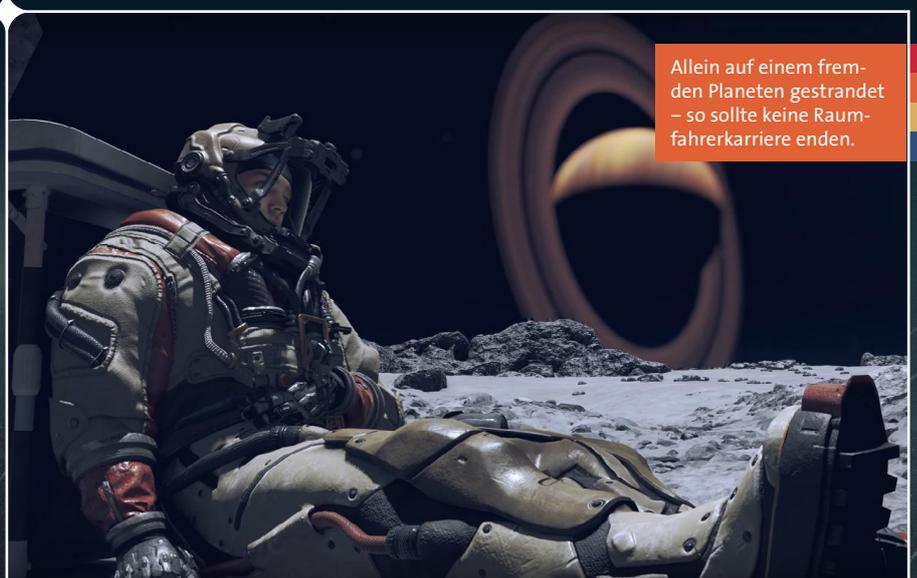


NO MAN'S SKYRIM EFFECT

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Bethesda** Termin: **6.9.2023**

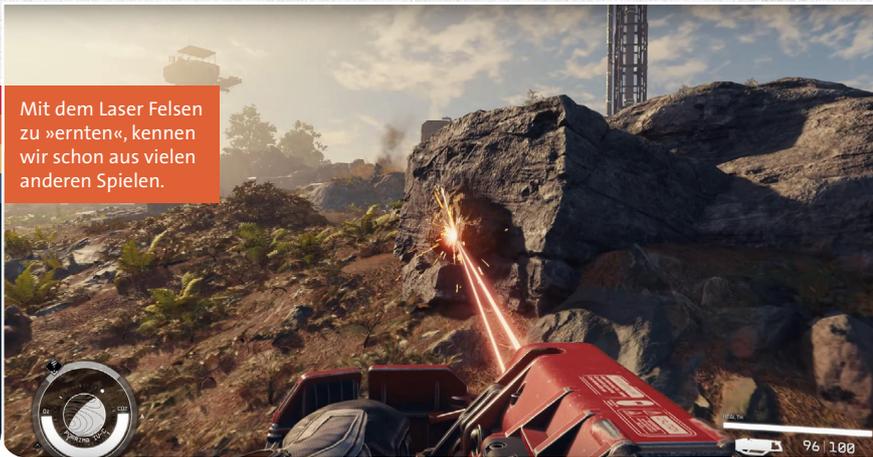
Bethesda zeigt endlich echte Spielszenen aus dem Weltraumrollenspiel und überzeugt damit sogar den größten Science-Fiction-Skeptiker in der Redaktion. Von Fabiano Uslenghi

Bethesda-Mastermind Todd Howard will uns alle auf einen neuen Planeten schießen, und im besten Fall verbringen wir dort den Rest unseres Lebens. Oder zumindest genug Zeit, um auf The Elder Scrolls 6 zu warten – was gefühlt mittlerweile durchaus der Rest meines Lebens sein könnte. Doch während alle schon gebannt auf Besthesdas nächste Rollenspielrakete namens Starfield warten, war ich mir lange gar nicht sicher, ob ich darin überhaupt Platz nehmen möchte. Will ich wirklich dutzende Stunden in einem Spiel versenken, das für mich bislang so wenig konkrete Reize versprüht hat? Das sich mir vor allem deshalb aufdrängt, da ich alle anderen großen Bethesda-Rollenspiele hunderte Stunden genießen konnte und ich dem Studio einfach vertraue, dass es auch diesmal wieder so sein wird? Ein Bethesda-Rollenspiel, das aber auch auf ein SciFi-Set-



Allein auf einem fremden Planeten gestrandet – so sollte keine Raumfahrerkarriere enden.

Mit dem Laser Felsen zu »ernt« können wir schon aus vielen anderen Spielen.



Wer mag, verdingt sich als Outlaw in schmutzigen Städten wie Akila City.



Feuergefechte und Jetpack-Action, auch so lassen sich viele Aufgaben im Spiel lösen.



ting im sogenannten Nasa-Punk-Stil (halbrealistisch, aber auch spürbar runtergekommen und benutzt) setzt, mit dem ich persönlich so gar nichts anfangen kann? Ich mach's kurz: Ja, das möchte ich! Denn nachdem Bethesda im Zuge des Xbox Showcase Anfang Juni rund 45 Minuten lang alle meine Gehirnwindungen mit jedem noch so kleinen Detail aus Starfield zustopfte (siehe letzte Doppelseite dieses Artikels), hat sich in mir etwas verändert. Ich sehe endlich klar, was dieses Rollenspiel uns bieten kann, und damit bin ich nicht allein.

Vorfreude statt Langeweile

Der Beginn der Starfield-Präsentation löst in mir beim Zuschauen nur gemäßigte Emotionen aus. Ich sehe dabei zu, wie jemand mit einem Laser auf einem kargen Planeten einen Felsbrocken beschießt. Guter Anfang, nur kennt man das schon aus unzähligen Survival-Spielen, No Man's Sky und Co. lassen grüßen. Es folgt ein etwas unspektakuläres Feuergefecht, der Charakter sammelt Waffen und Essen ein, und ich akzeptiere einfach, dass ich mir im Menü ein Toastbrot von allen Seiten genau ansehen darf. Im-



merhin mag ich Toast. Als Nächstes sprechen die Entwickler über das Weltraum-Setting, wie sie ihre Raumschiffe designen und dass man von Planet zu Planet reisen kann.

Das ist beim Anschauen der Präsentation dann der Punkt, wo ich wohl das erste Mal herzhaft gähnen muss. Es sieht alles immer noch ziemlich bieder aus, und ich bin gerade dabei zu denken, dass ich mit diesem Bethesda-Rollenspiel vielleicht wirklich nicht mehr warm werde. Zum Glück ist die

Präsentation hier noch lange nicht vorbei. Denn je länger das Video dauert, umso deutlicher tritt das Setting in den Hintergrund, während ein anderes Detail an Kontur gewinnt: Starfield nimmt sich als Rollenspiel extrem ernst. Vielleicht sogar ernster, als es Elder Scrolls oder Fallout jemals getan haben. Dieses Universum darf ich auf meine Weise erschließen und dabei eine Rolle verkörpern, wie ich sie mir selbst zurechtlege. Meine größte Sorge bestand in der Vergan-

Auf die vielfältige Tierwelt sind die Macher besonders stolz.



Wer nicht gern ballert, spezialisiert sich auf Schleichangriffe.



Der Held wacht ganz klassisch ohne Gedächtnis auf – jetzt liegt es an uns, seine Geschichte zu schreiben.



genheit oft darin, dass meine Figur in jedem Fall eine Art Weltraumkundschafter sein soll, der Planeten scannt (hier hat mich möglicherweise Mass Effect 2 etwas traumatisiert), hier und da ein paar Quests erfüllt und dann ähnlich wie Sam Porter Bridges in Death Stranding im klobigen Raumanzug durch die Gegend hüpfpt. Doch jetzt hat Bethesda endlich klargemacht, dass hinter Starfield deutlich mehr steckt. Das Universum hält ein paar wirklich aufregende Ecken für mich bereit und befeuert damit alle möglichen Charakterideen!

Ein galaktischer Sandkasten

Meine Synapsen beginnen sofort zu feuern, als die unterschiedlichsten Städte und Kolonien auf der Bildfläche erscheinen. Mein Charakter muss nicht einfach nur irgendein Weltraum-Hanswurst werden, der für menschliche Organisationen auf Entdeckungstour geht. Ich kann mich auch einfach in die Wild-West-mäßigen Regionen außerhalb des Einflusses der Vereinigten Kolonien absetzen und betrete dann eine schmutzige, ge-

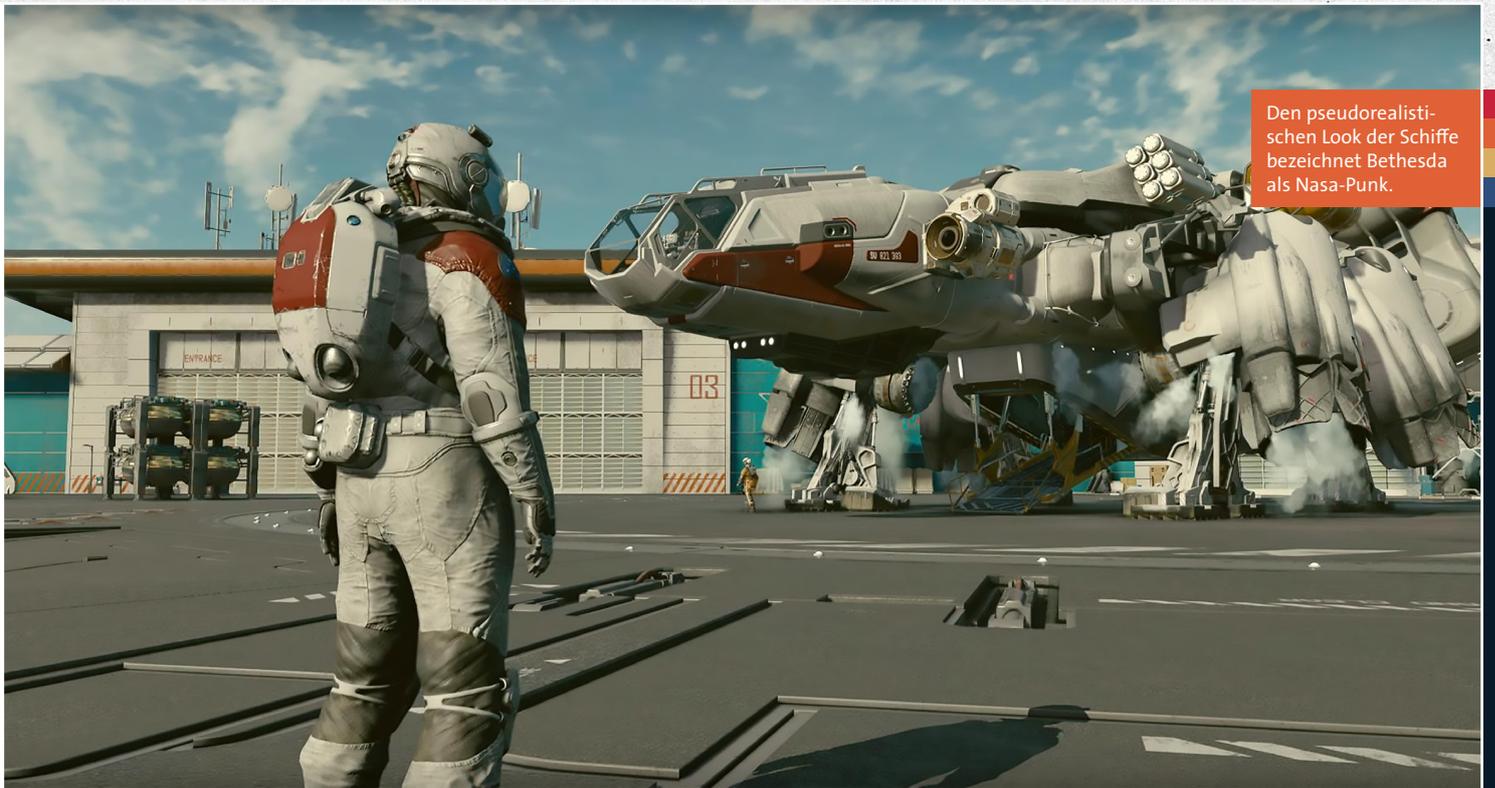
setzlose Welt, die schon eher meinen Geschmack trifft. Hier stromere ich als Outlaw durch die Straßen von deutlich rauerer Pflaster wie Akila City, verbringe meine Feierabende in verrauchten Saloons und betätige mich als Ranger, Schmuggler oder Großwildjäger. Vielleicht folge ich aber auch dem lieben Geld nach Neon, wo ich meine Moral verkaufe und dafür ein Leben im reinsten Luxus führe? Und all das dokumentiere ich natürlich mit dem von Anfang an integrierten Fotomodus, logisch.

Was konkret überall möglich ist, das weiß ich natürlich zu diesem Zeitpunkt noch nicht. Entwickler versprechen bekanntlich viel, wenn die Präsentation lang ist. Doch endlich regt Starfield meine Fantasie an! Auch weil dieses Spiel voraussichtlich so viele kreative Ventile bietet: Mein Charakter und sein Hintergrund müssen sich etwa nicht nur in meinen Entscheidungen, dem Aussehen oder den genutzten Waffen widerspiegeln. Ich kann mir über Perks und Skills (fünf Fertigkeitssäule!) Vor- oder Nachteile erkaufen, mit denen die Galaxie anders auf

meinen ganz persönlichen Helden reagiert. Manche Quests lassen sich komplett umgehen, während andere überhaupt erst verfügbar werden, wenn bestimmte Voraussetzungen erfüllt sind. Schon jetzt spiele ich mit dem Gedanken, gleich drei oder vier verschiedene Figuren zu erstellen.

Raumschiff-Lego

Alles lässt sich nach meinen Vorstellungen anpassen! Welche Crew begleitet mich auf meiner Reise? Nehme ich die jeweiligen Begleiterquests in Angriff? Mit wem gehe ich eine romantische Liaison ein? Oder bleibe ich lieber ein einsamer (Weltraum-)Wolf? Welches Raumschiff passt optisch und funktionell am besten zu dem, was mein Charakter in diesem Universum eigentlich darstellt? Überhaupt, der Raumschiffbaukasten! Es ist schier unglaublich, was Starfield hier an Möglichkeiten bietet. Cockpits, Laderäume, Wohnquartiere, Waffen – all das darf ich in der Werft anschrauben und dann später im Inneren des Schiffes auch benutzen. Will ich einen lukrativen Frachter, einen todbrin-



Den pseudorealistischen Look der Schiffe bezeichnet Bethesda als Nasa-Punk.



Bethesda-typisch habt ihr bei der Charaktergestaltung ziemlich freie Hand.

genden Jäger oder vielleicht einfach nur einen praktischen Allrounder ins Abenteuer steuern? Ich sehe mich jetzt schon mit den Kollegen vergleichen, wer das hübschere/praktischere/coolerere Schiff hat.

Die Aussicht auf derlei Gestaltungsfreiheit lässt mich ganz hibbelig werden. Und damit bin ich bei weitem nicht allein! Auch bisher eher lediglich vorsichtig optimistische Kollegen wie Markus sind plötzlich ganz verzaubert von Starfield. Auf Reddit plopt ein euphorischer Thread nach dem nächsten auf, und selbst in der sonst sehr eingeschwoenen Community des PC-Endlos-Projekts Star Citizen von Chris Roberts regen sich Stimmen, die womöglich bald Starfield den Vorzug geben. Bethesda hat hier endlich eine Seite angeschlagen, die vielen da draußen bislang offenbar noch zu leise erklang.

Das Bethesda der Zukunft

Ehrlich gesagt gibt es aber noch einen weiteren Grund für meine neu gefundene Ekstase. Starfield hat mir jetzt endlich gezeigt, wie sich Bethesda seine Rollenspiele in Zu-

kunft eigentlich vorstellt und wo die Entwicklungsschwerpunkte liegen. Und ich kann nicht anders, als mir ein Elder Scrolls vorzustellen, in das der gleiche Anspruch an die rollenspielerische Freiheit fließt wie in Starfield. Wenn ich hier schon dazu ermutigt werde, wirklich abenteuerliche Raumschiffe zu erschaffen, einen Außenposten zu errichten oder meinen Charakter über zahlreiche Hintergründe in der Welt zu verankern, wie sähe das dann erst in Tamriel alles aus?

Ich will nicht länger ein hintergrundloser Gefangener sein, der ohne Vergangenheit in die Welt geschubst wird und als Auserwählter die Welt rettet. Ich will jemand sein, der zur Welt gehört, seinen eigenen Weg geht und sich höchstens freiwillig dazu berufen fühlt, all sein Talent in die Bezwingung des Bösen zu stecken. Vielleicht ist mir das aber auch einfach egal, und ich baue stattdessen meine eigene Burg ins weite Land, schmiede Waffen aus aufgeklauten Einzelteilen oder verdinge mich als Wegelagerer, der Handelskarawanen überfällt. Natürlich sind das aktuell vor allem sehr viele gut gemeinte Fanta-

sien, die sich in meinem Kopf ausbreiten, und es kann sehr gut sein, dass Starfield dieses Rollenspielversprechen gar nicht zur Gänze einlöst. Vor allem dann, wenn es – wider Erwarten – keine unterhaltsamen Geschichten erzählen sollte. Das muss sich alles noch zeigen, gerade in einem Spiel dieser Größenordnung, das auch auf allerlei automatisch generierte Inhalte setzt. Denn natürlich ist auch die prozedurale Generierung von Planetenoberflächen ein möglicher Fallstrick. Gerade zu Beginn war es einer der größten Kritikpunkte an No Man's Sky, dass es zwar theoretisch 18,6 Trillionen Planeten erzeugen kann, die sich aber dann doch irgendwie wenig abwechslungsreich anfühlen und auf denen man immer das Gleiche tut. Zugegeben, Starfield protzt nicht mit solchen Fantasiezahlen, sondern gibt sich mit über 1.000 Planeten zufrieden, aber auch das ist ambitioniert. Doch aktuell genieße ich den Moment, dass mich Starfield überhaupt von einer großen Zukunft träumen lässt. Denn das ist ein Gefühl, das mir bislang bei diesem Spiel gefehlt hat. ★

15 STARFIELD-DETAILS

Na, habt ihr euch die 45 Minuten Videomaterial zu Starfield auf GameStar.de schon angeschaut und alles zum Thema Starfield verschlungen? Diese Details und Zusatzinfos sind euch aber vielleicht entgangen. Von Tillmann Bier



1. Verbesserte Kämpfe

Ein großer Kritikpunkt nach dem Gameplay-Reveal im letzten Sommer waren die Kämpfe und Waffen in Starfield. Innerhalb eines Jahres hat sich hier jedoch viel getan. So wirken etwa die Animationen deutlich weicher, und die Waffen verhalten sich mehr so, als hätten sie Gewicht und Rückstoß. Während diese Änderungen noch schwer auszumachen sind, ohne Starfield selbst gespielt zu haben, gibt es auch ganz konkrete Neuerungen zu beobachten. So wurde etwa das Treffer-Feedback neu gestaltet, wir sehen jetzt ein rotes Kreuz, und wir können über den Boden rutschen, wenn wir uns während des Sprintens ducken.



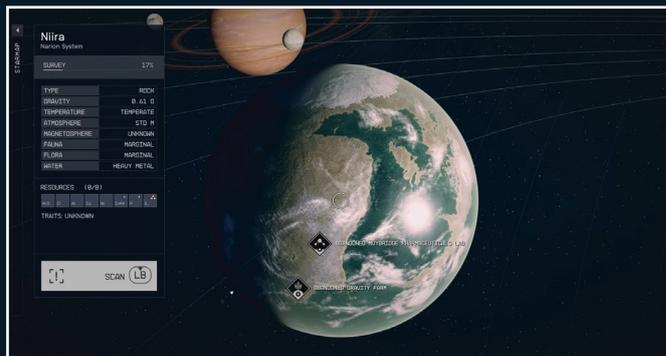
2. Bessere Grafik

Gehen wir zurück zum Gameplay-Reveal von 2022, wird auch offensichtlich: Die Grafik hat sich deutlich verändert. Besonders fällt das bei den Charakteren oder auch in New Atlantis auf. Die größte Stadt des Spiels erstrahlte 2022 (Bild oben) noch in deutlich gedeckteren Farben. Nun sehen wir (Bild unten) viel leuchtendere Töne.



3. Die eigene Flotte

Dass wir im Rollenspiel unser eigenes Schiff bauen und steuern können, war schon bekannt. Nun wurden aber nicht nur die verrücktesten Schiffsdesigns gezeigt, sondern auch verraten, dass wir mehrere Schiffe besitzen können. Eine Gameplay-Szene zeigt, dass wir bis zu neun Schiffe gleichzeitig in unserer Flotte haben können. Neue Schiffe bekommen wir, indem wir sie kaufen, stehlen oder entern.



4. Realistische Planeten

Man kennt es aus Star Wars oder auch No Man's Sky: Planeten bestehen oft nur aus einer Art von Landschaft, ob Wald, Wüste oder Meer. Starfield traut sich offenbar ein wenig mehr Realismus zu. Wie wir auf Bildern entdecken können, haben manche Planeten etwa Polkappen, außerdem gibt es auf belebten Planeten mehrere Biome. Wie stark sich die Landschaften unterscheiden, wissen wir aber noch nicht.



5. Besuch auf der Erde

Schon länger bekannt war, dass wir auch in unser Sonnensystem fliegen und etwa den Mars besuchen können. Doch ob auch die Erde existiert und wir sie besuchen können, verriet die Entwickler nicht. Der neue Showcase verschafft uns aber jetzt Klarheit: Die Erde existiert noch und kann besucht werden, ist aber wohl zerstört. Das lässt zumindest der marode Gateway Arch in St. Louis vermuten.



6. Space-Magie

Lange Zeit wurde darüber gemunkelt, ob wir in Starfield übernatürliche Kräfte erlernen können, die sich mit den Drachenschreien aus Skyrim vergleichen lassen. Am Ende des Showcase teasern die Entwickler nun genau das an: Wir sehen unseren Charakter, der mit einer einfachen Handbewegung eine ganze Gegnergruppe wegfiegen lässt. Fus Ro Dah!

7. Gibt es Aliens?

Eine weitere große Frage, mit der sich die Fans schon länger beschäftigen: Könnte es in Starfield neben den menschlichen Fraktionen vielleicht intelligente Alien-Völker geben? Sind diese vielleicht für die geheimnisvollen Artefakte verantwortlich, die wir im Rahmen der Hauptstory suchen? Zumindest einige der Figuren in Starfield gehen wohl davon aus. So sagt ein Charakter, die Artefakte müssten von einer Intelligenz außerhalb der besiedelten Systeme gebaut worden sein. Ob es tatsächlich Aliens gibt oder die Artefakte am Ende einen ganz anderen Ursprung haben, werden wir wohl erst zum Release herausfinden.



8. Unterwegs im All

Die Kämpfe gegen Weltraumpiraten und andere Widersacher kennen wir zwar bereits, nun wurde aber enthüllt, wie komplex das Schiffsmanagement vor und während der Raumpkämpfe wirklich wird. Denn wir können nicht nur unser Schiff mit neuen Waffen, stärkeren Triebwerken oder bestimmten Modulen anpassen, sondern uns auch im Flug für bestimmte Situationen wappnen. Wir dürfen jederzeit die Schiffsenergie auf diverse Systeme umleiten. So stärken wir etwa Waffen oder Schilde oder pumpen zusätzliche Energie in den Antrieb, um Gegner zu verfolgen oder schneller den Warp-Antrieb zu aktivieren.

9. Legendäre Items

Die legendären Items, die wir aus Fallout 4 und Fallout 76 kennen, kehren zurück. Es handelt sich – wer hätte das gedacht? – dabei um besonders seltene Gegenstände, die über zufällig zugewiesene Eigenschaften und Fähigkeiten verfügen und besonders stark sein können.

10. Wrack-Erkundung

Ein von Fans häufig geäußerter Wunsch wird Realität: Während wir durchs Weltall fliegen, können wir verlassene Schiffe entdecken und diese untersuchen. Vielleicht lauern dort auch böse Überraschungen?

11. Neue Fraktion

Die Terran Preservation Society hat sich wohl der Bewahrung unseres Erbes verschrieben. Was genau ihr Ziel ist, bleibt unklar, doch es schreit nach (hoffentlich spannenden) Sammelquests.

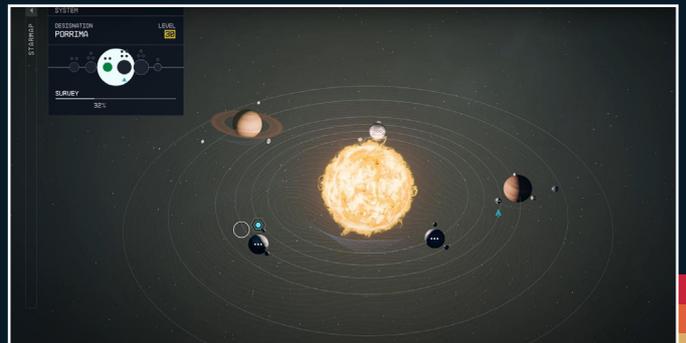


12. Schnellreisen

Beim Erkunden von Planeten können wir jederzeit per Schnellreise zu unserem Schiff zurückkehren. Ob wir auch zu anderen Orten oder gar anderen Planeten schnellreisen können, ist nicht bekannt.

13. Kämpfe in Zero G

Im Verlauf des Spiels erkunden wir auch schwerelose Orte. Feuern wir dort herkömmliche Schusswaffen ab, lässt uns der Rückstoß nach hinten schweben, und wir können das sogar zum Manövrieren nutzen.



14. Simulierte Planeten

Die Entwickler nehmen die Astrophysik ernst. Nicht nur die Position und Laufbahn von Himmelskörpern wird simuliert, sondern auch ihre Schwerkraft: Auf einem kleinen Mond können wir deutlich höher und weiter springen als auf einem größeren Planeten.



15. Erste Story-Erweiterung

Das Promo-Bild zur Constellation-Edition (enthält unter anderem eine Armbanduhr) von Starfield verrät: Es ist bereits eine Story-Erweiterung mit dem Namen Shattered Space geplant.