



DAS WICHTIGSTE SPIEL MEINES LEBENS

Peter würde nie vorbestellen, aber Bethesda's Rollenspiel löst bei ihm Vorfreude aus. Er hofft, dass Starfield bei ihm so richtig einschlägt. Er braucht das, auch persönlich.



Peter Bathge

Peter schreibt an dieser Stelle mal ausnahmsweise nicht, dass er schon zu Zeiten von Moses Spiele getestet hat, weil das offenbar manche Leser arg arrogant finden. Stattdessen gibt er ganz bescheiden zu, dass er Skyrim »nur« 110 Stunden gespielt hat. Dafür hat er in Freelancer, Rebel Galaxy und anderen Weltraumspielen stets so lange Credits gegründet, bis er sich die dicksten, schnellsten und stärksten Raumschiffe kaufen konnte. Genau das hat er auch in Starfield vor.

Spielmüdigkeit ist kein Hirngespinnst, sondern ein reales Phänomen. Zum Glück gibt es Methoden, mit denen man sie heilen kann. Bei mir haben sie alle nicht gewirkt, aber aktuell setze ich große Hoffnungen in Starfield. Bisher sieht es danach aus, als würde Bethesda mit seinem Open-World-Spiel genau das abliefern, was ich in dieser Phase meines Lebens brauche. Und ich glaube, es geht nicht nur mir so. Denn die Spielebranche hat viele in den vergangenen Jahren entweder massiv enttäuscht oder geradezu apathisch zurückgelassen.

Der Traum, der den Träumer wechselte

Ich habe Chris Roberts bei der Starfield Direct in Los Angeles nicht gesehen. Aber ich habe doch das ein oder andere Mal an ihn gedacht, während Bethesda und Microsoft etwas präsentierten, das von Inszenierung und Gameplay-Elementen her nach dem Spiel des Jahrhunderts aussieht. Chris Roberts predigt als Chef von Cloud Imperium Games seit Jahren, dass Star Citizen nur deshalb so gigantisch groß, so ambitioniert und so detailliert werden könne, weil das Spiel per Crowdfunding von den Fans unterstützt werde. Klassische Publisher dagegen würden solche Spiele nicht mehr machen wollen. Als Roberts vor

über zehn Jahren mit dem ersten Konzept für Star Citizen um die Ecke kam, hatte er Recht: Weltraumspiele waren so gut wie tot.

Mehr als eine Dekade später wird der Release von Starfield an Relevanz und Käuferinteresse wohl alles in diesem Jahr übertreffen. Na ja, bis auf Diablo 4 eventuell. Für mich persönlich hat Bethesda's Präsentation jeden Gedanken an Squadron 42 und Star Citizen aus meinem Kopf vertrieben. Ja, die Spiele verfolgen unterschiedliche Ansätze. Ja, sie befruchten sich wahrscheinlich gegenseitig. Gut möglich also, dass Star Citizen's Fortschritte Bethesda bei Starfield inspiriert haben. Und dass Starfield's absehbarer Erfolg letzten Endes eine neue Welle an Interessierten zu Star Citizen bringen wird. Aber ich betone schon jahrelang, dass mir das MMO-Universum von Star Citizen nicht so wichtig ist. Dass ich mir nichts aus gnadenlosem Realismus mache. Dass ich einfach nur eine launige Singleplayer-Kampagne mit Raumschiffen und fremden Planeten will.

Das Krabbeln ist wieder da

Starfield ist das erste Spiel seit laaaaaanger Zeit, das bei mir vor Release wieder große Vorfreude auslöst. Natürlich meldet sich dabei mein kleiner Spielekritiker im Ohr: Bethesda-Releases

sind anfangs oft verbuggt, Todd Howard erzählt gerne mal Lügenmärchen, Fallout 4 war eine meiner größten Enttäuschungen. Und natürlich weiß ich, dass Microsoft und Bethesda bei der Starfield Direct die gezeigten Szenen clever ausgewählt haben, um ein möglichst ideales Bild vom Spiel zu zeichnen. Aber selbst mit diesen Gedanken im Hinterkopf fällt es mir schwer, vorab Kritikpunkte am Spiel auszumachen. Denn in vielerlei Hinsicht wirkt es wie auf mich zugeschnitten. Ich liebe diesen Oldschool-Stil der Science-Fiction, wie er in Starfield praktiziert wird. Das erinnert mich an die Lochkartencomputer aus den »Alien«-Filmen, an das bodenständige Design des ersten Mass Effect, an den Film »Interstellar« und damit an einige meiner absoluten Lieblinge. Ich mag aber auch das, was ich bisher vom spielerischen Kern gesehen habe. Rumfliegen und Piraten abschießen: Juhu! Ich habe in Assassin's Creed 4 hunderte Schiffe geentert! Rumfliegen und Piraten abschießen, aber auf dem Land: Wieso wird eigentlich so wenig über das geniale Jetpack und die wuchtigen Kämpfe gesprochen? Ich finde, das sieht hervorragend aus, vor allem die vielen Waffen finde ich klasse. Planeten erkunden und Ressourcen sammeln: Ich habe schon in Mass Effect 2 eine Probe auf Uranus geschossen, bin in der Hinsicht also völlig schmerzfrei. Städte besuchen und questen: Hier habe ich noch die meiste Angst vor unangenehmen Überraschungen, aber immerhin scheint Bethesda wieder deutlich mehr Rollenspiel als in Fallout 4 zu wagen. Klasse! Außenposten bauen und einrichten: Na ja, ich bin einfach nur froh, dass ich das Ganze offensichtlich als optionales Extra ignorieren kann. Spaß haben und lachen: Am meisten Zuversicht gibt mir, dass sich Starfield nicht allzu ernst nimmt. Es sieht nach einem Sandbox-Spiel aus, in dem der Spielspaß im Zentrum steht, egal ob's nun um das Horten von Sandwiches, das Nachbauen von Optimus Prime als Spielerraumschiff oder die Rückkehr des Fans geht.

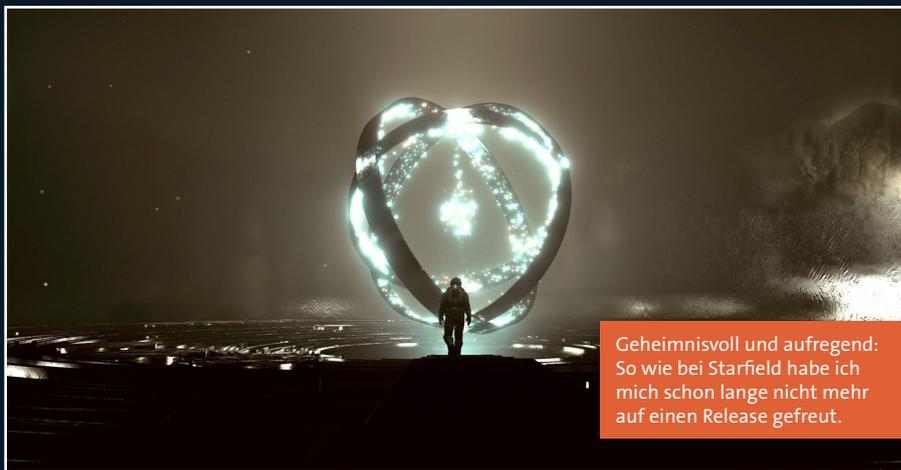
Es ist schon bemerkenswert, dass wir 45 Minuten vom Spiel zu sehen bekommen haben und ich danach nicht etwa übersättigt war oder wie so oft in der jüngeren Vergangenheit mit einem gelangweilten »Bwaaa« reagierte, sondern nur noch neugieriger darauf geworden bin, wie sich Starfield denn wirklich spielt. »Gut, gut, das klingt ja alles nachvollziehbar«, mögt ihr jetzt murmeln. »Aber warum ist Starfield das wichtigste Spiel deines Lebens?« Exzellente Frage! Die Antwort folgt auf dem Fuße.

Warum es für mich persönlich so wichtig wird

Ich habe inzwischen eine schwierige Beziehung zu neuen Videospielen. Vielleicht kennt ihr das, wenn ihr auch schon die 30 überschritten habt: Irgendwann im Leben ändern sich die Prioritäten, egal ob es nun um den beruflichen Werdegang, die Familie, das eigene Haus oder andere Hobbys geht. Ich persönlich tue mich immer schwerer damit, nach der Arbeit in meiner Freizeit noch weitere Stunden pro Tag am Computer zu sitzen, um zu spielen. Lieber schaue ich mir mit meiner Frau eine Serie an,



Bei einem oberflächlichen Blick erfüllen Starfield und Star Citizen ganz ähnliche Träume. Doch wer tiefer schaut, entdeckt auch viele Unterschiede.



Geheimnisvoll und aufregend: So wie bei Starfield habe ich mich schon lange nicht mehr auf einen Release gefreut.

lese ein Buch, gehe raus oder kümmere mich um meine Balkonpflanzen – ich suche also den Ausgleich und nicht mehr diese Dauerbeschallung wie früher, als ich von Computerspielen nicht genug bekommen konnte. Und in genau dieser Situation sind mir die Videospielderöffentlichungen ungefähr der vergangenen drei Jahre so ziemlich egal gewesen. Ich hatte einfach keine Lust, dutzende Stunden in ein Spiel zu investieren, wenn ich nicht gerade mit der redaktionellen Berichterstattung betraut war. Selbst Hogwarts Legacy habe ich nach dem Prolog abgebrochen, es fehlte einfach die Lust aufs Neue, die kindliche Freude von damals. Lediglich das Dead-Space-Remake konnte mich 2023 wieder in einen ähnlichen Geisteszustand wie damals versetzen, aber das war eben auch nur eine Neuauflage eines Spiels, das ich bereits sehr gut kannte und mit dem ich viele nostalgische Erinnerungen verbinde.

Starfield ist dagegen ganz neu, und es ist das seltene Spiel, bei dem mich nicht die bloße Vorstellung abstößt oder langweilt, tatsächlich 100 Stunden damit zu verbringen. Ich übertreibe nicht: Starfield könnte für mich der entscheidende Wendepunkt in meiner Gamer-Karriere sein. Denn wenn ich am Ende nicht mal mehr mit einem im Vorfeld derart heiß erwarteten Spiel Freude empfinden werde, dann muss ich mir wohl langsam Gedanken darum machen, ob mein Hobby und dieser daraus erwachsene Job als Spieleredakteur noch richtig für mich sind. Und wenn es alle meine Hoffnungen erfüllt, dann ziehe ich aus Starfield hoffentlich genau jene Motivation, die ich für das Genießen künftiger Videospiele so dringend brauche. ★