

Starfield

GALAXIE À LA BETHESDA

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Bethesda Game Studios** Termin: **6.9.2023** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **70 Euro** DRM: **ja (Steam, Microsoft Store)** Enthalten in: **Game Pass**

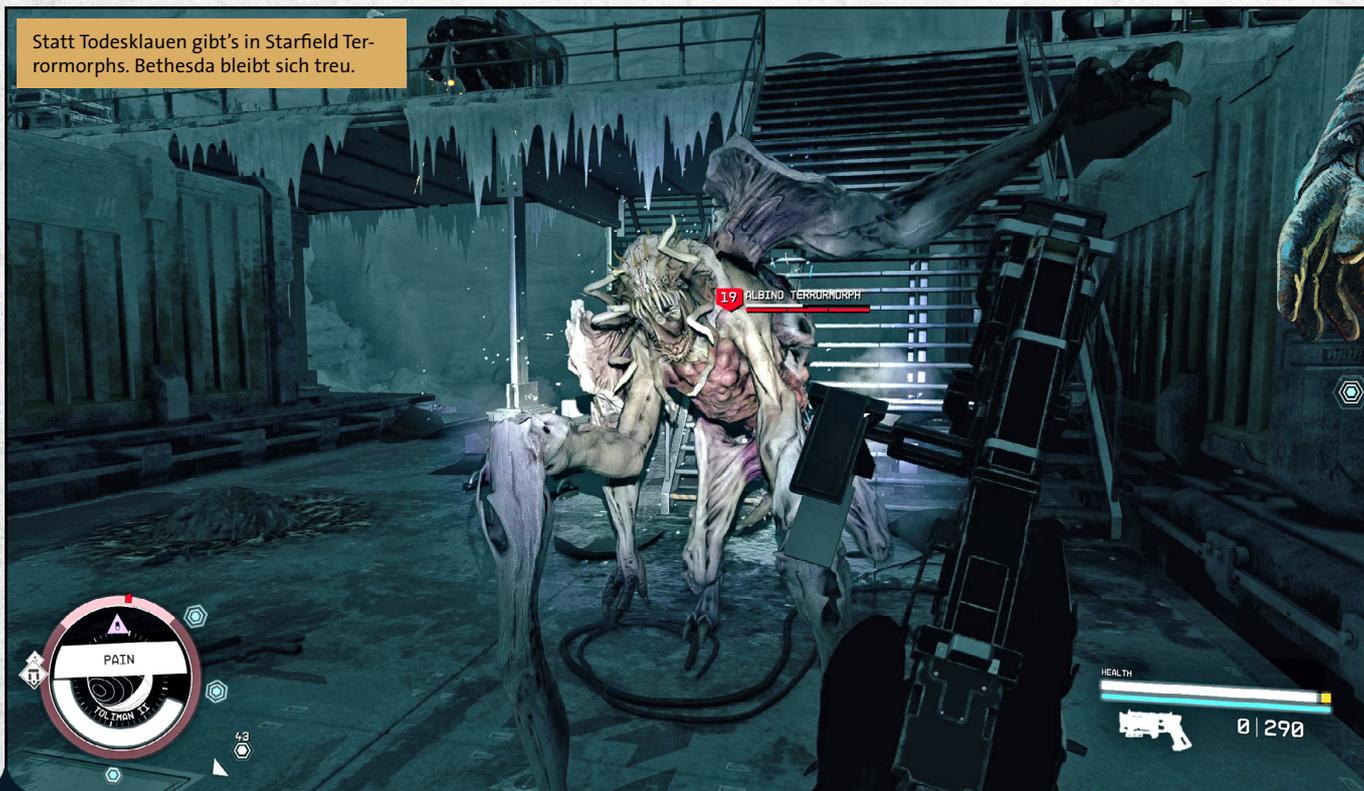
Der größte Bethesda-Spielplatz aller Zeiten wird euch lange beschäftigen. Im Test zeigt sich: Eine derartige Größe hätte Starfield gar nicht gebraucht, Weltraum hin oder her. Von Peter Bathge

Starfield ist ein verstaubter Dachboden – und ich bin der Staubsauger. Auf diesem Dachboden gibt es so viel Faszinierendes zu entdecken! Ich gleite durch neongrelle Zukunftsstädte und Außenposten im Schachbrettmuster-Layout, schwebe mit meinem Jetpack durch von Krabbelviechern und Piraten verseuchte Höhlensysteme, puste geg-

nerischen Raumschiffen die Cockpit-Lichter aus und sauge alles auf, was mir begegnet. Und das ist eine Menge, denn hier ist gefühlt alles interaktiv. Schraubenschlüssel, Medpacks, neue Waffen, Munition, Aktenordner, eine Kaffeetasse, zwei leere Glaspholen: Alles egal, ich bin in einem Bethesda-Rollenspiel unterwegs, und nichts hindert

mich daran, mein Inventar mit so viel Zeug vollzupacken, wie ich will. Also nichts abseits des Gewichtslimits. Doch irgendwann ist nicht nur mein Rucksack zugemüllt. Und auch dem Spiel selbst hätte es gutgetan, wenn die Entwickler zwischendurch ausgerümpelt hätten: Starfield hat gigantische Ambitionen und genug Inhalt für wochenlan-

Statt Todesklauen gibt's in Starfield Terrormorphs. Bethesda bleibt sich treu.





PANORAMEN DER MILCHSTRASSE

Starfield hat einige wirklich schicke Welten zu bieten, fast immer handelt es sich dabei um handgebaute Inhalte.



Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Bethesda-Rollenspiele verschlingt.
- ... ihr stundenlang euren Kram anpassen wollt.
- ... euch die Richtung von Fallout 4 gefallen hat.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr vor allem ein Weltraumspiel erwartet.
- ... ein Rückschritt zu No Man's Sky ein No-Go ist.
- ... ihr SciFi wegen Gedankenexperimenten liebt.



Die Begleiter sehen am schönsten aus, andere Charaktere leiden oft unter hölzerner Mimik.

Andreja: It seems a strict policy, but in a way that is reassuring. Suggests they know what they are doing. Do not worry about me, go ahead and go.



Hier oben! Dank Jetpack und offenerem Leveldesign fühlen sich Schusswechsel viel dynamischer an als in Fallout.



Abgefahrene Charaktere trifft ihr auf euren Reisen nur selten.

Petrov: Ah, I wasn't aware we had visitors! Vadik, you didn't tell me we had visitors.

ge Beschäftigung, aber auch ungemein viel verschwendetes Potenzial.

Als Tester trenne ich für euch auf den folgenden Seiten die muffelnden Socken von den versteckten Schätzen, die man in diesem Universum findet. Am Ende erfahrt ihr die Antwort auf eure wohl drängendste Frage: Ist Starfield all das, was Todd Howard versprochen hat? Zwei Wochen lang habe ich mit mehr als zehn Kollegen die Science-Fiction-Welt der neuen Open-World-Sandbox bereist – und war dabei zugleich rasend schnell wie unsäglich langsam unterwegs.

Bethesda, wie es lebt und lebt

Lasst mich ein Missverständnis gleich zu Beginn aus dem Weg räumen: Starfield ist keine Weltraumsimulation, kein neues No Man's Sky. Das Spieluniversum mit seinen 1.000 begehbaren Himmelskörpern ist vor allem Staffage, im Herzen schlägt der gleiche Rollenspielunterbau wie bei Fallout 4 und The Elder Scrolls 5: Skyrim, nur eben im Science-Fiction-Gewand. Das ist zum einen enttäuschend: Mit eurem Raumschiff fliegt ihr nicht frei durch die Atmosphäre, hebt selbstständig ab oder visiert spannende Punkte an, stattdessen seid ihr fast immer auf Karte und Schnellreise angewiesen. Selbst beim Andocken an Raumstationen oder zu kapernde Schiffe unterbricht eine Zwischensequenz die Action, und ihr merkt: Im Hintergrund lädt das Spiel eine andere, kleinere Box, in der es weitergeht. Das Reisen in Starfield wirkt dadurch nicht so aus einem Guss wie in Star Citizen, dafür fehlt jegliche technische Basis. Ohne Schnellreisefunktion geht in diesem Spiel nichts, ihr fliegt Koordinaten ab und reduziert das Universum auf den nächsten Navigationspunkt, zu dem ihr euch automatisch mit der Leichtigkeit eines Tastendrucks bewegt.

Zum anderen erbt Starfield mit seiner Traditionstreue aber auch die Stärken der Be-

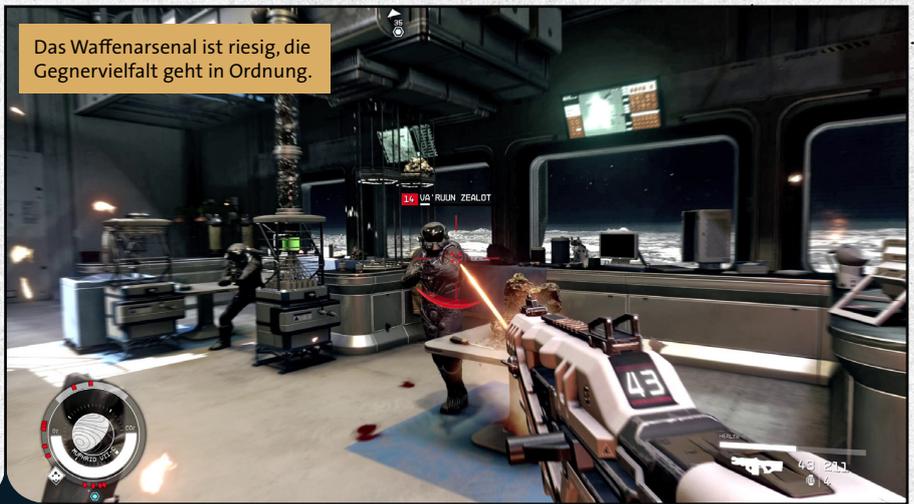
thesda-Spiele: Die Open World ist (zumindest auf belebten Planeten und in vor NPCs wimmelnden Städten) vollgestopft mit Quests, es gibt teils wunderschöne Panoramen zu bewundern, und als Spieler könnt ihr euren Charakter völlig frei formen, von den Startattributen über die per Crafting anpassbare Ausrüstung bis hin zum Skill-System und dem Bau eines Außenpostens. In Dialogen dürft ihr wieder mehr eigene Entscheidungen treffen als bei Fallout 4. Und die Kämpfe profitieren von einer Wagenladung Klasse umgesetzter Waffen, die ihr in Ego- oder Third-Person-Perspektive effektiv gegen allerlei Weltraumpiraten und anderes Gesocks einsetzt. Mehr als ein Dutzend computergesteuerte Begleiter stehen zur Auswahl. Ihr könnt maximal einen gleichzeitig mitnehmen, ihn ausrüsten und sogar eine Beziehung anfangen. Die Flirtversuche sind zwar teilweise eher zum Fremdschämen, aber dennoch entsteht durch das gemeinsame Abenteuer eine Bindung zu den Kameraden. Die ist zwar längst nicht so stark wie bei Spielen von Larian oder dem Bioware von einst, aber Fans von Fallout und Elder Scrolls kommen auf ihre Kosten.

Starfield ist eine Sandbox, wie man sie von Bethesda kennt und liebt. Es ist aber gleichzeitig nicht die große Evolution der Bethesda-Formel, die sich manch einer erhofft hat, kein Quantensprung in Sachen Spieldesign. In mancher Hinsicht ist Starfield sogar ein Rückschritt. Anderswo beobachte ich im Test dagegen kleine Verbesserungen, die dem Spielspaß zugutekommen. Oder sollte ich sagen: kleine Sprünge?

Treppen sind ab sofort optional

Als Entdecker im Jahr 2330 seid ihr in der Milchstraße unterwegs und geht dabei regelmäßig in die Luft. Denn euer zu Spielbe-

Das Waffenarsenal ist riesig, die Gegnervielfalt geht in Ordnung.



ginn selbst erstellter Charakter kann verschiedene Jetpacks ausrüsten, die sie oder ihn kurzzeitig schweben lassen oder katalpantartig in die Höhe schießen.

Das funktioniert ähnlich wie der Raketenantrieb aus Fallout 4, ist aber vielfältiger einsetzbar, weil sich die Figur in Starfield automatisch an Kanten hochzieht. Außerdem ist das Leveldesign darauf ausgelegt, dass ihr den Raketenrucksack regelmäßig benutzt: Es gibt Schluchten und Gebäude mit mehreren Ebenen. In größeren Städten sucht ihr euch so selbst den Weg und fühlt euch viel freier als in früheren Bethesda-Rollenspielen. Besonders die Kämpfe profitieren stark vom Jetpack: Im Test war es mir immer wieder eine Freude, mich mit den Schubdüsen hinter Feinde zu manövrieren oder aus großer Höhe auf sie niederzugehen wie ein von Zeus geschleudertes Blitz.

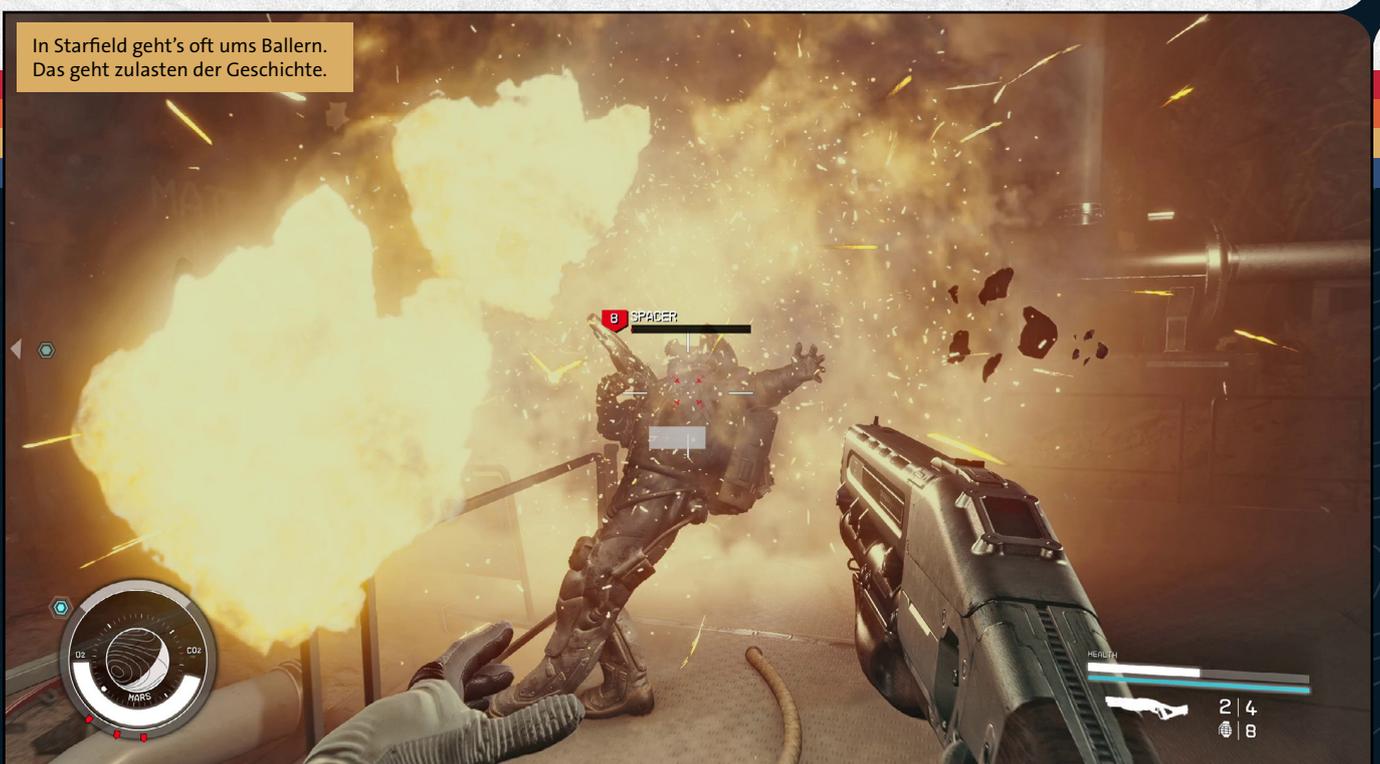
Nach einer zähen Anfangsphase gesellen sich allerlei Waffen zu eurem bescheidenen Startarsenal, wodurch ihr in den häufigen Auseinandersetzungen zu Fuß mehr Aus-

wahl habt. Lasergewehre, die Feinde in Brand setzen, Revolver mit Zielfernrohr, Granatwerfer und Repetiergewehre warten darauf, dass ihr sie ausprobiert; bis zu zwölf Stück lassen sich auf Schnelltaasten legen. Das Treffer-Feedback zeigt sich im Vergleich zu den indirekten Vorgängern verbessert: Gegner reagieren insbesondere beim Tod auf Einschläge und werden etwa von einem Schrotflintentreffer an der Schulter herumgewirbelt. Weil viele menschliche Widersacher ebenfalls Jetpacks einsetzen, springen auch sie wild durch die Gegend oder starten wie ein Silvesterböller Richtung Stratosphäre, um mitten in der Luft zu explodieren, wenn ihr ihren Treibstofftank perforiert. Das ist toll anzusehen!

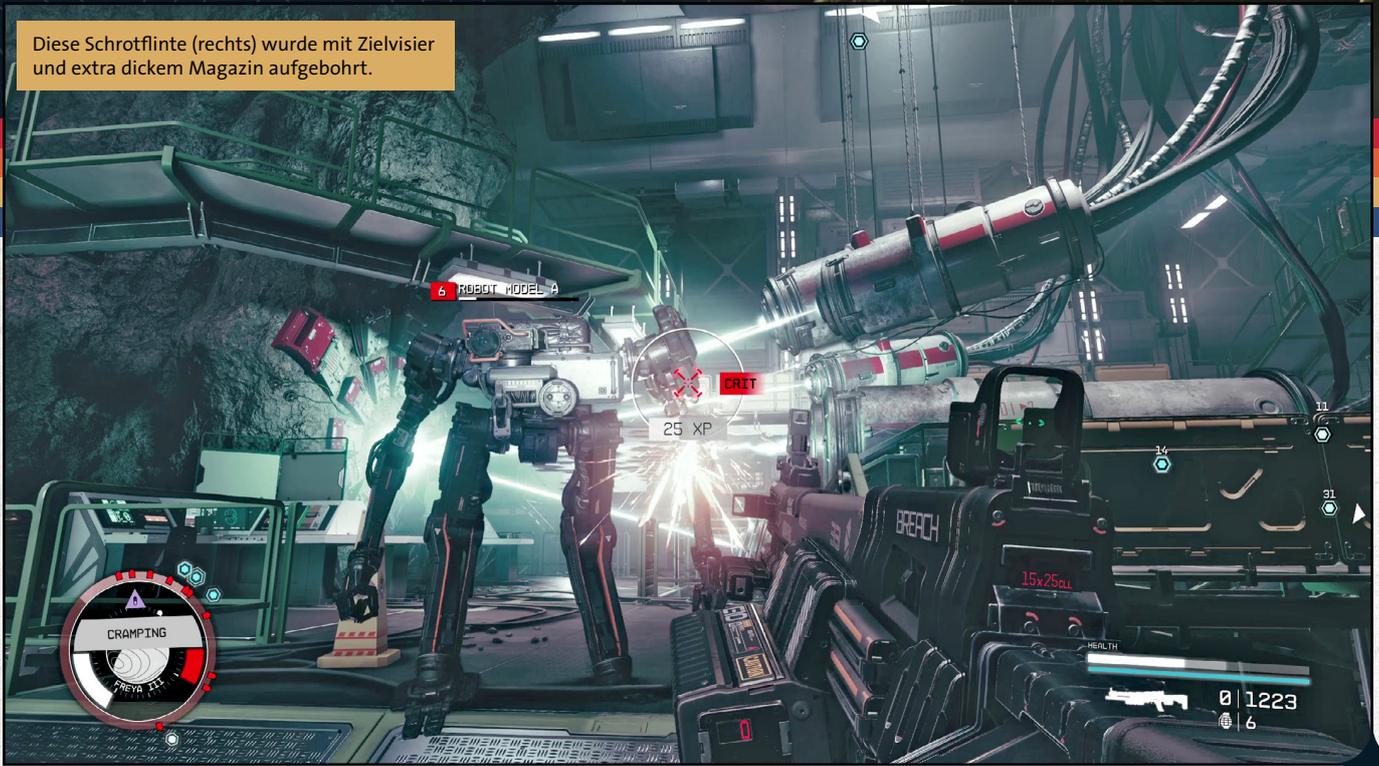
Science-Fiction nach Schema F

Starfield gibt sich von Anfang an sehr pompös: Uralte Artefakte bergen ein großes Geheimnis, und ihr müsst als neuestes Mitglied der Geheimorganisation Constellation der Sache auf den Grund gehen. Die Orches-

In Starfield geht's oft ums Ballern. Das geht zulasten der Geschichte.



Diese Schrotflinte (rechts) wurde mit Zielvisier und extra dickem Magazin aufgebohrt.



termusik bereitet den optimalen Rahmen für diese Quest, die von Anfang an Lust auf mehr macht. Im Spielverlauf bereist ihr mehrere größere Städte, eine davon im klassisch kühlen Design der Citadel aus Mass Effect, die nächste ein Ort aus dem Wilden Westen inklusive Saloon und Cowboys, dann wieder eine neongrelle Cyberpunk-Metropole. Aber irgendwie passt alles zusammen: Die Optik und der Stil von Starfield haben Hand und Fuß, Raumschiffe insbesondere sehen großartig aus, Waffen wirken plastisch. Aus der Ego-Perspektive führt ihr etliche Gespräche, bei denen die Gesichter der wichtigsten NPCs sehr detailliert gestaltet sind; die Animationen beim Sprechen spielen aber nicht in der höchsten Liga mit. Auch die Lippen-synchronität der deutschen Sprachausgabe lässt zu wünschen übrig. Überhaupt ist die Übersetzung nicht allzu gut gelungen, teils gibt es Sinnunterschiede im Vergleich zum sehr stimmigen englischen Original.

Insgesamt ist die Inszenierung stark; die Story kann da jedoch nur teilweise mithalten. Die Spannung zu Beginn ist sehr gelungen, und einige Quests erzählen coole Geschichten. Blöd: Starfield gibt sich sehr ernst, schöpft das quasi endlose Potenzial seiner Science-Fiction-Thematik aber nicht mal ansatzweise aus. Alle Themen und Motive sind bekannt, das große Mysterium wirkt letztlich banal, und die Autoren stellen euch nur selten vor ein echtes Dilemma. Schön: In Dialogen gibt es öfter die Option, bei Spielstart ausgewählte oder durch Levelaufstiege freigeschaltete Skills für weitere Gesprächsoptionen einzusetzen. Zudem können Silberzungen regelmäßig ihr Überzeugen-Talent nutzen – nicht nur, um mehr Credits zu verdienen wie in Fallout 4, sondern etwa auch, um gewalttätige Auseinandersetzungen komplett zu vermeiden. Entschei-

dungen wollen ebenfalls getroffen werden, die meist zwischen einer guten und einer bösen Option unterscheiden.

Aber obwohl es rund ein halbes Dutzend Fraktionen gibt, solltet ihr besser kein vielschichtiges System mit Beliebtheitskalen und dem Abwägen der Interessen unterschiedlicher Gruppierungen erwarten. Ihr könnt in einem Durchgang nämlich schlicht (fast) alle Fraktions-Questreihen absolvieren. Wirklich dramatische Einschnitte wie der Bürgerkrieg in Skyrim fehlen. Das ist auf der einen Seite gut, weil hier noch die interessantesten und komplexesten Geschichten warten. Auf der anderen Seite sind so aber »WAAAS hast du gemacht?«-Diskussionen wie im diesbezüglich extrem vielseitigen Baldur's Gate 3 nicht möglich. Mit genug Zeit erleben alle Spieler das Gleiche.

Starfield hat trotz allem einige spannende Aufträge, auch in der Hauptgeschichte. Doch die werden von unzähligen anderen über-

deckt, in denen ihr den DHL-Lieferboten gebt oder euch nach mehr farbenfrohen, erinnerungswürdigen Charakteren wie dem herrlich überzeichneten Kapitän Petrov seht, weil alles so furchtbar banal und o8/15 wirkt. Zwar gibt es hin und wieder auch mal Überraschungen und witzige Einfälle wie ein Kasino in der Schwerelosigkeit oder Zufallsbegegnungen (etwa mit einer Schulklassen), die sich zu größeren Quests entwickeln oder lediglich als Gag eingebaut sind, aber angesichts der massiven Spielzeit (für den Test habe ich gut 80 Stunden gespielt, nach 50 davon hatte ich die Haupt- und Fraktions-Quests abgeschlossen) wirken sie eben wie Tropfen auf die kochende Sonnenoberfläche.

Gefangen im Aufrüstwahn

Und doch ... je länger ich bei Starfield am Ball blieb, umso mehr zog es mich in seinen Bann. Das liegt vor allem an den nahezu

REAKTOREN	WERT
Reaktor Stellarator 330T	3633
Reaktor 340T Stellarator	7566
Reaktor Stellarator 350T	11713
Reaktor Stellarator 360T	18074
Toroidreaktor 114MM	6882
Toroidreaktor 124MM	10858
Toroidreaktor 134MM	14962
Reaktor Z-Maschine 1000	9576
Reaktor Z-Maschine 2000	23512
Schnelzündungsreaktor DC301	17185
Trägheitsreaktor 101DS Mag	12312

Farben, Module und neue Waffen sowie Schiffssysteme lassen sich im leicht hakigen Editor bestimmen.

SO KÄMPFT IHR IM RAUMSCHIFF

perfekten Motivationsmechaniken in Sachen Ausrüstung und Talentbaum: Das Sammeln von Erfahrungspunkten und der daraus resultierende Levelaufstieg lösen in meinem Hamsterhirn ähnliche Gefühle aus wie die Zuführung von Zucker bei einem Sechsjährigen. Es gibt kein Stufenlimit in Starfield, ihr könnt im extrem umfangreichen Talentbaum also irgendwann alle Fähigkeiten freischalten, müsst für höhere Ränge (insgesamt gibt es vier pro Skill) aber jeweils Herausforderungen wie »Zerstöre 50 Raumschiffe« oder »Knacke 20 Schlösser« abschließen.

Die damit einhergehenden Verbesserungen sind dankenswerterweise spürbar, und Fähigkeiten wie Überreden oder Schadensresistenz erweisen sich als ungemein praktisch. Und mein Staubsauger-Gen springt beim Looten erledigter Gegner so richtig an. Sich neue Waffen, Raumanzüge und andere Items unter den Nagel zu reißen, wird einfach nicht alt. Das ist immer faszinierend. Zumal es diesmal auch verschiedene Seltenheitsstufen gibt, es hält also ein Hauch Diablo in Starfield Einzug.

Jegliche Ausrüstungsgegenstände kann ich an Crafting-Stationen verbessern und anpassen, mit den richtigen Skills und Ressourcen modifiziere ich meine Pistole mit einem größeren Magazin oder verpasse der Killer-Schrotflinte einen Schalldämpfer. Aber auch Helm und Anzug lassen sich verbessern. Hier steckt genug Stoff für hunderte Stunden Beschäftigung drin, wenn ihr auch in Survival-Spielen darauf abfährt, die absolut beste Ausrüstung zu craften. Wirklich nötig sind die Upgrades aber fast nie; das ebenfalls von Bethesda stammende Fallout 76 bietet hier im direkten Vergleich ein deutlich gelungeneres Crafting-System.

Nebenbei kann eure Figur auch noch (meist überflüssiges) Essen kochen und Medikamente herstellen, die Knochenbrüche und Frostbeulen heilen oder kurzzeitig die Zeit verlangsamen. Nur die wichtigen Med- und Trauma-Kits lassen sich selbst auf der höchsten Talentstufe nicht zusammenmischen, sondern ausschließlich finden oder kaufen. Dank des fairen Schwierigkeitsgrads (auf dem dritten von fünf) und nicht mittelebender Gegner (die Galaxie ist in Levelbezüge eingeteilt) fühle ich mich aber stets gut aufgehoben in einer Vermählung von Herausforderung und Machtgefühl. Wer gefordert werden will, sollte aber gleich auf den zwei höchsten Stufen einsteigen.

Umfangreiche Tools zum Bauen eines eigenen Außenpostens auf einem beliebigen Planeten, dem Einrichten eines Hauses (ihr könnt in den Städten verschiedene Apart-



Die Perspektive ist intensiv, die Präsentation der Raumpkämpfe fehlerlos.



Ihr könnt einzelne Schiffssysteme der Feinde aufs Korn nehmen. Zu Beginn reicht aber stumpfes Draufhalten. Unten links verteilt ihr Energie auf eure eigenen Module.



Mechanisch ändern sich die Gefechte nie, und bald merkt ihr: Das ist gar kein echtes Weltraumspiel, sondern vielmehr eine Art Minispiel in Starfield. Schade.

ments kaufen) oder dem Individualisieren eures Raumschiffes existieren ebenfalls: Wer auch nur einen Funken Kreativität besitzt, wird mit diesen Optionen wieder jede Menge Zeit verbringen können.

Gemeinsam haben sie alle eine unnötig verquere Bedienung, die dank verschachtelter Menüs sowohl mit Maus und Tastatur als auch Gamepad einiges an Eingewöhnungszeit erfordert. Die Tutorials helfen da auch

nicht groß weiter, denn Starfield verschweigt immer wieder kleine Details zur Handhabung, die man teils erst nach Stunden oder im Dialog mit anderen Spielern versteht. Habt ihr euch mit der Steuerung arrangiert, können sich die Ergebnisse dafür echt sehen lassen. Ihr dürft selbst kleinste Deko-Objekte per Hand platzieren und so euer Traumhaus in einer eigentlich lebensfeindlichen Umgebung auf einem verlassenem

Mond im hintersten Winkel der Milchstraße bauen. Phallusförmige Raumschiffe sind natürlich ebenfalls möglich, wobei sich mit jeder Anpassung der Hülle auch das Layout im Inneren verändert.

Gute Nachrichten für alle, die vor allem an der Story interessiert sind: Wenn ihr nicht wollt, müsst ihr keinen einzigen Außenposten errichten und euer Raumschiff-Design nicht einmal anpassen, ihr könnt das Crafting komplett ignorieren und braucht auch keine Ressourcen abbauen. Somit habt ihr auch wenig Gründe, das viel zu große Universum von Starfield zu erkunden – und spart euch dadurch viel Zeit und Nerven.

Keine Weltraumsimulation

Starfield hat ein strukturelles Problem, das es qualitativ im Vergleich zu Fallout 4 und Skyrim ein ganzes Stück herabwertet. Dabei sollte die riesige Spielwelt mit ihren mehr als 1.000 Planeten eigentlich die große Stärke des Rollenspiels sein. Allerdings fällt dieser Erkundungspart extrem flach und eintönig aus. Starfield fühlt sich an wie eine Ansammlung von Levels, die über eine schnöde Sternenkarte miteinander verbunden sind. Das Gefühl des organischen Entdeckens beim Herumwandern in Himmelsrand und Commonwealth, wir ihr es aus Skyrim und Fallout 4 kennt, wird dadurch

enorm geschmälert. Um von einem Level zum anderen zu reisen, müsst ihr in Starfield auf der Karte einen Kurs setzen und den Sprungantrieb aktivieren, für den ihr manchmal noch Energie umverteilen müsst. Im Test erschöpfte sich mein Input als Spieler oft in der Tastenkombination L-R-X: Ich öffnete das Missions-Logbuch, setzte einen Kurs für das ausgewählte Questziel und bestätigte den Sprung. Die von fast allen Orten mögliche Schnellreise ist erstmals kein optionales Feature, sondern essenziell: Es gibt keine Möglichkeit, selbstständig zwischen Systemen zu reisen, alles wird mittels selbstablaufender, nicht unterbrechbarer Zwischensequenzen abgewickelt.

Überhaupt wird das Raumschiff-Gameplay von Starfield sozusagen an jeder Ecke trivialisiert: Wenn ihr Glück habt, könnt ihr im Orbit eines Planeten mal eine Raumstation ansteuern oder einem mysteriösen Signal nachgehen, ab und zu lauft ihr in Zufallsbegegnungen NPC-Pötte über den Weg, und natürlich gibt's zuweilen auch laserblitzende Gefechte gegen feindliche Schiffe. Alles andere funktioniert jedoch über Menüs und Automaten. Diese Einschränkungen setzen sich auf den Planeten fort: Freies Fliegen in der Atmosphäre ist nicht erlaubt, Landen und Abheben laufen komplett automatisch ab. Das Raumschiff fühlt sich dadurch wie eine – zugegebenermaßen sehr schicke – Requisite an. Selbst die Dogfights wirken wie aufgepöfft: Es gibt keine großen Weltraumschlachten wie in »Star Wars« oder mitunter »Star Trek«, das höchste der Gefühle sind bis zu fünf Widersacher gleichzeitig, und die steuern dann meist auch schnurgrade auf mich zu. Ich schieße erst ihre Schilde und dann die Hülle weg, nehme zwischendurch vielleicht noch einzelne Systeme wie Waffen und Triebwerke aufs Korn, aber wirklich nötig ist das selten.

Wer ein Faible für Everspace 2, Freelancer oder Star Citizen hat, sollte um Himmels Willen nicht von Starfield erwarten, dass das Spiel annähernd Vergleichbares leistet. Auch wenn – und hier muss sich Bethesda selbst an die Nase fassen – Aussagen der Entwickler vor Release (besonders von Todd

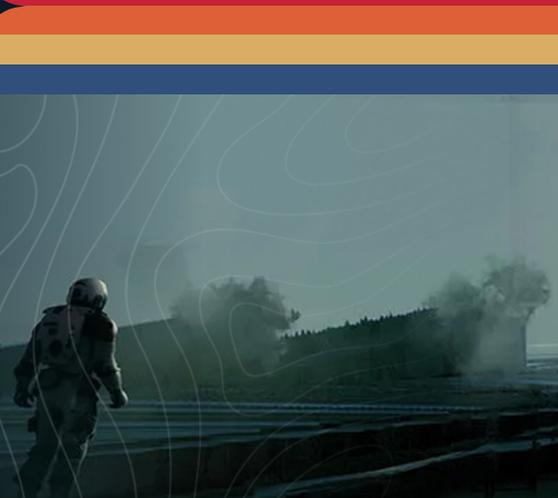
Science-Fiction-Enthusiasten werden sich an Starfield kaum sattsehen können.

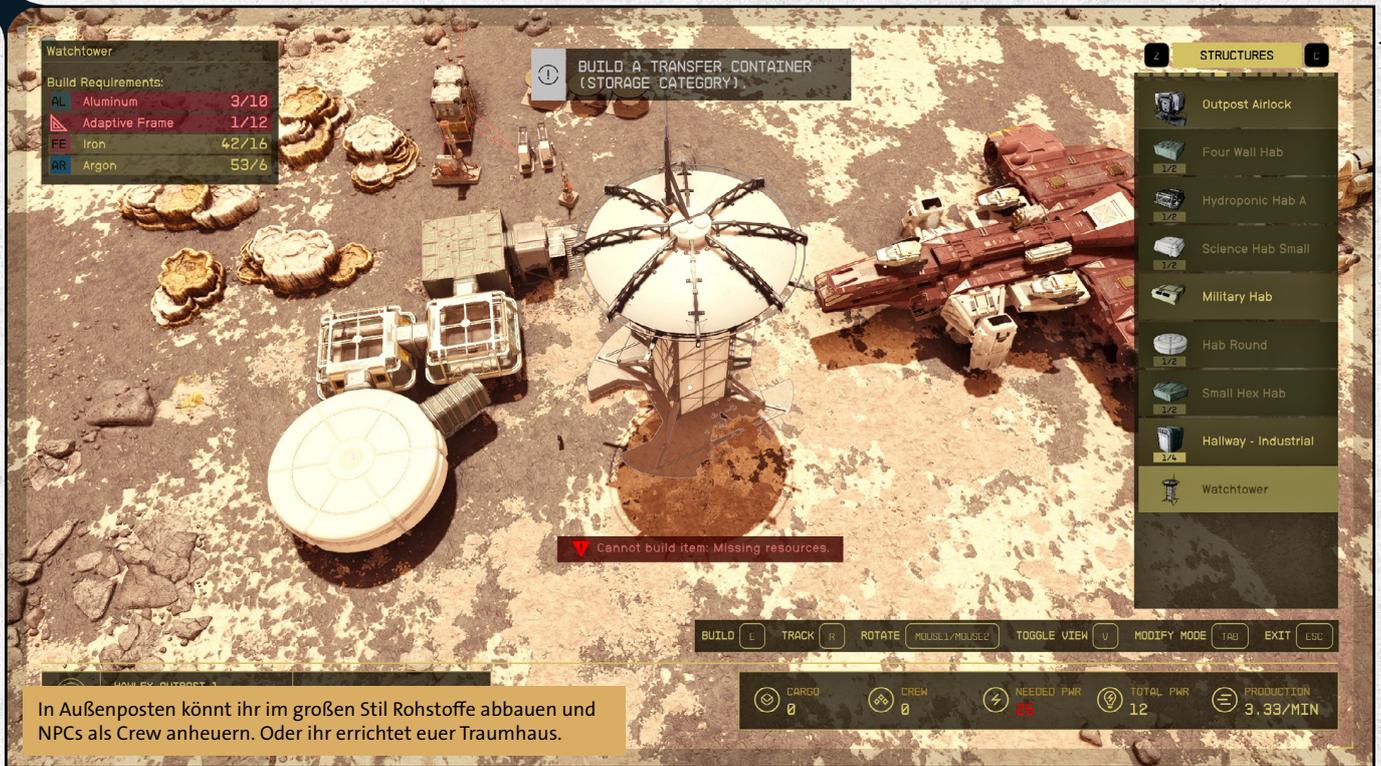


Mit dem Scanner dokumentiert ihr Fauna und Flora. Wer so einen ganzen Planeten erkunden will, muss sich auf viel Laufarbeit gefasst machen.



Reisen zwischen Sternensystemen und Planeten funktionieren ausschließlich über die Schnellreise per Sternenkarte.





In Außenposten könnt ihr im großen Stil Rohstoffe abbauen und NPCs als Crew anheuern. Oder ihr errichtet euer Traumhaus.

Howard und Pete Hines) teils eben genau dieses Bild gezeichnet und entsprechende Erwartungen geweckt haben.

Das Problem mit den 1.000 Planeten

Wer gerade nicht questet, so schien die Werbung vor Release anzudeuten, kann in Starfield dennoch jede Menge auf den vielen, vielen Planeten des Spiels entdecken. Tatsächlich gibt's auf jedem Himmelskörper eine Handvoll sogenannter Points of Interest, hinter denen sich etwa eine Höhle mit Loot oder ein kleiner Piratenaußenposten verbergen können. Die werden teils zufalls-generiert. Ressourcen warten darauf, dass ich sie mit Maschinen oder einem Laserstrahl aus Boden und Felsen breche. Dazu streifen allerlei Tiere durch die Welt, die Vielfalt ist hierbei weit geringer als im prozedural generierten No Man's Sky. Mit einem Scanner kann ich bestimmte Teile der Flora und Fauna identifizieren, bis irgendwann der Planet als erkundet gilt.



Diese Erkenntnisse lassen sich versilbern, denn es gibt einen nicht endenden Strom an automatisch generierten Missionen, nicht nur für Entdecker. Computerterminals verteilen Kopfgeldaufträge, ihr sucht für eine Bank

nach säumigen Zahlern oder erledigt Kampfeinsätze für die verschiedenen Fraktionen. Das alles sorgt dafür, dass ihr praktisch unendlich viel Zeit in Starfield stecken könnt, aber im Endeffekt beschäftigt ihr euch so

Fortsetzung auf Seite 26

POTENZIAL DURCH MODS

Starfield erscheint wie die bisherigen Spiele von Bethesda Game Studios mit umfangreichem Mod-Support. Die Erfahrung lehrt, dass Hobbyentwickler bereits in Kürze zahlreiche kostenlose Modifikationen zum Download bereitstellen werden, die sowohl Features und Bedienung überholen als auch neue Inhalte und Mechaniken bereitstellen. Für unsere Wertung ist das jedoch nicht relevant.

OHNE ODYSSEE INS WELTALL

Mit unserer großen Sternenkarte verpasst ihr kein System. Ihr könnt erledigte Sterne einfach abhaken.



- Alpha Andraste 30 + Beta Andraste 20
- Carinae 20 + Eta Cassiopeia 20
- Bessel 10 + Piazzini 10
- Van Maanens Stern 10
- Luytens Stern 05
- Tau Ceti 10
- Procyon A 10 + Procyon B 05
- Sirius 05 + The Pup 10
- Sol 01
- Alpha Centauri 01 + Toliman 05
- Kapteyns Stern 10
- Eridani 20
- Delta Pavonis 25
- Altair 15
- Barnards Stern 01
- Wolf 05
- Narion 01 + Valo 05
- Guniibuu 20 + Indum 20
- Sakharov 15
- Vega 25
- Groombridge 25
- Kumasi 25
- Andromas 15
- Newton 55
- Ursae Majoris 30 + Ursae Minoris 20
- Linnaeus 45
- Aranae 15 + Olympus 10
- Oborum Prime 20 + Oborum Proxima 25
- Nemeria 35
- Bardeen 70
- Bradbury 20 + McClure 20
- Rasalhague 40
- Arcturus 15
- Muphrid 15
- Cheyenne 01 + Maheo 01
- Nikola 40
- Leviathan 55
- Lunara 25
- Sagan 15
- Denebola 30
- Kryx 20
- Schrodinger 65
- Alpha Marae 45 + Beta Marae 45
- Jaffa 35
- Lantana 30
- Volii 05
- Feynman 55
- Xi Ophiuchi 50 + Zeta Ophiuchi 50
- Alpha Tirna 35 + Beta Tirna 35

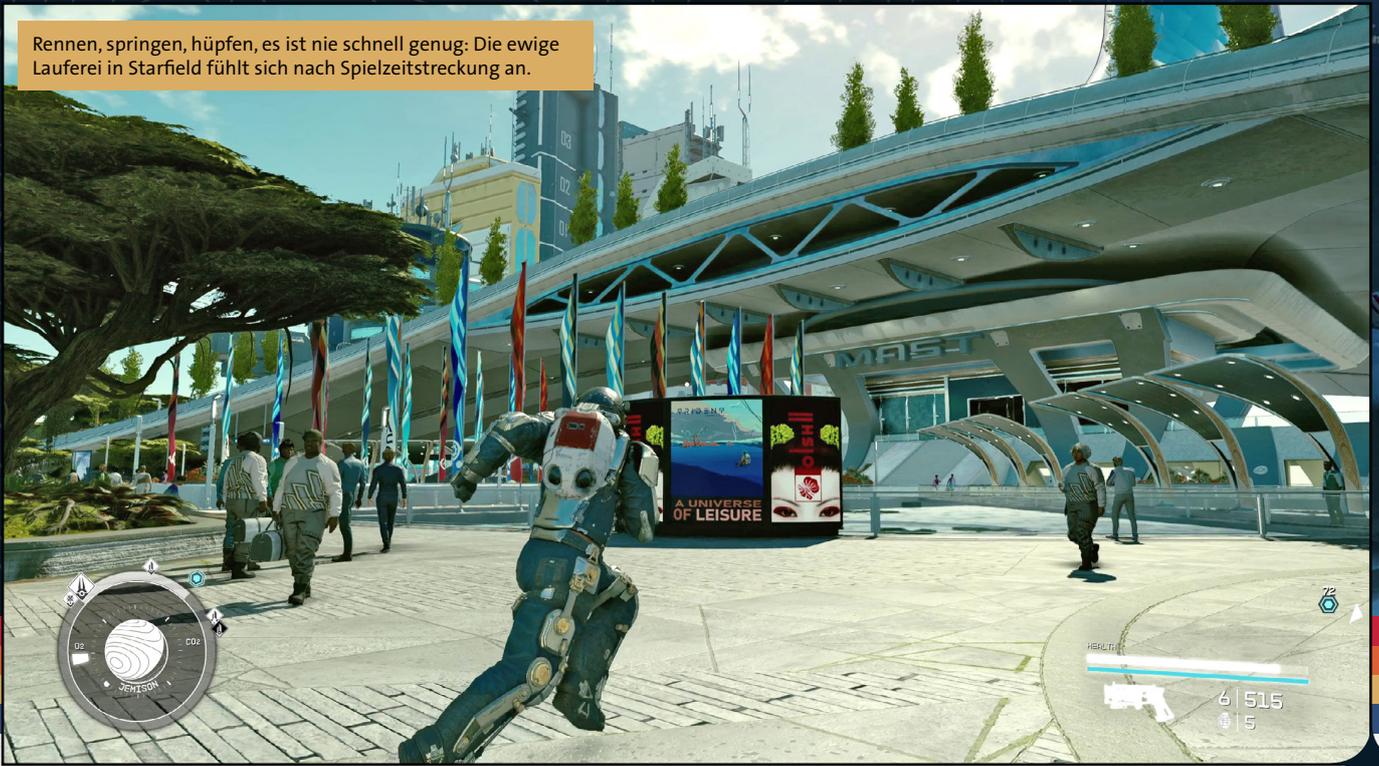




- Freya 40
- Sparta 60
- Zosma 50
- Shoza 35
- Celebrai 70
- Heisenberg 55
- Copernicus 30 +
- Copernicus Minor 30
- Tidacha 45
- Decaran 60
- Porrima 30
- Bolivar 35 +
- Rivera 35
- Nirvana 40
- Alchiba 50
- Ixyll 40
- Bara 45
- Serpentis 55
- Moloch 40
- Rutherford 45
- Verne 70
- Maal 60
- Ophion 45
- Hyla 40
- Khayyam 40
- Al-Battani 35
- Heinlein 45
- Delta Vulpes 50 +
- Gamma Vulpes 50
- Alpha Ternion 60 +
- Proxima Ternion 65
- Enll 65
- Masada 75
- Charybdis 65
- Leonis 65
- Fermi 75
- Strix 70
- Bohr 75
- Bel 55
- Syrma 55
- Bannoc 50 +
- Bannoc Secundus 50
- Archimedes 75
- Pyraas 70
- Rana 65
- Huygens 75
- Hawking 75
- Foucault 60
- Kang 60
- Zelazny 60
- Marduk 70
- Algorab 70
- Katydid 75

= Hier sind die größten Siedlungen.
 Die Zahlen geben das empfohlene Level an.

Rennen, springen, hüpfen, es ist nie schnell genug: Die ewige Lauferei in Starfield fühlt sich nach Spielzeitstreckung an.



nur mit absolut bedeutungslosem Grinding ohne verknüpfte Storyelemente. Ja, das Universum von Starfield ist groß. Ja, es gibt wahnsinnig viel zu tun. Aber am Ende macht der wirklich handgefertigte, wertige Teil davon eben bei weitem nicht die Mehrheit aus. Viele Starfield-Fans waren vor Release zu dem maximal verwirrt: Ist es denn möglich, einen Planeten komplett zu Fuß erkunden?

Nein: Ich darf zwar jedes Fleckchen auf einem Planeten anklicken und dort landen, doch das generiert nur eine zufällige quadratische Spielfläche mit circa zehn erkundbaren Landmarken, die sich im Kreis um mich herum verteilen. Laufe ich dagegen etwa fünf Minuten in eine Richtung, war es das mit verlassenem Waffenfabriken oder Laboren, und vier weitere Minuten später endet schließlich auch die Landschaft mit einer unsichtbaren Wand. Beim Test hat mich die Tatsache, dass die Himmelskörper tatsächlich in Zonen mit unüberwindbaren Grenzen eingeteilt sind, aber kaum gestört. Das liegt an drei Punkten:

1. Mir macht ein Spiel nicht mehr oder weniger Spaß abhängig davon, ob ich einen

Planeten übergangslos umrunden kann oder eben nicht.

2. Es gibt auf 99 Prozent aller Starfield-Planeten eh kaum etwas zu entdecken, für das sich so ein Spaziergang lohnt.
3. Jeder Exkurs verkommt aufgrund des Verzichts auf Fahrzeuge zu einer elendig langsamen Tortur.

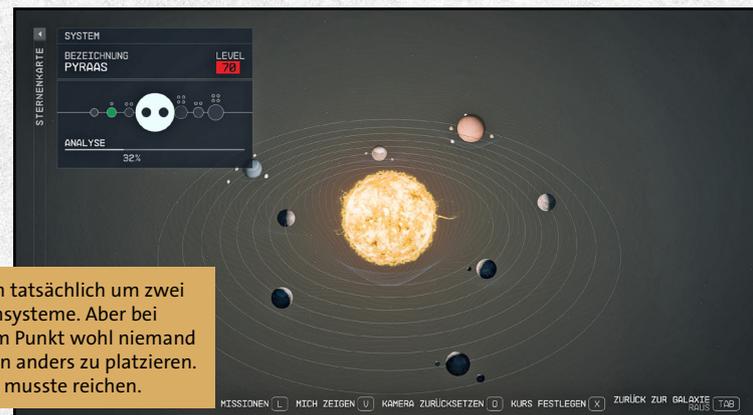
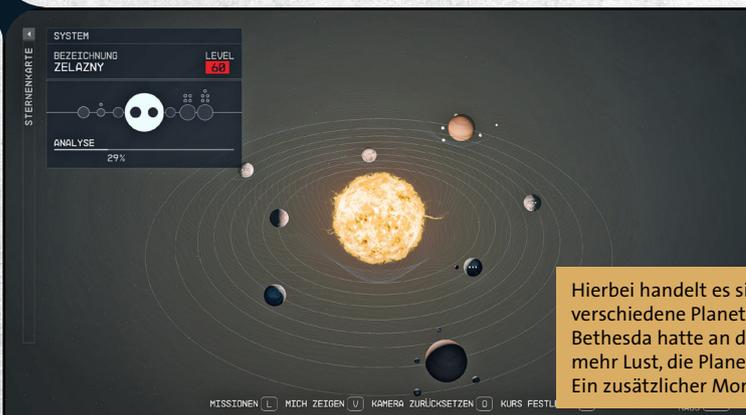
Wie hat es eine Kollegin im Gruppen-Chat während des Tests ausgedrückt? »Ich hätte nie geglaubt, dass ich mal den Mako aus Mass Effect vermissen würde.« Aber es stimmt: Starfield hätte dringend Fahrzeuge benötigt, zu groß sind die Distanzen besonders auf unzivilisierten Planeten. Das Problem wird durch das Questdesign verschärft, das euch oft mehrmals für eine simple Besorgung oder eine Handvoll von Gesprächen von einem Ende der Galaxie/Kolonie zum anderen schickt – und durch das Ausdauer-system. Wer in Starfield rennt oder springt, verbraucht dabei Sauerstoff, dargestellt mit einer Anzeige am unteren linken Bildschirmrand. Ist der weg, baut sich an seiner Stelle rotes CO₂ auf. Erreicht das Kohlendioxid einen Höchststand, riskiert ihr den Verlust von

Lebensenergie und temporäre Körperschäden, wenn ihr weiterjoggt.

Das Problem: Der lebenswichtige Sauerstoff ist ohne Upgrades verflucht schnell weg, weshalb ich irgendwann dazu überging, wann immer möglich das Jetpack zu nutzen, um mich ein klein bisschen schneller durch die riesige Spielwelt zu bewegen. Das resultierte in andauernden kleinen Sprüngen, die besonders im Third-Person-Modus absolut lächerlich aussehen.

Verschärft wird die Problematik noch, wenn ihr wie ich ein Hoarder seid und alles einsackt, was nicht niet- und nagelfest ist. Dadurch ist euer Charakter nämlich schnell überladen, verbraucht mehr Sauerstoff oder kann gleich gar nicht mehr rennen. Auch die Schnellreise ist dann in gewissen Situationen schlicht unbrauchbar.

All das wirkt weniger realistisch und mehr wie eine wissenschaftliche Gängelung seitens der Entwickler, auch wenn sich das knapp bemessene Gewichtslimit mit Talentpunkten erhöhen lässt. Meine Prognose: Nach Release werden Mods, die diese knapp gesetzten Limits aufweichen, enorm populär werden. Im aktuellen Zustand dagegen fühlt



Hierbei handelt es sich tatsächlich um zwei verschiedene Planetensysteme. Aber bei Bethesda hatte an dem Punkt wohl niemand mehr Lust, die Planeten anders zu platzieren. Ein zusätzlicher Mond musste reichen.

MEINUNG

Natalie Schermann
@theycallme_lie



Starfield hatte es von Anfang an etwas schwer bei mir, denn das Sci-Fi-Setting wollte einfach nicht Klick machen. Auch nach dem Anspielen schafft es Bethesda das Rollenspiel nicht, mich von Raumfahrten und -kämpfen zu überzeugen. Das Hin- und Herfliegen zwischen den Planeten fühlt sich mühselig an und wirkt wie ein unnötig verkompliziertes Schnellreisensystem. Kompliziert aber nicht etwa, weil es sich wie eine realistische Simulation anfühlt, sondern weil es einfach viele redundante Zwischenschritte hat.

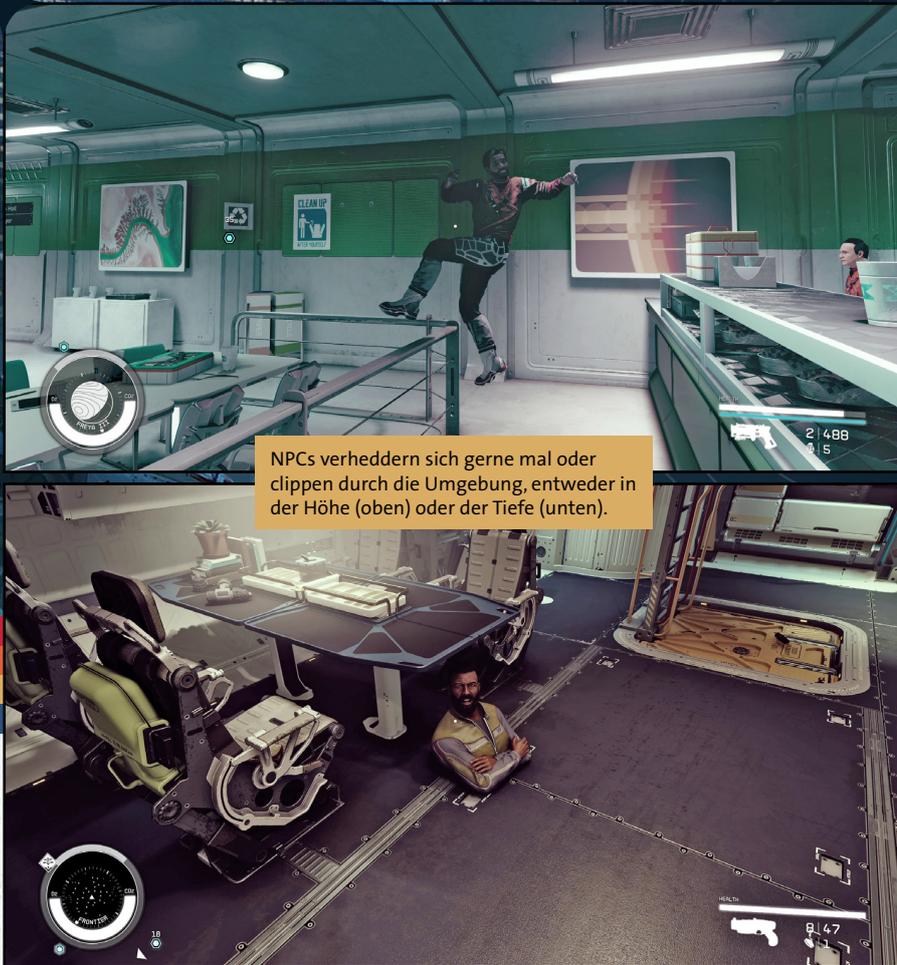
Auch das Erkunden der Planeten war für mich bisher größtenteils enttäuschend. Die meiste Zeit laufe ich durch leere Wüsten von einem Punkt zum anderen. Das Crafting gibt mir zudem nicht genug Motivation, um mich auf die Suche nach Ressourcen zu begeben und mir die Mühe zu machen, neue Rezepte zu erforschen, und dann meine Waffen, Anzüge, Helme zu verbessern oder mir Essen zu kochen.

Wo Starfield für mich glänzt, das sind die Städte. Hier kann ich stundenlang durch die Straßen und Wohnsiedlungen wandern, mit den Leuten reden und lernen, wie die unterschiedlichen Kolonien ticken und was die Menschen hier bewegt. Kleine Nebenquests bringen mir diese Menschen noch näher und erwärmen mein Herz, wenn ich etwa gemalte Bilder eines kleinen Mädchens aufhängen soll, um den hart schuftenden Minenarbeitern ein Lächeln in ihre Gesichter zu zaubern.

Als Spiel möchte Starfield zu viel auf einmal sein. Bethesda hätte dem Rollenspiel einen riesigen Gefallen getan, wenn es einen großen Teil der Features, Mechaniken und Sonnensysteme einfach gestrichen hätte. Ich brauche keine Unmengen von erkundbaren Copy-Paste-Planeten. Mir reichen stattdessen ein paar wenige, die dafür schön ausgearbeitet sind, mich mit tollen Charakteren bekannt machen und mir fantastische Geschichten erzählen. Wer bereits Fan von Bethedas Rollenspielen ist, wird höchstwahrscheinlich auch mit Starfield Spaß haben. Eine Rollenspielrevolution ist das allerdings nicht.

nen sind umfangreich, und es gibt sogar eine Einstellung, um sich Bildschirmtexte größer anzeigen zu lassen. Starfield ist offiziell für AMD-Grafikkarten optimiert, und tatsächlich war mein Ryzen 7 7700 mit Radeon RX 7900 XTX und 32 GB in 2560x1440 Pixeln stets auf der Höhe, die Action gab sich flüssig ohne Slowdowns oder Ruckler. Bei Nvidia-Grafikkarten stellten wir im Vergleich kein dediziertes Leistungsminus fest, trotz fehlender DLSS-Unterstützung.

Ein drittes System mit Intel i5-6600, GeForce RTX 3080 und 32 GB RAM hatte in



NPCs verheddern sich gerne mal oder clippen durch die Umgebung, entweder in der Höhe (oben) oder der Tiefe (unten).

sich vieles an Starfield nämlich wie mutwillige Zeitverschwendung an.

Dass Bethesda teils die Planetengrafiken auf der Sternenkarte eins zu eins übernimmt oder einfach nur die Farbe von Sonnen geändert hat, um das riesige Universum mit Inhalten zu füllen, stimmt mich nicht eben milder. Der Gipfel sind aber die mehr als 20 Tempel, in denen ich besondere Kräfte für meinen Avatar freischalte. Dabei handelt es sich um die vor Release nur angeteaserte »Weltraummagie«; Details dazu sollen wir auf Bitten von Bethesda nicht verraten. Was jedoch eigentlich eine Belohnung für fleißige Spieler sein sollte, verkommt zum Witz: Die Alien-Tempel sind alle exakt gleich aufgebaut, es gibt dort keinerlei Rätsel oder besondere Herausforderungen zu absolvieren, nur ein immergleiches Miniminispiel.

Auch die Art, wie ihr die Tempel findet, ist an Einfallslosigkeit wohl so schnell nicht zu überbieten: Dutzende Male kehrt ihr für wenige Sekunden zu einem bestimmten NPC zurück, der euch neue Einträge ins Logbuch schreibt, anschließend nutzt ihr die bekannte Tastenkombination L-R-X, und nach der Landung auf einem langweiligen Planeten aus der Retorte müsst ihr noch mehrere Minuten zu Fuß durch die Einöde stampfen, fertig. Das sind die allerschlimmsten Momente von Starfield.

Es geht immer weiter

Angeblich soll Starfield erst dann richtig losgehen, wenn ihr die Hauptstory abgeschlos-

sen habt. Das ist, mit Verlaub gesagt, Blödsinn. Was stimmt: Das New Game Plus ist in Starfield so reibungslos in die Story eingefügt, wie ich es selten in einem Spiel gesehen habe. Die Gründe dafür kann ich ohne Spoiler nicht erklären. Was ich gemerkt habe: Starfield ist von Beginn an darauf ausgelegt, dass ihr es immer weiterspielt, quasi bis zur Unendlichkeit. Habt ihr einige der gut versteckten Inhalte wie die legendären Raumschiffe beim ersten Mal nicht entdeckt? Schnappt sie euch beim zweiten Durchgang – oder spielt euer Savegame nach dem Ende einfach weiter! So bietet sich auch die Möglichkeit, andere Spielstile auszuprobieren, euch etwa mal für die bösen Gesprächsoptionen zu entscheiden und statt in einer Questreihe den Sicherheitsbehörden zu helfen, stattdessen den Piraten die Treue zu halten.

Bei der Technik gibt's Licht und Schatten

Im Gegensatz zur auf 30 FPS begrenzten Xbox-Version läuft Starfield am PC nahezu problemlos. Lediglich in den größeren Städten kann die Bildrate etwas einbrechen, gerade in 4K-Auflösung. Ein Intel i9-13900K mit GeForce RTX 4090 und 32 GB RAM schaffte so bei vollen Details in 4K zwischen 55 und 65 FPS (Stadt) beziehungsweise 68 und 85 FPS (unzivilisierter Planet). In 1440p sieht's gleich viel entspannter aus, hier sind problemlos um die 100 FPS möglich. 21:9-Auflösungen werden unterstützt, die Grafikoptio-

Durch das Aufsuchen der Tempel erhaltet ihr besondere Fähigkeiten, die euch im Kampf gute Dienste leisten, indem sie etwa Gegner umstoßen.



3440x1440 bei mittleren Details meistens um die 45 FPS zu Fuß, im Weltraum konstante 60 Bilder pro Sekunde. Was in jedem Fall Pflicht ist: eine SSD, denn auf einer langsamen HDD-Festplatte werden die häufigen Ladezeiten zur absoluten Geduldsprobe.

Für Sandbox- und Bethesda-Spiele typisch: Starfield hat mit einigen Bugs zu kämpfen. Am häufigsten kommen Glitches vor: Figuren schweben plötzlich in der Luft oder versinken im Boden. Die Gegner-KI hat immer wieder Aussetzer, rennt etwa mitten im Gefecht weg oder reagiert verzögert, wenn sie nicht gleich an der Levelarchitektur hängenbleibt. Solche Fehler sind ärgerlich, aber zuweilen auch amüsant und auf die gesamte Spiellänge gerechnet nicht schwer-

wiegend. Anders sieht es bei mehreren Bugs aus, die auch das Day-One-Update laut Bethesda's eigenen Patch Notes nicht behebt: Zweimal endete das Laden eines Spielstands in einer Endlosschleife, ein anderes Mal fro der Bildschirm ein, und einmal konnte meine Spielfigur nicht mehr schießen. Nur das Laden eines älteren Spielstands brachte Linderung. Für die kleinen und großen Bugs gibt es von uns eine Abwertung um zwei Punkte.

Darum kriegt Starfield weniger als Fallout 4

Ihr seht: Es gibt viel zu kritisieren an Starfield. Wie zum Beispiel die fehlende Option, in Gewässern zu tauchen. Oder dass NPCs

oft nicht reagieren, wenn wir ihn ihrer Nähe Waffen abfeuern. Und wieso bitte gehen manche Ladenbesitzer nie schlafen, obwohl man das von einer realistischen Open World erwarten könnte und anderswo in Starfield auch so praktiziert wird? All das sind valide Punkte, die erwähnt werden müssen. Aber am Ende wogen sie im Test nicht so schwer wie der Spaß und die Spannung, mit der ich mich auch noch nach 60 Stunden in jede neue Quest gestürzt habe. Starfield nimmt das bekannte und bewährte Bethesda-Konzept und packt es in eine Science-Fiction-Welt, und allein das wird für viele von euch schon genug sein, um freiwillig hunderte Stunden in diesem Spiel zu verbringen. Doch den ganzen Test über fand ich einfach

Es gibt sie, die Zufallsbegegnungen und kleinen sympathischen Quests, für die Bethesda bekannt ist.



MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de

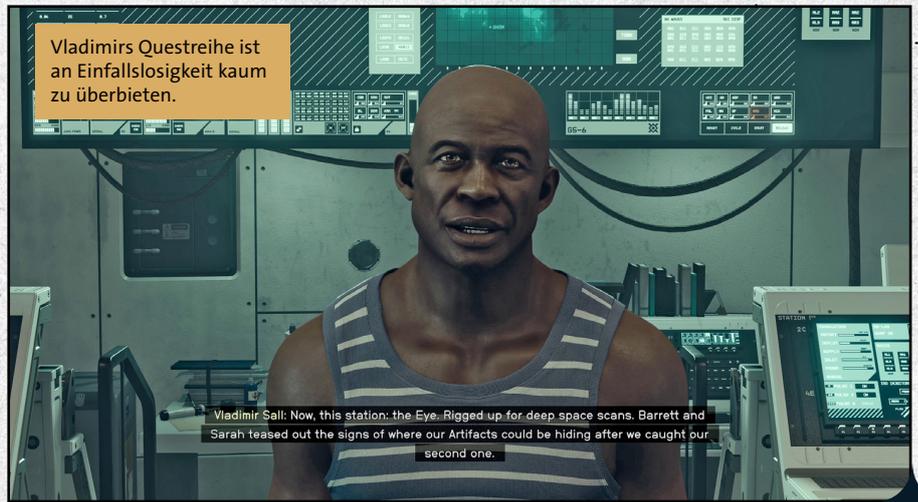


Starfield und Elex 2 haben überraschend viel gemeinsam, zum Beispiel das Jetpack. Auch bei der Wertung liegen die zwei Open-World-Rollenspiele am Ende weniger weit auseinander, als ich es vorher gedacht hätte. Aber in einem Punkt ist der Unterschied dann schon gewaltig, und das dürft ihr als schmerzhaften Schuss vor den Bug von Bethesda verstehen: Die Spielwelt von Starfield hat mir tatsächlich weniger gut gefallen als die von Elex 2!

Vielleicht wäre es wirklich besser gewesen, wenn sich Todd Howard und Co. auf einen Planeten oder ein Sternensystem konzentriert hätten, statt die halbe Milchstraße simulieren zu wollen. Denn Starfield ist so mit (teils unnützen) Inhalten vollgestopft, dass ich viel öfter als bei Fallout 4 und Skyrim die Nähte sehe. Vergessen kann ich das während der Storykampagne und der gelungenen Fraktions-Quests vor allem dann, wenn ich in einer größeren Siedlung lande (Neon, wow!) und dort allerlei Quests für verschiedene Fraktionen abarbeite, ohne ständig per Schnellreise zwischen verschiedenen Systemen hin- und herspringen zu müssen. Das ist das Spiel, das ich erwartet habe, und es macht mir richtig Spaß!

Das Fortschrittsgefühl ist spürbar, ich finde ständig neue Waffen, und dank Jetpack werden Kämpfe in mehrstöckigen, weitläufigen Umgebungen zur amüsanten, herrlich dynamischen Treibjagd. Der Rest ist dann aber eher ärgerlich: Das Raumschiff, die Gefechte im Weltall und das einschläfernde Marschieren über leere Planetenoberflächen (Wo sind die Fahrzeuge?) sind ständige Mahnmale an das bergeweise verschwendete Potenzial.

Starfield ist nicht das Spiel geworden, das ich mir angesichts der Werbung im Vorfeld ausgemalt hatte. Es ist ein Bethesda-Rollenspiel, wie wir es kennen, in Teilen mit neuem Anstrich, doch hinter den Kulissen existieren weiterhin die alten Stärken (und Schwächen) des Systems. Wer das akzeptieren kann, findet hier für die nächsten Wochen ein neues Zuhause. Alle anderen Rollenspiel-Fans sind mit Baldur's Gate 3 aktuell besser bedient.



keine Antwort auf eine Frage, die für mich entscheidend war bei der Wertungsfindung: Was ist der eine überraschende Twist an Starfield, die große Besonderheit? Fallout hat seine Vaults, Skyrim die Drachen – aber Starfield setzt mit dem Riesenuniversum und seiner Erkundung alles auf eine Karte, nur um dann ausgerechnet in dieser Kategorie ziemlich zu enttäuschen.

In seinem Streben, immer größer zu werden, hat das Bethesda-Spiel viel verloren: Die Crafting-Optionen beispielsweise sind größtenteils überflüssig und bei weitem nicht so wertvoll wie im inzwischen stark ausgebauten Fallout 76 (dessen Launch-Status nebenbei erwähnt deutlich schlimmer war als der von Starfield). Und das Environmental Storytelling, im Test zu Fallout 4 von Michael Graf in höchsten Tönen gelobt, ist bei Starfield quasi nicht mehr existent. Bis auf wenige Ausnahmen wirkt alles wie aus der Massenfertigung. Platz für kleine, sympathische Locations gibt es kaum, und Muße, sie zu suchen, habe ich sowieso nicht, denn das öde Planeten-Hopping lässt kein Gefühl einer verbundenen, logischen Spielwelt aufkommen.

Starfield hatte in seinem Kern das Potenzial, Bethedas Open Worlds auf eine neue, revolutionäre Stufe zu heben. Doch am Ende zerbricht fast alles, was nach Fallout 4 dazugekommen ist, unter der Last seiner 1.000 Planeten. Was bleibt, ist ein Spiel, das mit seinem Sandbox-Charakter vielleicht weiter-

hin keine direkte Konkurrenz fürchten muss, aber auch eines, das nicht mehr ganz die gleiche Faszination wie seine zwölf beziehungsweise acht Jahre alten Quasi-Vorgänger auslöst. Statt Welten, die kein Mensch zuvor besucht hat, findet man hier hauptsächlich Altbekanntes. Und das vor allem, weil Todd Howard und Co. nicht den Dachboden aufräumen wollten. ★

STARFIELD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i7-6800K / Ryzen 5 2600X
Geforce 1070 / RX 5700
16 GB RAM, 125 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5-10600K / Ryzen 5 3600X
RTX 2080 / RX 6800 XT
16 GB RAM, 125 GB Festplatte

PRÄSENTATION



👍 tolle SciFi-Ästhetik 👍 eindrucksvolle Musik 👍 Figuren mit hübscher Optik 👍 detaillierte Rüstungen und Raumschiffe 🚫 Defizite bei Animationen

SPIELDESIGN



👍 Bewegung und Kämpfe 👍 Entscheidungen mit Konsequenzen 👍 Skills und Loot 🚫 flache Weltraumerkundung 🚫 ohne Schnellreise unspielbar

BALANCE



👍 gute Herausforderungskurve 👍 fünf Schwierigkeitsgrade 👍 keine mitlevelnden Feinde 🚫 erratische Gegner-KI 🚫 nicht alle Funktionen gut erklärt

ATMOSPHERE / STORY



👍 tolle Aufbruchsstimmung 👍 Handlung beginnt mysteriös 👍 belebte Städte 🚫 Story selten originell 🚫 Copy/Paste bei Sonnensystemen und Tempeln

UMFANG



👍 lange Haupt- und Fraktions-Quests 👍 Waffen, Bauoptionen und Skills 👍 viele Nebenaufgaben 🚫 New Game Plus 🚫 lange Laufwege und Füller

ABWERTUNG

Viele Glitches, dummes KI-Verhalten und größere Bugs (Spielstände laden manchmal nicht, Waffen verweigern den Dienst) erfordern dringende Patches.

83

-2

FAZIT

Größer als die Ambitionen von Starfield ist nur das vergeudete Potenzial des Rollenspiels. Dennoch ein spaßiger Weltraum-Trip.

81

