

Charaktermerkmale optimieren

DREI AUS 17

Mama: Mitglied der Constellation. Ich wusste, dass du was Besonderes bist.

Neben eurem Aussehen und Background dürft ihr auch drei Charaktermerkmale wählen – wir helfen beim Feintuning eurer Helden!

Von Nicole Wakulczyk

Bis zu drei von 17 Charaktermerkmalen dürft ihr euch zu Spielbeginn aussuchen. Die Wahl ist zwar optional, ihr könnt den Schritt somit auch auslassen und euch direkt auf eure Reise begeben, aber ein späteres Nachholen ist dann nicht mehr möglich. Außerdem verpasst ihr beim Überspringen gute Möglichkeiten, euren Spielcharakter noch ein Stück individueller zu basteln.

Beim Merkmalangebot schließen sich einige der 17 gegenseitig aus. So kann euer Charakter entweder aufgeklärt oder universell erzogen sein oder aber das Merkmal Schlangenumarmung wählen. Weltraum und Terra Firma schließen sich aus, und extrovertiert und introvertiert sind ebenfalls nicht zu kombinieren, logisch. Aber welche passen denn am besten zu eurem Spielstil?

Körperliche Merkmale

Alle Merkmale haben positive sowie negative Einflüsse auf euren Charakter und eure Spiel-



Mit dem Merkmal **Kinderkram** könnt ihr sogar in eurem alten Kinderzimmer stöbern.

weise. Beim Merkmal **Alien-DNA** seid ihr zum Beispiel Teil eines Experiments gewesen, das Menschen- und Alien-DNA vereint. Dadurch erhöhen sich bei euch Gesundheit und Sauerstoff – aber Heil- und Nahrungselemente wirken schwächer. Als **gesuchter** Charakter tauchen gelegentlich Söldner auf, die euch umbringen wollen. Dafür lauft ihr auf Hochtour auf, wenn ihr in die Ecke getrieben werdet: Ihr verursacht bei niedriger Gesundheit zusätzlichen Schaden. Bei Charakteren mit dem Merkmal **Terra Firma** sind Sauerstoff und Gesundheit am Boden erhöht, im Weltall jedoch verringert. Beim **Weltraum**-Merkmal ist es genau andersrum.

Begleiter & Fraktionen

Als **extrovertierter** Charakter verbraucht ihr weniger Sauerstoff, wenn ihr mit mensch-

lichen Begleitern unterwegs seid. Bestreitet ihr euer Abenteuer hingegen allein, verbraucht ihr mehr. Gegenteilig verhält es sich als **introvertierter** Charakter: Euer Sauerstoffverbrauch ist höher, wenn ihr menschliche Begleiter habt, und niedriger, wenn ihr allein unterwegs seid.

Als **Arbeitgeber** habt ihr den Vorteil, dass sich euer Schiffssystem gelegentlich selbst repariert. Jedoch zahlt ihr doppelt so viel für das Anwerben von neuen Crewmitgliedern. Ein kostenloses Crewmitglied bekommt ihr mit dem Merkmal **Heldenverehrung** schon ziemlich am Anfang – aber es handelt sich um euren größten Fan, der euch vergöttert und ständig vollquatscht. Das kommt euch bekannt vor? Schon in The Elder Scrolls: Oblivion rannte euch vielleicht ein Groupie hinterher, um sich euch anzuschließen.

DIE 17 MERKMALE

Merkmal	Vorteil	Nachteil
Alien-DNA	erhöhte Gesundheit & mehr Sauerstoff	Heil- und Nahrungsitems sind weniger wirksam.
Arbeitgeber	Schiffssystem repariert sich gelegentlich selbst, wenn es zu weniger als 50% beschädigt ist.	Anwerben von Crewmitgliedern ist doppelt so teuer.
Aufgeklärt erzogen	Zugriff auf Spezialkiste im Haus der Aufklärung	keinen Zugriff auf Spezialkiste im Sanctum Universum
Empath	Begleiter kämpfen effektiver, wenn ihnen eure Aktionen gefallen.	Begleiter kämpfen weniger effektiv, wenn ihnen eure Aktionen missfallen.
Extrovertiert	Weniger Sauerstoffverbrauch, wenn ihr mit menschlichen Begleitern unterwegs seid.	Höherer Sauerstoffverbrauch, wenn ihr alleine unterwegs seid.
Freestar-Collective-Siedler	mehr Dialogoptionen und bessere Belohnungen bei Missionen der Fraktion Freestar Collective	bei Verbrechen stark erhöhtes Kopfgeld anderer Fraktionen
Gesucht	Ihr verursacht mehr Schaden, wenn eure Gesundheit niedrig ist.	Gelegentlich tauchen Söldner auf, um euch umzubringen.
Heldenverehrung	Ihr bekommt ein kostenloses Crewmitglied & Geschenke, aber auch einen Nachteil, denn dieser »riesige Fan« labert euch ständig voll.
In den UC geboren	mehr Dialogoptionen & bessere Belohnungen bei Missionen der Fraktion United Colonies	bei Verbrechen stark erhöhtes Kopfgeld anderer Fraktionen
Introvertiert	Weniger Sauerstoffverbrauch, wenn ihr alleine unterwegs seid.	Höherer Sauerstoffverbrauch, wenn ihr mit menschlichen Begleitern unterwegs seid.
Kinderkram	Ihr könnt eure Eltern daheim besuchen, aber jede Woche werden automatisch 2% eurer Credits zu ihnen geschickt
Neon-Straßenratte	mehr Dialogoptionen sowie bessere Belohnungen bei Missionen in Neon	bei Verbrechen stark erhöhtes Kopfgeld anderer Fraktionen
Schlangenumarmung	Grav-Sprünge boosten Gesundheit und Sauerstoff kurzzeitig.	Gesundheit und Sauerstoff sinken, wenn ihr nicht regelmäßig springt.
Terra-Firma	Gesundheit & Sauerstoff am Boden erhöht	Gesundheit & Sauerstoff im Weltall verringert
Traumhaus	Ihr besitzt ein luxuriöses, individualisierbares Haus auf einem friedlichen Planeten, zahlt dafür jedoch eine wöchentliche Hypothek von 125.000 Credits
Universell erzogen	Zugriff auf Spezialkiste im Sanctum Universum	keinen Zugriff auf Spezialkiste im Haus der Aufklärung
Weltraum	Gesundheit & Sauerstoff im Weltall erhöht	Gesundheit & Sauerstoff am Boden verringert

Was eure Crewmitglieder und Begleiter betrifft, solltet ihr als **Empath** beachten, dass eure Handlungen Einfluss auf die Kampfaktivität haben. Gefallen eure Aktionen euren Begleitern, ist ihre Effektivität durch Buffs erhöht. Missfallen sie ihnen, kassiert ihr Debuffs. Achtung: Derart erhaltene Buffs und Debuffs sind stapelbar.

Auch die Merkmale, die Fraktionen in Starfield betreffen, können nicht miteinander kombiniert werden. Als **Freestar-Collective-Siedler** erhaltet ihr mehr Dialogoptionen und bessere Belohnungen, wenn ihr Missionen für die Freestar Collective erledigt. Allerdings setzen andere Fraktionen bei Verbrechen ein höheres Kopfgeld auf euch aus. Gleiches gilt, wenn ihr **in den UC geboren** seid. Ihr erhaltet Boni bei Missionen für die Fraktion United

Colonies, aber auch ein höheres Kopfgeld durch andere. Als **Neon-Straßenratte** seid ihr in den Straßen von Neon aufgewachsen – ihr erhaltet Boni bei den Missionen, die ihr in Neon erledigt. Mehr zu den verschiedenen Fraktionen in Starfield erfahrt ihr in unseren Guides zu jeder Gruppierung.

Prägende Erziehung

Seid ihr **aufgeklärt** aufgewachsen, erhaltet ihr im Haus der Aufklärung in New Atlantis Zugriff auf eine Spezialkiste mit Loot. Würdet ihr **universell erzogen**, habt ihr hingegen im Sanctum Universum in New Atlantis Zugriff auf eine Spezialkiste voller Items. Grav-Sprünge verleihen eurer Gesundheit und eurem Sauerstoff einen Schub, wenn mit dem Glauben an die **Große Schlange** aufgewach-

sen seid. Wie bei einer Sucht sinken jedoch beide, wenn ihr nicht regelmäßig Grav-Sprünge ausübt. Religiöse Merkmale können nicht miteinander kombiniert werden.

Eure Eltern sind wohlauf, ihr könnt sie sogar zu Hause besuchen. Allerdings werden aufgrund eures Merkmales **Kinderkram** wöchentlich zwei Prozent eurer Credits zu ihnen geschickt, um sie zu unterstützen (falls ihr zuuuuffällig ein teures Schiff kaufen wollt, solltet ihr das vor dem nächsten Zahlung tun...). Es gibt sogar Charaktere in Starfield, die ein luxuriöses, individualisierbares **Traumhaus** besitzen. Allerdings müssen sie dafür eine wöchentliche Hypothek von saftigen 125.000 Credits abtrottern. Am besten studiert ihr also unseren Guide zum schnellen Geldverdienen! ★

