



Manche Planeten sind mir schon fast zu aufregend mit ihrer aufdringlichen Topografie.

Warum ich Starfield liebe, wenn es richtig langweilig wird

DER WELTRAUM, UNENDLICHE LEERE

Unser freier Autor Jan Bojaryn findet gerade den Teil von Starfield fantastisch, der harscher Kritik ausgesetzt war. In seiner Kolumne erklärt er uns seine Gefühle. Die jeder verstehen dürfte, der schon mal auf einem hohen Berg gestanden hat.



Jan Bojaryn

Als Kind der lichtverschmutzten Großstadt kennt Jan Sterne eher aus dem Fernsehen. Weil er nicht so gut rechnen kann, ist er auch kein Astronom geworden. Doch er begeistert sich für jeden Versuch, dem All etwas näher zu kommen.

2023 hatte bekanntlich viele Gaming-Highlights, auch für mich persönlich. Ganz vorn dabei: allein mitten in der Eiswüste stehen. Über mir das Sternfeld, unter mir halt das Eis. Es ist ja eine Eiswüste. Der Blick zum Horizont ist in alle Richtungen frei. Gerade landet kein Piratenschiff in der Nähe, kein Terrormorph schießt aus dem Boden, ich bin allein. Fernab der Erde auf einem Eisklumpen ohne Atmosphäre, den Kopf im Weltall. Das ist ein großes Gefühl. Und jeder Versuch, es mit Aktivitätsangeboten zu kombinieren, würde es für mich schwächen.

Einerseits ist mir bewusst, dass sich genau darüber Menschen lustig machen oder aufregen – je nachdem, wie viel sie für Starfield bezahlt und was sie vom Abenteuer erwartet haben. Doch ich bin der Meinung, dass die Langeweile beim Erkunden unbewohnter Planeten absolut unverzichtbar ist. Denn so stelle ich mir den Weltraum vor. Größtenteils leer.

Und das finde ich faszinierend. Wir alle leben in dieser Realität, denken aber wenig über ihren Maßstab nach. Der Weltraum hat für die meisten von uns etwas weit Entferntes. Wir können

ihn kaum auf einer persönlichen Ebene begreifen. Das tun Science-Fiction-Nerds und Astronomie-Fans wie ich, aber wir sind eher eine Minderheit. Das Staunen, die Ehrfurcht ist zu einem Witz geworden, einem Meme.

Ich komme aus dem Jahr 3309

Wer den Weltraum ernst nehmen will, der muss Spiele umständlich machen. Die zahllosen Himmelskörper und die unfassbar große Leere dazwischen sind für Menschen eine Herausforderung. Wenn wir uns nicht einfach von A nach B beamen können, dann müssen wir endlos lange technische Geschichten von Beschleunigungs- und Bremsmanövern erfinden. Wer das versucht, der macht fast automatisch ein Nischenspiel.

Die gibt es ja. Ich habe hunderte Stunden in Elite Dangerous verbracht, das den Maßstab etwas genauer nimmt: Da gibt es die komplette Milchstraße, hunderte Milliarden Sterne, und alles ist brutal weit weg. Jedes Sternensystem fühlt sich unermesslich an. Fragt beispielsweise mal bei der Hutton Orbital

Truckers Co-Operative nach, wie lang die so im Supercruise rumhängen und langsam wachsende Lichtpunkte am Horizont in Elite Dangerous anstarren. Oder ihr fragt mich.

Mit dieser Erfahrung im Hinterkopf habe ich zugehört, als Todd Howard das erste Mal von 1.000 Planeten gesprochen hat. Einerseits war ich skeptisch: Das sind zu wenige Planeten für einen vollen Weltraum, aber vielleicht zu viele für ein begrenzt großes Spielestudio. Andererseits hat mich dieser leichte Größenwahn angefixt.

Und dann wurde selbst dieser geschrumpfte Weltraum blitzschnell als Kulisse entlarvt. Darüber, dass jeder Mond für PR-Zwecke zum Planeten aufgeblasen wurde, will ich mich gar nicht aufregen. Aber selbst die am Ende gezählten knapp 1.700 Welten sind traurigerweise nur körperlose Abbildungen. Die Podcasterin und Streamerin Alanah Pearce ist extra durch den Pluto geflogen, um das herauszufinden. Und wenn wir auf den Welten landen, dann stehen wir eben nicht auf einem vorher in Gänze gebauten kompletten Planeten, sondern auf einer separaten Map, in einem rechteckigen Gefängnis mit unsichtbaren Mauern. Natürlich gibt es auch YouTuber, die diese Rechtecke ausmessen.

Groß genug für Krümel wie mich

Auch ich war enttäuscht von Starfields Darstellung des Weltraums, aber ich kann die Entscheidungen, die zu diesem Design führten, nachvollziehen. Wenn ich den Raum nicht per Schnellreise überspringen könnte, wenn ich jedes Start- und Landemanöver interaktiv spielen müsste, dann würde sich ein großer Teil des Publikums mit Grausen abwenden. Oder es ist längst bei Star Citizen in der Warteschleife.

Starfield darf kein Nischenspiel sein, dafür ist es zu teuer. Und Starfield muss ja auch irgendwie ein Bethesda-Rollenspiel bleiben. Es ist ein Open-World-Shooter, eine Multiple-Choice-Erzählung und ein bisschen auch ein Aufbauspiel. Ballern und Basenbau hätten von mir aus auch gestrichen werden können, aber das ist der Deal bei großen Zielgruppen. Es muss Kompromisse geben.

Doch wenn ich eine geschlagene Stunde auf der Suche nach Bodenschätzen und Anomalien durch die Tundra pilgere, dann muss ich zugeben, dass ich diese Kompromisse vergesse. Ich sehe vor allem eines: ganz viel Land. Das mag nicht der ganze Mond sein, aber es gibt trotzdem mehr davon, als ich mir anschauen kann. Ich bin nicht ein einziges Mal bis zur unsichtbaren Grenze gelatscht. Ich erforsche eine Eiswelt, und dann schaue

Hinter der Hügelkuppe wird's spannend.



ich mir eine neue an. Jederzeit warten hunderte weitere auf mich. In diesem Zusammenhang ist es leicht zu sagen, dem Eismond fehle das Gameplay. Die Höhlen, Basen und gelandeten Schiffe wiederholen sich. Und weiter ist da ja nichts, oder?

Spazieren in den Sternen

Doch für mich ist das ein grundsätzliches Missverständnis. Der Mond ist die Hauptattraktion. Dass sich viele Welten ähneln, ist sogar wichtig. Entdeckungen fühlen sich nur dann bedeutsam an, wenn ich auch mal nichts entdecke.

In der Realität gehe ich gern spazieren – auch das ist ja vom Gameplay her eine absolute Enttäuschung. Ich laufe meistens durch denselben Wald, denselben Fluss entlang und schaue einfach. Ich rede nicht. Ich suche nicht nach Aktivitäten. Einfach zu schauen und zu spüren, dass ich da bin, ist eine lohnende Erfahrung. Und ich erinnere mich immer noch, wie ich einmal einen waschechten Eisvogel gesehen habe. Das war schon ein Highlight, mindestens vergleichbar mit einer überraschenden Anomalie auf Vega Lunaris.

In Starfield bleibt mein Körper streng genommen auf dem Sofa sitzen, aber der Rest fühlt sich für mich ähnlich an wie spazieren zu gehen. Ich laufe und hüpfte einen Hügel hinauf, ich komme langsam voran, das Jetpack hilft wenig. Und dann erreiche ich den Gipfel und schaue in die Ferne. Was für eine Befreiung! Und der Ausblick birgt Überraschungen. Auch die vermeintlich öden, unbelebten Welten sehen nicht alle gleich aus. Das weiß ich, denn ich habe viele besucht.

Dieses kleinteilige Herumlatschen auf unermesslichen Himmelskörpern ist ja etwas, was wir tun würden, wenn wir könnten. Andere Planeten betreten zu können, ist ein Menschheitstraum. Das finde ich aufregend. Wenn wir Leben entdecken würden, dann wären wir erschüttert und bewegt. Aber wir würden doch keinen Mond links liegen lassen, weil darauf keine Aliens hausen.

Wenn ich Starfield spiele, kann ich von dieser möglichen Zukunft träumen. Sie sähe bestimmt nicht genauso aus wie in Bethesdas Weltraumoper, aber vielleicht so ähnlich. Das hat Starfield mit seinem Realismus beispielsweise auch fast schon überladenen Titeln wie No Man's Sky voraus.

Starfield steckt voller Schwächen, es ist auch für mich persönlich wahrlich nicht das Spiel des Jahres. Aber für den Versuch, das Betreten ferner Planeten derart realistisch einzufangen, werde ich es immer lieben. ★



Ich verstehe nichts von Geologie, stelle mir aber gerne vor, wie sich solche Steinpilze gebildet haben.