

Geliebt, verachtet, veraltet?

DIE BETHESDA-FORMEL IM LAUFE DER ZEIT

Seit Arena (1994) schickt uns Bethesda in offene Spielwelten, in denen wir tun und lassen können, was wir wollen: Spielwelt und NPCs drehen sich um uns. In unserer kritischen Retrospektive zeigen wir, wie sich die berühmte »Bethesda-Formel« im Laufe der Jahre entwickelt hat. Von Mario Donick

ZU DEN SCREENSHOTS

Die Screenshots stammen alle vom PC. Für das angestaubte Arena wurde DOSBox genutzt. Für Morrowind nutzten wir den sehr guten Engine-Nachbau OpenMW, für Daggerfall das ebenso gute Daggerfall Unity.

Die Zwischensequenzen in Arena sind fast exemplarisch für Bethesdas Inszenierung von Dialogen: Frontalansicht und lange Monologe. Das hat sich in 30 Jahren nicht geändert.



his first mistake. Look to the north wall of this cell. You will find a ruby key which will unlock the door. Take it and make your escape. The passages here were once used by Tharn

In wenigen Monaten, im März 2024, werden die Elder Scrolls 30 Jahre alt. Denn am 25. März 1994 erschien mit The Elder Scrolls: Arena der erste Teil der langlebigen Rollenspielreihe. Und was haben wir seitdem alles in den Spielen von Bethesda erlebt! Wir haben dem rechtmäßigen Kaiser wieder auf

seinen Thron verholfen, später als dessen Gesandter den Metallgolem Numidium erweckt und dadurch die Welt auf den Kopf gestellt. Als auserwählter Nerevarine haben wir religiöse Prophezeiungen erfüllt, dann als Champion von Cyrodiil dämonische Invasionen abgewehrt und schließlich als Drachenblut mehr als einen Bürgerkrieg entschieden. Auch in anderen Rollenspielen Bethesdas hatten wir gut zu tun. Immer wieder kehrten wir in Fallout aus den Tiefen der Vaults auf die vom Atomkrieg verwüstete Erdoberfläche zurück, um uns ein neues Leben aufzubauen und anderen Überlebenden zu helfen. Zuletzt erkundeten wir in Starfield sogar die Weiten des Weltraums.

Geschaffen für Helden

All diese Titel haben gemeinsam, dass sie uns in große Fantasiewelten versetzen, angefüllt mit unzähligen Figuren und einer riesigen Menge an Aufgaben. Über die Jahre hat sich dabei etwas entwickelt, das als »Bethesda-Formel« berühmt-berüchtigt ist. Zur Open World und den Quests kommt vor allem eines: größtmögliche spielerische Freiheit ohne den Zwang, einer Hauptstory folgen zu müssen. Letztere ist oft nur der An-

ÜBERZEUGEN-MINISPIELE

Widerspenstige NPCs zu überzeugen, ist ein beliebtes Mittel, Rollenspielflair in Computerspielen zu bringen. Bethesda hat dazu im Laufe der Jahre mehrere Konzepte verfolgt. In Morrowind wählten wir einfach aus einem Menü Optionen aus – wir konnten bewundern, provozieren oder natürlich bestechen; die Einstellung der Charaktere zu uns wurde als Zahlenwert zwischen 0 und 100 angezeigt. In Oblivion gab es ebenfalls diese Einstellung, sie wurde aber durch ein etwas undurchsichtiges Minispiel mit einer drehbaren Scheibe beeinflusst – wir mussten dadurch etwas vorausplanen, dann in der Auswahl schnell sein und anhand der Gesichtsausdrücke der NPCs erkennen, ob sie unsere Äußerungen mögen oder ablehnen. In Fallout 3 und Skyrim half uns der Sprach-Skill weiter – es standen dann einfach zusätzliche Antwortmöglichkeiten zur Auswahl. Ähnlich funktioniert das auch in Fallout 76 und in Starfield, wobei das bei Letzterem wieder mit einem kleinen Minispiel verbunden ist. Wir haben nur eine bestimmte Anzahl von Runden Zeit, und zum Überzeugen müssen wir einen Balken füllen, der aus mehreren Punkten besteht. Unterschiedliche Antworten füllen unterschiedlich viele Punkte. Entsprechend müssen wir so wählen, dass in der verfügbaren Rundenzahl der Balken vollständig gefüllt wird.

treu, die schon im Jahr 2002 in Morrowind zum Einsatz kam – mit allen Stärken und Schwächen. Letztere zeigten sich zuletzt in Starfield, das im Vergleich zu anderen Rollenspielen stilistisch wie technisch ziemlich altmodisch daherkommt. Die Creation Engine 2, die in Starfield benutzt wird, ist eine Weiterentwicklung der alten Gamebryo-Engine, die schon in Morrowind, Oblivion und Fallout 3 eingesetzt wurde. Mit Skyrim wurde sie in Creation Engine umbenannt und seitdem sogar noch stark verbessert. Doch trotz vieler neuer Fähigkeiten merkt man die Herkunft und das Alter immer noch – und zwar ausgerechnet an zwei Punkten, die für ein echtes Eintauchen in eine stimmige Spielwelt eigentlich unabdingbar sind.

Erstens sind die Bethesda-Welten nie ganz nahtlos, immer wieder wird der Spielfluss durch Ladepausen kurz unterbrochen. Und zweitens sind die NPCs, die uns mit Quests und Storyhäppchen versorgen, immer noch ähnlich statisch wie in Morrowind. Das, was Bethesda durch Landschaftsgestaltung, Musik und teils interessante Lore an dichter Atmosphäre aufbaut, reißen die Entwickler durch unterbrochene Bewegungen und hölzerne NPCs wieder ein.

Ladebildschirm-Simulatoren

Gerade Starfield hat zuletzt viele enttäuscht. Zynische Stimmen bezeichnen Bethesdas neuestes Werk als Ladebildschirm- oder Schnellreise-Simulator. Statt eines frei erkundbaren Weltalls und durchgehend begehrter Planeten müssen wir die Karte nutzen, um Flugziele und Landeplätze zu markieren. Flug und Landung erfolgen automatisch, währenddessen wird die Welt gela-



Dialoge mit Daggerfall-NPCs waren inhaltlich rudimentär und nicht sehr immersiv dargestellt.



Die Schnellreise war in Daggerfall unabdingbar. Man konnte zwar theoretisch zu Fuß die weiten Strecken überwinden, aber praktisch war das nicht machbar.

lass, überhaupt die Spielwelt zu betreten, aber wenn wir einmal drin sind, verschwindet sie oft lange im Hintergrund. Der Kern der Bethesda-Formel seit Arena ist, dass sich alles um uns als Spieler dreht. Es geht nicht um die Simulation einer realistischen mittelalterlichen Welt oder einer plausiblen futuristischen Stadt. Sowohl die Welten als auch ihre Bewohner dienen wie ein Freizeitpark unserer Unterhaltung. Sie sind die Bühne, auf der wir ausgedachte Heldentaten vollbringen, mit NPCs als Auftraggebern und Zeugen unserer Aktionen. Wie Ticketverkäufer an Fahrgeschäften warten sie darauf, dass wir sie ansprechen, um uns ihre Attraktionen zu verkaufen. Und nach vollbrachter Tat zeigen sie sich dankbar und belohnen uns. Sie bestätigen unseren Heldenstatus.

Von Morrowind bis Starfield sind die Welten von Bethesda außerdem Wohlfühlorte.

Ihre exotischen und dramatischen Landschaften sind geschaffen, um zu beeindrucken und zu gefallen. Wer etwa auf Vvardenfell die Ascadia-Inseln entlangwandert, in Skyrim auf den Hoch-Hrothgar steigt, in Fallout 76 aus dem Vault in die wunderschöne Landschaft West-Virginias tritt oder in Starfield die Steppenluft um Akila City (virtuell) einatmet, spürt eine ganz besondere Atmosphäre von Weite. In ihr können wir unsere Alltagswelt leicht vergessen, und sie fühlt sich einfach »typisch Bethesda« an.

Traditionelle Technik

Neben stilistischen Entscheidungen liegt dieses Gefühl auch an der Umsetzung der Spiele. Während andere Entwickler versuchen, Interaktivität, filmähnliche Inszenierung und immer realistischere Grafik zu verschmelzen, bleibt Bethesda einer Engine

DIE WELT ALS ERZÄHLER

Insbesondere die Fallout-Reihe wird für sogenanntes Environmental Storytelling gelobt – statt mittels langer NPC-Monologe spricht die Umwelt durch unzählige Details für sich selbst. Oft sind es die letzten Momente im Leben von Menschen, von denen wir nur noch die Überreste finden. Was genau passiert ist, reimen wir uns selbst zusammen.

Fallout 4 erzählt uns ohne Worte zugleich traurige und skurrile Momente.



Mit diesem Konzept hat Bethesda bereits in Morrowind experimentiert. So finden wir im Verlies der Magierfestung Tel Vos einen Raum, in dem die steinerne Architektur der Kaiserlichen durch dicke Pilzwurzeln aufgebrochen wurde. Ein Brief auf dem Boden der Zelle berichtet, dass dies für die Insassen der Zelle wohl ziemlich unerwartet und unangenehm war.



Ein frühes Beispiel für Environmental Storytelling ist das Verlies in Tel Vos.

In dieser unscheinbaren Szene erzählt Bethesda ganz beiläufig recht viel. Es geht nicht nur um das Schicksal zweier Gefangener eines mächtigen Zauberers. Sie steht auch exemplarisch für den Konflikt zwischen dem Kaiserreich und der neuen Provinz Morrowind mit ihren eigenen Traditionen, der sich als Hintergrund durch das ganze Spiel zieht.

den. Auch beim Betreten vieler Gebäude folgt eine kurze Ladepause. Grund für diese Unterbrechungen sind die sogenannten World Spaces, in die Bethesda-Welten unterteilt sind. Wir könnten sie alternativ auch als Levels bezeichnen. Schon in Arena und Daggerfall waren Gebäude und Dungeons eigene Levels, aber immerhin waren Daggerfalls Städte in die Welt integriert. Theoretisch hätten wir in Daggerfall sogar zu Fuß durch die riesige Welt wandern können.

Mit dem Wechsel zur Gamebryo-Engine in Morrowind änderte sich das zum Teil. Die Gebäude sowieso, aber auch die Kantone der großen Stadt Vivec und die Stadt Gramfeste im Tribunal-Addon waren eigene World

Spaces. Auch alle Städte Oblivions waren so organisiert, ebenso die meisten Städte Skyrims. Wenn wir in Himmelsrand Einsamkeit, Weißlauf, Markath oder Windhelm betre-

ten, verlassen wir einen World Space und betreten einen anderen. Wenn wir dann in der Stadt ins Gasthaus gehen, sind wir wieder in einem anderen World Space. Zwischen Häusern, Stadt und Umland gibt es keine echte Verbindung. Kein Wunder, dass für diese Spiele Mods existieren, die die Städte befreien und in die größere Spielwelt integrieren oder die es umgekehrt erlauben, aus Gebäuden durch Fenster nach draußen zu blicken. Während andere Hersteller heute Open Worlds erschaffen, in denen wir nahtlos von unserem Apartment in den Hausflur und auf die Straße gehen können (Cyberpunk 2077), setzt Bethesda auch heute noch auf isolierte Levels. So wechseln wir in Starfield die ganze Zeit von einem World Space zum anderen, ob wir nun ein Raumschiff entern, die Loge der Constellation besuchen oder eine Mine betreten.

Am stärksten wirkt sich die Fragmentierung der Spielwelt jedoch auf die Planetenerkundung aus. Wir können zwar überall landen, und die Landegebiete sind recht groß, aber auch sie sind nicht verbunden. Selbst wenn wir direkt an der Grenze zum Nachbargebiet wären, könnten wir dieses nicht betreten. Wir müssten erst mit dem Schiff starten, in den Orbit fliegen und ein paar hundert Meter weiter wieder landen – natürlich alles per Karte, nicht selbst gesteuert. Selbst Indie-Spiele wie No Man's Sky können echte Planetenlandungen, und dass Bethesda das wohl wegen des Festhaltens an der alten Engine nicht hingekriegt hat, ist enttäuschend.

Das Vorgehen Bethesdas hat aber natürlich Vorteile in Bezug auf die Performance und den Speicherbedarf. Alles, was außerhalb des aktuellen World Spaces liegt, muss weder berechnet noch dargestellt werden. Außerdem kann die Position aller Gegenstände an jedem Ort der (gesamten) Spielwelt gespeichert werden, sodass wir völlig frei Items aufheben und ablegen können, ohne dass sie verlorengehen. Und dass wir in Starfield physikalisch korrekt ein Zimmer mit tausenden Kartoffeln, Tomaten und Wassermelonen fluten können (so wie übrigens auch schon in Skyrim mit Käse), ohne dass die Performance dabei einbricht, ist ebenfalls eine tolle Leistung. Dennoch macht die Zerteilung der Spielwelt in World Spaces immer wieder unmissverständlich klar, dass



Das Grasland in Morrowind: Geschickte Wegführung, langsame Laufgeschwindigkeit und die Entscheidung, es nicht mit Aktivitäten zu übertreiben, erzeugen Größe.

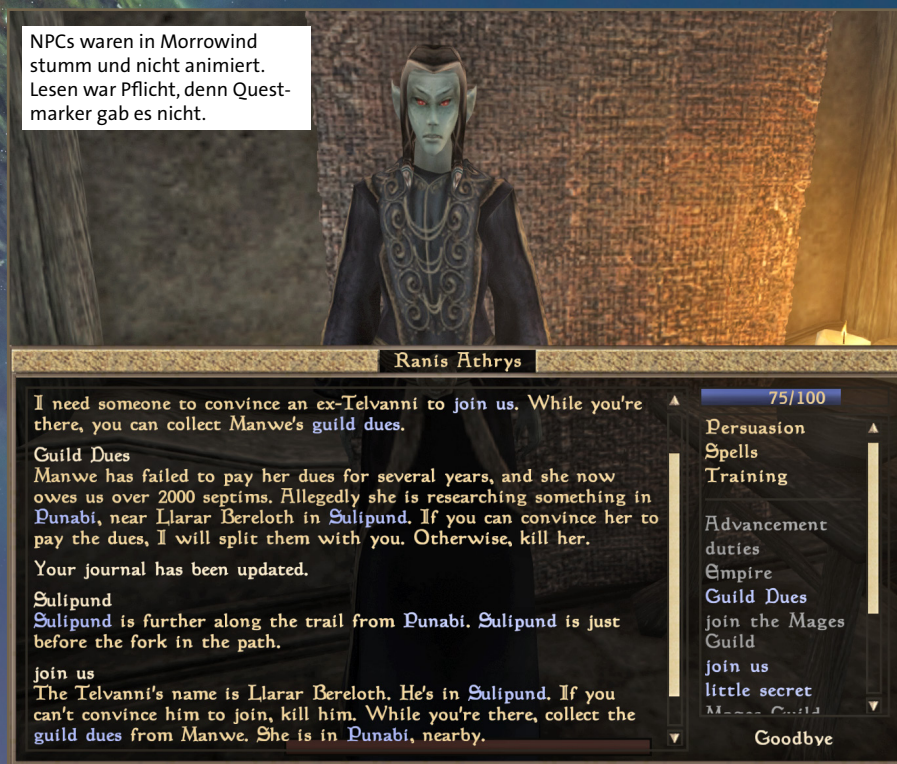


wir uns in einer Spielwelt befinden. Skyrim kann uns noch so viele Postkartenmotive auf den Bildschirm zaubern oder Starfield auf noch so entfernte Planeten beamen – da der Spielablauf immer wieder unterbrochen wird und sich das Spiel dadurch als technisches Produkt in den Vordergrund drängt, werden wir daran erinnert, ja doch nur zu spielen. Wir sind im Freizeitpark, nicht in Himmelsrand oder in New Atlantis.

Vom Roman zur Sprechpuppe

Ähnliches gilt leider auch für die NPCs und die Inszenierung von Dialogen. Im Prinzip sind Dialoge in Starfield immer noch so um-

NPCs waren in Morrowind stumm und nicht animiert. Lesen war Pflicht, denn Questmarker gab es nicht.



gesetzt wie in Daggerfall. Zwar gab es seitdem technische Fortschritte, aber letztlich

stehen NPCs immer noch an einem Ort herum (bestenfalls laufen sie ein paar Meter hin und her). Sie warten nur darauf, dass wir sie ansprechen, damit sie uns ihr Herz ausschütten und uns mit mehr oder weniger heldenhaften Aufgaben behelligen können. In Daggerfall waren NPCs vor allem Hinweisgeber, um in der Hauptquest voranzukommen oder uns bei der Orientierung in den teils sehr großen und gleichförmigen Städten zu helfen. Wir konnten aus wenigen Fragekategorien wählen, und die Antworten kamen in kurzen Sätzen. Spezielle NPCs waren auch Questgeber für Zufallsquests: Geh dort hin, töte dies, bringe jenes. Der typische Ablauf war dann, die Karte aufzurufen, eine Schnellreise zum Questort zu machen, dort die Quest zu erledigen und per Schnellreise wieder zurückzukehren. Klingt ein bisschen nach Starfield, nur Jahrzehnte früher.

Auch in Morrowind fand die Kommunikation in Textform statt – aber stark erweitert. Das Dialogsystem war wie Websites als Hypertext aufgebaut. Jeder NPC hatte eine Liste von Themen, zu denen er etwas zu sagen hatte. Oft schalteten Antworten neue Themen frei oder erzeugten Einträge im Tagebuch (das nicht nur simples Questlog war, sondern auch Wegbeschreibungen und allgemeinere Hinweise enthielt). Die Antworten mehrerer NPCs auf dasselbe Thema unterschieden sich oft. So klickten und lasen wir uns durch die Geschichten Vvardenfels, was ein Faktor war, um das Spiel sowohl im Vergleich zu Daggerfall als auch zu den Nachfolgern zu entschleunigen. Ein anderer war, dass es nur begrenzte Schnellreiseoptionen und keine Questmarker gab. Wir mussten daher Wegbeschreibungen genau lesen und langsam zu Fuß gehen. Seit Oblivion setzt Bethesda auf vertonte Dialoge. Die

BEGLEITER

Seit Morrowind können wir in Bethesda-Rollenspielen NPCs als Begleiter rekrutieren. Damals war das noch eine Spielmechanik, die aus Daggerfall übernommen wurde – im Prinzip ging es dort mehr darum, dass wir sie begleiteten, oft als Eskorte. In Daggerfall waren sie nur als kleines Portrait am Bildschirmrand sichtbar, in Morrowind folgten sie uns tatsächlich – wenn sie nicht gerade an Landschaftsobjekten hängen blieben oder uns aus den Augen verloren.

Mods erweitern Morrowinds Begleiterfähigkeiten beträchtlich. Und was Inigo für Skyrim ist, das ist seit 2023 Latte für Morrowind.



PC-Mods erweiterten die Begleitermechanik schon in Morrowind bis hin zu eigenen Questreihen und sogar richtigen Liebesbeziehungen. Spätestens seit Skyrim sind Begleiter als Love Interest auch im ungemoddeten Spiel nicht mehr wegzudenken. Am weitesten geht Bethesda da in Starfield – vier Begleiter bringen eine besonders komplexe Hintergrundstory mit und haben zu allen möglichen Dingen ihre Meinung. Sexszenen wie in Mass Effect gibt es aber nicht.

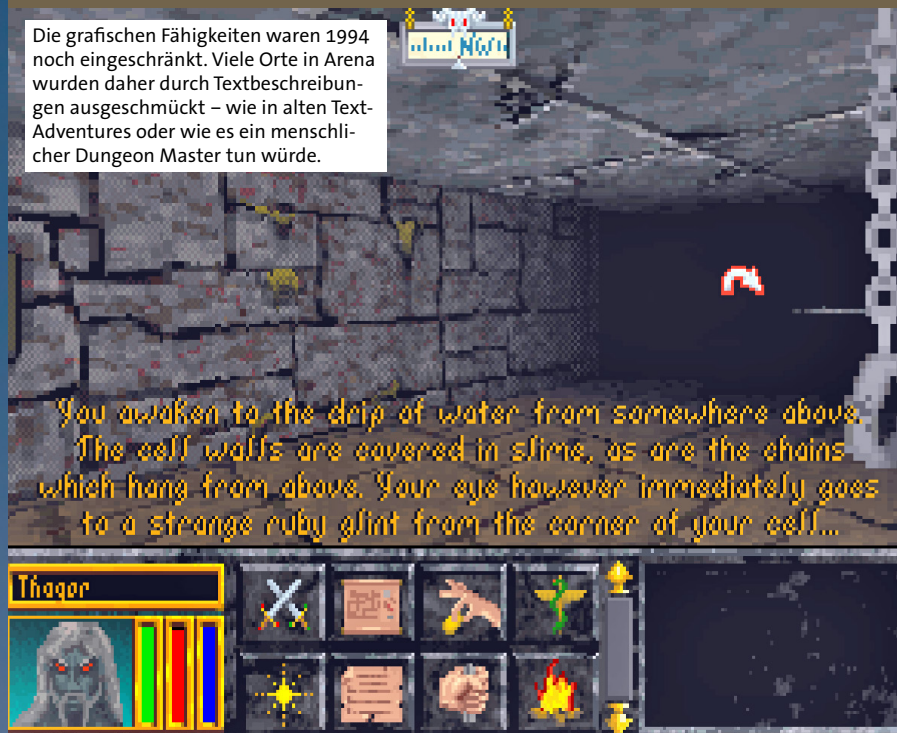


Emma Wilcox begleitet uns in Starfield, wenn wir als Freestar Ranger für Recht und Ordnung sorgen.

ARENA UND DAGGERFALL: FUNDAMENT FÜR EIN GENRE

Die ersten großen Rollenspiele von Bethesda, *The Elder Scrolls: Arena* und *The Elder Scrolls 2: Daggerfall*, sind technisch nicht mit den späteren Titeln verwandt. Dennoch können sie als noch heute gültige Grundlage für den besonderen Open-World-Stil des Studios gelten, der auch durchaus einflussreich auf das Open-World-Genre insgesamt war.

Die grafischen Fähigkeiten waren 1994 noch eingeschränkt. Viele Orte in *Arena* wurden daher durch Textbeschreibungen ausgeschmückt – wie in alten Text-Adventures oder wie es ein menschlicher Dungeon Master tun würde.



Bereits in *Arena* und *Daggerfall* waren die Spielwelten groß und in 3D dargestellt, die Hauptquest Nebensache und die spielerische Freiheit das Wichtigste. Vieles wiederholte sich, aber wir hatten immerhin unsere Charaktere komplett in der Hand.

Dank des Engine-Remakes *Daggerfall Unity* auf dem PC und vieler Mods zeigt insbesondere das zweite *Elder Scrolls* erst heute, welches Potenzial in ihm eigentlich die ganzen Jahre geschlummert hat. Hmm ... ein erst durch Mods realisiertes Potenzial von Bethesda-Spielen? Ja, auch das gehört in der Jetztzeit immer noch zur Bethesda-Formel.



NPCs hatten immer noch viel zu sagen, aber unsere Auswahlmöglichkeiten waren begrenzter, und Dialoge schalteten seltener neue Themen frei. Das wurde in den Folgejahren noch mehr reduziert, bis es bei *Fallout 4* nur noch schwer erkennbar war, was wir überhaupt fragen und sagen würden – dafür bekam unsere Figur eine eigene Stimme und war in den Dialogen sogar sichtbar. Durch diese andere Kameraperspektive wirkte das Geschehen immerhin ein wenig filmischer. In *Fallout 76* und *Starfield* kehrte Bethesda zur Frontalansicht der NPCs und stimmlosen Spielerfigur zurück. Dafür gibt es wieder konkrete Antwortmöglichkeiten, die keine Zweifel lassen. Von denen führt meist eine den Dialog fort, weitere liefern optionale Zusatzinfos, und manchmal sind auch besondere Aktionen möglich wie das Überzeugen unwilliger NPCs.

NPCs zwischen Uncanny Valley und Atmosphäre

Seit *Oblivion* versucht Bethesda, die NPCs als lebendigeren Bestandteil der Welt zu inszenieren – sie redeten etwa plötzlich miteinander. Das funktionierte zunächst mehr schlecht als recht. Manchmal waren die entstandenen kurzen Dialoge unsinnig, außerdem wiederholten sie sich schnell. Aber wenn wir zuhörten, wurden Quests freigeschaltet. Diese Mechanik (durch Aufschneiden von NPC-Gesprächen Quests bekommen) gibt es in *Starfield* übrigens immer noch. Mit *Skyrim* kamen geskriptete Szenen ins Spiel, die beim erstmaligen Besuch mancher Orte abgespielt werden. So wohnen wir beim Betreten von Einsamkeit einer Hinrichtung bei. Im Palast von Windhelm lauschen wir dagegen einer Diskussion Ulfric Sturmmantels mit seinem Huscarl Galmar Steinf Faust. In *Fallout 76* werden wir im Wayward Zeuge, wie die Inhaberin Duchess vom Gannoven Batter bedroht wird, der Informationen aus ihr rausquetschen will. Und in *Starfield* bekommen wir in Neon die Verhaftung





In Starfield reisen wir durch eine riesige Welt. Leider nur per Landkarte wie anno 1996 in Daggerfall.

des Drogenkuriers Neshar mit. Die Umsetzung solcher Szenen wirkt in Bethesda-Spielen immer etwas holprig. Das liegt vor allem an den wächsernen Gesichtsausdrücken und den ungelungenen Bewegungen der NPCs, die oft eine Gedenksekunde einlegen, bevor sie sich abrupt in eine andere Richtung drehen. Große Menschenmengen bestehen nur aus wenigen Personen. Durch all dies kommt schnell ein Uncanny-Valley-Gefühl auf – die Charaktere sind zwar realistisch genug, um nicht als Comicfiguren zu gelten, aber zu roboterhaft, als dass wir uns in ihrer Nähe wohlfühlten. Dieses Zwischenstadium fühlt sich oft etwas unheimlich (»uncanny«) an. Dennoch sind diese Szenen willkommene Schritte in eine filmähnlichere Inszenierung. Sie wirken zwar nicht so natürlich wie etwa in Spielgrafik gehaltene Cutscenes in Spielen wie The Witcher 3 oder Cyberpunk 2077, aber tragen trotzdem zur Atmosphäre der Spielwelt bei. Auch NPCs, die einfach ihrem Tagwerk nachgehen, sind dafür wichtig. Überhaupt: Menschen. Dass Bethesda in Fallout 76 zunächst komplett auf NPCs ver-

zichtete, hätte dem Spiel fast das Genick gebrochen. Wie oben schon erwähnt: Helden brauchen Menschen, für die sie Held sein können und die das Heldentum hinterher bezeugen können. Ohne sie fühlt es sich schal an. Fallout 76 wollte diese Funktion zunächst auf die menschlichen Mitspieler auslagern, aber gerade in einem Online-Spiel, in dem alle Held sein wollen, braucht es eben NPCs als Kontrastfolie.

Taugt die Bethesda-Formel noch?

Auch wenn es Bethesdas Konzept ist, einen maximal unterhaltsamen Freizeitpark zu schaffen, manchmal wollen wir nicht, dass sich die Spielwelt nur um uns dreht. Eine realistische Welt tut das nämlich nicht. Immer mehr Spielen gelingt es, glaubhafte Spielwelten zu erzeugen, die sich, ihre Charaktere und uns ernst nehmen. Die mehr sein wollen als nur Unterhaltung. Mit Starfield scheint Bethesda ein Stück weit in diese Richtung zu schießen. Die Haupt- und Nebenquests sind zumindest recht humorlos, und die Hauptquest regt sogar zum Nach-

denken an. Doch die Ernsthaftigkeit, die sich in den Texten zeigt, wird durch die altmodische Inszenierung der Dialoge und der geskripteten Sequenzen nicht unterstützt. Die Folge ist, dass in Starfield manches mehr gewollt als gekonnt wirkt. Das war schon früher so. Doch alten Bethesda-Spielen verzeihen wir das eher – damals ging es halt nicht besser! Aber jetzt ist 2023 – ein Jahr, in dem andere Open-World-Spiele wie Cyberpunk 2077: Phantom Liberty mit filmreifer Inszenierung und Hollywood-Stars wie Keanu Reeves und Idris Elba auftrumpfen und in dem selbst ein klassisches Rollenspiel wie Baldur's Gate 3 in stimmig inszenierten Dialogen für echte Emotionen sorgt.

Wenn Starfield vor dieser Konkurrenz als große neue Marke platziert wird, die sich dann aber einerseits als weiterer Aufguss der alten Formel entpuppt und andererseits sogar ein paar Schritte zurückgeht – generische Welten und repetitive Points of Interests, was beides eher an Daggerfall erinnert als an Skyrim oder Fallout –, dann darf sich Bethesda nicht über Kritik wundern. Öfter ist daher im Internet zu lesen, dass sich Bethesda für das heiß ersehnte The Elder Scrolls 6 mehr einfallen lassen müsse. Dies kann gelingen – mit dem Übergang von Daggerfall zu Morrowind hat sich die Serie schon einmal neu erfunden. Das 30-jährige Jubiläum der Serie wäre ein guter Zeitpunkt, dafür erneut den Mut zu finden. ★



Farmen, auf denen Bauern arbeiten, gibt es in Starfield nur in Questgebieten. Die Farmen, die als Points of Interest platziert sind, kommen ohne Menschen aus.

