I wish a dream come through

***Nice to have:***

Ist wenn einem der Avatar nicht immer auf den Zehenspitzen stehen würde, egal in welcher Situation, der Begleiter steht entweder vor einem oder dicht neben einem. Dabei ist es wichtig, gerade wenn man aus einem Raumschiff klettert, die Umgegend zu scannen damit man weiß, was einem erwartet. Auf ein Kursus in Taktik wäre gut. Da stattet man seinen Begleiter schon mit einer Schalldämpferwaffe aus und dann rennt der Dödel mit „Jeronimo“ einfach los. Natürlich quer in meine Schussbahn, somit ist Frendly Fire vorgeplant. Autsch, Jesus!

Mehr Überblick über meine Spieldaten, vielleicht in Form einer Slate?

Es gibt zwar schon eine Übersicht aber es fehlen Sachen wie: meine Immobilien (wie viel, wo), bessere Übersicht über meine Außenposten inkl. Ertrag, welche Systeme und Planeten habe ich schon besucht, bei wem bin ich eigentlich Freund oder Feind, bin, Sammelvortschritte (Kugeln, Bücher, Hefte), Außenpostendaten.

um dem Spiel mehr Pep zu geben, sollte man alles was zu Anfang nicht angeboten wird (Eltern, Schiffe,Missionen) auch im Nachgang möglich sein (Spielzeit größer 300 Std.) , außerdem kann man sonst nicht mitreden

Schiff und Raumkampf, warum muss das Heimatschiff wechseln, wenn ich ein fremdes Schiff erobert habe? Ich sehe keinen. Gut, man könnte Bedingungen an das Szenario „Schiffübernahme“ knöpfen, wie man muss eine Crew haben, die das Schiff zurück fliegt oder ähnlich. Alles andere ist eigentlich unsinnig. Man muss trotz allem sehen wie und wo man sich mit seinem Schiff trifft und wieder vereinigt. Dann kann es einem wenigsten nicht passieren, dass die schlechten Energiewerte auf das Heimatschiff übertragen werden und man beim nächsten Angriff die A-Karte hat.

Ist Funkübertragung in diesem Zeitalter verboten? Warum muss ich wegen einer Nachricht oder Gespräch Lichtjahre zurücklegen?

Hier sollte es etwas besseres geben. Beamen geht doch auch (zumindest bei Waren).

Viele von den bestehenden Modds sollte man sich ansehen und ins Spiel integrieren. Natürlich im Austausch gegen Credits :-)

Warum kann ich nicht sprechen?

Zum Beispiel um NPC´s zu antworten oder Robotern befehle zu geben. Ich denke da an eine Hand voll vom Benutzer eingegebene Sätze, die würden dem Spiel mehr würde geben.

Warum kann man seine Crew nicht ausbilden lassen?

Gute Ausrüstung kann auch nicht schaden.

Warum gibt es keine anständigen Marketplace im All? Ich kenne nur Zivilenaußenposten die ein Schrottplatzflair haben, aber auch hier bekommt man nicht alles. Ich meine einen Ort wo du alles bekommst, in welcher Menge und zu welchem Preis sei dahingestellt, aber man kann es erwerben.

Auch eine Raumfahrer Kneipe mit Motel (Route 66) sollte es geben. RedMile ist schon nicht schlecht, aber zu wenig Schiffe, Glücksspiel, Geschäft, Ersatzteile, Alk und was sonst noch dazu gehört.

Stichwort Adult: hier könnte es schon etwas mehr geben. Nicht unbedingt wie im Witcher, aber die Charaktere könnten schon etwas sexyer sein.

Wenn das bei Entwickler Probleme macht dann muss man in den Einstellungen eine „Kiddytaste“ einbauen, wie auch die „Bloodtaste“ in vielen Games . Es gab ja schon naked Cowboys in Akila City :-)

Es gibt keine Karte oder Möglichkeit um Eintragungen zu machen. Ziele, Beobachtungen oder Hinweise (im Spiel!). Oder ist Starfield doch Pen&Paper ?

Auch die City Maps (sie existieren ja) sollte man mit seinem Handscanner verknüpfen können

Mehr Anweisungen für deine Begleiter. Nicht nur Sitz und Platz, sondern auch ein paar brauchbare Anweisungen für Kampf und Besorgungen, Herstellung.

Die Taschenlampe ist grütze. Meiner Meinung ist eine Stirnlampe auch besser geeignet. Ich möchte ja sehen was ich mir anschaue.

Veränderungen. Eswäre gut ab und zu einige Veränderungen z.B. in den Städten zu beobachten. In Akila sind etliche Gebäude geschlossen, hier könnten man etwas leben einhauchen. Vielleicht auch eine Baustelle einer neuen Stadt im All, Wiederbelebung eine Sternenbasis Schloss, Deimos, etc.

Es gibt doch Markler in Atlantis, Akila, warum vermarkeln die nicht alte Gebäude/Basen. Hier könnte man auch gute Außenposten aufbauen. Starfield ist ja nun doch mehr als ein RPG.

Nicht genügend Zeit oder Argumente um Entscheidungen zu treffen. Anfangs hatte ich Probleme, da mir Hintergrund fehlte oder die Dialogauswahl sehr begrenzt war, so kamen Fehlentscheidungen zu stande.

Eine Teileliste von meinem aktuellen Schiff wäre toll. So könnte man anderen an seinen Erungenschaften teilhaben lassen

Festklopfen von Items. Es wäre gut wenn man Items als unverkäuflich kennzeichnen könnte. Mir ist es schon passiert, das ich Gegenstände verkauft, und es nicht bemerkt habe. Ärgerlich

***it´s a mistake:***

Böse Falle in „Gagarin Landing“, hier kann es passieren (bei Schiffen mit Landeklappe vorn); Dass diene Figur bis zur Hüfte in der Landeklappe steckt. Eine Fortbewegung ist nicht unbedingt möglich. Abhilfe kann Springen sein, in schlimmsten Fall mit „M“ ein neues Ziel wählen und eine Runde fliegen.

Auch in Neon gibt es zeitweise Stress beim Schiffstechniker. Wer hier sein Schiff aufmozt kann Überraschungen erleben. Entweder die Landebucht ist geschlossen, hier hilft der Kniff mit „M“ neues Ziel oder „L“ neue Mission wählen, oder Ihr könnt das Schiff betreten und beim abheben fliegt Ihr mit einer „Kopie“ vom Schiff weg. Es ist wirklich so, dass das Schiff mit den Änderungen abhebt und das „alte“ Schiff bleibt auf der Plattform stehen. Sieht lustig aus, ob von innen wie außen, ist aber alles wieder ok sobald Ihr im Raum seit.

Auf Planeten die ich schon 100% analysiert habe, sind Flora und Fauna durch den Scanner wieder blau umrahmt gewesen. Beim ersten nachscannen waren alle Geschöpfe wieder grün. Anmerkung: Spielzeit über 400 Std. ohne Plusmode, Datenbankfehler sollte behoben sein in der Version 1.9.67 B

Ich habe seit einer Mission 5 Kolonisten an Board die ich nicht mehr los werde. Hier sollte einer der Mannschaft gerettet werden und dann wollten alle an einen neuen Ort gehen. Nicht leichter als dass, allerdings war nicht ganz klar wo der Entführte festgehalten wurde. Vor dem Gebäude stand auch ein Raumschiff was ich durch suchte und plop hatte ich den gesuchten. Zurück im Camp hatte ich dann alle 5 an der Backe, die ich nicht mehr loswerde, da sich die Mission beendet hat.

Es ist nicht die einzige Mission die sich selbsttätig beendet!

Stichwort Missionen beenden. Man bekommt einen Auftrag ein schiff zu zerstören. Eigentlich pille palle, aber der Geschäftsmann in mir sagt, wieso zerstören, es fliegen schon genug Trümmer in All herum, den kapern wir.

Problem, kapern wir nicht als Missionsabschluss betrachtet und somit habe ich etliche nicht abgeschlossene Einträge in meiner Missionsliste.

Nicht unbedingt ein Fehler, aber grotten schlecht ist das Scannen eines Planeten vom All, einen Landeplatz anhand der Ressourcen auswählen und nach der Landung festellen dass die benötigte Ressource an diesem Platz nicht zu erreichen ist. Noch mieser ist, das viele und gemeinte Informationen von anderen Usern, einem selbst meist nicht viel nutzt. Es schein große unterschiede in Version PC/Konsole oder sonst was zu geben. Selbst wenn man die Punkte auf seiner Karte gefunden hat war dort nichts.

Mir viel auf, das wenn ich auf einen Planeten lande, landet ca. 20 Sec. später ein weiteres Schiff. Wenn man es erreicht, sind die meisten (90%) verschlossen oder man darf es nicht fliegen (Verweigerung, nicht wegen Skill). Sonst waren die Schiffe nie unzugänglich, zwar verschlossen, aber na ja.

Die andere Merkwürdigkeit ist, wenn ein Raumkampf gewonnen wurde, und man entert das Schiff, ist die Besatzung weg, sonst gab es schon mal einen Kampf (und keiner räumt die Leichen weg). Bei einem dieser Raum-Smart´s habe ich mich entschieden dieses Schiff wieder zu verlassen und zu zerstören. Kaum hatte ich abgedockt, wurde ich böse beschimpft, das Schiff nahm wieder fahrt auf und beschoss mich. Stinkefinger Freunde, Sekunden später habe ich die Schiffsteile eingesammelt 

Gibt es in den Schiffen Verstecke, aller Millennium Falcon?

**Werkbank Fehler, sollte die Werkbank gesperrt sein, folgender Tipp:**

**Spielstand in leerem Slot speichern -> Ins Hauptmenü -> Spielstand wieder laden. Voila**

**Ein weiterer ähnlicher Fehler ist das setzen auf den Pilotensitz oder das benutzen einer „Produktion“. Wird dies verwehrt, zieht man die Waffe und versucht es noch mal („E“), dann ist alles gut.**