

[Transcript] GameStar Podcast / Die E3 ist tot, na und?

Gegenseitiger Respekt ist die Basis für ein gutes Gespräch.

Im Netz ist das alles andere als selbstverständlich.

Und woher zur Hölle willst du das wissen?

So eine vorlaute Bitch wie dich sollte man an den Herd fesseln, dir dein Handy wegnehmen und...

Wir feiern dich dafür, dass du dich als Frau nicht unterkriegen lässt.

Keine Angst, du bist hier nicht allein.

Wir alle entscheiden, ob wir das Netz dem Hass überlassen.

Werde Teil der Telekom-Initiative gegen Hass im Netz und setze ein Zeichen.

Telekom.

Spürst du es schon?

Tantum-Werdespray hilft dir schnell bei Halsschmerzen und setzt genau da an, wo der Infekt entsteht.

Tantum-Werdespray mit der Doppelwirkung wirkt schmerzlindernd und bekämpft die Entzündung. Schon nach 5 Minuten.

Tantum-Werde.

Zu Risiken und Nebenwirkungen lesen sie die Packungsbeilage und fragen sie ihren Arzt oder Apotheker.

Vor ein paar Jahren war alles einfacher.

Da haben wir Mitte Juni ein Livestreaming oder ein Website, ein Begleit-Event zur größten Spiele-Messe geplant.

Und allen war klar, es ist die Rede von der E3.

Es ist E3-Zeit, das ist Mitte Juni, alle großen Publisher.

Stellen ihre neuen Titel vor, eine Feierwoche für alle, die sich für Spiele interessieren.

Das ist seit ein paar Jahren anders, wir müssen uns Jahr für Jahr neu überlegen, wie wir dieses Ding nennen.

E3 daheim, weil die E3 nicht vor Ort in LA stattfindet vor ein paar Jahren.

Keine E3, Fingsummer, wie auch immer.

Die E3 ist, stand jetzt, tot.

Die Fragen sind, warum?

Und kommen Sie, kommen Sie jemals wieder zurück.

Und wer kann es besser beantworten als Michael Graf und Heiko Klinge?

Hallo.

Hallo, Halli, hallo.

Warum haben wir denn dieses Jahr keine E3, auch nicht in digitaler Form, Heiko?

Boah, wie viel Zeit haben wir? 90 Minuten, ne?

Ich fange jetzt an und 90 Minuten ist vorbei.

Fangen die bei erst mal an.

Es ist unglaublich komplex.

Hängt natürlich viel dahin, sich mit der Pandemie zusammen, werden wir sicherlich noch darauf eingehen.

Aber zusammengefasst ist, die Publisher haben gemerkt,

dass sie in der neuen Realität nicht zwingend mehr in eine E3 brauchen, um ihre Themen zu platzieren.

Die Messe E3 hat es verpasst, sich den neuen Gegebenheiten anzupassen.

[Transcript] GameStar Podcast / Die E3 ist tot, na und?

Und in diesem Jahr kam als Drittes noch ganz spezifisch dazu, dass es viel zu kurzfristig war, mit einem neuen Anbieter, mit einem neuen Veranstalter, das Ding in irgendeiner Form zu retten.

Micha, wie geht es dir damit? Vermisst du die E3 schon?

Ich bin traurig, ja, tatsächlich.

Ich war nie gerne in Los Angeles, muss ich dazusagen, diese Stadt ist die Hölle im Sommer.

Also das ist so heiß und so smoggy und so schrecklich, sich da aufzuhalten, dass es eigentlich eine Wohltat ist, in der Zeit hier sein zu dürfen und nicht dahin fliegen zu müssen. Aber die E3 war auch immer was Besonderes und hatte ihren eigenen Charme, insbesondere wenn man halt hingeflogen ist, um sie zu besuchen vor Ort.

Du konntest Leute treffen aus der Branche, du konntest Interviews führen, du hast dir lange ausführliche Demos angeschaut von den Spielen.

Manchmal zu lang und zu ausführlich, wie damals bei The Witcher 3, als sie in Bosskampf zeigen wollten und das Monster nicht tot gekriegt haben.

Dann sind sie eine halbe Stunde lang, haben sie mit dem Schwert auf dieses Monster eingedroschen und es war irgendwie ein Back in der Demo-Version und sie haben es nicht tot gekriegt.

Aber was für eine wundervolle Geschichte einfach, die man immer wieder erzählen kann.

Und so war wirklich jede E3 ein, nicht nur Informationsquell über neue Spiele, sondern auch gerade für uns halt auch immer eine so eine anecdoten Quelle einfach und auch eine Möglichkeit wieder Kontakte zu knüpfen und Leute mal wieder persönlich zu treffen.

Und tatsächlich auch Interviews halt zu führen, wirklich dort vor Ort mit Leuten, die an den Spielen arbeiten. Ja, das weg. Man kann natürlich jetzt immer noch Leute hier einladen, mal in den Livestream, in den Podcast und so weiter und sagen, hey, wollte nicht mal mit uns reden. Aber das einfach diese Möglichkeit, geballt zu haben in einem Monat, wo du auch weißt, die ganze Branche ist dort und alle Welt konzentriert sich auf dieser E3. Das war halt, das war super. Andererseits muss man dazu sagen, das hat auch schon nachgelassen, bevor jetzt dann die E3 offiziell zweimal nacheinander abgesagt wurde.

Die letzte klassische E3 war 2019. Könnt ihr euch an die noch erinnern?

War dir da in Los Angeles? Ich war tatsächlich da und das war damals schon ziemlich traurig.

Also du hast da schon gemerkt, dass die E3 ein massives Problem hat. Das muss man so deutlich sagen,

denn es waren nur noch eineinhalb Hallen statt drei meistens. Also zwei bis drei volle.

Dazwischen immer noch in den Gängen gab es dann auch noch immer so abgetrennte Räume.

Das waren die eigentlich spannenden, weil es da so diese ganz coolen Exklusivtermine gab.

Und du hast halt da schon gemerkt, dass es halt schwierig wird, weil du

hattest eigentlich nur noch einen großen klassischen Core Gaming Publisher dort.

Das war 2K, die damals dort für Borderlands 3 eine halbe Halle gleich komplett gemietet haben.

Also im Grunde genommen waren es eigentlich nur noch eine Halle, die dann übrig blieb.

Und der Rest war halt größtenteils gefüllt mit und das mache ich mit allem Respekt.

Publisher, die für uns weniger interessant sind und die halt das genutzt haben, dass andere nicht da sind.

Also vor allem tatsächlich asiatische Free2Play und Mobile Publisher Hersteller, also die für mich jetzt nicht wirklich relevant waren.

Und alles, was aber spannend und interessant war, war halt außerhalb der Messe.

[Transcript] GameStar Podcast / Die E3 ist tot, na und?

Ubisoft hat quasi sich ein eigenes Hotel gemietet und Kram gezeigt.

Microsoft macht schon seit Jahren in ihrem eigenen Microsoft Theater, ihre eigene Party und ihre eigene Show.

Bethesda hat extern was gemacht.

Das hat alles außerhalb der E3 stattgefunden.

Ich glaube, Square Enix hatte seinen eigenen Showcase genau und hat da Kram noch.

Die haben dann natürlich auch ihre Interviewgelegenheiten und Anspielgelegenheiten trotzdem gemacht.

Aber eben nicht mehr auf die Messegelände, sondern ums Messegelände in LA drumherum.

Weil einfach die Messe ist verpasst, hat da für die Hersteller ein attraktives Angebot auf die Beine zu stellen.

Was ja für ein Zuschauer aber erst mal wurscht ist, weil der fliegt ja normalerweise nicht nach LA und interviewt ja keine Leute.

Und wenn, dann könntet ihr als Journalisten das ja auch jetzt machen,

weil ja die Leute trotzdem wieder in LA sind und unter dieser Dachmarke EA,

hast du ja 2019 trotzdem jetzt im Stream zum Beispiel die Showcases abbilden können.

Und für den Zuschauer war es ja trotzdem ein Ding.

Und es war vielleicht gar nicht so wichtig, dass jetzt die Räumlichkeiten in Los Angeles ein bisschen getrennt voneinander waren.

Das ist ja eigentlich das Umfahre an der ganzen Geschichte.

Denn natürlich haben sich die Hersteller an die E3 gehängt.

Weil sie halt wussten, da ist E3, da ist die Aufmerksamkeit da.

Also platzieren wir unsere Themen auch dort und die Journalisten sind eben da und die Influencer sind da.

Also können wir die dort alle einladen.

Aber die E3 selbst ist uns halt egal.

Was ja insofern auch ein bisschen pikant ist, dass die E3 ja eigentlich ähnlich wie die Gamescom in Deutschland,

ja auch vom amerikanischen Branchenverband ausgerichtet wird, wo diese ganzen Hersteller auch ja Mitglieder sind.

Und das muss man schon so deutlich sagen.

Das hat sicherlich auch gute Gründe.

Aber die Branche hat die E3 krass im Stich gelassen.

Jetzt hat Jeff Keeley diese Lücke irgendwo gefüllt mit dem Summer Game Fest.

Der hat jetzt seine eigene Show, die wir gestern Abend gesehen haben und alle anderen großen Publisher Showcases,

die sind jetzt ans Summer Game Fest angedockt.

Also sie werden auch auf der Website des Summer Game Fest erwähnt.

Da ist dann der Xbox Showcase und da ist der Ubisoft Showcase.

Also hat Jeff Keeley die E3 in Eigenregie überflüssig gemacht?

Kann der was, was die ESA, also der Branchenverband in den USA, nicht kann?

Es ist schwer zu sagen.

Ich meine, Jeff Keeley ist auf jeden Fall durch die Game Awards und alles, was er noch so in den letzten Jahren angestoßen hat,

[Transcript] GameStar Podcast / Die E3 ist tot, na und?

wahnsinnig gut vernetzt inzwischen und ein wahnsinnig guter Organisator geworden, einfach in dieser Branche, auch für so Publisher und Entwickler übergreifende Events, dass du halt auch nicht eine eigene Show ausrichten musst.

Gerade für kleinere Studios ist das halt sehr sinnvoll, sondern sagen kannst, ich kaufe mich ein in so eine Keeley Show, das sind ja einzelne Slots, die dann vermarktet werden an die Teilnehmer.

Und dann habe ich da auf jeden Fall eine Präsenz bei etwas, was viel angeschaut wird. Auch bei den Game Awards, hey, da komme ich vielleicht mit meinem Trailer rein, nicht umsonst sind ja dann auch Dragon Age Trailer und Co. auf den Game Awards gelaufen. Dann haben wir da Aufmerksamkeit, die ganze Welt schaut zu und wir müssen aber kein eigenes Showcase machen.

Sparman auf dem Geld und alle sind glücklich.

Und er treibt das schon sehr ambitioniert und sehr fokussiert voran in den letzten Jahren.

Aber jetzt, was kann, was sonst keiner kann, schwer zu sagen.

Jof Keeley hat halt schnell begriffen, was die Pandemie eben macht und hat diese Digitalisierung aufgegriffen.

Und das ist auch was, was die Gamescom tatsächlich verstanden hat.

Dass sie eben auch damals gesehen haben, okay, wenn die Gamescom überleben sollen, müssen wir das Ganze in irgendeiner Form auch aus Digitale erweitern, so einen.

Und Jof war halt clever genug, in diese Lücke reinzustoßen, die er sich, wie man hinter vorgehaltener Hand immer wieder hört, auch sehr teuer bezahlen lässt.

Kannst du deine Zahlen nennen mit einer Vergleichskrise am besten?

Also, wenn man sagt, was ich ein Superbowl-Werbespot kostet.

Na ja, so teuer ist nicht.

Aber sagen wir mal, es ist in solchen Bereichen, dass zum Beispiel durchaus Solvente, Publisher wie ein THQ Nordic, sagen,

die aktuell Themen hätten, ne, nehmen wir nicht mit.

Ist uns egal, suchen wir andere Wege.

Und da gibt es andere eben auch, die Volvo oder so sagt auch, da machen wir lieber was eigenes.

Oder es gibt einen Plyon oder so, war jetzt auch nicht dabei.

Und das, was jetzt auch ein Ubisoft gemacht hat, war halt ja auch nur so eine Art Auslagerung eines Themas,

was schon mal ein bisschen antiesert, was ja dann später noch mal machen wollen.

Und das war jetzt auch kein Assassin's Creed-Virage, sondern ein 2,5D Prince of Persia.

Auch das wird vielleicht, ich mag solche Spiele, aber es klingt ein bisschen gemeiner als es gemeint ist,

weil es auch immer eine Chance ist, aber es war so ein bisschen, ehrlich gesagt, gestern auch eine Restaurante.

Ja, das ist mir gar nicht zu gemein, das war schon der Eindruck, den ich direkt nach Prince of Persia schon hatte.

Weil ich mir dachte, bei diesem Summer Games Fest, was ist denn das für ein Opener?

Also ich meine, es ist halt ein OK an 2D Prince of Persia in Comic-Grafik, schön und gut, das kann ja cool werden.

[Transcript] GameStar Podcast / Die E3 ist tot, na und?

Aber das ist doch nichts, mit dem man die, vermeintlich früher zumindest, weltweit wichtigste Spiele-Show und Spiele-Messe eröffnet.

Sondern es ist halt so ein, na ja, ich sag mal so ein B-Klasse-Titel von Ubisoft.

Auch Ubisoft hätte ja Spiele, die weit größer und weit erwarteter sind, als ein neues Prince of Persia in 2D,

wenn man in Richtung Avatar guckt, ihr Star-Boss-Spiel hat das irgendwann kommt.

Selbst ein Assassin's Creed-Virage, nee, sie zeigen halt das Kleinste und dann wird darauf hingewiesen,

ach ja, mehr von Ubisoft gibt es natürlich dann auf deren eigenen Showcase.

FNF, dafür gibt es das ja und dafür machen sie es ja dann auch, damit es da nochmal beworben wird auf dem Summer Games Fest.

Aber da dachte ich schon so, oh okay, das wird wahrscheinlich keine Show der großen Highlights jetzt werden heute Abend.

Genau das ist übrigens aber auch das Problem des Summer Games Fest.

Also wie gesagt, Schlau von Jof Kili genau in diese Lücke eben reinzustoßen,

weil die Zielgruppe des Summer Games Fest sind diejenigen, die sich sonst an die Showcases der Großen ranhängen konnten.

Ja, also beim Playstation ist Showcase dabei sein konnten, beim Xbox Showcase dabei sein konnten, beim Switch-Treehouser, wie heißt es, halt beim Switch- oder Nintendo-Event dabei sein konnten, eben als Third-Party-Entwickler und Publisher und das fehlt den jetzt gewissermaßen.

Ein paar sind noch bei Xbox eben dabei, die anderen verteilen sich aber auch ein bisschen mehr inzwischen,

weil sie halt auch die Aufmerksamkeit dann ganz für sich haben wollen, sie ist Sony.

Und dann ist es dann halt eben so, dass du dann natürlich bei so einem Summer Games Fest nur noch nur,

und auch das, ja, können sehr coole Spiele dabei sein, ja, aber so ein Space Marine 2 war für mich halt das Highlight gestern persönlich.

So, und das wäre aber in einem Xbox Showcase wahrscheinlich eins unter vielen.

So, und das ist halt so ein bisschen das Ding, das fällt bei einer Gamescom weniger auf,

weil man da sowieso schon mitrechnet, ja, dass es da eher für eine spezielle Reziergruppe eben auch ist.

Aber hier, wenn das so der erste große Event der Nicht-Itherei ist, dann fällt es dann natürlich ins Auge.

Man kann das ja auch positiv sehen, wenn ich ausnahmsweise mal ein bisschen positiver sein darf, weil dadurch, dass ja diese Show eher keine Highlight-Show und keine AAA-Show ist, die er jetzt auch insbesondere dieses Jahr gemacht hat, der Chef Keeney, können ja auch kleinere Titel mehr glänzen.

Also Space Marine 2, okay, hätte ich jetzt nicht mit gerechnet, dass du das sagst?

Das ist für mich eher so, weiß ich, war, bist du Warhammer-Fan?

Ich mag die Aesthetik, ich bin jetzt kein Lore-Experte oder so, aber ich mag auch Warhammer 3 und so.

Und tatsächlich Space Marine 1 ist einer so, mir war schon bewusst, dass das so ein B-Movie-Ding ist,

so ein B-Movie-Spielder, aber ich hab da launen.

[Transcript] GameStar Podcast / Die E3 ist tot, na und?

Wobei das auch wirklich fantastisch aussah, auch jetzt optisch.
Also man ist ja von diesen Warhammer-Derivaten viel auch in so B-Segment gewohnt, und das sah gestern so geil aus irgendwie.
Also das hätte auch jetzt, wenn es jetzt nicht die Warner-Lizenz gehabt hätte, es wäre trotzdem sehr gut aussehen,
dass er Person Shooter gewesen und so.
Aber natürlich da auch die Fallhöhe zu dem, was sonst gezeigt wurde, und dann so, wenn das schon das Highlight war,
dann können jetzt nicht so Oberkrache gewesen sein.
Mein kleines Highlight ist Star Trek Infinite.
Das ist ja ein neues Strategiespiel, das nicht Paradox selbst entwickelt, um Missverständnisse zu vermeiden,
aber Paradox ist der Publisher, obwohl sie es Grand Strategy nennen, natürlich, weil sie schlaue Marketing-Füchse sind in Schweden.
Es ist ein Spiel, das von Nimble Giant entwickelt wird, Nimble Giant Entertainment in Argentinien.
Die haben zuletzt Rocket Arena für EA gemacht, aber davor eben auch das Master of Orion Reboot für Wargaming,
also das neue Master of Orion, und das sind also Leute, die sich schon mal zumindest mit Weltraumstrategie,
die nicht so tief und verschachtelt ist wie Stellaris, aber halt trotzdem cool, damit haben die sich schon mal beschäftigt.
Und ich bin so mega gespannt einfach, was die aus Star Trek Infinite machen, weil ich einerseits großer Star Trek Fan bin,
und weil mich das dann auch angenehm erinnern würde an Star Trek Birth of the Federation, das war ein Star Trek Strategiespiel in den 1990ern, war das glaube ich sogar noch.
Ganz tiefgegangen.
Ja, also Uralder Schinken kennt keiner mehr, war aber toll, also insbesondere, wenn man halt Star Trek E mag,
und hey, vielleicht kriegen die ja ein gutes Star Trek Strategiespiel hin.
War ja auch nur so ein Mini-Taser, den sie da gezeigt haben, man hat irgendwie eine Föderationsflotte gesehen,
die so ein Borg-Würfel angreift, dann auch irgendwie eine Sternenkarte mit vier eingezeichneten Reichen,
es gibt da nur vier spielbare Fraktionen, irgendwie Kardasja, Romulaner, Föderation und Klingonen,
aber hey, vielleicht machen sie was Cooles draus.
Und da glänzen meine Eugler, und es gibt sogar eine Stellaris-Mod zu Star Trek, Star Trek New Horizons,
die ultra fantastisch ist, also es hätte nicht mal jetzt für mich persönlich die Chance, das beste Star Trek Strategiespiel zu werden, denn diese Mod ist unschlagbar gut einfach, was da in Details drin steckt.
Aber wenn das mal wieder so ein richtig, auch vielleicht nicht zu tiefes Star Trek Master of Orion wäre,
warum nicht? Also freue ich mich drauf.
Ja, dann lass uns doch mal gleich bei der Show bleiben, bevor wir dann vielleicht die ganze Show

[Transcript] GameStar Podcast / Die E3 ist tot, na und?

noch mal im Vergleich

zur E3 und was die mal war und vielleicht nicht mehr sein wird, einordnen.

Also ihr hattet jetzt eure Highlights Star Trek Infinite und Warhammer Space Marine,

Was gab's denn noch? Wir haben überraschendweise Path of Exile 2 gesehen, was ja auch echt so ein

Ding ist, was man jetzt vielleicht auch eher in der Future Games Show oder in der PC Gaming Show verorten würde,

oder rollt das jetzt im Diablo IV Fahrwasser in so eine Show hinein?

Ja, es rollt auf dem Geldkoffer von Tencent in diese Show hinein, glaube ich.

Ich mein, dass sie es überhaupt gezeigt haben, ist erst mal wieder gut.

Das war jetzt auch lange ein bisschen mit der Versenkung verschwunden, lange nichts zu sehen davon zumindest.

Und ich glaube, natürlich ist es mit Diablo IV auch verbandelt.

Ich mein, jetzt ist Diablo IV gerade auf dem Markt. Path of Exile 2 wird ja auch düsterer.

Man kennt natürlich auch den Vergleich. Path of Exile hat eh das tieferes Killsystem.

Sie setzen mit diesem zweiten Teil ja auf den ersten auf.

Es wird nicht komplett neu gemacht, sondern sie bauen das da eben mit dran an.

Und jetzt ist genau der richtige Zeitpunkt, um das wieder in Erinnerung zu rufen.

Natürlich alle Leute oder viele, die gerade Hack and Slays mögen, spielen wahrscheinlich Diablo, aber da ist der reminder Moment. Path of Exile hat da auch noch was vor.

Und zwar ganz schön viel vor, was ich dann nur schade fand an dem Punkt.

Und das gilt für sehr vieles, was wir auf dem Summer Gamefest gesehen haben ist.

Ja, aber mehr Infos bitte. Also wir haben halt diesen kleinen Teaser-Trailer,

aber es wird dann nicht irgendwie der Chris Wilson, der Chefentwickler zugeschaltet oder so was.

Es kommt niemand auf die Bühne und erklärt das ein bisschen mehr.

Es gibt nicht mal irgendwie wenigstens eine Feature-Aufzählung.

Das ist geplant und dann und dann kommt es raus oder wie auch immer.

Also dass man ein bisschen mehr einfach erfährt über dieses okay, so sieht es aus.

Und hier ist ein kleiner Teaser hinaus. Das war einfach bei so vielen Spielen nicht der Fall.

Schon klar, weil das halt auf das Konzept ist, dieses Summer Gamefest.

Das ist eine Trailershow. Es ist kein in-depth Showcase sozusagen,

wo sie irgendwie zehn Minuten Gameplay am Stück zeigen.

Aber das wäre mir lieber. Also ich habe lieber eigentlich ein Showcase oder so Präsentationen, wo man richtig mal substanziell was vom Spiel sehen kann.

Und das ist für mich auch ein wichtiger Unterschied zu dem, was die E3 früher war.

Auch was die Showcase ist, der großen Publisher anging, die ja früher dann dort waren.

EA Ubisoft, gut gibt es immer noch, Microsoft und so weiter.

Da war richtig Gameplay zu sehen.

Also wie es zum Beispiel Sony auf seinem letzten PlayStation Showcase, was jetzt auch erst im Mai war, zu Spider-Man 2 gezeigt hat.

Einfach mal zehn Minuten Spider-Man 2 am Stück.

Kann man dann gut finden oder nicht? Ich bin selber kein Spider-Man-Fan.

Aber ich sehe wenigstens, tut mir leid, aber ich sehe wenigstens auf,

was das Spiel ist und was sie draus machen.

[Transcript] GameStar Podcast / Die E3 ist tot, na und?

Und ich habe einen guten Eindruck davon, was mich da erwartet.
Nach dem gestrigen Tag habe ich höchstens einen guten Eindruck von Mortal Kombat 1.
Aber da ist mir eh klar, was es wird, nämlich ein brutales,
ich hau dir in Röntgen Sicht irgendwie auf die Nase-Spiel,
was ja auch cool sein kann, wenn man es mag.
Aber viele der anderen Sachen, die gezeigt wurden, sind eher so, ja und jetzt.
Okay, jetzt habe ich halt den Trailer gesehen, aber mehr weiß ich jetzt immer noch nicht.
Das war recht wenig Gameplay tatsächlich länger am Stück
und es waren vergleichsweise auch wenige Bühnengäste.
Und wenn dann war es eher Obscure.
Also das ist ja oft so, dass manche Sachen so ein bisschen quingey sind,
wenn dann gewisse Leute die Bühne betreten.
Aber auch das, meine ich, war früher ein bisschen mehr.
Einer davon war Nicolas Cage, der Hollywood vertreten hat,
weil er jetzt als DLC-Charakter in Dead by Daylight aufgetaucht ist.
Und zumindest meine Meinung, ich fand es alle mal in seiner Verrücktheit witziger und
sympathischer,
als das, was The Rock letztes Jahr aus seinem Fitnessstudio als an Botschaft reingesendet hat.
Aber komisch war es schon trotzdem, oder?
Ja, aber da sind wir ja anletzend ist beim konzeptionellen Problem
jetzt aus einer reinen Konsumentensicht, was das Summer Gamefest hat.
Joff Keely hat ein Interesse, nämlich möglichst viele Firmen zu bekommen,
die ihm Geld dafür bezahlen, ihren Trailer zeigen zu dürfen.
Das ist das Konzept des Summer Gamefest.
So, und dann haben sie vielleicht noch Nicolas Cage,
der nochmal zwei Minuten auf der Bühne stehen darf,
wofür dann natürlich Dead by Daylight auch bezahlen muss,
zum einen eben Nicolas Cage, zum anderen Joff Keely.
Und natürlich ist dann so ein drei-Minuten-Slot teurer als hier,
ich zeig dir mal kurz, 30 Sekunden Path of Exile 2.
Und das ist es dann halt.
Und das ist genau das, was Micha gesagt hat,
wenn du halt einen Hersteller hast, wo der Hersteller im Fokus steht,
oder Xbox Showcase, die über die Plattform kommen,
oder Ubisoft, oder Yay Play, die haben ja ein völlig anderes Konzept.
Da geht es sehr viel mehr um ihre eigenen Produkte,
die sie möglichst vielseitig eben auch zeigen wollen,
wo dann direkt auch ganze Kampagnen eben dranhängen,
wo sie dann einen Shadow Drop machen,
wo sie eine Beta eben machen,
wo sie Influencer direkt einladen, die dann live streamen
und ein Battlefield gegen Snoop Dogg oder wer da alles war,
halt live spielen oder so, oder eine längere Zeit.
Also, wo einfach, wo so eine Pre-Show gibt,

[Transcript] GameStar Podcast / Die E3 ist tot, na und?

eine Aftershow, und dann nochmal mit den Development Teams.

Also, völlig anders konzeptionell aufgehängt.

Und ja, es ist auch da, es muss halt ein klar sein.

You get what you pay for.

Und das, was du halt bekommst,

auch als Gaming-Fan ist halt letzten Endes 50 Trailer aneinander geklatscht.

Ja.

Das heißt, aber du hast da dann als Publisher ja,

in dem Fall auch nur die Wahl.

Du kannst da deinen Trailer bei Keydee platzieren,

wenn du nicht einen eigenen Showcase machst,

oder du nutzt halt die, was ich, Future Games Show, PC Gaming Show,

die aber auch schon so ein bisschen nischiger schon wieder ist.

Aber wenn du dein Gameplay zeigen willst,

und du hängst jetzt nicht als First Party bei Xbox und Sony dran,

dann wird es recht schwierig oder nicht.

Ja.

Ja.

Und sogar Sony hatte genau eine Gameplay-Sequenz jetzt beim Showcase,

nämlich Spider-Man,

und als einziges First Party, was dieses Jahr noch kommt,

und nächstes Jahr, was auch immer die nächstes Jahr publizieren werden,

da wissen wir noch gar nichts drüber.

Sehen nicht mal, was in vor drei Jahren oder vier Jahren,

haben sie noch, ich glaube, 20 Minuten aus jedem Spiel nur Gameplay gezeigt.

Irgendwie, so schief mal, lass doch was zu, und noch irgendwas.

Aber da hat sich natürlich ein bisschen der Markt verändert,

die auch die kleineren Hersteller und die Volvo ist da das beste Beispiel dafür.

Die finden ja ihre eigenen Nischen,

die haben ihre eigenen Events geschafft,

Paradox auch super Beispiel dafür mit ihrer Paradoxcon,

heißt PdXcon, PdXcon heißt das.

PdXcon, genau.

THQ Nordic hat letztes Jahr, glaube ich, zwischen E3 und Gamescom,

einen eigenen THQ Showcase gemacht.

Ich würde es nicht wundern,

wenn sie das dieses Jahr noch mal durchziehen.

Die ganzen eigenen Fans, das ist natürlich für die,

die sie attraktiver letzten NSS-Visitenkartenwerfer ganz für sich haben.

Und die Hürdenmenschen zu erreichen,

sind halt viel, viel niedriger geworden im Laufe der Zeit,

als wir zu unseren ersten E3s gegangen sind, geflogen sind,

zur Jahrtausendwende, da waren wir halt die Gatekeeper.

Da hat halt in der gedruckten GameStar gestanden,

[Transcript] GameStar Podcast / Die E3 ist tot, na und?

was in LA passiert ist und was wir dort gesehen haben.

Ja, und das gehört ja auch dazu.

Wir mussten dorthin fliegen, um darüber zu berichten,

heute ist es leider dann eben so, ja, Moment mal,

ist doch viel schlauer, wenn ich die Redaktion hier habe,

die das ganze Livestream halt dann sehen und direkt Kram tippen können,

anstatt irgendwie auf dem Messeflur mit scheiß WLAN,

was auf dem Schoßen ein Laptop reinhacken zu müssen.

Ja, weshalb wir ja sogar, als es noch in der Diskussion war,

ob die E3 an sich stattfindet dieses Jahr,

auch wirklich hart überlegt haben,

ob wir da überhaupt hinfliegen würden.

Also, ob sich es überhaupt lohnen würde,

selbst wenn eine Messe stattfinden würde,

da noch hinzugehen und wirklich Füßestander

in den Hallen rumzulaufen, exakt aus dem Grund,

den du gerade gesagt hast.

Weil erstens würde man dort wahrscheinlich

eh nix anderes sehen, als man dann auf den gestreamten Showcases E sieht.

Es sei denn, es würde halt irgendein ganz großes Ding

noch dort spielbar sein.

Also, wenn jetzt Todd Howard sagen würde,

hey, ihr könnt da alles Starfield spielen oder so,

das wäre vielleicht noch etwas gewesen,

was einen hätte umstimmen können.

Aber sonst, das Allermeiste kriegst du eh mit.

War natürlich die Corona-Pandemie ein unglaublicher Brandbeschleuniger,

was diese Entwicklung angibt, weiß ich.

Noch 2019 halt geheißen hat,

bei ganz vielen Auslands-Events.

Ihr müsst dort hinfliegen, weil nur dann könnt ihr es spielen.

Das ist ja auf unseren Servern, das ist supergeheim und top Secret.

So, und als dann die Pandemie war,

dann gab es plötzlich Möglichkeiten,

dass es eben doch remote möglich ist.

Es gibt beinahe zu jedem größeren Hersteller

eben mittlerweile spezielle Branches,

die du per Passwort, die wirklich gut geschützt sind,

wo du dann Sachen spielen kannst.

Dann kann man aus dem Nähkästchen plaudern.

Beim Anu wird halt jeder DLC halt

vorher können wir den vorher direkt über Uplay spielen.

Und es gibt mittlerweile eben ja auch Anbieter wie zum Beispiel ein Parsec.

Die ist dir erlauben,

[Transcript] GameStar Podcast / Die E3 ist tot, na und?

Preview-Version direkt auf den Servern beim Entwickler zu spielen.
Es ist nicht ganz eins zu eins,
dann 4K super duper responsive Qualität.
Aber um Anspiel-Eindruck zu bekommen, reicht das.
Und dann können sie es vor allem bei sich,
also das, was du über Parsec spielst,
können die sich bei sich auf den Servern in 4K-Qualität aufzeichnen
und schicken dir den Kram dann hinterher zu.
Also du kriegst es dann hübscher zugeschickt,
als du dann selbst gespielt hast.
Und entsprechend gibt es da jetzt auch aus Publisher sich,
die haben sich dafür halt notgedrungen,
auch sehr viel stärker öffnen müssen,
um eben da den Journalisten und Influencern
an Zugang zu geben zu den Spielen.
Ja, was würdet ihr denn sagen, was die Summer Game Show,
oder Summer Game Fest Verzeihung jetzt hat,
was die E3 nicht hatte?
Also hat jetzt das neue Konzept Vorteile?
Nein.
Na ja, doch, außerdem, also den einen,
den ich vorhin schon genannt habe, du siehst mehr Kleines.
Und es gibt halt den ganzen Pressekonferenzen,
die jetzt in den nächsten Tagen noch sind,
eine andere Art Rahmen, als es die E3 war.
Also das jetzt auch beispielsweise die DeVolve-Konferenz,
die wir gerade schon erwähnt haben,
die jedes Jahr fantastisch war, mit Volvi.
Sie haben extra ein Maskottchen entworfen,
ein fiktives Maskottchen führt DeVolve,
das es schon seit angeblich Generationen gibt,
seit der 8-Bit-Zeit, haben das in alte Spiele sozusagen
eingebaut, natürlich alles fake, um dann den Niedergang
von Volvi zu dokumentieren, als Maskottchen über die Jahre
und dessen Rückkehr als KI, die auf Zuruf,
sozusagen Spiele designt.
Und das waren dann die Trailer, die sie gezeigt haben.
Die Trailer an sich völlig egal.
Mir ist immer noch nicht klar, ob Baby Steps,
ein Spiel, wo man irgendwie jemanden lenkt,
der irgendwie so ein Babyanzug an hat
und ganz kleine Schritte macht.
Ist mir noch nicht klar, ob das ein Gag war oder wirklich ein Spiel?
Ich hoffe nicht, ich fand es geil.

[Transcript] GameStar Podcast / Die E3 ist tot, na und?

Okay, aber die Idee an sich von DeVolva zu sagen, okay, unser Showcase ist quasi eigentlich ein viraler Witz. Und es geht gar nicht so sehr um die Spiele, die wir zeigen, sondern darum, dass dieses Showcase einfach sich danach verbreitet und alle Leute sehen wollen, was wir dieses Jahr wieder für einen Wahnsinn hier produziert haben. So wie jedes Jahr in den letzten Jahren, das finde ich ein sehr cleverer Schachzug einfach aus Marketing-Sicht. So, und wenn es jetzt aber die E3 wäre, und es wäre der Fokus auf die großen Hersteller vor Ort, und jetzt ist die Sony-Konferenz, und es gab ja früher noch Nintendo-Konferenzen und Microsoft natürlich, und EA und Ubisoft und Activision hat auch mal was gemacht. Bethesda natürlich auch dann noch teilweise Showcases und so. Naja, um ehrlich zu sein, die letzten zwei Jahre waren die ersten Jahre, in denen ich diese DeVolva-Konferenz überhaupt angeguckt habe. Einfach weil dieser Fokus weg ist von den Großen. Wobei die DeVolva schon immer verdammt clever war. Die haben halt früher bei der richtigen E3, die waren halt nie auf einer Messe, haben sich aber immer einen Parkplatz direkt neben dem Messecenter gemietet und haben da halt Wohnwagen hingestellt und da gab es halt immer cooles Essen. So, was halt du in der Messezentrum A. umfassbar schlecht und B. umfassbar teuer eben war. Und da halt draußen diese Wohnwagen mit den Grillstationen am Start zu haben, das war smart, also so haben sie dann halt auch die Leute zu sich bekommen. Aber das ist übrigens ein ganz interessanter Punkt, den du dann nennst, weil genau dieses übergreifende Konzept dieser narrative Rahmen, dieses Hey, genau das hat mir beim Summer Gamefest gefehlt. Und das gibt es ja bei den Game Awards durch den Award-Ramen. Dadurch hast du halt irgendwo noch was, was da, was das alles so ein bisschen zusammenhält und den Rahmen hast du eben auch bei den anderen Herstellern eben immer über diese Dachmarken in irgendeiner Form oder halt auch über Instrumente wie den Game Pass oder so. Aber das war halt, hat halt komplett das Storytelling einfach gefehlt in irgendeiner Form. Aber reicht die Strahlkraft jetzt von so einer Präsentationsshow wie von D.Volver auf ihre eigenen publizierten Spiele? Weil ich meine, es waren noch nie so wenige Trailer zu D.Volver spielen innerhalb von der D.Volver Show wie gestern. Und die Leute haben halt immer so, Aya, die D.Volver Show ist so geil und das ist so lustig und die geht dann auch so ein bisschen viral. Aber um die Spiele geht es ja nicht mehr so groß.

[Transcript] GameStar Podcast / Die E3 ist tot, na und?

Könnt ihr jetzt spontan alle vier Spiele aufzählt, die gezeigt wurden?

Das ist ja auch nicht die Idee, weil das ist ja genau das Problem über die Spiele, die D.Volver Spiele klicken oder kicken, dich ja selten bei der allerersten Präsentation.

Oder hast du bei der, ja gut, du hast es vielleicht schon bei Kalt of the Lamp gedacht haben, als es kam, genau das meins.

Bei dem gerade nicht, aber ja.

Ja, aber verstehst du, was ich meine?

Das ist meistens, deswegen finde ich das eigentlich relativ clever von Ihnen, dass Sie halt einen Rahmen schaffen, den man sich anschauen möchte

und da halt die Spiele einbetten, weil Sie genau wissen,

über die Spiele selbst hätten Sie halt gegen einen

Battlefield, Cyberpunk, Call of Duty, Assassin's Creed

halt relativ wenig Chancen, was die Aufmerksamkeit angeht.

Ja, und außerdem Talos Principle 2.

Aber es ist auch nie auch schon.

Ja, okay, es ist nicht neu, das galt ja für vieles beim Summer Game Fest.

Neu ist es nicht, auch Nicolas Cage war nicht neu,

die Nachricht kannte man schon, wobei ich sie nicht kannte

und dachte, das wären April Shards, jetzt endgültig,

irgendwie auch ein verspäteter, dass Nicolas Cage da plötzlich in Dead by Daylight ist, aber gut, anderes Thema.

Was, glaube ich, für D.Volver und was für viele auch Indies

oder kleinere Titel sagen wir mal, die beim Summer Game Fest

zu sehen waren, was für die halt elementar wichtig ist,

ist einfach Wishlisting.

Dass Sie auch bei jedem, am Ende von jedem Trailer,

was wir mal darauf achten, von einem mindestens kleineren Spiel

ist Wishlist Now. Klingt jetzt, geht jetzt auf Steam,

klickt auf den Wischlist-Button, bitte wartet und freut euch

auf unser Spiel, weil Wishlisting einfach der kürzeste Weg ist,

zu verkaufen. Also es gibt halt Statistiken, die zeigen,

je mehr Wischlisteinträge du hast, desto mehr Verkaufs am Ende.

Und weil je mehr Wischlisteinträge du hast, dich Valve

auch sichtbarer macht auf Steam.

Also, Valve hat selber mal gesagt, ab 50.000 Wischlisteinträgen,

das wäre so eine Zahl, die man mal anvisieren sollte,

dann wirst du nicht nur gefietschat irgendwie,

logischerweise in den meistgewischlisteten Spielen,

wo es eine eigene Liste gibt auf Steam,

sondern kriegst auch andere Platzierungen, weil Steam weiß,

okay, dieses Spiel ist beliebt, das müssen wir auch featuren.

Und in diesem Riesenwust von Spielen, die auf Steam erscheinen,

ist Sichtbarkeit halt die allerwichtigste Währung überhaupt.

[Transcript] GameStar Podcast / Die E3 ist tot, na und?

Plus, wenn du ein Spiel wischlistest, dann kriegst du Reminder, einfach wenn der Early Access startet oder wenn es released oder wenn es ein Sale hat, der, oh Gott, da gibt es ganz bestimmte Regeln, der irgendwie länger, da man muss, als acht Stunden und mit Rabatt über 20 Prozent, weil ich bin, wenn ich, dass die Zahlen angeht, bin ich mir nicht hundertprozentig sicher, aber die Leute, die das Spiel auf der Wischlist haben, werden halt auch darauf hingewiesen, wenn es vergünstigt ist. Und das macht diese Wischlisteinträge einfach zu purem Gold. Und so was wie das die Volvo Showcase, hat einfach dadurch, dass es viral geht, dass dann alle Leute sagen, ich will mir diesen Quatsch einfach anschauen, den sie da wieder verzapft haben. Hat dann einfach nur den Nebeneffekt, dass du damit vielleicht halt die Trailer noch mitnimmst und sagst, oh ja, dieses Talos Principle oder Wizard with a Gun, das sieht doch eigentlich ganz nett aus. Vielleicht wischliste ich mir jetzt einfach mal und dann sehe ich ja, ob das irgendwann vielleicht günstiger zu haben ist, vielleicht würde ich es mir nicht zum Vollpreis kaufen. Aber für die Volvo ist es trotzdem halt wichtig, dass du einfach in dem Moment das gesehen hast, dann vielleicht sogar die Wunschlüsse entsprechend angeklickt hast und sie den Effekt dann haben, den Positiven daraus. Also ich glaube, dass gerade, wenn man so ein Ding macht und es wirklich darauf anlegt, viral zu gehen und das machen sie wirklich gut, muss man sagen, mit ihren Pressekonferenzen, ist das eine, also ich finde das eine clevere Strategie. Da ich jetzt kein großer Wischliste bin, gibt es denn eine schnellere Variante, was zu wischlisten, als es während dem Show-Gucken im Steam-Shop zu suchen und dann zu wischlisten. Also es gibt noch keinen QR-Code, irgendwie so ein Button, direkt bei Twitch oder bei YouTube, wo du sagst, wischlist now und klickste drauf und schau, dass es auf deine Wischlist bei Steam wäre ja auch noch so ein Hebel, den man vielleicht mal überlegen könnte. Aber Stichwort greifbarere Spiele während so einer Show, was wir jetzt auch zunehmend sehen, ist das Demos zu spielen oder gleich komplette Spiele geschadowdroppt werden. Gestern zum Beispiel Lies of Pi, kommende Souls-Like, sieht sehr, sehr gut aus, spielt man so eine Pinocchio-Variante in einem Bellapok Paris oder zumindest was,

[Transcript] GameStar Podcast / Die E3 ist tot, na und?

was danach aussieht, Koreanische Studio.
Ist das jetzt was, was zu E3 noch nicht so da war
und was jetzt im Kommen ist?
Oder hat das was mit der Messeinfrastruktur zu tun
oder können das Publisher jetzt einfach schneller machen?
Dass er sagt, was auf, spiel es jetzt da,
schau dir die Demos sofort an.
Glauben nicht, dass es ein neuer Trend ist.
Es gibt daher schon immer die Hebel,
früher gab es mal Demos auf einer Game-Star-CD.
Ich bin alt genug, um mich dran zu erinnern.
Nein, also Ultima 9.
Oder ja, halt auf dreieinhalb Zoll-Disketten
oder so, die, oder auch die PlayStation,
offizielle PlayStation-Magazine mit Demo-Disc und so.
Das gab es schon immer.
Das hat jetzt ein paar Jahre nachgelassen,
ist jetzt aber wieder deutlich stärker geworden,
weil Spiele einfach viel leichter verfügbar sind.
Das heißt, du musst irgendwie da Eindrücke den Leuten geben.
Jetzt steht ja, ist auch wieder direkt angekündigt worden,
auch wenig war schon das Steam Next Fest,
was ja nur aus Demos besteht.
Hunderte Demos, also wieder unfassbar.
Also mittlerweile gehört eigentlich für die meisten
eine Demo inzwischen dazu.
Auch auf Nintendo Switch ist es sehr, sehr häufig so,
dass es halt auch gerade bei Blockbuster eine Demo gibt,
wo du dann sogar deinen Spielstand dann übertragen kannst
zur Vollversion, ist jetzt inzwischen
eigentlich schon ein sehr etablierter Baustein
des Marketingplans.
Ja, aber die hatte ja auch mal ihre Schwächezeit,
die Demo, in den letzten, also ich kann mich erinnern,
erst so seit drei, vier Jahren kommt das wieder,
dass man Demos veröffentlicht.
Inzwischen durch das Steam Next Fest ist es halt einfach
noch so viel mehr geworden, das da erscheint.
Nächstes so trotz, auch im AAA-Bereich wird das ja wieder gemacht,
man nennt es nur anders, zum Beispiel bei Diablo 4,
das ja drei Betas hatte, die auch nichts anderes waren
als die Demo von Story Act 1.
Einfach dieses Leute mal spielen lassen,
bevor es rauskommt, das finde ich sehr positiv.

[Transcript] GameStar Podcast / Die E3 ist tot, na und?

Also dann weißt du, bei Diablo haben wir auch schon hier besprochen, bei Diablo hatte man dann schon einen recht guten Eindruck davon, was das Spiel zumindest halt in diesem noch nicht Endgame-Teil sein wird und wie sich spielen wird, wie die Story sein wird, wie die Atmosphäre ist.

Und das kann gerne Schule machen, finde ich, auch bei großen Spielen.

Ich bin nicht sicher, ob es Schule machen wird, weil vieles, also ne Demo von nem neuen Need for Speed oder sowas, wäre vielleicht auch erfreulich mal oder ne Demo von irgendwie Call of Duty, keine Ahnung, also von den richtig größeren Sachen, die uns so erwarten.

Aber das finde ich wieder eine der positiven Sachen, die sich gerade tun.

Das Problem bei Call of Duty ist dann, wenn du ne Demo machst, ne Einstündige hast halt schon 25 Prozent des Spiels.

Und natürlich eignet sich ein Diablo 4 natürlich auch exzellent für so ne Marketingmaßnahme, weil du kannst ne Sache ausklammern, du sagst halt, hey, wenn du bis Level 25 Spiels kriegst, du noch so ein schönes Voice-Baby in den Rucksack.

Und natürlich ne super Upselling-Option so, weil ich will dann ja natürlich auch mein Voice-Baby dann eben auch haben und dann auch spielen.

Aber klar, wenn sie es dann eben auf dem qualitativen Niveau eben liefern und es würde ihnen auch sicherlich dabei geholfen haben, den Launch für online Rollenspiel-Verhältnisse so sauber hinzubekommen.

Also insofern war das, denke ich, positiv zu bemerken.

Und ich weiß es zumindest von fast allen kleineren Developern, dass sie entweder mit Early Access oder mit ner Demo planen.

Also das ist quasi gesetzt, um eben genau bei das, was du sagst, dieses Wishlisting eben hinzubekommen, diese Sichtbarkeit.

Weil das wird ne zunehmende Herausforderung für die Hersteller eben auch durch die zunehmende, ich nenne es mal, Netflixisierung des Gaming-Marktes,

weil du halt diese Spiele bei Epic hinterhergeworfen wirst, weil du hunderte Spiele im Game Pass drin hast.

So, das heißt, wir bekommen es plötzlich auch mit neuen Gatekeepers zu tun, die eben diese Kontrolle haben, welche Spiele bekommen Sichtbarkeit bei mir.

Und das sind halt nicht mehr Media-Markt, Saturn und Amazon und Co., sondern das sind dann jetzt eben die Online-Stores, wo du eben mit deinem Spiel unter hunderten irgendeiner Form hervorstechen musst

und Sichtbarkeit brauchst.
Ein Spiel, was anscheinend auf Platz 3,
das hast du mir auch beschrieben,
der meist gewischlisteten Spiele auf Steam Hinter Starfield
und Hollow Knight Zilksong ist.
Heiko, weißt du es?
Das Kuschtier-Prügelspiel.
Party Animals 2, glaube ich.
Auch ein guter Name dafür.
Party Animals ist nicht mal Teil 2.
Das sieht nur aus wie Teil 2 von Gang Beasts.
Hätte man jetzt auch nicht auf dem Zettel,
dass so viele Leute hinter diesem Spiel her sind.
Ja, weil wir alte Säcke sind.
Also, ich bin ein großer Gang Beasts-Fan,
aber ich hatte jetzt auch mit irgendeiner Starcraft-Market...
Weil wir zwei alte Säcke bilden sind und du ein Hipper-Altersack.
Aha, immerhin.
Nein, da muss man ja ganz klar sagen,
dass diese Spiele eine sehr spezielle Zielgruppe haben.
Ich meine, du bist ja selbst auch Let's Player.
Das ist halt ein Spiel, was sich natürlich perfekt für Twitch,
für Let's Play, für Live-Gameplay eignet.
Das ist natürlich auch eine völlig neue Herangehensweise,
eine völlig andere Art und Weise, eben auch Spiele wahrzunehmen.
Das ist jetzt ja auch nicht komplett neu.
Da hat man ja jetzt ja viele Spiele in den letzten Jahren,
die in diese Richtung gegen die, also eher über
den Social Media und über Twitch eben auch funktioniert.
Im Monarch ist das ein super Beispiel, Fall Guys.
Ja, und du kannst eine Katze spielen,
die einen orangen Helm aufhat, also einen Helm aus einer Orange.
Ich bitte euch, nichts zu trotz.
Mich hat es ja überrascht, es da zu sehen,
weil ich kannte das noch nicht, wurde ja auch schon
vor einiger Zeit angekündigt, war glaube ich sogar schon mal
bei Sony zu sehen auf dem Showcase.
Wenn ich recht erinnere, bin ich jetzt nicht ganz sicher.
Und ich war sehr überrascht, dass es so weit vorne steht einfach
in dieser Wunschliste, in dieser Gesamtrangliste
der Wunschlistenspiele, weil es ja also, ich meine,
es ist halt ein Spiel, wo man mit Kuschtieren um Dinge kämpft
und aufeinander einkloppt und um ein riesiges Gummibärchen
kämpft, dass man hin und her zerzt und solche Sachen.

Oder anderen Ofen reinkickt.

Aber es wirkt einfach wie ein sehr durchgepolisches Gangbees, das ja auf so einem nicht enorm hohen Niveau irgendwie stagniert ist.

Und das sieht halt jetzt aus wie quasi der legitime Nachfolger.

Und ist natürlich wahrscheinlich für Coach Co-op oder Coach vs.

in dem Fall eher und Swimming natürlich perfekt geeignet.

Ein Spiel, was wir noch gesehen haben, das du mir notiert,

entspielt, dass einen Anruf vom Anwalt bekommen wird.

Und dann, gestern, Marius und ich, auch schon lange gerätselt,

Pearl World, Open World Survival mit Monster sammeln.

Und wir waren uns nicht sicher, sind das denn jetzt offizielle Pokémon oder nicht? Nein. Nein, aber fast. Ja, das sind Pokémon.

Die gehen aber weniger freudlich miteinander um,

als die Pokémon, die wir so kennen.

Ja, steht Nintendo bestimmt voll drauf.

Pokémon mit Schusswaffen, mit Gatling ganz. Ja, Wahnsinn.

Aber das Design von diesen Monster, das ist ja wie Pokémon.

Du erkundest eine Open World, du sammelst Monster,

die dann auch so Elementarfähigkeiten haben und den Kampf einsetzen.

Es ist auch offline spielbar, habe ich zumindest gelesen,

in Foren, die Entwickler selber haben es, glaube ich,

noch nirgendwo so schriftlich kommuniziert.

Also ein klassisches Open World Single Player oder auch Co-op.

Monster-Sammelspiel wie Pokémon plus Schusswaffen.

Und diese Monster sehen wirklich komplett Pokémon-mäßig aus.

Also die Designs, ich weiß nicht, wo Designschutzmarken anfangen

oder Schutzmarken für Aussehen, aber also es ist nah dran

an Monster-Plagiat, würde ich fast mal sagen,

so aus meiner rechtlichen Leihensicht.

Aber ich bin gespannt, ob da Nintendo noch irgendwie mal

sich meldet. Kann das so erscheinen?

Erscheinen kann das erst mal so, mit man abwarten.

Also ich glaube jetzt auch nicht, dass die komplett dumm sind

und sich da nicht vorher richtig in irgendeiner Form absichern.

Also die sind doch auch nicht blöd und sehen genau,

was sie dort machen.

Und ich meine, Jofky, die hat es als Pokémon

mit ganz angekündigt.

Und Markenschutz, unglaublich komplexes Thema,

wo fängt der an, wo hört der auf?

Die werden sich vorher informiert haben, was sie dürfen,

was sie nicht dürfen.

Vielleicht nutzen sie irgendwelche Markenschutzrechtlücken,

die bei Pokémon existieren.

[Transcript] GameStar Podcast / Die E3 ist tot, na und?

Pokémon Company ist sicherlich kein Unternehmen, genauso wie Nintendo, mit dem du dich rechtlich irgendwie anlegen willst, weil du auch weißt, eigentlich, dass sie ja sofort reagieren, im Guten wie schlechten auch.

Also sie sind ja auch bei Modding oder Immulatoren sofort am Start, ja.

Also ich bin gespannt, also ich glaube, die werden sich da schon sehr, sehr stau gemacht haben.

Aber da haben wir sicherlich das letzte Wort noch nicht gesprochen und auch noch nicht gehört.

Ja, sie suchen ja momentan Influencer, die ihr Spiel spielen wollen, beziehungsweise Content Creator.

Also wenn ihr einen kleinen Kanal habt und ein Spiel vorstellen wollt, dann Pell World.

Aber sind die viele Content Creator, jetzt gerade auch wieder bei Zelda, nicht sowieso richtig sauer auf Nintendo wegen der harten Vorgaben, dass sie vielleicht durchaus Bock hätten, auf Pokémon zu schießen?

Ich glaube, dieses Pell World, mal unabhängig von Nintendo und was die so machen, erfüllt durchaus Träume.

Weil so ein modernes 3D-Open-World-Pokémon-Spiel, also jetzt mit Schusswaffen oder nicht, das ist jetzt vielleicht nicht der Traum aller Pokémon-Fans, aber das ist ja was, was es bislang nicht gibt, auch mit Diagrafik von Nintendo.

Das heißt nicht, dass Pell World in irgendeiner Form gut wird.

Um das auch mal zu sagen, keine Ahnung, ob das gut wird, vielleicht wird es auch irgendwie grindmüll.

Ja, das kann absolut sein, wir wissen das nicht.

Aber jetzt in Pokémon-Spiele waren ja auch tänisch durchaus so im Spritten.

Da gab es auch diverse Problemchen, das ist absolut korrekt.

Ne, aber einfach diese Fantasie zu sagen, okay, ich habe jetzt hier eine 3D-Welt wie Zelda oder so, die ich erkunden kann.

Und dabei Pokémon sammeln, auf den Pokémon fliegen, auch in den Kämpfen sie natürlich einsetzen mit ihren Fähigkeiten.

Ich glaube, die Fantasie haben viele oder den Wunsch haben viele, also insofern ist das, glaube ich, zumindest ein Spiel, was man mal im Auge behalten muss.

Ja, dasselbe gilt auch für eine kleine Überraschung.

[Transcript] GameStar Podcast / Die E3 ist tot, na und?

Final Fantasy 7 ist wieder in aller Munde
und bevor wir nachher im großen Slot das Spiel detaillierter zerpfücken,
haben wir noch einen Trailer gesehen für Final Fantasy 7 Ever Crisis.
Ich muss immer mal wieder nachlesen,
weil ich bei Untertiteln von Final Fantasy Spielen
langsam ein bisschen durcheinander komme.
Ganz ehrlich, habt ihr begriffen, was das ist?
Nee, aber das habe ich bei Final Fantasy 7
oder Final Fantasy Spin-Offs auch aufgegeben.
Also ich bin durchaus, will mich schon als Serien-Fan bezeichnen,
also die meisten Haupttitel habe ich tatsächlich durchgespielt.
Ich habe sogar auch mal, wie heißt dieses Final Fantasy Hero Collector Spiel
für Mobile meine Weile ausprobiert und so.
Also ich bin wirklich durchaus schmerzfrei, aber da bin ich raus, ganz ehrlich.
Ich dachte ja, ehrlich gesagt, im ersten Moment,
das sei ein Remake von Final Fantasy 7, aber ein klassisches Remake für Mobile-Geräte
und dann war ich erst gleich Feuer und Flamme,
weil ja diese Adaptionen, die es vom Siemer gibt für iPad
und so, die sind ja alle durch so einen komischen Square-Enix-Typo
und Pixel-Artschredder gelangt, so dass die irgendwie überhaupt keinen Schaum mehr haben
und das sah jetzt eben ganz schön aus und irgendwann habe ich überhaupt mehr verstanden,
was es geht gerade mit unterschiedlichen Grafiks dienen.
Was ist denn das? Micha, weißt du das?
Nee, aber das ist ja genau die Krankheit, die ich vorhin schon gesagt habe von diesem Summer
Gamefest.
Du verstehst es halt einfach nicht, weil es hier keiner erklärt, ne?
Es ist ein Mobile Game, das wissen wir und vielleicht auch ein Finger zeigt, ne?
Mobile-Spiele waren jetzt früher nicht unbedingt der Kern der E3, sage ich mal.
In den letzten Jahren sind sie es immer mehr geworden.
Square-Enix ist auch wahnsinnig erfolgreich mit diesen Final Fantasy Mobile-Spielen.
Also das sind ja Gelddruckmaschinen, insbesondere auf dem japanischen Markt, aber auch
international.
Und dass sie das jetzt auch da zeigen und unter anderem dieses King Arthur Rise of Legends,
zwar ja auch noch zu sehen, was auch unter anderem ein Mobile Game ist,
ich glaube, das kommt auch für ein PC.
Aber das zeigt halt auch einfach, wie sich diese Branche ändert.
Und nicht nur das, auch eine neue Fortnite-Season wird auf dem Summer Gamefest gezeigt.
Oder eine neue Modern Warfare 2-Season oder Call of Duty-Season wird auf dem Summer Gamefest
gezeigt.
Also es sagt einfach, das ist jetzt nicht mehr diese, ich meine, das ist jetzt keine neue Nachricht
auch,
das sagen wir seit Jahren, das es diese Veränderungen einfach gibt im Markt,
aber es ist halt nicht mehr die klassische AAA oder AA Gaming Show, wo halt die neuen Singleplayer
oder Multiplayer klassischen Blockblaster gezeigt werden, sondern wir gehen Richtung Mobile

[Transcript] GameStar Podcast / Die E3 ist tot, na und?

Game,

wir gehen Richtung Service Game, die neuen, neuen in Anführungszeichen, wie lang gibt's Smartphones,

aber die, das ist jetzt ein wichtiger und großer Teil der Industrie oder mit der größte natürlich, was Mobile Gaming angeht und Service Games.

Und da ist es nur folgerichtig, dass dann auch ein Final Fantasy Mobile Game

da gezeigt wird, auch wenn dann wir nicht Final Fantasy Fans davor sitzen und sagen,

okay, es ist wohl irgendwie eine Art Prequel, in dem man mehr erfährt über

Selfie Roth, den so Obermods von Final Fantasy 7, also irgendwie mehr aus seiner Vergangenheit,

mehr über seine Vorgeschichte in irgendeiner Form, aber wie das dann genau mit Final Fantasy 7

dem Hauptspiel zusammenhängt, wie das mit Crisis Core zusammenhängt,

dem anderen Ableger von Final Fantasy 7, mit dem es ja wohl zu tun hat, sonst hieß es nicht,

aber Crisis, da muss man glaube ich schon ein bisschen tiefer drin sein in diesem Final Fantasy

Universum, aber das sind ja auch ein paar Millionen Leute.

Das stimmt, außerdem hat der Summer Game Fest einem großen Publisher auch eine Plattform gegeben,

nämlich Electronic Arts, die keine eigene Präsentationsshow haben, zumindest jetzt nicht

in den kommenden Tagen und wenn dann, ich weiß nicht, wobei es du,

machen die im Sommer ein Showcase irgendwie?

Weiß nicht, ob es offiziell ist.

Na gut, jedenfalls halt dieses...

Sagen wir mal so, Electronic Arts wird irgendwann müssen...

Richtig.

Und dass man auch zu Electronic Arts sagen muss, ich glaube ich in den letzten Monaten und so ist

viel Blödes passiert mit AAA Publishern und so, aber das, was Electronic Arts in den letzten

zwölf Monaten rausgehauen hat, an klassischen Singleplayer Vollpreis spielen ohne

Mikrotransaktionen

ist schon erstaunlich.

Ja, ein vernünftiges...

Der gute Mikromotor Speed hat ein Mikrotransakt, aber vernünftiges Need for Speed,

ein geiles Remake mit Dead Space.

Jetzt Jedi Survivor, zwar technische Probleme, aber auch ein geiles Spiel ohne irgendwelchen

Schnickschnack.

Die haben ganz schön, sie haben sich ganz schön etabliert, jetzt auch mit...

Das A-W-Immortal auf A-Veum heißt es, glaube ich, auch wieder Singleplayer Shooter ohne Dönikes,

das neue Spiel von Josef Fares, was da ist.

Also die etablieren sich gerade wieder mehr so als klassischer Singleplayer Entwickler.

Was irgendwie komisch ist, das war aber ganz anders.

Das hätte man auch nicht gedacht, nee.

Und Immortals of A-Veum, das war jetzt das eine Ding, das erscheint auch schon im Sommer,

das unter der Dachmarke EA Originals erscheint und würdet ihr jetzt auf Anhieb sehen, dass

das ein EA Spiel ist, wenn ihr jetzt dieses Logo nicht gesehen hättet?

Nee, ne?

Nur nein, also jetzt Asche auf meinen Haupt und so, aber ich wusste das nicht mal, dass es

[Transcript] GameStar Podcast / Die E3 ist tot, na und?

ein EA Originals-Programm ist.

Nein, weil ich doof bin natürlich, das ist ja auch nicht mein Job, überspielen informiert zu sein.

Nein, ich wusste es nicht.

Also ich gestern kam dieses Logo am Ende des Trailers EA Originals und ich so, ach so, ach die publishen das in ihrem Indie-Programm mehr oder weniger.

Ja, wobei es tatsächlich ein sehr bewusster Strategiewechsel ist, was die EA Originals angeht, das haben sie auch offen kommuniziert.

Sie haben quasi EA Originals als kleinen Indie-Talente-Hub am Anfang angefangen und haben das so ein bisschen ausprobiert, kriegen sie die Infrastruktur aufgesetzt und sind damit ja sehr erfolgreich gewesen.

Ich meine, It Takes Two ist halt ein Riesenverkaufserfolg für gerade angesichts des begrenzten Budgets, das du für so ein Titel investieren musst.

Weshalb sie jetzt eben so diese nächste Stufe zünden und halt sagen, okay.

Und das Interessante ist ja, jetzt kommt wieder der alte Sack, das ist ja so ein bisschen eine Rückkehr zu den Wurzeln dieses Unternehmens, weil EA Electronic Arts, Kunst, elektronische Kunst

hat ja mal früher in den 80er Jahren tatsächlich so als Künstler-Label angefangen, wenn man sich so die ganz alten Spiele wie so ein Archon anschaut, da standen die Entwicklerteams, da standen die Künstler im Mittelpunkt und das ist schon so etwas, was sie zumindest als Teilbereich und das sagen sie auch recht deutlich so ein bisschen wieder hervorheben wollen und eigentlich eine ganz coole Entwicklung ehrlich gesagt.

Ja, also ich meine, man kann auch sagen, sie haben angefangen, als Firma, die es verstanden hat mit Künstlern Geld zu machen wie so ein Platten-Label, das war halt clever damals zu sagen, hey, das neue Spiel von XY und gleich hast du halt wieder einen Push, was Marketing angeht und was Verkäufe angeht, dieser Strategiewechsel bei EA Originals, den sieht man ja schon bei Wild Hearts, bei diesem Monster Hunter ähnlichen Spiel, was interessanterweise ja eine Kooperation war mit Koei Tecmo, also mit einem japanischen Publisher,

also das ist kein Indie-Game oder sowas, sondern eigentlich eine Co-op-Arbeit von zwei Publishern, Electronic Arts bringt es dann halt auf den westlichen Markt, hatte auch technische Probleme, als es rausgekommen ist, man weiß auch nicht genau, wie gut es sich verkauft hat, Koei Tecmo sagt, es war erfolgreich, was das heißt, sagen sie nicht, aber immerhin, aber es wird sozusagen ihr externer Publishingarm, EA ist nicht nur ein interner Publisher jetzt, die selber Spiele machen, sondern auch einer, der externe Spiele vertreibt, um vielleicht kurz zu dem Immortals of Avium noch mal zurückzukommen, Alter macht mich das verrückt, ich kann das Spiel nicht anschauen,

es ist so bunt, das ist mir viel zu, also an sich sieht das technisch gesehen natürlich toll aus, das ist ja so ein Magie-Shooter, es ist quasi das Zauber Call of Duty, das Fantasy Call of Duty schon an Ranger 5, ne? An Ranger 5 Titel, ja. Genau, in dieser Demo stampfst du auf einem gigantischen

Koloss, einem goldenen Meck durch den Ozean, während er von so fliegenden Luftschiffen oder was angegriffen wird, die er dann mit seiner riesigen Pranke aus dem Himmel reißt, also wahnsinnig krass inszeniert, aber Alter, so bunt, so viele Farben, dann ballerst du mit den Zaubern darum,

[Transcript] GameStar Podcast / Die E3 ist tot, na und?

du rennst drum, da bin ich zu alt für, glaube ich. Ich habe Bock drauf. Und was ist dann mit den anderen EA-Marken dann jetzt, wenn die keinen Showcase in dieser Schlaglichtwoche haben, es ist ja nicht so, dass EA an nichts entwickelt, sie haben noch weitere Star Wars Spiele in Arbeit, einen Shooter von Respawn, ein Star Wars Strategiespiel, BioWare arbeitet an einem neuen Dragon Age, an einem neuen Mass-Effekt, wäre es jetzt nicht an der Zeit gewesen für EA zumindest da einen Teaser zu veröffentlichen, entweder im Rahmen der Summer Gamefest Show oder erwartet ihr von EA was auf einem der anderen Showcases noch, also wahrscheinlich bei Xbox dann. Ein EA hat da ja keinen Druck, so die können machen, was sie wollen, wenn die EA sagt, wir machen jetzt unser EA Play, dann schaut die Welt zu, gerade weil es da ja so mit dem BioWare Titeln oder so, sie haben da ja die Marken, das ist denen völlig egal. Gleich nutzen sie auch die Gamescom, die Gamescom haben wir ja noch gar nicht gesprochen. Gamescom E3, gleiche Schicksal, Gamescom hat sich cleverer gemacht, sich da aufzustellen. Man kriegt ja jetzt schon mit, ein Nintendo hat zugesagt zur Gamescom, Sony hat jetzt abgesagt, aber Bandai Namco hat zugesagt für eine Gamescom, also da sind schon ein paar Größere jetzt dabei. Mein From Software wurde ja gestern auch spekuliert, war nicht da, kommt ja das Eldenring, add on, also da gibt es schon genug zu erzählen, das wird sich jetzt halt ein bisschen weiter verteilen. Also klar, der Showcase wird sicherlich das Highlight werden, wo sie eine Menge rausbauen werden, aber ich glaube schon, dass nach wie vor der Fokus, aber falls die Grundstrategie ist von Microsoft, der Game Pass weiterhin sein wird, also die werden den Fokus auf Titel haben, die direkt in den Game Pass gehen, glaube nicht, dass da viel Platz für anderes sein wird und dann wird sich das über die nächsten Wochen und Monate verteilen, ich rechne aber damit, dass vieles davon tatsächlich spätestens im August passieren muss, ganz einfach, weil die ihre Vorbestellungen brauchen für das entscheidende vierte Quartal, wo nun mal die Musik spielt im Gaming. Ja und weil sie auch, dafür sind diese Shows ja auch da, die sind ja nicht nur für uns gemacht, muss man ja sagen, also egoistisch, wie wir doch manchmal sind, also mit uns meine ich jetzt nicht uns Presse, sondern uns Spielerinnen und Spieler, sondern die sind natürlich auch gemacht für Investoren, um zu zeigen, okay, was ist unser Portfolio, was sind die Spiele, von denen wir uns die, also wo wir die Zukunft des Unternehmens gerade rein investieren und warum sollt ihr uns treu bleiben und uns Geld geben für diese Zukunft, warum haben wir starke Titel, warum haben wir coole Sachen, was ist unsere Stärke jetzt in Zukunft, das sind natürlich immer, diese Showcase ist auch ganz klar, halt Botschaften an Geldgeber, an Aktionäre und so weiter, um zeigen zu können, wie cool man aufgestellt ist. Dann immer super spannend zu sehen, kann ich auch nur jedem empfehlen, der hier zuschaut, schaut euch den Aktienkurs nach dem Showcase an, sowohl bei Microsoft als auch bei Ubisoft,

[Transcript] GameStar Podcast / Die E3 ist tot, na und?

weil dann könnt ihr ganz genau sehen, was diejenigen zu dem Thema sagen, die quasi die coole da rein investieren. Ja, das wird super spannend, weil die sind beide unter Druck, ja, sowohl Microsoft ist richtig unter Druck vom Line-Up her, da ist seit langer Zeit nicht mehr großartig was gekommen in Sachen First Party und Ubisoft ganz genau so, ne, mit Scullin Bones, mit eigentlich seit Valhalla kein so richtig großen Hit mehr gehabt. Hey, die haben jetzt ein 2D-Prince of Persia, sag mal nicht so. Ich hab da Bock drauf, ich will das spielen, das ist mir nicht mein Prince of Persia. Prince of Persia war ein 2D immer am besten, so nehmlich meine Theorie, außer vielleicht dieses merkwürdige Self-Shading, das ist ein bisschen strittig jetzt hier alles. Okay, wir reden ja dann zu Ubisoft dann im Showcase nochmal gesondert, aber ja, bevor wir jetzt vielleicht noch auf den Day of the Devs Stream eingehen, den wir gestern auch gesehen haben, auch hinsichtlich der Gamescom, was meint ihr, kommt die E3 in der alten oder einer ähnlichen Form noch mal zurück oder läuft die Gamescom als Leitmesse der E3 jetzt in den kommenden Jahren den Rang ab, dass wir Mitte Juni von mir aus noch so ein Summer Showcase mit Jeff Keely haben und dass eigentlich das Publikum und die Weltöffentlichkeit dann eher im August nach Köln guckt oder wo auch immer die Gamescom früher oder später landen wird. Also ich glaube die Gamescom ist keine, also der, ich glaube der Begriff Leitmesse ist veraltet. Ich glaube eine Messe, die neue Spiele zeigt, hat ja Heiko Freund auch schon gesagt, ist nicht mehr zeitgemäß, weil man das nicht mehr braucht. Da hast du entweder Influencer, die deine Spiele zeigen und wo sich die Leute auch gerne anschauen, wenn man im Geballer's Place dann zuschaut, auch von Spielen, die nur nicht erschienen sind, da hast du Trailer, die du veröffentlichst. Eine Messe, auf der man konzentriert, Spiele zeigt, braucht's nicht mehr und das ist auch nicht die Gamescom und ich glaube das ist auch nicht das Konzept der Gamescom. Die Gamescom soll, nun das klingt jetzt wie ein Werbeslogen, ich glaube das ist sogar ihr Werbeslogen, aber die soll einfach Gaming feiern. Also das ist so ein Community-Event auch für Leute, also für Spielerinnen und Spieler, um dahin zu gehen und überhaupt diese Gaming-Kultur zu feiern und das ist ja auch ein großer Unterschied zur E3. Die E3 war immer ein Industrie-Internis-Event. Da geht Presse hin, da gehen Publisher-Vertreter hin, da geht der Handel hin, um zu wissen, was im Weihnachtsgeschäft eine Rolle spielen wird. Gut, stationäre Handel ist jetzt im Spiele vertrieb nicht mehr. Wer halt auch immer egalere wurde, in den letzten Jahren. Genau. Und insofern, ich glaube, wir brauchen keine Leitmesse mehr. Ich glaube tatsächlich nicht daran, dass es nochmal eine E3 geben wird in der klassischen Form. Ich glaube dieses Summer Gamefest oder irgendwelche Showcases wird es immer geben, einfach weil gerade so was wie jetzt das Summer Gamefest auch, wie gesagt, für kleine Spiele eine Möglichkeit ist, zu glänzen, auch für kleinere Publisher vielleicht eine Möglichkeit ist, sich ein bisschen in den Vordergrund zu bringen oder auch für Mobile Publisher, die halt einfach mehr auch in diesem Core Gaming wahrgenommen werden wollen. Auch da muss ja sagen, wer schaut solche Showcases an? Nicht irgendwie die Oma, die Candy Crush spielt, sondern eher wir Leute, die halt sehr viel Zeit mit Spielen verbringen und sehr viel Leben in Spiele investieren sozusagen. Und gerade weil Mobile Gaming sich auch in eine hochwertige Richtung

[Transcript] GameStar Podcast / Die E3 ist tot, na und?

entwickeln möchte, nicht umsonst macht Ubisoft ja auch ein Mobile Assesants Creed, auch andere Mobile Games. Cross-Plattform, Cloud Gaming. Genau, das ist dann der nächste Schritt. Wir reden immer mehr von AAA Mobile, was es geben soll. Also nicht irgendwie Casual Games, sondern richtig

hochwertige Mobile Games. Dann kommt es Cloud Gaming, die Plattformen verschmelzen ohnehin. Und

das man dann jetzt sagt, okay, wir sind ein etablierter Mobile Games Publisher, hallo Tencent oder sowas. Und wir wollen in einer Reihe wahrgenommen werden mit Microsoft, mit Nintendo, mit Sony und so weiter. Für die ist es natürlich dann eine Riesenschance, da auch mit präsent zu sein. Deswegen glaube ich, Showcase ist an sich. Würde es geben. Eine E3, auch als physische Messe

halte ich für Vergangenheit. Ich bin gespannt. Also ich habe ja schon diverse Abgesänge auf die E3 formuliert, sowohl verbal als auch schriftlich. Ich sage mal so. Gerade ist ja der Peter in LA. Grüße an Peter. Der ist ja gerade da nicht zum Spaß. Da passiert also schon noch was, was Peter da gerade macht, um zu dem man vielleicht in den nächsten Tagen dann noch mehr auf GamesDa.de lesen und erfahren wird oder bei uns im Stream hier bei Find Your Next Game. Bin ich vielversprechend? Vielleicht? Also ich glaube, es gibt schon noch ein Bedürfnis innerhalb der Branche grundsätzlich einen Rahmen zu schaffen, in dem sie auch viele Leute oder Influencer, da meine ich jetzt Journalisten genauso mit. Also da ist jetzt Streamer, YouTuber und eben auch Medienvertreter zusammenbringen können, um halt so ein bisschen das Ganze zu kuratieren und auch vieles mitzunehmen. Und bei ganz konkret beim Summer Game Fest gibt es

ja die Summer Game Fest Play Days. Die Summer Game Play Days, die Joff Keely im Grunde genommen

nach dem Summer Game Fest organisiert. Auch das ist jetzt kein Geheimnis. Sprich, da sind gerade Leute eingeladen, um dort Dinge zu spielen, die man eben zum einen auf dem Summer Game Fest schon gesehen hat, vielleicht aber auch noch nicht. Also Ed Boon hat es ja gestern ja auch gesagt, hey, man kann Mortal Kombat gespielt werden, dann werdet ihr mehr erfahren. Man weiß schon zu Cyberpunk, da gab es ja auch durchaus diverse Missverständnisse, dass es jetzt da wohl was passieren wird in nicht allzu ferner Zukunft. Und also insofern gibt es da schon noch einen Bedarf. Ich glaube, dass diese ganz klassische E3, also wir stellen irgendwie riesige Stände in Messe heilen, um da Journalisten und Industrievertreter durchzuschleusen. Das ist vorbei. Aber ich finde, die Gamescom macht das gar nicht so blöd, also indem sie das Ganze eher als Community-Party macht. Und ich glaube schon, dass es dafür auch im Gaming-Kontext einen Markt gibt. Wir wissen es ja noch vor der Pandemie, BlizzCon. Riesenthema, Star Wars Celebration. Also die Marken, die Spiele,

da was mit der Community zu machen und auch das wächst ja immer mehr zusammen. Spiele werden

ja mittlerweile auch auf einer Star Wars Celebration angekündigt. Ein Games Workshop macht seinen eigenen Skals-Event, wo Spiele gezeigt werden. The Wizards of the Coast wird aktiv im Gaming-Bereich, macht seine eigenen Geschichten. Netflix hat jetzt riesiges AAA-Studio, bauen sie auf und machen Spiele. Marvel wird sicherlich auch weiterhin nicht untätig bleiben. Sprich, da machen sich ganz neue Marken und eben auch wieder Entertainment-Komplexe auf, in deren Rahmen was passieren kann. Und deswegen glaube ich, es wird irgendwas geben. Ich glaube nur,

dass es eben diese E3 als vom amerikanischen Branchenverband sind teure Standmesse, die hat sich überlebt und ich glaube nicht, dass sie zurückkommt. Aber ich glaube, dass an ihrer Stelle was anderes treten wird. Und die Clusterung der Showcases, jetzt mal abgesehen vom Erscheinen in Los Angeles, weil es war ja bislang oder in den E3 Jahren ja schon so, dass die Spieler wussten, okay Mitte Juni, wenn ich auch nur eine Sony Show oder wenn ich mir nur eine große Präsentationsshow

im Jahr anschau, dann passiert das Mitte Juni zur E3. Da erfahre ich, was ich die nächsten Jahre spielen kann. Da sehe ich die Fettentrailer, die großen Ankündigungen. Da wird der Traum verkauft. Und jetzt durch diese Clusterung der Showcases, übers Jahr, oh, nächste Woche ist wieder ein State of Play, über nächste Woche, oh, Nintendo hat was angekündigt, kommt eine neue PlayStation 5 Proben, weiß man nicht, vielleicht nächstes Mal, über nächstes Mal. Irgendwie ist es jetzt ja mehr wischibaschi geworden, was Determine angeht. Meint ihr, das hat einen Einfluss auf die

Aufmerksamkeit der Spieler? Glaub ich nicht. Also auch da ist mittlerweile unsere Aufmerksamkeitsspanne

so oder so zu breit gefächert. Das ist ja immer irgendwie was, was passiert auch. Ich glaube aber im Übrigen schon, dass es bei diesen Sommer-Events bleiben wird, einfach aus den Gründen, die wir gerade erwähnt haben, die Hersteller haben eben den Druck insbesondere in den USA, dass der wichtigste Markt ist, dann müssen sie ihren Shit zum Black Friday raushaben. Und Black Friday, das ist halt der wichtigste Verkaufstermin überhaupt. Wann ist der? Ist November oder Oktober irgendwie so? In den November so. Spricht bis dahin muss die Marketingmaschine laufen. Und

Marketing, selbst wenn du es sehr kurz machst, drei Monate brauchst du schon. Und dann bist du halt

im August. Also jetzt irgendwie einen Oktober, einen Event zu machen und Spiele zu zeigen, die im November rauskommen, ergibt für sie wenig Sinn. Auch gerade wieder um Investorenfantasie und

Aktienkurse und Geschäftsberichte und das ganze Kram. Das ist für sie ja genauso wichtig. Also deswegen glaube ich schon, dass es bei einer Ballung in den Sommermonaten bleiben wird. Es wird sich halt vielleicht nicht mehr alles innerhalb von einer Woche abspielen, sondern im Verlauf von eben sechs bis acht Wochen. Ja, die eine Frage, die ich mir nur stelle, dabei ist, was für eine Zukunft haben die Playdays oder überhaupt dieses, man kann Spiele vor Ort anspielen. Weil das ist ja das erste Mal, dass es jetzt organisiert wird für das Summer Game Fest. Und es ist ja auch der Versuch so irgendwie natürlich diesen E3-Charakter, der langen Demo und der Spielbahndemo zurück zu

bringen oder zumindest zu erhalten, zu einem gewissen Grad. Wenn die Spiele schon nicht eher als Demo auf Steam stehen, dann wenigstens zu sagen, dann laden wir halt Medienvertreter in dem Fall und halt ausgewählte Personen. Da darf ja auch nicht jeder hin. Oder das ist nicht für die Öffentlichkeit zugänglich, sage ich mal, wie es eine Gamescom wäre, sondern wir laden ausgewählte Personen ein, um sich die Spiele da anschauen zu können, um die Spiele anspielen zu können. Ich bin nicht sicher, ob das halt ein Konzept ist, das Zukunft unbedingt haben muss.

Nicht muss, ich glaube, es wird es aber weiterhin geben. Also gut, wenn wir mal unterschiedlicher Meinung sind, weil wir sehen es ja auch gerade beim Microsoft. Also da muss ich ein bisschen mehr ausholen. Wir stecken gerade in einer Konsolidierungsphase in Gaming und wo sich jetzt gerade

auch so die Big Player richtig aufstellen und wo das alles ein bisschen zusammenwächst. Netflix wird super aggressiv. Amazon gibt jetzt Vollgas, Facebook hat es versucht, Google hat es auch versucht.

Ja, es wird Leute, Microsoft will unbedingt und muss unbedingt. Sony, da reden wir ja nicht von kleinen Unternehmen. Nintendo wird ja immer gerne kleiner gemacht, als die eigentlich sind, aber die sitzen auf einem riesigen Goldhauf. Und bei diesen Firmen, das die sehr gemein haben, das sind jetzt nicht die Unternehmen, wo du einfach mal anrufst und sagst, hey komm, setz dich mal hier bei uns aufs Sofa und zeig mal uns dein neues Spiel. Sprich, die haben immer noch aus einer PR und Marketingperspektive ähnlich, wie es ja auch ein Apple macht, das Bedürfnis, Dinge zusammenzufassen, Menschen an einen Ort zu bringen, auch ihre eigenen Spokespeople an einen Ort zu bringen, weil Tim Cook, ja, in Interviews mit Tim Cook, kriegst du halt auch nicht mal so, hey ich rufst du mal an beim PR Manager und sag je, was geht mit Tim. So, sprich jetzt eine Microsoft als konkretes Beispiel und da wissen wir es ja auch, weil wir einen Grund haben, warum wir Peter auch da hinschicken, hat halt seinen Showcase und beim Showcase sind dann halt die

wichtigen Microsoft-Leute eben auch alle an einem Ort und dann ist es natürlich auch für Microsoft attraktiv und auch kostengünstig in dem Sinne, wenn sie sowieso ein Showcase machen, wenn sie die Leute sowieso alle auf die Bühne stellen müssen, um die Produkte zu bewerben und vorzustellen, dass sie ihnen dann auch gesammelt Influencer und Presse einladen, um dann Interviews zu führen, um dann die Dinge eben auch zu vertiefen. Okay, dann ist quasi das Summer Game Fest und seine Play-Days, die Reste Rampe, ja ganz genau, ja die Reste Rampe des Anspielen sozusagen. Ja, okay, ja, das ist nicht das positivste Fazit, aber ja, ist nachvollziehbar, weil auch da kannst du ja sagen, auch da schicke ich meine Leute hin, auch da ist dann, wir sind nicht alleine, wir sind nicht der einzige, der dann da ausstellt, aber wir haben unsere Leute vor Ort, ihr könnt Interviews mit ihnen führen, sie können euch klarer erzählen nochmal, was unser Plan ist und warum er hoffentlich cool ist, den wir mit unserem Spiel verfolgen, ihr könnt eine Demo anspielen, die wir noch nicht auf Steam stellen können, aber wir haben sie zumindest jetzt hier, vielleicht weil sie noch nicht komplett gepolished ist, vielleicht weil sie noch nicht irgendwie komplett irgendwie vorzeigbar ist in der Form, wie sie gerade ist, aber ja, okay, für so mittelgroße und kleinere Anspielgelegenheiten kann es cool sein, mit trotzdem gespannt, ob das

reicht, weil nochmal bei dem Summer Game Fest, also ich jetzt, jetzt wo ich gestern die Show gesehen

habe, habe ich danach gedacht, eigentlich hätte ich sie nicht sehen müssen, eigentlich hätte ich mir jetzt morgen auf GameStar.de eine Zusammenfassung durchlesen können oder auf GamePro, oder auf

mein MMO, ja natürlich, genau, die gibt es ja, eben, und es gab keine richtige Überraschung in der Show, es gab kein richtiges wirklich großes Highlight, ja der Final Fantasy Trailer war cool am Ende nochmal mit der Open World und so den Panoramen und das halt zu sehen, wie sie es weiter

entwickelt hat, aber nichts wo ich halt gesagt habe, wow, das ist jetzt, das ist Show, das will ich doch sehen von der E3, das sind die irgendwie die großen Überraschungen, das aller, aller meiste war schon bekannt, es gab nicht mal irgendwelche, also klar, dann hier mal ein Release-Termin und

da mal ein Early Access-Start, der kommuniziert wird oder so, das liegt ja auf der Hand, aber das Schöne an dieser, an dieser ganzen Industrie oder überhaupt am Gaming ist doch, dass es dich auch immer mal wieder überraschen kann und dann tatsächlich, finde ich es immer netter, dir die, dann doch die kleinen Shows anzugucken, also auch das Day of the Devs, was ja mit, mit eindeutig geringerem Produktionswert produziert war als Summer Game Fest, aber irgendwie etwas mehr charm, mit mehr, ja mit mehr Charme, mit auch ein wenig mehr Unbeholfenheit muss man sagen, das war aber glaube ich Teil des Konzepts, glaube ich auch, aber charmant und unbeholfen kurz bevor wir zum Day of the Devs kommen, wenn ihr natürlich ein Publisher seid und ihr wollt euer Spiel präsentieren, dann könnt ihr das natürlich auch so tun, wie die Herrschaften von Entrouted, die hatten wir nämlich im Programm, das heißt, wenn ihr exklusives Gameplay habt und euer Spiel vorstellen möchtet, dann tut das doch am liebsten bei uns im Fing-Programm, denn wir bieten euch hier

natürlich eine Plattform mit unserem neuen Format Fing Premier und da nehmen wir euch viel Zeit, wir nehmen uns viel Zeit, euer Spiel der Welt zu zeigen, genau und wir sind glaube ich auch noch eine Ecke günstiger als Jeff Keelie mit dem Summer Game Fest, bisschen, naja Day of the Devs, das war eine Show, die kam gestern noch nach dem Summer Game Fest, das ist eine von Double Fine

verantwortete Show, wo auch kleine Teams ihre Spiele zeigen konnten und es gab bei dem Trend nämlich Cosy Games, immer noch, gab es denn was anderes als Cosy Games in dieser Show? Ja, was heißt denn, es kommt darauf an, wie weit tut dem Begriff, was inzwischen ist ja Cosy Games, ein so entleertes Buzzword, das man sagen muss, inzwischen kann es ja fast alles als Cosy Game verkaufen, was nicht Immortals auf Avion ist. Das einzige nicht. Hyper Light, jetzt habe ich den Namen vergessen. Brifter, das finde ich zum Beispiel sehr interessant, weil ich, das war ja auch schon angekündigt, das ist auch kein neues Spiel, aber es ist ja ein Open World, Rogue Light in procedural generierten Welten und sie sagen ja auch keine Welt, die du hier besuchst, wirst du danach ein zweites Mal besuchen, also jeder Spieldurchlauf findet in einer neuen Umgebung statt, was ja auch wieder, naja klar, wieder zeigt wie dieser Indie-Bereich auch vorangegangen ist oder vorangekommen ist in den letzten Jahren, es sieht super aus, finde ich. Klar, jetzt nicht Unreal Engine 5 AAA, aber trotzdem schöne Grafik, sie haben eben diesen Weltengenerator drin, das es hoffentlich schafft, es dich immer wieder zu überraschen und immer wieder, was zumindest einigermaßen neu ist, jetzt zu servieren, was die Welten angeht, plus halt dann so fluffiges Action-Kampf-Schwert-Gameplay, noch was drüber hängt. Also da habe ich gedacht,

okay cool, behalte ich mal im Auge, klingt auf jeden Fall zumindest ganz spannend und das zweite bei Day of the Devs, was ich bisher auch nicht kannte und dann habe ich gelesen, der Kollege Holger Hart hat es sogar schon gespielt, weil es ja im Demo dafür gab und du auch, okay, war Viewfinder, das ist so ein 3D-Puzzlespiel, in dem man Fotos schießt von Umgebungen und diese Fotos dann in 3D-Objekte und Level-Bestandteile umwandelt. Also ich schieß zum Beispiel ein Foto von einer Treppe und dann kann ich dieses Foto dann als Treppe sozusagen in den Level einbauen und diese Treppe

hochgehen, die ja ursprünglich nur auf diesem 2D-Foto war. Ich erkläre das jetzt total, total greifbar und total nachvollziehbar. Aber ich habe das gesehen, ich kannte es nicht, aber ich kenne ja so gut wie nix scheinbar und dachte mir, cooles Konzept. Es ging auch vor ein paar Wochen, glaube ich mal auf Twitter, ganz gut viral. Ich glaube Steven Tortillo hat das damals gezeigt.

Da gab es tatsächlich von verwochen schon eine Demo und ich habe die nicht komplett gespielt, aber dieser Anteil, dass sich auch selbst Fotos machen und die dann in 3D-Objekte verwandeln kann, das war mir jetzt mit dem Trailer tatsächlich neu. Ich habe das bis dahin nur gesehen, dass du das Foto einsammelst und dann hat richtig platzieren musst. Also eher so eine, hier ist der Schlüssel, jetzt finde die richtige Tür dafür, aber wenn du jetzt selber sozusagen deine Schlüssel auch noch erzeugen kannst und die Level ja so lesen musst, dass du dann siehst, wie nehme ich einen Bestandteil

von dem Level in 2D mit und platzieren dann in 3D wieder woanders rein. Da werden sich die Gehirnmüllungen ein bisschen krümmen. Ja, ich bin so dumm dafür. Ja, aber es ist technisch, finde ich, mega bei. Das ist so ein Kopf-Explosionsfeature. Ja, es ist ja wie damals ein bisschen bei Superliminal, was ja auch schon so ein 3D-Spiel war, was viel mehr Perspektive gearbeitet hat, wo du dann nah an Sachen ran gehen musstest, um sie zu vergrößern sozusagen. Wenn du nah an einer Schachfigur dran bist, ist sie auf einmal riesig und dann ist sie halt auch in der Welt riesig und du kannst sie irgendwo hinstellen. Und das ist so ein ähnliches Konzept, aber halt noch mal mit einem anderen Twist und genau für sowas liebe ich halt solche Indie-Showcases, weil es ist auch vieles dabei, wo man dann so denkt, okay, ja, also gut, wenn es sicher Leute gibt, aber für mich ist es jetzt nichts. Aber es sind halt auch immer wieder Sachen dabei, wo du denkst, wo ist sie noch nichts von cooles kleines Spiel, oft dann auch mehr mit den Personen, die es entwickeln im Vordergrund,

die dann noch kleine Interviews oder kleine, zumindest Einsprecher dann aufgenommen haben und ein bisschen darüber erzählen, wie es entstanden ist und was es, was so ihr Plan ist mit dem Spiel, finde ich sehr, sehr sympathisch. Und um jetzt noch mal kurz was zum Thema Cosy Games zu sagen, ich finde, Cosy Games ist durch die Pandemie halt ein so großes Schlagwort geworden. In der Pandemie

waren wir alle gestresst, da waren wir alle genervt, es gab die Lockdowns, wir konnten nicht mit Leuten uns treffen. Und dann war das Cosy Game, sowas wie ein Dorfromantik, plötzlich da, um uns alle zu trösten. Für alle, die es nicht kennen, Dorfromantik legst du ja aus so Plättchen, so Landschaften zusammen, wie ein Puzzlespiel, wo dann kleine Dörfchen entstehen mit rumschnuffelnden

Zügchen und Flüssen und sowas. Und es ist einfach wahnsinnig entspannt und sehr, sehr angenehm. Und

auch ideal, wenn man halt gerade unter Anspannung steht, das ein bisschen zu spielen, um halt dich zu entspannen. So, aber aus diesem Begriff Cosy Game ist dann irgendwie noch so viel mehr, also für mich ist es jetzt inzwischen eher ein Buzzword, wenn jemand sagt, wir machen ein Cosy Game und ein total ruhiges Spiel und ein entspanntes Spiel, naja, es ist ja nicht so, dass es entspanntes

Spiele nicht schon früher gegeben hätte. Spirit Fair, aber super. Aber mein aktuelles Lieblings-Cosy Game ist Diablo. Einfach schön, das ist ein Spiel auf Weltenstufe 1. Einfach schön entspannten Monster wegplatzen. Ja, was man schon sagt, ein bisschen ist ein Trenn zum, ich muss jetzt dem Spieler auch gar nicht mehr besonders viel Herausforderung oder Aufgabenstellung geben. Am mehrere Spiele gesehen, da bist du in einer schönen Nachbarschaft und bemalst da die Wände, dann bist du zu Hause und packst deinen Koffer ein und nimmst ein Buch aus dem Schrank und blätterst

das durch, ne? Ist das so was Komplementatives? Ja, meditatives, ja genau. Seid ihr da der Typ

Spieler für? Also erreicht euch das oder erwartet ihr dann immer, dass da noch was passiert, der eine Twist, der es auf einmal spannend macht? Also wie gesagt, Spirit Fair war ein Cosy Game, das nicht abgeholt hat, da fand ich aber die Spielmechanismen interessant genug, um mich abzuholen.

Also grundsätzlich bin ich da nicht so der Typ dafür, wenn ich Cosy will, gehe ich raus. Also das ist wie auf Terrasse liest ein Buch oder so. Na, wenn ich spiele, dann möchte ich schon, dass mein Kopf schon mehr macht. Wenn ich spiele, will ich investiert sein und nicht so meditativ mit einem halben Auge davor sitzen. Also ich mag das. Ich mag Spiele, wo ich auch mal irgendwie einfach nur erlebe. Auch so, dass es ja auch eigentlich ursprünglich ein abwertender Begriff gewesen ist, inzwischen eigentlich ein etablierter Genregriff, ein Walking Simulator, wo du einfach nur läufst und dabei aber eine Geschichte sich entspinnt, die du erfahren kannst. Vollkommen cool. Ja, das können coole Spiele sein, auch so weiß ich nicht, ein Vanishing of Ethan Carter oder ein What Remains of Edith Finch. Gut, hat mehr Gameplay ein bisschen, aber ihr wisst, was ich meine. Aber dass dieses Final Cosy Game momentan so präsent ist, das ist schon zu viel, finde ich. Also es wird zu viel vor sich her getragen. Hey, wir machen jetzt auch Cosy und das hier ist jetzt auch Cosy. Es ist nicht so, dass es nichts anderes mehr gäbe. Es gibt immer noch genug Co-Op-Survival-Spiele, was da andere trennt gerade. Also auch das wholesome Direct. Ja, es gibt eine eigene Show dazu, die wir auch live im Programm haben mit Ake, die da ideal natürlich dafür ist, weil sie das sehr mag. Wholesome Direct ist auch ein eigener Programmlock jetzt bei uns und was wir da an Highlights sehen, das hören wir glaube ich auch im Talk Ende der Woche dann oder beziehungsweise Anfang nächster Woche. Ja, wundervoll. Was haben wir noch? Irgendwelche

Trends erkennbar. Ich habe hier noch notiert, die First Person Puzzle Games. Das haben wir gerade gesehen mit Viewfinder und Talos Principle. Und Co-Op-Survival war zumindest jetzt noch ein

Trend, der in Summer Gamefest zu sehen war. Es wurden wieder ja sowohl Zombie-Horden im Co-Op

bekämpft und es wurde zusammen aufgebaut unter der Erde bei Moria. Genau, Toxic Commandos sind

die Zombies von John Carpenter. Ich weiß nicht, was John Carpenter da gemacht hat, hat einmal in die

Tür reingeguckt und Zombie gesagt und ist wieder rausgegangen. Weiß ich nicht, wie alt ist John Carpenter? Der hatte aber auch schon in den frühen Rullerjahren, glaube ich. Der war auch schon in den 80er Jahren gehabt oder nicht? Ja, und der hat schon Direct to VHS Releases, da schon auch einfach

John Carpenter drüber. Vielleicht ist das einfach was, was man irgendwo drauf schreibt. Vielleicht nennen wir das Programm John Carpenter's Fine Your Next Game in Zukunft. Das wäre cool. Ich verwechsel John Carpenter immer mit Clive Barker. Das war ja Clive Barker, der gibt's Dying und so was. Der hat ja auch einen Horror-Spiel gemacht. Dying, Jericho oder so. Und Jericho, genau. Egal, jedenfalls. Co-Op und Survival sind auch momentan zwei so Kampfbegriffe. Das ist auch so Marketing

buzzwords. Allein das Pal-World, eigentlich ein Pokémon-Sammelspiel, ist natürlich auch ein Open-World-Co-Op-Servival-Spiel. Man muss ja auch überleben in dieser Welt, wo man Pokémon, also es sind ja keine Pokémon, sondern Monster-TM sammelt. Man hat einfach gesehen,

Survival-Games sind wahnsinnig erfolgreich. Also unter anderem ein Ark und so weiter. Das ist ein Begriff, der momentan sehr viele Fans hat. Auch so ein Spiel wie Sons of the Forest hat viele Leute, die es interessiert und so weiter. Wahlheim natürlich aus dem Nichts ein Riesending geworden. Also ein Spiel, auf das man momentan Survival schreiben kann, ist scheinbar mehrwert als eines ohne Survival. Ist jetzt nichts Schlimmes. Es gibt es immer wieder, dass es halt irgendwie solche Trendbegriffe gibt, die man dann einfach mit reinbringt. Die Open-World geht nie mehr weg, glaube ich, als Trend. Die wird auch immer da sein. Aber ja, es ist halt einfach auffällig.

Na ja, dann nenne ich jetzt noch mein Highlight der Messe und zwar, ich weiß den Namen leider nicht.

Ich konnte es mir nicht merken und das hat mich aber gestern, nachdem ich von sehr vielen Cozy-Games ein bisschen eingelult wurde beim Day of the Devs. Darf ich raten? Ja. Alan Wake 2. Nein. Nämlich eins, was ich weder vom Genre noch sonst irgendwie auf dem Zettel hatte und das war

dieses Spiel mit Mars. Oh, das fand ich auch überraschend cool. Mars Logistics oder so. Ja, irgendwie da baust du aus wie so kleinen Lego-Technik oder Fischer-Price-Dingen, baust du dir Fahrzeuge zusammen und du musst mit dem Fahrzeug ein Objekt von A nach B befördern mit einer kompletten Physik-Simulation. Das heißt, du überlegst, okay, hier mache ich noch so ein Zangenelement hin und wenn die Zange dann das Ding nimmt, dann muss auch das Gleichgewicht stimmen, dann mache ich hinten noch so ein Gewicht dran und das alles in so einem Mars-First Logistics, genau. Das Ganze in so einem total einfachen, schönen Cell-Shading-Style. Wundervoll. Das hat mich irgendwie gekickt. Ich weiß auch nicht. Ich bin zwar so der Tüfter zu Hause, aber ich kann mich erinnern mit Lego-Technik. Das war früher ganz groß, aber seitdem nicht mehr,

aber würde ich so gerne mal wieder rum basteln an sowas. Also ich fand das total nett. Ich fand auch diesen Zeichentrick-Style super nett. Ich dachte mir dann auch so, das ist ein Spiel, bei dem ich eher zuschauen würde, als es selbst zu spielen. Weil du deseinst ja dann all diese Roboter deseinst du ja selber und das ist wie Kerbelspace-Programm. Das macht super Spaß, Leuten dabei zuzuschauen, wie sie scheitern, immer wieder irgendwas zu bauen in Kerbelspace-Programm,

Raketen, die dann explodieren in Mars-First Logistics, dann halt irgendwie ein Apparat, deine Pizza aufheben soll oder so ein kleiner Roboter oder ein Sauerstoff-Tank oder sowas. Das macht viel Spaß, wenn es andere Leute machen im Stream, wenn ich selber mache, regt mich das

endlos auf. Das ist Anti-Cosi. Da mache ich mir dann zu viel Stress, wenn es nicht klappt. Da fehlt dir die Ingenieur-Sele. Na gut. Wäre die Fuss-Toleranz. Kann ich noch ein Wort zu LWK 2 sagen,

weil es mir jetzt wieder eingefallen ist, dass es auch auf der Show war, weil das auch wieder, um das vielleicht auch noch mal eingefangen zu haben, auch wieder so ein Ding war, wo ich mir einfach mehr gewünscht hätte, auch von so einem Summergame-Fest. Weil hey okay, es war Sam Lake auf

der Bühne, schön zu sehen, dass er noch lebt, aber dann gibt es nur wenige Minuten Gameplay überhaupt

zu sehen von Alan Wake 2, nachdem ja auch angekündigt wurde. Hey, ihr seht zum ersten Mal Gameplay, es ist kaum mehr, als wir eh schon aus dem Trailer kennen, inklusive des neuen

[Transcript] GameStar Podcast / Die E3 ist tot, na und?

Charakters,

den man auch schon kannte, der Saga Anderson, der FBI-Agentin, wie man spielt. Also auch schade, das war so ein Fest, der ja hätte cool sein können, aber dann irgendwie doch kein so richtig fettes Highlight. Wir warten ab, denn es sind ja noch einige Shows vor uns, so Homes, Wholesome Direct, Future Games Show, Xbox Showcase, Starfield Direct, PC Gaming Show, Ubisoft Forward und Capcom Showcase. Also wir haben noch eine pick-a-packervolle Woche. Vielen Dank erst

mal euch beide für den Besuch in dieser kleinen Talkrunde und ja, wir schauen, was die E3 oder deren Ersatzprogramm im Summergame-Fest in diesem Jahr und in den kommenden Jahren noch für uns

parat hat. Danke schön.