

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

Okay, mein Bumble Date läuft gerade richtig gut, sonst bin ich ja echt verkopft.
Aber weißt du was?
Not this time.
Mein Intuition sagt mir, lass dich drauf ein.
Vertraue dein Bauchgefühl.
Go with the flow.
Und dieses Mal werde ich auf mein Intuition hören.
Für etwas Neues.
Oder für die Story.
Noch ein Drink?
Finde was Deins ist.
Auf Bumble.
Neu auf D-Max.
Survival-Abenteurer Fritz Meinecke.
Bin ich ganz ehrlich, du gehst schon ein bisschen auch auf und so aus.
Stellt sich extremen Challenges rund um den Globus.
Das ist krank.
Alter, what?
Fritz Meinecke, Facing the Unknown, die neue Serie.
Immer Freitags um 20.15 Uhr auf D-Max.
Herzlich willkommen zu einem Blick auf die Sorgenkinderspiele der nächsten 6 Monate.
Und Michael Graf hat sich gerade im Vorgespräch als Notar dieses Formats bezeichnet.
Und wer bin ich denn, dass ich den Notar nicht das Kommando überlasse?
Michael.
Ich muss einfach noch mal die Regeln erklären.
Genau, ich bin hier für Regeln und Gesetze zuständig.
Und für alle, die das Format noch nicht kennen, wir machen das ja schon seit 2017 jetzt bei GameStop Plus.
Kein Spiel darf hier zweimal vor Gericht gestellt werden bei den Sorgenkindern.
Das heißt, auch wenn wir ein Spiel schon vor langer Zeit hatten, es dann aber verschoben wurde und wir gar nicht mehr auswerten konnten, wie erfolgreich es war.
Es darf nicht nochmal hier ins Tageslicht gezerrt und von uns bekrittelt werden für seine Chancen und für seine Probleme.
Das gilt jetzt zum Beispiel für Avatar Frontiers of Pandora.
Wir haben das Spiel schon vor einiger Zeit hier auch bei uns zu Gast gehabt bei den Sorgenkindern.
Es wäre jetzt auch immer noch ein Sorgenkind und erscheint ja jetzt auch im zweiten Halbjahr 2023.
Aber wir wollen jetzt einfach nicht mehr so episch drüber reden, weil das haben wir schon gemacht hier bei den Sorgenkindern.
Es gibt immer noch genügend Sorgen, inzwischen wissen wir wenigstens, wie sich es ungefähr spielen wird.
Also es wird quasi Far Cry in der Avatar-Welt.
Okay, da kann auch noch einiges schiefgehen, also so viel kann man dazu glaube ich noch sagen.
Aber wir haben jetzt im Anschluss fünf komplett frische unverbrauchte Spiele, wo wir auch sagen,

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

oh denen steht ein schwieriger Herbst bevor aus unterschiedlichen Gründen.

Gut, dann fangen wir gleich mit einem relativ großen Namen an, nämlich mit dem diesjährigen Assassin's Creed Spiel,

das aber gar nicht so groß unbedingt wird, das aber sogar damit erwirbt, dass es nicht so groß wird. Denn das ist der Plan.

Ich wäre ein bisschen verwirrt bei Assassin's Creed.

Assassin's Creed Mirage erscheint am 12. Oktober und egal, was Ubisoft angekündigt hätte und gezeigt hätte,

es wäre auf jeden Fall hier, egal auch was es wird, um das mal kurz ein bisschen zurückzustellen, weil Assassin's Creed einfach in den letzten Jahren oder mit den letzten Teilen diese Achterbahnfahrt hingelegt hat.

Sie bauen immer super schöne Welten.

Auch die Welt von Valhalla ist fantastisch und großartig atmosphärisch, aber irgendwie haben sie den Faden verloren beim Gameplay bei Ubisoft.

Sie sind damals mit Assassin's Creed Origins schon leicht mehr in die Rollenspielrichtung gegangen, haben Charakterstufen eingeführt und Skills.

Sie haben dann mit Odyssey nicht nur Story Entscheidungen dazu genommen, sondern halt auch noch mehr Rollenspiel-Elemente mit den Items in unterschiedlichen Qualitätsstufen,

sodass dann auch ein Stealth-Kill nicht mehr tödlich war, wenn man irgendwie ein Schwert hatte, das einen zu niedrigen Level hatte, was ich immer super künstlich und falsch fand bei einer Serie, in der ich einen Assassinen spiele.

Und dann heißt es, ja, weil dein Schwert ist nicht hochstufig genug für einen Schleichangriff. Also das hat eh schon nicht zusammengepasst.

Dann kam Assassin's Creed Valhalla, wo sie das zuerst auch wieder zurückgenommen haben, dann aber durch den Patch auch wieder geändert mit dem Stealth-Kill.

Also auch da siehst du so ein Hin und Her.

Plus sie haben das Rollenspiel zwar zurückgedreht und die Wichtigkeit von Items und diesen Itemsstufen da zurückgedreht.

Aber gleichzeitig hast du bei Valhalla auch gemerkt, sie haben irgendwie das Vertrauen in ihr eigenes Gameplay verloren.

Da hat es sehr wenige klassische, coole Assassin's Creed Momente mit Schleichen und Kämpfen und so was gab es auch.

Und das waren auch die besten Momente von Valhalla.

Aber sie haben halt so viele andere Sachen drumherum gebaut, wie diese dummen Open-World-Aufgaben,

wo du Leuten beim Furzen helfen musst.

Oder halt einfach dann auch in der Story-Kampagne recht zäh, Rhythmus,

wo Figuren halt überhaupt keine Zeit gegeben wird, sich richtig zu entwickeln,

wo du auch sehr viel Zeit damit verbringst, einfach nur langweilige Sachen zu machen.

Also zu gehen und zuzuhören, wo du quer durch England gescheucht wirst als Wikinger, ohne dass es irgendwo mal richtig cool und wichtig wird.

Also einfach Assassin's Creed hat irgendwie seinen roten Faden verloren.

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

Deswegen ist es an sich schon ein Sorgenkind, diese ganze Serie.

Und wir müssen hier drüber reden.

Jetzt gab es ja im letzten Jahr diese große Offenbarung bei Ubisoft und diese Assassin's Creed Offensive, die sie angekündigt haben, wo sie gesagt haben, okay, wir machen jetzt so viel Assassin's Creed wie noch nie.

Wir haben euch gehört.

Wir gehen in unterschiedliche Richtungen auch mit den Teilen, die kommen.

Es kommt Assassin's Creed Code Name Red in diesem feudalen Japan-Setting, was angekündigt wurde als Open-World-Rollenspiel.

Aber wenn man Leaks vertrauen darf, gleichzeitig mehr Richtung Schleichen geht, was auch gut zu dieser Shinobi Ninja zu diesem Setting passen würde, zumal es irgendwie zwei spielbare Charaktere geben soll.

Einen eher klassischen Samurai, einen Shinobi, also eher aufs Schleichen angelegt.

Also spannende Kiste, da wird man sehen, es kommt Assassin's Creed Hexe

in so einem düsteren Szenario mit der Hexenverfolgung,

wird wohl angeblich nicht so riesig, also auch eher ein kompaktes Spiel,

aber soll ja auch okay sein.

Also ich finde lieber ein kompaktes, gutes Assassin's Creed, als eines, das riesig ist und ich weiß, was es mit seiner Welt machen soll.

Es kommt Assassin's Creed J dann für Mobile.

Es kommt das Multiplayer Spiel zu Assassin's Creed, Codename Invictus.

Es kommt Assassin's Creed Infinity als die neue Plattform,

die alle Assassin's Creed irgendwie verbinden wird und so ein großer Hub wird.

Aber das ist die Zukunft und Assassin's Creed Mirage,

oh Gott, das ist immer so schwierig, das auszusprechen, Assassin's Creed Mirage.

Nicht Teil dieser Zukunft, Assassin's Creed Mirage,

ist das Ende der Vergangenheit von Assassin's Creed.

War ja ursprünglich geplant, als Addon für Valhalla

wurde jetzt zum Standalone Spiel ja gewissermaßen aufgeblasen

und jetzt kommen wir zu dem, was du gesagt hast,

die Bewerber ist ja sehr stark mit diesem Zurück zu den Wurzeln.

Das wird wieder ein Assassin's Creed wie früher.

Wir haben euch gehört, keine Gameplay-Experimente mehr.

Also schwierig zu sagen, ob das wirklich stimmt,

was wir davon gesehen haben.

Denn Assassin's Creed Mirage fußt immer noch auf der Valhalla Engine

und die Valhalla Engine, Dimmy kann da komplette Podcasts mitfüllen

und das wird er auch noch tun, wenn es darum geht.

Die Valhalla Engine und überhaupt die Engine Side Origins

haben das Parkour verändert, also die Art und Weise,

wie du dich durch diese Spielwelt bewegst.

Früher war das Parkour viel freier und auch präziser.

Du hattest mehr manuelle Möglichkeiten, zum Beispiel beim entlanglaufen an der Wand

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

zur Seite abzuspringen.

Du konntest manuell nach Vorsprüngen greifen, um den Sturz abzufangen und sowas Side Origins und deshalb auch in Valhalla ist alles automatischer und damit auch einfacher, aber auch weniger präzise.

Du drückst einen Knopf und dann klettert halt deine Figur irgendwie an dem, was da gerade ist, hoch.

Du hast aber dann nicht wirklich Kontrolle drüber, auch wenn du an einem Baum kletterst, ob dann die Figur von Ast zu Ast springt, ob sie komplett runterspringt, ob sie gegen den Baum stammen, so irgendwie hoch läuft oder sowas.

Also es ist einfach nicht mehr dieses super exakte drin.

Jetzt kann man natürlich sagen, braucht es auch nicht unbedingt.

Man muss schon natürlich ein sehr spezifischer Parkour-Fan sein, um darauf zu achten und das zu schätzen zu wissen.

Aber wenn sie sagen, wie früher, muss man halt diese Einschränkung machen.

Nein, das ist halt nicht mehr wie in Assassin's Creed 1, 2, 3.

Mindestens, was dieses Parkour-System angeht, plus was sie gezeigt haben auch in dieser Präsentation, ist ja natürlich, es ist mit Bagdad halt eine nahröstliche Stadt, die auch ans erste Assassin's Creed erinnert.

Aber dann gibt's am Ende diesen komischen, magischen Combo-Super-Stelf-Kill.

Das stehen irgendwie vier Wachen und ich beobachte sie vom Dach und dann mache ich den Zauber-Teleport und schalte alle vier aus mit einer coolen Combo-Attacke.

Ja, die muss man irgendwie vorher erst aufladen, irgendwie, ich glaube, mit Self-Kills.

Also das hast du nicht einfach so zur Verfügung und sie werden natürlich in der Story irgendeine Erklärung dafür finden.

Dann findest du halt irgendwie ein Isu-Artifakt, was dir Zauberkräfte gibt, so mehr oder weniger.

Aber auch das ist nicht Assassin's Creed wie früher.

Auch das ist eine, weiß ich nicht genau, eine Verbeugung an die Moderne, dass Leute nicht mehr die Geduld haben vielleicht, jede einzelne Wache auszuschalten oder zu schleichen oder sowas.

Aber es wirkt einfach, ich nenne es mal befremdlich, wenn man sagt, es ist ein Spiel wie früher, es ist kein Spiel wie früher.

Und deshalb für mich halt auch ein Sorgenkind, weil ich nicht richtig einschätzen kann, ja, es ist jetzt kein großes neues Assassin's Creed.

Ich find's okay, dass es kompakter wird.

Dass sie halt nicht versuchen, komplett Babylon oder den kompletten Irak oder so nachzubauen, sondern sagen, wir schrauben das bewusst zurück.

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

Das ist eine gute Entscheidung.

Noch mal, lieber ein kompaktes Assassin's Creed als ein schlechtes.

Nichtsdestotrotz, für mich ist das so ein Zwischending.

Es ist noch keines von den richtig coolen neuen Assassin's Creed.

Es sieht auch nicht so aus.

Es sieht nicht nach der nächsten Generation von Assassin's Creed aus.

Auch nicht grafisch, es schaut okay aus, aber halt nicht nach,

das ist der neue große Schritt für Assassin's Creed.

Und am Ende werden auch Leute davor sitzen und sagen,

das ist halt nicht das alte Assassin's Creed Gameplay,

deswegen ist das so ein, für mich sitzt das zwischen den Stühlen,

einfach dieses Mirage.

Da bin ich ja jetzt ein bisschen überrascht,

dass ausgerechnet ich jetzt eine Lanze für Assassin's Creed brechen muss.

Das habe ich getan.

Ja, Wahnsinn.

Weil fairerweise auf deiner Seite, finde ich, muss man schon sagen,

dass es durchaus ein paar Bedürfnisse erfüllt,

die man mit diesem Frühjahr verbindet.

Also das Verstecken in so einer Cortisan-Gruppe,

das bewegen durch eine etwas belebtere, aber überschaubare Stadt,

auch grundsätzlich dieses Wiedermehr in einer Stadt unterwegs sein,

dass der starke Fokus aufs Schleichen, Insta-Kills,

keine Lebensbalken, keine Ausrüstungsgegenstände.

Also ich finde, das sind schon viele Elemente.

Also mit dem Klettern, ich kann das im Detail nachvollziehen,

weil es aber tatsächlich nicht, wie sehr mir das in der Praxis dann wichtig sein wird,

ob das nicht vielleicht sich am Ende so ein bisschen erledigt,

weil viele von diesen Sachen, hey, ich bin Assassin,

ich bin halt auf den Dächern unterwegs und vorsichtig und versteckt mich

und wenn jemand vorbeikommt, dann ziehe ich ihn jetzt gebüsch

und schalte ihn halt aus und die Level werden wieder

so ein bisschen mehr zu einer Art kleinem Puzzle,

was ich vielleicht irgendwie erfülle.

Wenn Sie das hinkriegen, dann zählt das für mich weit genug

unter Assassin's Creed wie früher.

Weil mich halt wirklich eher dieser ganze Rollenaspekt

und dieses Level, ja, diese aufgesetzten Level-Elemente

so sehr, sagen wir mal, rausgezogen haben aus dieser Assassin's Creed-Illusion.

Es gab letztens, kurioserweise hatte ich eine Headline geschrieben,

als es diese Gerüchte gab, ob Assassin's Creed Black Flag ein Remake bekommen,

wo jemand schrieb, wenn es ein Remake bekommt,

es sollte kein Assassin's Creed mehr draufstehen,

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

weil das ist ja sowieso das große Problem dieser Marke, dass immer Assassin's Creed draufsteht, statt Ubisoft-Sessorien-Spiel.

Wir schicken euch eine unterschiedliche Erbrochen und lassen euch der Sachen machen.

Das war ja schon bei Valhalla und Origin und Valhalla, dass sie eigentlich so dieses, ah Scheiße, wir müssen das noch irgendwie mit Assassin's Creed in Verbindung bringen, aber eigentlich wollen wir ja nur das Wikinger-Spiel machen.

Eigentlich wollen wir nur das Ägypten-Spiel machen, das Griechenlands-Spiel machen.

Und so könnte man die Serie in der Einrichtung weiternehmen als denkt euch, dass Assassin's Creed weg.

Und hier fand ich es eigentlich ganz gut, dass es ein bisschen mehr, dass Assassin's Creed wieder ein bisschen mehr reinkommt.

Diese komische Sache mit der Magie, das war tatsächlich auch ein bisschen das, ob ich so dachte, da nehmen sie quasi den Shortcut, weil eigentlich ist ja auch das, was man in dieser Demo gesehen hat, die Situation dann, dass du dein hochrangiges Ziel da siehst.

Und da wäre eigentlich der Moment gewesen, wo das Spiel mehr von der Hitman-Serie hätte lesen, weil wir dann haben müssen dieses, okay, wie schalte ich denn dieses hochrangiges Spiel, Ziel jetzt aus?

Also wie lockere ich es von den Wachen weg?

Wie, keine Ahnung, kann ich irgendwie dafür sorgen, dass er aufs Klo geht oder so und dann schalte ich ihn da aus oder legt eine Bombe rein oder so.

Oder kann ich mich als seine Wache verkleiden und ihn dann irgendwie beim Vorbeigehen vergiften und so.

Weil das war ja auch ein bisschen die Ankündigung, dass man wieder dieses, was man auch aus Assassin's Creed 1 noch kannte, du hast halt ein eines Ziels und hast so ein bisschen Freiheit, wie du das eigentlich ausschaltest in dieser Ebene gestattet.

Das war fairerweise schon in Assassin's Creed 1, hat das nicht funktioniert eigentlich?

Also das war immer die Solusion davon, hat aber in Assassin's Creed 1 schon eigentlich nicht funktioniert.

Aber jetzt haben sie ja gerade mit den letzten 3 Hitman-Spielen eigentlich so eine tolle Blaupause dafür,

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

was man machen müsste und was man da einbauen müsste, damit das spannend wird und auch eine gewisse Widerspielbarkeit vielleicht kriegt.

Und bis jetzt habe ich noch nicht gesehen, dass sie davon ein bisschen was gelernt haben.

Ja, es ist ja generell, für mich ist auch dieses Teleport-Ding, also ich bin ja total bei dir, wenn sie sagen, okay, wir nehmen die ganzen Rollenspielsachen raus, die wir als zusätzliche Schicht da draufgelegt haben.

Wir vertrauen wieder unserem Gameplay.

Das wäre ja schon eine wichtige Message, aber scheinbar vertrauen sie ihrem Gameplay ja immer noch nicht vollumfänglich, wenn sie dann halt so einen Easy Way Out einbauen müssen wie diesen Teleport-Kill.

Je nachdem, wie mächtig der ist, kann ja am Ende ja auch sein, dass der irgendwie super schwierig und irgendwie nur in ganz bestimmten Situationen funktioniert.

Aber für mich wirkte es halt eher so, nee, komm, lass mal, das lieber bleiben mit diesem Puzzle-Charakter.

Gebt mal lieber ganz klare Sachen, die man machen kann.

Hier den Typen aus dem Turm holen, der irgendwie meinen Adler abschießt.

Damit kann ich das Ziel finden.

Und dann schalte ich das Ziel halt mit meinem Magieangriff aus.

Deswegen meine ich, das sind so Sachen, die man so schwer einschätzen kann jetzt bei diesem Mirage.

Und das kann auch da wieder schiefgehen.

Wenn Leute kommen und sagen, hey, ich will halt hier das gute alte Assassin's Creed jetzt unbenommen, dass es natürlich auch seine Schwächen hatte.

Das war ja nicht alles perfekt damals in den alten Assassin's Creed.

Aber wenn du halt wiederkommst und sagst, hey,

es ist endlich wieder ein Assassin's Creed,

das seinem Stealth-Gameplay vertraut,

dass die sogar vielleicht mehr vertraut,

als sie es früher in den alten Teilen getan haben,

weil das erste Assassin's Creed,

weil es auch nicht ultra viel schleichen in die Sinne,

da gab es ja nicht mal Stealth-Modus, glaube ich, noch oder so.

Aber vielleicht ist es dann doch nicht das,

was Leute erwarten, die halt mit dieser Erwartung dann dran gehen.

Wird man sehen müssen.

Ich bin sehr gespannt auf die Auswirkung,

Auswertung, die wir dann wieder machen am Ende des Jahres.

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

Zumindest was Positives.

Also ich bin nämlich auch auf das Spiel mal wieder gespannt.

Ja, bei den letzten Assassin's Creed immer nur so dachte, das klingt jetzt schon in der Ankündigung so erschöpfend.

Wir machen die Welt immer nur größer.

Ihr habt jetzt zwei Spiele lang bewiesen, dass ihr nicht wisst, was ihr mit der Welt dann machen sollt.

Dann finde ich die Aussage, wir machen die Welt größer.

Schwierig.

Ja, aber auf der anderen Seite muss zu sagen, was du halt auch siehst,

das sind die Dinge, mit denen sie ja Aufmerksamkeit erregt.

Ja, die sie auch gut verkaufen.

Genau, und noch nie wurde ein Assassin's Creed, aber bei uns in der Berichterstattung so stark verfolgt und so viel aufgerufen und gelesen und geschaut natürlich wie Valhalla.

Ja, schon krass.

Und es hat sich ja auch super verkauft, man darf mal auch nicht vergessen.

Die ganze Firma hat in dieser Richtung ausgerichtet, also könnte auch ein Fluch werden am Ende des Tages.

Hat schon seinen Grund.

Und beim Mirage siehst du jetzt aber, das Interesse ist kleiner wieder geworden.

Beim Mirage siehst du, okay, weil es halt auch das kleinere Spiel ist und vielleicht auch mit einem Setting, was einfach nicht so universell ansprechend ist wie Wikinger. Oder halt auch schon wieder bekannt genug.

Also, dass man so sagt, vielleicht ist das Informationsbedürfnis dafür.

Einfach gar nicht so sehr da, obwohl die Leute es vielleicht durch oder genug Leute es zumindest spielen wollen würden.

Das muss man manchmal ein bisschen bei den Spielen unterscheiden zwischen Informationsbedürfnis und Spielbedürfnis.

Und da sind wir auch gleich bei unserem zweiten Spiel.

Denn das könnte tatsächlich, oder ich hoffe zumindest ein bisschen, dass das einer der Gründer ist, warum dieses Spiel bislang

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

noch so gar nicht Fahrt aufnimmt.
Die Redist von Alan Wake 2,
das bislang in der Berichterstattung
geföhlt niemanden interessiert
und nicht nur geföhlt,
sondern auch zumindest bei uns,
bei den Zahlen kaum Interesse weckt.
Ja, immer schwierig.
Was ist da los?
Immer schwierige Vorzeichen,
einfach wenn so was passiert.
Man muss halt sagen, die Alan Wake Serie,
wenn man sich so bezeichnen darf,
es gab ja nur den ersten Teil
und American Nightmare,
ist nicht groß.
Und das merkst du auch jetzt wieder.
Alan Wake war damals schon,
als wir auch beim ursprünglichen Release,
als wir darüber berichtet haben,
war damals schon kein großes Thema.
Irgendwie konnten damals schon die Leute nicht richtig greifen.
Warum soll ich das spielen?
Warum soll das cool sein?
Weil Alan Wake ist ein Typ,
der mit der Taschenlampe durch so ein Örtchen läuft.
Er ist auch Autor und schreibt Grusel
oder irgendwie Geschichten, halt Romane.
Es war nicht so griffig.
Und ich glaube, das hält sich ein bisschen bis heute.
Alan Wake hat sich ja damals
schon initial super schlecht verkauft.
Das waren 145.000
Exemplare in den ersten 2 Wochen,
was ein Desaster ist.
Also andere Spiele,
die richtig erfolgreiche Spiele
sind da schon im sechsstelligen Bereich.
Das hier eigentlich
knapp nur
im 7-stelligen, also im Millionen-Bereich.
So, Mathe ist nicht meins.
So, Alan Wake 145.000.

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

Sie haben dann zwar gesagt,
in den ersten 2 Jahren dann immerhin 2 Millionen
mal verkauft, bis 2015
dann sogar 4,5 Millionen
mal verkauft für die ganze Marke.
Aber das hat einfach nicht gereicht,
dass Microsoft, mit denen Remedy ja damals
verbandelt war, mal gesagt hätte,
wir finanzieren einen Nachfolger.
Wir haben keine Ahnung von den Nachfolger bei Remedy,
wo dann auch Ideen eingeflossen sind,
in American Nightmare, in dieses Stand-alone
Add-on, was sie dann wenigstens gemacht haben.
Aber es war einfach, es war nie vertrauen
da, dass Alan Wake
etwas ist, was da draußen groß Aufmerksamkeit
erregen könnte.
Plus, was sie jetzt erst in ihren Finanzbericht
auch geschrieben hatten, Ende 2022
bei Remedy ist, dass Alan Wake remastered,
was sie extra gemacht haben, um diese Marke
auch wieder zurückzubringen, um sie auch wieder
einem jüngeren Publikum nahezubringen
für alle, die es vor 13 Jahren verpasst haben,
gibt es ja nochmal Alan Wake in
einer bisschen aufpolierten Version.
Auch das hat, Zitat,
keine Tantiemen gebracht,
also weniger Verkäufe als erhofft.
So kann man das, denke ich, übersetzen.
Und das sind halt
super schlechte Vorzeichen
für eine Fortsetzung, egal wie
toll sie wird.
Also unser lieber Kollege Michi Obermeier
freut sich ja
aus dem Fenster auf Alan Wake 2
und was man bisher gesehen hat.
Klar, es sieht ein bisschen mehr
nach Resident Evil aus. Es wird mehr geschossen.
Es gibt ja auch zwei spielbare Charaktere jetzt.
Alan Wake und diese FBI-Agentin,
die gleichzeitig auch so ein bisschen

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

so ein Detektivspiel
betreibt, dass sie so Hinweise sammelt
und das zu so einem, wie nennt man das denn,
zu so einem
Verschwörungsbrett, so ein
Hinweisbrett zusammensetzt.
Also in der Ermittlungen, sagt man,
glaube ich, bei der Polizei.
In der Ermittlung im Betreibster
und kann es immer noch fragen,
wie grenzt sich das von Resident Evil ab?
Wird das nur ein billiges Resident Evil?
Aber es sieht zumindest mal cool aus.
Und ich glaube, auch Remedy kann daraus
ein richtig geiles Spiel machen,
weil es ist ein gutes Entwicklerstudio.
Die sind superfähig.
Aber wenn das halt am Ende
sich wieder so schlecht verkauft
und aktuell alles, was wir halt dazu machen,
geht gnadenlos unter.
Das muss man halt leider so klar sagen,
es gibt so einen Gameplay zu neuen Infos,
die hat weniger als 6.000 Aufrufe.
Wir haben News gehabt zu Alan Wake,
die haben unter 1.000 Aufrufe,
genau wie das Gameplay-Video,
um die Zahlen in Relation zu setzen.
Es gab Radio Light.
Das war ein Indie-Spiel, was angekündigt wurde
und so ein bisschen ein Mix aus
Firewatch, Stranger Things und Alan Wake,
also als Polizist untersucht man da
mysteriöse Vorgänge in so ner 80er-Jahre-Kleidenstadt.
Und selbst der Ankündigungstrailer
davon wurde
dreimal so viel angeschaut,
wie das neue
Alan Wake 2 Gameplay.
Und dann denkst du so,
meine Güte, also das ist wirklich ein Problem einfach.
Das spricht nicht qualitativ gegen das Spiel.
Es heißt nicht, dass Alan Wake 2

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

schlecht wird, nochmal glaube ich nicht.
Aber die Sorge
ist einfach, wird sich das verkaufen
und alle Anzeichen
zeigen eher Richtung
schwierig.
Michi bereitet gerade auch in dem Moment,
wo wir das jetzt hier aufnehmen, auch nochmal
ein Vorschauvideo vor.
Bin auch gespannt, wie das dann auf dem YouTube-Kanal läuft,
weil da das Publikum manchmal noch ein bisschen
anders zusammengesetzt ist als jetzt auf der Gameser.de.
Aber auch da,
ich glaube auch nicht, dass es mega
gut läuft, kommt vielleicht auch ein bisschen drauf an,
wie die
Headline und
dieser Bild für das Video dann sein wird.
Aber also meine Hoffnung ist tatsächlich
ein bisschen, dass es eher ein...
es gibt gar nicht so ein großes Informationsbedürfnis
Spiel, nachdem jetzt mehr oder weniger klar ist,
ist ein Third-Person
Survival Mystery
Horror-Spiel
und
dass das vielleicht
reicht und das dann aber trotzdem zum
Release oder danach oder über die Zeit
genug Leute sagen, ja, aber ich will das
einfach spielen, ich will es einfach erleben.
Ich will gar nicht groß vorher so viel darüber wissen,
weil
so viel darüber gibt es vielleicht auch am Ende gar nicht zu erzählen,
weil du läufst halt in der Third-Person
durch diese düsteren Umgebungen
und machst da eigentlich
das, was du in vielen von diesen Alpenspielen
machst. Also das wisst ihr meine Hoffnung,
aber ich bin auch voll bei dir, dass das Grundinteresse
darin relativ gering ist.
Versöhnliche Anekdote dazu, vielleicht ein
Kollege hat mir letztens auch erzählt,

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

dass er sich sehr auf Alan Wake 2 freut,
also eher einer von den jüngeren
Kollegen, weil er halt das Original
gar nicht kannte, weil er da zu jung war.
Und jetzt reden wir halt von einem Spiel,
wo der vorgegebenen halt wirklich
erst in Anführungszeichen
für uns alte Sack gefühlt sich das irgendwie
an wie gestern, aber
erst 13 Jahre her ist
und
13 Jahre sind halt dann doch
heute im Markt vielleicht
echt auch schon fast wieder ein bisschen zu viel.
Gerade wenn man
an ein Spiel mit einem offenen Ende anknüpft,
was ja auch ein bisschen beim Storytelling ein bisschen
die Gefahr ist, das setzt halt die Geschichte
vom vorgegebenen Fort. Es soll
jetzt zugänglicher sein, dadurch, dass man diese
zwei dieser Agenten, diese FBI-Agenten,
die soll im Grunde genommen die Rolle des neuen
Spielers haben. Also die kommt
rein in dieses Szenario und weiß eigentlich gar nicht,
was da los ist und so soll sich auch
ein neuer Spieler so ein bisschen fühlen.
Aber ja, es könnte halt
für eine direkte Fortsetzung ein bisschen zu spät sein,
ist ein bisschen das Half-Life Episode 3
oder
Half-Life 3-Dilemma.
Half-Life ist irgendwie ein ganz großer Name,
aber wer
vom jüngeren Publikum hat tatsächlich
half-life 1 und half-life 2
gespielt. Die Spiele sind inzwischen
auch über 20 Jahre alt.
Also,
half-life 2, 2003 oder 2004
und um die 20 Jahre. Nee, 5, oder?
Echt zu spät kam's im Haus.
Als Notar dieser Sendung kann ich sagen,
Matte ist hier einfach nicht wichtig.

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

Das beugen wir uns so, wie wir es brauchen.
Genau, aber so um die Zeit.
Man kennt diese Namen, die sind recht groß,
aber es heißt nicht unbedingt, dass das
zumindest in der Masse, die so eine großen
Masse ist,
dass das überhaupt noch so da ist
bei der
Ziehgruppe, die das auch kaufen soll, vielleicht.
Ja, deswegen ja auch das Remaster,
weil sie gesagt haben, okay, wir müssen das
auch wieder prominenter machen.
Und es ist ja auch so ein Ding, also
dieses zu sagen, okay, das Spiel braucht
nicht viel Informationen in der Vorberichterstattung.
Lass ich auch zu einem gewissen Grad gelten,
weil mir geht's ja auch so, wenn ich spiele,
wenn ich weiß, okay, so ungefähr was mich erwartet,
dann muss ich nicht jedes Video und jedes Ding
im Resident Evil Remake sagen und es explodiert
ein Hund durchs Fenster. Also an Interesse
einfach, an Leserinteresse, wo ich auch
sagen würde, okay, zu einem Resident Evil Remake
brauche ich auch nicht mehr als nur zu sehen,
wie ist die Grafik, weil es ist ein Remake.
Also ja, natürlich verändern sie Dinge, aber ich
muss doch nicht, und trotzdem saugen die Leute
alles auf wie einen Schwamm. Und warum?
Einfach weil Resident Evil eine Serie ist,
die über die Jahrzehnte halt präsent geblieben ist
und immer auch wieder neue Teile bekommen hat.
Auch natürlich kontrovers diskutierte Teile,
muss man nicht drüber reden, aber
es ist...
Also ich würde es mir so wünschen,
einfach, dass Remedy damit Erfolg hat
und wir müssen uns, glaube ich, auch keine
Sorgen um Remedy als Studio machen, die haben ja
noch genug andere Projekte und so, aber...
Vielleicht hätte eine Netflix-Serie
geholfen, die
die Remake-Marke halt überhaupt mal, weil ich
meine, Resident Evil, so trashig die

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

Kinofilme sind, aber Resident Evil ist halt einfach so ein großer Name, so... es ist überall. Resident Evil, Kinofilme, Animationsfilme, eine Serie, auch wenn die Scheiße war, aber das ist halt wirklich überall. Das übrigens... Ein letztes Wort noch zu diesem Remaster. Das ist so kurios. Das kam... Das Remaster kam ungefähr raus, als Alan Wake so um die zehn Jahre alt war. Für den Remaster eigentlich ein ganz guter Zeitraum, Zeitpunkt. Das Problem ist da nur gewesen, dass Alan Wake so gut aussah damals. So gut technisch war. Auch dann die PC-Version. Wenn man das heute spielt, das Original, sieht das halt immer noch echt fantastisch aus. Und dieses Remaster sah fast genauso aus. Also man wusste wirklich im Detail nach unterschieden suchen. Und logisch, dass das da nicht viel Aufmerksamkeit erzeugt. Also es hat sich durch seine damalige gute Technik, fast selbste Genick gebrochen, dass man im Remaster gar nicht so viel machen konnte, um das besser aussehen zu lassen. Also das ist schon ein bisschen kurios. Bei so einer Situation haben wir nicht allzu oft, dass das mal passiert. Also dass man wirklich sagen muss, oh, so wie nah ist ich da jetzt noch, wenn die Auflösung hochdreht und so, könntest du auch sagen,

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

das ist auch problemlos, ein PS4-Generationsspiel hätte das sein können. Also gar kein Ding.

Ja.

Und dann lief es ja auch, glaube ich, es ist eines der wenigen Spieler, die auch tatsächlich immer noch nur im Epic Store verfügbar sind. Also auch das Alan Wake Remaster, weil es ja das 10 Jahre jetzt mehr oder weniger gehört. Alan Wake 2 kommt ja auch nur im Epic Store. Ja, es gibt ja auch den Deal mit Epic. Genau.

Aber der hilft ihn ja. Also ich denk mal von der Firmärziehung.

Genau. Aber vielleicht nicht unbedingt von der Aufmerksamkeit.

Das ist richtig.

Wann kommt's? 17. Oktober?

Ja, es ist auch, also es ist

sehr voll. Es wird

ein bisschen das Kopf an Kopf rennen

dieses Jahr, der etwas vergessenen

Horror-Marken,

die zurückkommen. Weil wir haben ja fast

zeitgleich, haben wir auch alone in

the dark als Reboot, was wir auch noch mal

spannen können. Was aber, glaube ich,

deutlich überschaubarere Brötchen

backt, also zumindest von der technischen

Zeit. Ich glaube, da gibt es auch

überschaubarere Erwartungen, wie sage ich

mal, ganz große Erwartungen gibt's

hingegen bei Payday 3,

dass, ja, irgendwie

überraschenderweise tatsächlich wirklich

noch dieses Jahr kommt, was vor ein paar

Wochen irgendwie noch keiner glauben wollte,

weil man hatte nichts

gehört, außer mal so ein

Ankündigungsthese und halt immer wieder

der Ansage, ja, es kommt noch dieses Jahr

und so, hey, wie soll denn dieses Jahr noch

kommen? Es gibt ja, es ist noch nichts

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

bekannt. So, dann ging es auf einmal los. Nee, hier ist das Release-Datum, hier sind die ersten auch schon irgendwie mal anspielen. Jetzt gerade läuft, glaube ich, oder in den Tagen jetzt hier läuft gerade eine geschlossene Beta, links und rechts liegt auch schon Material daraus. Ja, und jetzt steht dieses Spiel kurz vor der Tür, nach sehr, sehr schwierigen Jahren beim Entwicklerstudio und hat, sieht auf den ersten Blick sehr aus wie der erste, wie der zweite Teil und hat jede Menge so Elemente drin, wo man sagt cool, coole Detail-Neuerung und gleichzeitig es wirkt über Weitere Strecken fast nur wie ein neuer DLC für PS2. Allein, weil es courier kurioserweise sogar ein Engine wechselt, jetzt schon angekündigt ist von der Unreal Engine 4 auf die Unreal Engine 5, der irgendwann nach dem Release passieren soll, was echt zum Spiel auch ein bisschen das Genick brechen kann, bin gespannt, wie sie das mit der Betrieb machen wollen und ja, auch so sagen wie, hey, wir bauen noch echt Geld Shop ein, den machen wir aber erst nach dem Release und nach dem Auto, es wollen wir mal lieber sicher als halber den Release durchkriegen und danach den echt Geld Shop, damit dieser Aufschrei vielleicht nicht ganz so groß ist, wenn das alles so mit verbunden ist, aber es steht ja nun jetzt fest, dass es im ersten Jahr 4 heiß DLCs geben wird, auf der anderen

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

Seite starten sie nur mit 8

DLCs, was

wenn man von PS2 kommt, relativ wenig klingt

aber was sind denn sie die spannenden

coolen neuen Sachen, die jetzt

ein PS3 macht?

Ja, das ist schon eine berechtigte Frage

aber ich weiß gar nicht, ob sie so

entscheidend ist, weil ich glaube

sie haben bei Starbreeze schon

einen klaren Plan, wie sie dieses

PS2-Konzept noch erweitern wollen

sie wollen dir mehr taktische

Möglichkeiten geben, mehr Tiefgang

mehr Möglichkeiten auch mit

Umgebungen und Gegnern zu interagieren

es gibt zum Beispiel so eine Mini-Kamera

die man, wenn man unbemerkt

ist, an den Gegner heften kann

so hinten an den Rücken kleben kann

um so dann die Räume auszuspähen

durch die er sich bewegt, es gibt

ja auch natürlich

Wien-Payday 2 die Möglichkeit zu sagen ok entweder

gehe ich halt rein mit Waffengewalt oder ich

konzentriere mich irgendwie aufs Schleichen

du kannst die Rollen im Team verteilen

wer macht was, dann konzentriert

sich jemand auf eher so die

Kameraspä, Tricks und Goodies

einer nimmt irgendwie schwere Waffen mit

falls du gepanzerte Polizisten anrücken

um einfach dieses

ja dieses Teamwork auch zu betonen

und dieses Teamwork noch zu betiefen

insbesondere soll ja viel Schwierigkeitsgrade

geben, wenn man dann da

den Schwierigkeitsgrad hochdreht

und es wie sie sagen auf dem Höchsten dann auch richtig unfair

und richtig schwierig wird

zusammenzuarbeiten um diesen Raubzug

zu bestehen, das war ja auch schon

die große Faszination an

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

Payday 2 und wenn sie das mit neuen Optionen dann anreichern, die man ausprobieren kann, die sich so sandboxmäßig auch anfühlen hey hier ist ein Level, hier ist ein Heist und jetzt macht was ihr wollt geht vor wie ihr denkt, schaut mal wie ihr damit klar kommt das wäre für mich schon eine Berechtigung auch für eine Fortsetzung wie sie Payday 3 nun mal ist, also wie gesagt die Frage wie neu wird sich das Ganze anfühlen ist trotzdem nicht von der Hand zu weisen aber vielleicht ist es nicht die entscheidende Frage um den Erfolg, weil Payday 2 war ja wahnsinnig erfolgreich das hat eine sehr große engagierte Community und dass die dann auch sagen werden hey nice payday, nur nach all den Jahren nach dem man auch sieben Jahre lang nichts von Payday 3 gehört hat das wird ja 2016 angekündigt Irrsinn, also schon allein das wenn das nicht Sorgenkind auf die Stirn getackert hat weiß ich auch nicht also dass man allein davon jetzt wieder mehr sieht und es gibt ja auch inzwischen regelmäßig Star Breeze wo sie mehr in die Details gehen was sie ändern ich glaube die Aufmerksamkeit ist wieder da, also sie haben es zumindest geschafft das auch wieder zurück zu bringen ich glaube es wird auch Leute interessieren was mich halt eher, möchte ich sagen fasziniert daran, ist einfach die ganze Hintergrundgeschichte um Star Breeze weil nein, ich halte Star Breeze nicht für eine vertrauenswürdige Firma zumindest was Stabilität angeht man muss schon schauen damals als sie Overkill übernommen haben mit dem Payday Entwickler

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

war das eigentlich ihre Rettung
weil durch die Hintertür war das eigentlich gar nicht
Star Breeze kauft Overkill, sondern eigentlich
hat Overkill bzw. Overkill Investoren
und darunter auch die Gründer
das Gründer Brüderpaar
von Overkill hat Star Breeze
übernommen
es hieß dann zwar weiter Star Breeze
aber die haben sich das sozusagen einverleibt
ihnen damit auch eine Finanzspritze gegeben
die sie damals dringend gebraucht haben
weil sie irgendwie 14 Millionen
Rand haben zwischen 1998 und 2013
also diese Firma hat wahnsinnige
also vielleicht ist das
eine sehr kleine Zahl für Electronic Arts
aber für ein kleines Studio wie Star Breeze
sind 14 Millionen echt viel
also sie hatten einfach, die waren nahezu
pleite, fast insolvent
und dann war ihr Glücksfall, dass Payday 2
sie rettet, das hat sogar damals
den Publisher 505 Games dazu gebracht
in Star Breeze zu investieren
und zu sagen, ja, wir glauben
an euch als Studio
Star Breeze dann
so reich geworden durch dieses Spiel
dass sie sogar die Rechte an Payday wieder zurückkaufen
konnten von 505
und daraufhin haben sie ja Payday 3
angekündigt
und das war 2016
und dann ging es los
und dann hat sich Star Breeze so hart verzettelt
die haben sehr stark investiert
in Virtual Reality
die haben ein eigenes Headset angekündigt
namens Project Star VR
sie haben das Studio
die an diesem Headset arbeitet
und sich einverleibt

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

sie haben eine neue Engine gekauft
die für ihre zukünftigen Spiele genutzt werden soll
die Valhalla Engine hat nichts mit
das heißt ins Creed Valhalla zu tun
ist eine eigene Engine die aber sehr Virtual Reality
tauglich sein soll
also sie haben sich sehr darauf fokussiert
in diese VR Richtung zu gehen
sie haben ja dann neben Spielen wie Dead by Daylight
und so ein Raid World War 2
auch John Wick Chronicles gepublished
ein VR Spiel
jetzt ist der VR Markt immer noch relativ nischig
muss man leider sagen
also das hat schon mal da nicht so gut geklappt
plus Overkills The Walking Dead
was ja das zweite große Projekt sein sollte
was bei Star Breeze entsteht
neben Payday 3
war auch ursprünglich angekündigt
für Release im Jahr 2016
sollte dann aber umgestrickt werden auf diese Valhalla Engine
und da gab es wohl Probleme ohne Ende
also sie mussten quasi die Entwicklung
von vorne beginnen mit dieser neuen Engine
2018 ist es dann endlich erschienen
weil es sich miserabelst verkauft
also man spricht da von 100.000 Verkäufen
im ersten Jahr
auch das Katastrophal mit all dem was dahinter stand
dann gab es noch so Räuberpistolen
wie das der
inzwischen dann wieder zurückgetretenes CEO
also einer der beiden Overkill Gründer
verhaftet wurde
weil er anscheinend noch seine Aktienpakete
verkauft hat bevor die Firma
also Star Breeze offiziell angekündigt hat
dass sie große finanzielle Schwierigkeiten haben
wurde dann fallen gelassen zwar
mit einer Strafverfolgung
aber es ist jetzt nicht kein so guter Eindruck der da entsteht
wenn der ehemalige Geschäftsführer verhaftet wird

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

und 2019 haben sie dann schließlich auch offiziell gesagt bei Star Breeze wir lieben hier kein Jahr mehr und wenn eine Firma erstmal von sich aus sagt, wir überleben hier kein Jahr mehr also mehr rote Flaggen kann man ja gar nicht hissen auch was den Erfolg ihrer zukünftigen Spiele angeht sie haben sich dann umstrukturiert, sie haben Publishingrechte verkauft sie haben auch Studios verkauft sie hatten ursprünglich in ihrer Wachstumsphase so nach der Overkill Übernahme nach dem Erfolg von Payday 2 ein Studio in Indien gekauft was dann verkauft wurde und integriert in Rockstar India also sie haben abgestoßen was sie konnten sie haben angefangen wieder neue Inhalte zu verkaufen für Payday 2 obwohl sie ja mal versprochen hatten alle neuen Inhalte für Payday 2 sind kostenlos aber sie haben das natürlich auch was Geld bringt, dann ist es Payday 2 so und umso wichtiger ist jetzt Payday 3 für Star Breeze ihr großes Glück ist, dass sie ein Publishing Deal haben mit Koch Media bzw. Pylon über 50 Millionen Euro also das ist kein klein Geld also mit 50 Millionen Euro könnte ich auch einiges anfangen das heißt, das macht mich dann wieder zuversichtlich was einfach jetzt erstmal den initialen Erfolg von Payday 3 angeht oder zumindest wie hoffentlich fertig es dann ist wie gut es sich anfühlt ist ja auch direkt als Service Game konzipiert mit mindestens 18 Monaten Unterstützung nach Launch

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

aber trotzdem mit dieser Hintergrundgeschichte mit all dem was da ein Missmanagement was an strategischen Fehlentscheidungen passiert ist bei Star Breeze, machen wir einfach Sorgen kann dieses Payday 3 dann trotzdem gut werden und kann es auch gut laufen und kann es auch gut noch unterstützt werden kriegen die ein Service Game hin wir wissen, alle Service Games zu machen mit Payday 2, mit all den neuen Heiß und Co, die da dazugekommen sind also sie machen das jetzt nicht aus der hohen Hand aber trotzdem natürlich erwartest du wenn es heißt 18 Monate Support eine Roadmap, ich möchte wissen was kommt da sind es gute Inhalte, die nachgeliefert werden kriegen sie eine stringente Pipeline hin oder müssen Sachen ständig verschoben werden wie gesagt, sie wären nicht die Ersten, denen es so geht wenn sie in dieses Service Modell einsteigen also sind ganz einfach durch diese lange Funkstille diese schwierige Geschichte von Star Breeze sind einfach ganz viele Fragezeichen immer noch da kann das gut werden bis hin zu der Frage Fühlt es sich überhaupt an wie ein richtig neues, cooles Spiel oder es ist einfach Payday 2 in der neuen Engine was dann beim Engine Wechsel auch wieder Probleme kriegt in die Anwähl Engine 5 das einzige, was könnte es natürlich sein dass es das Payday 2 in der neuen Engine oder mit der neuen Location also New York statt Washington DC dass das tatsächlich dann doch auch wieder reicht um das Grund ja

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

um die Grundversorgung
zu sichern
weil das könnte das große Glück sein
dass einfach der Name Payday 2 so doll
trägt
dass es vielleicht auch ein bisschen über die dünne Startstrecke
hinweg helfen könnte
weil das sehe ich zumindest auf der Spielerseite
als den Punkt wo die größte Enttäuschung herrschen könnte
je nachdem wie
hoch der Widerspiel wert sich
dann doch tatsächlich in der Praxis
in diesen 8 Startheits heißt
beweisen wird
mehr oder weniger
aber wenn das relativ lang dauert
bis das umfangstechnisch ein bisschen in Fahrt kommt
und 4 neue heißt
im ersten Jahr, klingt jetzt auch nicht unbedingt
nach mega viel
das könnte halt so ein bisschen
ein Punkt sein wo vielleicht viele Fans sagen
ja ok, es sieht
ein Tick besser aus, hat ein paar mehr Gameplay-Möglichkeiten
mit den Geisel-Interaktionen
mit der Polizei
dass man sich Zeit erkaufen kann
wenn man die Geisel nach und nach freilässt
dass die Geisen vielleicht sich auch ein bisschen
mehr dynamisch auf die Situation reagieren
dass man noch ein bisschen mehr
vorherschleichen kann
bevor es quasi richtig zur Action kommt
und so das sind interessante
Detailanpassungen
aber wenn sich das
im Monat das Gefühl hat, ich habe da alles
alles gemacht in diesem Spiel
dann ist das
eine relativ hohe Fallhöhe wahrscheinlich für Leute
die jetzt seit Jahren bei den 2 Spielen
und da eure viel haben
mal gucken wie sie quasi den Anfang machen

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

Juliens noch bei dieser ganzen verrückten Starbreeze Geschichte
das ja
hatte ich letztens erst wieder eine Notikel
Sie hatten ja auch mal die Publishing-Grechte
eine System Shock 3
was für ein merkwürdiger
Zusammenspiel
von Marken die da irgendwie auch zusammenkommen
also so
so zusammengekauft aus aller Welt irgendwie
aber ohne Linie
ja genau, also kannst du nicht erkennen was wollten wir mit
also wo soll das eigentlich hinführen alles
ja, das ist genau das
also vielleicht haben sie daraus sehr viel gelernt
es gibt ja auch einen neuen Geschäftsführer inzwischen
und es ist eine andere Firma wahrscheinlich als sie es vor ein paar Jahren war
aber es ist halt immer noch auch wieder diese Sorge da
naja vielleicht verzetteln die sich einfach
wieder wenn jetzt payday 3 erfolgreich ist
mal gucken was sie als nächstes kaufen
weiß es nicht
also werden wir sehen
also auf der spielerischen Seite muss man sich vielleicht am Ende
dass das die gute Nachricht an der Sache
gar nicht so große Sorgen um das Projekt
machen zumindest
sagen wir mal für das erste Jahr
und
das ist zumindest für die
am Ende für die spielende Seite der Leute
wahrscheinlich ganz interessant auf der wirtschaftlichen
sieht es vielleicht ein bisschen anders aus
kommen wir zum nächsten Spiel
das eigentlich auf dem Papier
wie das absolute Traumspiel
klingt zumindest für dich
nämlich als Verbindert Stelares und Star Trek
und deshalb frage ich mich ein bisschen
warum Star Trek Infinite
in dieser Sorgenkinderliste auftaucht
begründe es mir
ja, jetzt kannst du endgültig

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

mal kurz einen Kaffee holen oder Urlaub machen
werde ich rede
ein bisschen grillen oder so
Star Trek Infinite
erscheint im Herbst 2023
und bei seiner Ankündigung
dachten wir wow
Paradox, also nicht Paradox selbst
sondern Nimble Giant, die auch das
Remake von Master of Orion gemacht haben
das ordentlich war und per DLC sogar noch
die Oriona aus Master of Orion 2
eine meiner absoluten Lieblingsspiele aller Zeiten
mit hinzugefügt bekommen hat
die, die das gemacht haben
machen jetzt neue Star Trek Strategiespiel
in Zusammenarbeit mit Paradox
und wir so boom
der Kollege Peter Bartgen ich
vor allem
weil diese Hoffnung mitschwangen, dass sie einfach ein neues
rundenbasiertes Weltraum
Strategiespiel machen, wie es 1999
Birth of the Federation war
von Micro Pros
kennen heute nicht mehr so viele, war auch jetzt ehrlich gesagt nicht
der Oberklassiker was Weltraum Strategie angeht
aber die Hoffnung war einfach
ein neues rundenbasiertes
Weltraum Strategiespiel
wäre auch ein guter Gegenpart zu einem
Stelares alleine schon
weil es taktischere Schlachten hätte
die Stelarke von Master of Orion 2
waren damals die rundenbasierten Kämpfe
mit diesen selbst ausgerüsteten Schiffen
wo es dann halt Endermanöver gab
und du konntest Schiffe drehen
damit unterschiedliche Schildseiten
beschädigt werden bei Beschuss
also so richtig Taktik im Detail
plus natürlich noch ein Haufen Spezialwaffen
du konntest Schiffe teleportieren

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

unsichtbar machen und so weiter
also ganz viele, ganz viele
kleine Sachen
die man da machen konnte
und das Stelares wirfst du einfach flotten aufeinander
und schaut ihnen dabei zu wie sie sich gegenseitig zerlasern
auch cool
aber natürlich eine ganz andere Art von Spielgefühl
als es so ein rundenbasiertes Spiel hat
plus was noch dazu kommt
Stelares hat halt immer noch das Problem
gerade wenn du in sehr großen Galaxien spielst
dass das Endgame sehr
sehr wird und die Performance sehr schlecht
wird bei einem Echtzeitspiel
wenn du die Zeit weiter laufen lässt
weil das Spiel einfach so große Bevölkerungen
in der ganzen Galaxis berechnen muss
und
ein rundenbasiertes Spiel hätte dieses Problem ja natürlich
in der Form nicht, weil es
einfach du klickst Ende der Runde
dann wird alles noch mal berechnet und aktualisiert
und dann geht es weiter
ja es kann trotzdem sein, dass halt eine Rundenberechnung
dann relativ lang dauert
da wären sie auch nicht das erste Spiel in dem es so ist
aber es wäre zumindest eine Chance
von diesem Zen-Laggy-Endgame
wegzukommen was in Stelares hat
und da halt eine andere Art von Spielerfahrung zu bieten
und ich finde das hätte gut co-existieren können
und das ist natürlich noch mit der Star Trek Lizenz
die mir einfach sehr am Herzen liegt
und dann hast du gesehen, den machen sie aber nicht
was sie machen ist, Stelares
mit Star Trek Skin
und dazu gibt es einerseits schon sehr gute Mods
da haben wir auf schon einen eigenen Talk zu aufgenommen
zu Star Trek New Horizons
was unglaublich großen Umfang
und riesige Tiefe hat
für jedes spielbare Volk nochmal eigene

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

Mechaniken bringt
die auch das widerspiegeln
was man aus den Serien kennt
wo man schon irgendwie Beitrittsverhandlungen führt
und sich in Konflikte einmischen kann
dass die Borg
so eine Assimilationsmechanik haben
wo sie Bevölkerung von Planeten entführen
dass das Dominion irgendwie so tut
als wären sie ein friedlicher freundlicher
Staatenbund
aber eigentlich werden sie alle unterdrückt
und man kann sie unterdrücken
dann und ihnen Planeten wegnehmen
und sie halt da seine
diktatorischen Vorlieben
ausleben sozusagen beim Dominion
neue Mechanismen für alles
dann gibt es Star Trek New Civilization
eigentlich ein Ableger von Star Trek New Horizons
wurde ursprünglich als
Strange New Worlds angekündigt
dann in New Civilizations unbenannt
um der Serie aus dem Weg zu gehen
ist spielmechanisch ein bisschen näher
am originalen Stellaris
aber auch mit sehr viel Star Trek Feeling
massig Star Trek Atmosphäre
den Schiffsmoellen und so weiter
also steckt auch schon eine Menge drin
ja und da fragst du dich halt warum brauch ich denn
das in dem Sinne und es hat die Chance
polierter zu sein
als die Mods die von freiwilligen
Teams gemacht werden nun mal sind
ja natürlich wenn man Mods spielt
auch bei Star Trek New Horizons
dann kann das immer auch ein bisschen unrund sein
dann sind halt manchmal zwischendurch
Texte nicht übersetzt
dann gibt es Fenster die irgendwie nicht richtig funktionieren
oder sich überlappen
nach jedem neuen Patch muss man erst mal warten

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

bis die Mod angepasst wird
weil es neue Fehler gibt
und teilweise ewig viel länger dauern
weil Teammitglieder aufhören
bei der Mod immer das große Problem
und so weiter und so fort
natürlich wenn dann ein richtiges Spiel gemacht wird
von einem richtigen Entwicklerstudio
mit Star Trek in dieser Stellaris Engine
ist die Chance da dass es auch runder ist
dass es polierter ist
dass es eine einfach bessere Spielerfahrung dir gibt
als es eine Mod dir gibt
plus was es künftig auch kann es auf Konsole erscheinen
wo es ja kein Modding gibt für Stellaris
also auch das nochmal
die Bewegung der Zielgruppe
deswegen habe ich auch schon von vielen Leuten gelesen
die sich darauf freuen und immer noch sagen
hey ist aber doch trotzdem cool
du kriegst irgendwie vier spielbare Volker
in diesem Star Trek Infinite
mit irgendwie Federationen
Klingon, Romulan, Cardassianern
du kriegst dann Missionsbaum ein bisschen so ähnlich
wie ein Hartzoofern 4
oder Europa Universales 4
wo wahrscheinlich auch so klassische Star Trek Geschichten
drin stecken werden
dass sie werben ja auch unter anderem
Krise, mit denen du dich auseinandersetzen musst. Also Leute, die da Bock drauf haben,
kann ja auch verstehen. Vielleicht ist es auch was sehr Persönliches, dass ich sage,
das ist nicht das, was ich mir jetzt erwartet hätte von dem Start-up-Strategiespiel. Was aber
nichts Persönliches ist, ist, dass die Idee, diese Engine und so ein Grundgerüst von dem Spiel
rauszugeben bei Paradox ist nicht neu. Das gab es vorher schon ein paar Mal und das gab es ein
paar Mal einigermaßen erfolgreich und reibungslos mit Darkest Hour und Arsenal,
ist schwer auszusprechen, Darkest Hour und Arsenal of Democracy. Was Ableger waren von
Hearts of Iron, die von ehemaligen Modern als Standalone-Spieler entwickelt wurden. Das
gleiche war For the Glory, das waren Ableger von Europa Universalis. Auch das haben sie
rausgegeben an ein Modding-Team, das ein eigenes Spiel daraus gemacht hat. In letzter Zeit sind
diese Versuche, eine Engine zu nehmen und an externe Teams rauszugeben, aber schief gegangen.
Und zwar unter anderem bei East versus West, das sollte ein Ableger werden von Hearts of
Iron 3, auch wieder bei einem ehemaligen Modding-Team. Und das wurde abgebrochen,

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

noch in der Entwicklung, wahrscheinlich, weil dieses Team einfach nicht mit dieser Klausewitz-Engine zurechtgekommen ist, die den Paradox-Spielen zugrunde liegt. Und wir wissen aus den Gesprächen mit Modern, diese Engine ist ein Beast. Also sie ist sehr schwer zu beherrschen, da kann sehr viel schief gehen, es ist wirklich halt keine, das ist nicht für die Unreal Engine, wo dann halt alles relativ relativ natürlich, einfach umzusetzen ist, wenn man da ein Spiel macht, sondern da brauchst du wirklich, musst du tief reingehen, da musst du viel Arbeit reinstecken.

Und bei East versus West ist es schief gelaufen, das haben die nicht hingekriegt. Das gleiche bei Magna Mundi, was auf Basis von Europa Universalis 3 entstehen sollte, auch bei einem Team, was eigentlich schon Modding erfahren und Engine erfahren war, aber auch die haben es nicht geschafft, daraus ein Standalone-Spiel zu machen. Und jetzt versuchen sie dasselbe wieder bei Stellaris mit der Start-up-Lizenz, wahrscheinlich natürlich auch mit dem, was sie damals gelernt haben bei den Projekten, die gescheitert sind, aber der letzte Zweifel ist immer noch da, wie gut wird auch ein Nimble Giant, auch da wieder ein externes Studio in Argentinien mit dieser Engine zurechtkommen. Wird es auch für die erst mal wieder so ein Gefrickel und ein Kampf, das Ding überhaupt richtig zum Laufen zu kriegen. Und das wäre auch ein großes Problem, weil wenn das rauskommt und auch nicht rund ist, wenn du merkst, okay, auch die haben wieder mit der Engine gerungen, wie mit einer Schlange oder so. Das ist nicht das, was ich möchte. Weißt man denn schon, wie eng da die Zusammenarbeit ist mit denjenigen bei Paradox, die sich mit der Engine tatsächlich auch auskennen und halt jetzt dem Studio?

Ja, man weiß es nicht. Also da haben wir keine Einblicke. Ich hoffe, sie ist groß, weil es ja auch in gewisser Weise eine Chance ist, diese Engine weiterzuentwickeln, auch wenn mehr externes Feedback dazukommt. Auch diese Performance-Probleme halt nochmal aus

einer anderen Perspektive in den Griff zu kriegen oder zumindest erst mal zu betrachten und da vielleicht gemeinsam neue Lösungen zu entwickeln, weil sie müssen da echt was tun. Also deswegen ist ja auch bisschen, wenn man sich Paradox gesamt anguckt, gibt es ja auch zwei Problembereiche. Das eine ist diese Engine, also auch da, wenn sie die nächste Generation ihrer Spiele machen wollen,

Crews of the Kings 3. Und jetzt, was kommt als nächstes? Europa Universalis 5, Neues Hartzów 1, wie auch immer, sie müssen was an dieser Engine machen. Das kann nicht weiter so umständlich bleiben, dass sie da jedes Mal selber so viel Arbeit auch reinstecken müssen, die wieder anzupassen und wieder umzubauen und so weiter. Victoria 3, auch scheinbar sehr viel Arbeit wieder an der Engine natürlich nötig gewesen. Also das ist das eine, das hält sie auch wahrscheinlich ein bisschen davon ab, mehr solcher Projekte zu machen, dass die Engine so eine Bestie ist. Sie machen ja auch sehr komplexe Spiele, muss man dazu sagen. Deswegen, du kommst nicht drum, um da viel Arbeit reinzustecken, aber eine bessere Engine wird halt trotzdem wahrscheinlich helfen. Und das zweite ist, Paradox hat einen sehr wechselhaften Track record, was externe Publishing angeht. Weil ja, sie hatten in der Vergangenheit Erfolge wie ein Magica zum Beispiel, was sich ja millionenfach verkauft hat. Sie hatten einen riesen Erfolg mit City Skylines, was sich natürlich auch vielfach, millionenfach verkauft hat. Aber für jeden dieser Erfolge gab es halt auch immer wieder Fails. Wie zum Beispiel Vampire Bloodlines 2, wo du gesehen hast, ihr externes Publishing, ihre Qualitätsmanagement, ihre Art und Weise dieses Projekt zu machen, hat offensichtlich so weit

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

nicht funktioniert, dass sie es komplett umkrempeln mussten. Wir werden bald wohl Neues davon hören,
also es ist nicht komplett von der Bildfläche verschwunden, es entsteht immer noch, aber es ist einfach erst mal gegen eine Wand gefahren. Wo du gesehen hast, okay, die kriegen dieses externe Publishing auch nicht richtig. Jetzt ist in dem Fall natürlich eine Engine, die sie kennen. Es ist eine Lizenz, die relativ klare Möglichkeiten hat. Sie lassen Nimble-Chine jetzt nicht völlig frei drehen und sagen, okay, mach was ihr wollt, was auch eher dann bei so einem Rundenstrategie-Spiel
wahrscheinlich passiert wäre. Also wäre natürlich schwerer gewesen, dass da irgendwie Qualitäts zu managen als jetzt ein Spiel mit einer Engine, die sie kennen. Nix ist so trotz. Also da kann so viel schief gehen einfach. Plus es ist dann halt, um wieder zum Anfang zurückzukommen,
es ist kein Noisepath of the Federation, es ist einfach Stellaris mit Star Trek Skin.
Es ist immerhin ein Genre, in dem sie zumindest relativ viel Erfahrung haben, also anders als bei Vampire Bloodlines. Ich weiß noch, was es angekündigt wurde. Da saß ich im Stream, das war der Xbox Game Showcase Abend, also dieser Sonntag. Ich glaube, es wurde dann aber nicht bei
der Xbox, sondern es wurde, glaube ich, auf der PC Gaming-Show angemacht.
Oder sogar bei Summer Game Fest.
Oder sogar bei Summer Game Fest, also noch eine Nacht früher war das. Dann habe ich das gar nicht
im Livestream gesehen. Okay, diese Tage verschwimmen bei mir in Erinnerung immer total, wann da was war.
Ich weiß nur noch, als es dann, als dieser Trailer lief, ich habe bis zum nächsten Tag gebraucht, bis ich registriert habe, dass das ein neues Spiel ist. Ich habe das so im Vorbeigehen gesehen und dachte, das ist einfach ein neuer Trailer für dieses Mobile-Spiel, dieses Star Trek Fleet Command oder
wie das heißt. Ach so, Fleet Command. Ja, weil da war halt die Enterprise D, die auf einem Planeten-Zuflug, wo Borg waren. Das wirkte so, das wirkte so wie eine Werbung für ein Mobile-Spiel,
was die bekanntesten Elemente von Star Trek irgendwie so zusammenschmeißt, um möglichst diesen
hohen Wiedererkennungswert zu haben, was ja so ein typisches Mobile-Spiel-Element ist. Und dann kam
auch diese Grafik mit und da ist PK und da ist einer, der aussieht wie Gultukart. Und das war alles so,
ah okay, das ist das nächste Helden-Raumschiff-Sammelspiel Star Trek. Oh mein Gott, du warst so recht. Das ist total die Wirkung, ja.
Also es war, wie gesagt, ich bin nur so vorbeigegangen, so gedacht und habe es dann auch sofort, weil auch
infinite, ja stimmt, so heißt doch bestimmt, so hieß doch, dieses Weltraum Mobile, ich glaube, es ist wirklich halt Fleet Command oder irgendwie, also es gibt auf jeden Fall irgendwie so Mobile-Ding,

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

aber es gibt ja auch, ich glaube, es gibt noch irgendwelche anderen so kleinen Umsetzung mit so Star Trek Lizenzen, wo sie halt auch möglichst halt die Icons haben wollen, die dann so aussehen wie die ganzen Figuren und dann, also irgendwas in diese Richtung gassen. Und so wirkte das halt. Und ich habe erst am nächsten Tag dann durch News-Headlines gesehen, ah so, das ist ein neues Spiel, das ist ein richtiges Spiel. Also das ist kein so, na ja, wir versuchen mal die Fans abzugreifen, indem wir auf andere Spielmechaniken irgendwas raufklatschen, was sie halt aus der Serie kennt. Obwohl sie im Grunde genommen genau dasselbe jetzt machen, nur halt in einem richtigen PC-Spiel. Aber der erste Eindruck war halt echt so ein bisschen, hey okay, und dann kam halt raus das Spiel, aber eigentlich zehn Jahre, oder es geht zehn Jahre oder sogar vor Next Generation los, wieso ist denn da PK, wieso ist denn die Enterprise D da, wieso sind die Borg da, gut aber durch diesen, dass es dann so lang läuft, na würde das schon wieder alles gehen, aber also es war alles ein bisschen verwirrend, der erste Eindruck von diesem Spiel, aber inzwischen wissen wir ja konkreter und mehr. Und das ist ja ganz nett, dass es auch nicht so lange gedauert hat, nämlich nur ein paar Wochen, bis wir konkreter und mehr wussten, denn das nächste Spiel über das wir und auch das letzte Spiel über das wir reden werden, doch ist das glaube ich letzter. Von dem haben wir schon vor Jahren die ersten Sachen gesehen und die waren interessant, spannend und verwirrend und waren vielleicht auch manchmal ein bisschen gezielt, den falschen Eindruck vermittelt und so ure viel schlauer sind wir auch jetzt fünf Monate vor dem aktuell geplanten Release-Termin nicht. Wir wissen nicht mal, ob der Name noch so sein wird, wie wir ihn jetzt glauben, dass er sein wird. Wir reden von The Day Before und ein Spiel, das ja 2022 angekündigt wurde, das immer den Eindruck gemacht hat, als sei es eine Mischung aus The Last of Us, The Division und du hattest sogar noch ein anderes Spiel aufgeschrieben. Ja, so ein bisschen Daisy, ja vielleicht auch. Und was das erste Trailer sogar schon aus 2021 rumstimmt, also schon länger her. Und damit im Grunde genommen ja so diese Erwartungen, Bedürfnisse abgreift, die ein unglaublich breites Feld an Leuten ansprechen kann und das so offen lässt, was es dann nun tatsächlich ist, dass man da unglaublich viel rein interpretieren kann und mit diesem Ansatz haben sie es geschafft, bis an die Spitze der Steam Vorbesteller-Chart zu kommen. Und das ist, ehrlich gesagt, eine ganz grausame Lektion an die Branche. Möglichst viel Interpretationsspielraum lassen, damit Leute rein interpretieren, was sie wollen, gerne von diesem Spiel sehen, was sie wollen und damit dann Wischlisten-Erfolge haben. Das könnte so dermaßen nach hinten losgehen. Ja, genau, es ist die Spitze der Wunschlisten-Charts gewesen auf Steam, inzwischen sind sie ja nicht mehr auf Steam wegen dem Markenrechtsstreit, aber die Vorbesteller-Charts, also Vorbesteller-Welt, die sich schon gekauft haben. Ich glaube, es gibt gar keine Vorbesteller-Chart-Liste

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

bei Steam, es gibt glaube ich nur diese, kommt die nächste Liste und die wiederum hat dann noch ein Ranking und das wiederum wird über diese Wischlisten-Funktion ausgewertet. Deshalb haben wir diese ganzen Trailer auch immer dieses Wischlist now on Steam drin, deshalb wird es so gepusht momentan von Entwicklern und taucht überall auf, weil dadurch halt über Steam geregelt wird, wie hoch du in irgendwelchen Listen auftauchst und das ist eine unglaublich wichtige Währung, was die Wahrnehmung angeht, aber damit wird halt leider auch echt ganz schön Schindluder-Betrieb,

muss man auch sagen. Ja und Sie machen das ja oder Sie haben das gemacht bei The Day Before, in dem Sie ja auch gezielt bekannte Motive in Ihrem Spiel aufgegriffen haben. Schon der erste Trailer sieht aus wie eine Stadt aus The Division, durch die man am Anfang ja auch mit einem Auto fährt, also es gibt Autos, ja wie geil und dann ist es so eine ja winterlich nächtliche postapokalyptische Stadt, die so weihnachtlich geschmückt ist mit so Lichtern, die sich auf spiegeln, das sah auch klasse aus natürlich und dann ist so wow okay, sind schon Motive, die man kennt, es gibt Trailer, Gameplay Trailer, wo man eins zu eins Ausschnitte daneben liegen kann

aus dem Zombie Trailer von Call of Duty Black Ops, sind dieselben Szenen mehr oder weniger hier gezeigt werden und die Leute dann natürlich vielleicht weiß ich nicht ob du das unterbewusst wahrnimmst und sagst hey wie geil, ist ja wieder ungefähr dasselbe und das machen Sie schon sehr bewusst auch Resident Evil, ein paar Screenshots von Resident Evil 2 Remake oder so kannst auch daneben liegen hast du Szenen, die sehr ähnlich sind einfach by the day before, I am Legend auch, ich nehme schon an, dass sie das, jetzt ist ganz viel I am Legend mit drin. Genau, also auch das machen Sie ja bewusst, das ist ja kein Zufall, sondern es ist bewusst, um einfach diese Parallelen zu wecken und tatsächlich, einfach dieses okay, wir machen so ein Zombie Survival Spiel, hauptsächlich ausgelegt natürlich auf Online Spiel, Sie sagen zwar es könnte ein Offline Modus geben, ist aber nicht ganz sicher, vielleicht fliegt er auch noch aus, Fokus auf PvP, Crafting Survival in einer Open World Sandbox mit einer großen Stadt, inklusive Wolkenkratzer, aber auch noch das Umland drum herum, es gibt Fahrzeuge, wo du dich da durchbewegen kannst, es gibt Zombie Horden, die sich aber realistisch verhalten sollen, es gibt irgendwie Waffenmodifikationen natürlich, es gibt irgendwie so einen, also klar PvP Fokus, aber auch Quests, Singleplayer Storylines, die sich irgendwie um die Wiedererrichtung der Zivilisation drehen, es wird eine Kolonie von Überlebenden geben mit NPCs, wo du Missionen annehmen kannst und die auch als Handelszentrum dient, plus du kannst dort Jobs annehmen, vom irgendwie wahren Transporteur bis zum Musiker, also richtige so Karrieren dann einschlagen, es soll da eine Sauna geben, in der man entspannen kann, du sollst Bars besuchen können, du kannst

eigene Häuser kaufen und einrichten, wo auch schon Leute gefragt haben, ich dachte, das wäre eine Postapokalypse, wir verkauften da Häuser, irgendjemand, also du kannst dir halt eine eigene Basis einrichten, es gibt ein dynamisches Wettersystem, auf das du auf deine Kleidung anpassen musst, die dich dann besser gegen Kälte schützen musst und so weiter und so weiter, also schon allein wenn du diese Feature Liste liest, denkst du so, Holla für ein Entwicklerteam,

von dem ich noch nie gehört habe, wenn ich nicht wirklich mich mit ihren Spielen beschäftigt habe, die haben natürlich vorher schon Sachen gemacht, so The Wild Eight, was so ein Survival Game war,

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

oder Prop Nights, so ein Online-Versteckspiel, kennt aber so gut wie niemand natürlich, die waren auch nicht herausragend und eine der ersten Sorgen auch nicht nur, dass es halt sehr ambitioniert ist, einfach, was sie da vorstellen, sondern auch diese Spiele, die sie bisher gemacht haben, wurden nie lange supportet, die wurden dann relativ schnell alleine gelassen und das ist jetzt natürlich auch nichts, was sie bei so einem Online-Survival-Service-Game

mit Open World und sonst was machen dürften, weil wir wissen alle Open Worlds sind fehleranfällig ohne Ende, also und das ist ja auch okay, auch wenn das rauskommt, das wird sicher nicht komplett rund

sein, aber dann musst du es weiter supporten und darfst nicht einfach sagen, okay, jetzt liegt es halt da und mal schauen, was ihr daraus macht. Naja, sei denn dein Ziel ist es, ehrlich gesagt, gar nicht unbedingt ein sehr langen laufendes Spiel zu machen, sondern einfach das initiale Interesse abzugreifen, genug Versionen dann von zu verkaufen und dann gut nachzusagen, weil man sowieso weiß, dass man gar nicht genug von diesem ganzen vielversprechenden Inhalt und den ganzen Sachen, die die Leute da jetzt inzwischen reinlesen in das Spiel, weil man mit Absicht seine ganze PR in diese Richtung gedreht hat erfüllen kann, weil das ist das große Red Flag an diesem ganzen Spiel, dass es alles so, sie sagen immer genug, dass man denkt, oh das wird das alles sein und gehen dann genug nicht ins Detail, dass man sich den ganzen Sachen, die man vielleicht noch gerne hätte, einfach selber zusammen denkt. Sie selber können immer wieder

zurückgehen und sagen, das haben wir so nie gesagt, wir haben nur gesagt, wir haben da, also das Überspannendes machen können in dieser Welt oder das haben wir gar nicht gesagt, haben nur gesagt, da ist ja diese Welt, weil wenn man sich auch das Gameplay Material die ganze Zeit

immer mal anguckt, wenn man es genau hinschaut, ist da ganz viel gar nicht so neulich gut, es gibt kein aktives Deckungssystem zum Beispiel, man kann sich zwar hinsetzen und die versuchen in den Trailern das so aussehen zu lassen, als gäbe es so ein Vision-aktives Deckungssystem zum Beispiel, aber es ist gar nicht, also die Figur ist einfach nur nah an das Fahrzeug dran geschoben, auch die ganzen Assets, auf den ersten Blick sieht das alles sehr, sehr cool aus, weil man sich die Assets teilweise genauer anschaut, sieht das außer zu sein, dass es aus etlichen, es hat Paketen zusammengekauft sind und zusammengesetzt wurden, das erkennt man zum Beispiel auch ganz gut, dass die Größenverhältnisse von vielen Objekten nicht ganz sauber zusammenpassen, das war mit dem allerersten Trailer schon so, also ganz viele so Sachen, ja auf den ersten Blick super beeindruckend, aber wenn man genau hinguckt, alles ein bisschen schwierig und so ist auch die ganze Firma, weil also da sind ganz viele Unstimmigkeiten, bevor du gleich nochmal in die Details, ich will nur eine persönliche Geschichte erzählen, die wir im eigenen Kontakt mit der Firma hatten, ich bin seit Jahren im E-Mail-Verkehr mit unterschiedlichen Leuten da, also ich glaube insgesamt hat ich schon drei Leute, die sich halt als die PR-Verantwortlichen identifiziert haben, immer wieder Interviews, eine Frage hingeschickt, Fragenkataloge hingeschickt, immer Antwort bekommen, ja, ja machen wir schon, kurz danach Vertröstung, ah nee, verschieben, ah nee, jetzt können wir gerade nicht und aber da kommt jetzt bald ein Video, was das und das und so erklärt, fast nie ist auch nur eine von diesen Ankündigungen, die mir die PR-Verantwortlichen da geschrieben haben, tatsächlich auch passiert in der Form, also es ist fast nie was wirklich

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

dabei rausgekommen und auch erst recht nicht zu den Zeitpunkten, die sie gesagt haben, also es stimmt einfach alles, alles nicht und sie lassen sich halt auf kein konkretes Gespräch mal irgendwie ein, letztens gab es mal einen einen Artikel in einem Magazin und selbst der war so oberflächlich und ließ so viele Fragen offen, also für ein Spiel, das auf der einen Seite so unfassbar bewusst mit seinem Eindruck spielt und unfassbar clever, psychologisch die Spieler beeinflusst und auf der anderen Seite so eine Flimsie PR Arbeit leistet in direkten Kontakt, wenn es konkret wird, das passt so dermaßen krass nicht zusammen, dass ich da halt echt nur sagen kann, also ich glaube, dass ich glaube, dass erst wenn ich das wirklich spielen kann und wahrscheinlich werde ich dann merken, dass ganz vieles davon halt einfach zusammenbricht, sobald man mal hinter der Papwand, die da aufgemalt wurde, hinter die mal reinguckt und auch jetzt

die letzte Information, was du gerade gesagt hast mit diesem, dieser PvP-Fokus, das ist jetzt erst seit ein paar Wochen überhaupt mal so konkret gesagt worden, vorher war das immer alles so, das könnte den Eindruck machen, als klar, da sind ein paar andere Spieler unterwegs, aber es geht auch ganz viel um die Zombies und jetzt halt paar Wochen vor oder paar Monate vor Release auf einmal

eine ganz starke PvP-Fokus, auch damit, damit man dann im Zweifelsfall wieder sagen kann, ja, entschuldigung, die Story und das Erlebnis, das machen ja die Spieler unter sich aus, das ist alles schwierig. Alles wirklich schwierig. Aber dann halt auch immer dieses ja PvP-Fokus, aber keine Angst, es gibt auch Quests, es gibt so einen bösen Mega-Konzern in dieser Welt, der irgendwie das Elektrizitätswerk besetzt hat und die Quest, die du machst, du wirst dich mit denen auseinandersetzen müssen und du wirst dich damit beschäftigen müssen, wie die Zivilisation wieder errichtet wird und so. Ja, aber es scheint irgendwie, es ist für alle. Und das Nein, kein Spiel ist für alle. Also jedes Spiel muss Schwerpunkte setzen und das tun die auch, aber die Kommunikation ist einfach so merkwürdig schwammig. Es gehört ja zu Magie, dieses Sorgenkinder-Format, dass wir es schon eine Weile aufnehmen, bevor es gesendet wird, das heißt, wer weiß, was jetzt noch kommt. Also wenn ihr das hier seht, wisst ihr vielleicht schon mehr, als wir zum Zeitpunkt der Aufnahme. Also vielleicht läuft ja die Beta schon, die sie angekündigt haben und man sieht jetzt konkreter, was es sein soll. Aber dann trotzdem, dann nutzt das hier als historisches Dokument, um nochmal euch zurück zu erinnern, was das einfach für eine komische Geschichte ist und nochmal, um auf das Studio zu sprechen zu kommen. Da gab es ja auch 2022 diese Berichte, dass dort Leute unbezahlt arbeiten, wo dann alle schon gesagt

haben, was ist das denn jetzt und wo sie dann noch mal klargestellt haben, nee, nee, Moment, wir haben schon 100 fest angestellte Menschen hier im Studio und im Studio heißt aber auch nicht irgendwo

an einer Location, sondern verstreut auf der Welt in Russland, in Singapur, in den Niederlanden und sowas. Okay, dieses Arbeiten auf Distanz ist nach der Pandemie jetzt nicht so neues mehr, das kann man schon gemanagt kriegen. Nichtsdestotrotz, gerade bei so einem großen Projekt und wenn man keinen entsprechenden Track record hat, die haben ja bisher nur kleine Sachen gemacht mehr oder weniger. Und dann noch kommt dazu, dass man irgendwie ein weltweit verstreutes Team managt, musst du erst mal schaffen, das ist das eine. Plus es gibt irgendwie noch 40 unbezahlte Hilfskräfte in diesem Studio, die sich unter anderem mit den Übersetzungen befassen, also in unterschiedliche

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

Sprachen und beim Balancing mithelfen. Und beim Balancing mithelfen, das lese ich als, ach ja, die machen die Qualitätssicherung. Ihr habt unbezahlte Leute, quasi Unterstützer, sagen sie ja, des Studios, die die Qualitätssicherung machen. Sollte da nicht, also heißt nicht, dass sie es nicht haben, aber also gerade bei so einem online Open World Survival Crafting Game mit Items und Looten und sonst fast allem muss es doch eine große professionelle Qualitätssicherung geben, damit das nicht einfach die totale Hölle wird am Ende. Begründung übrigens dafür, dass sie diese unbezahlten Freiwilligen haben ist, da nehmen sie dann als Beispiel die Vertonung, dass sie oder die Übersetzung, Übersetzung glaube ich, dass sie halt mit einem professionellen Übersetzungsstudio zusammengearbeitet haben und nicht zufrieden mit dem Ergebnis waren und dann

gesagt haben, ah, nie, das können halt irgendwie so externe freiwillige Helfer eigentlich besser, die kümmern sich da besser darum. Das kann tatsächlich sogar stimmen, was die, also nur bei irgendwelchen großen Firmen, was ich kümmer, das heißt überhaupt nicht, dass die bessere Arbeit am Ende des Tages leisten. Aber es sind, es ist diese Masse an Redflex, wo man so ein bisschen

stutzig werden kann und diese, also zuletzt, ich glaube in diesem Interview weit, zuletzt sogar die Rede von, dass sie insgesamt so mit 300 Leuten arbeiten, da wissen wir die aktuelle Verteilung der Leute nicht wirklich und allein auch diese Philosophiengeschichte mit, was ja, was ja für diese große Verwirrung, um wegen den unbezahlten Mitarbeitern, bezahlten Mitarbeitern gesorgt hat, ist ja, dass sie so als Firma so ein Motto rausgegeben haben, nämlich, dass sie nur unterscheiden zwischen freiwilligen Mitarbeitern oder, oder zwischen freiwilliger Arbeit und unfreiwilliger Arbeit. Und sie sagen, freiwillige Arbeit ist alles, was man nicht unter Folter macht. Also, unfreiwillige Arbeit ist das, was man mit Folter macht, also Sklaven wären, Folter, wären unfreiwillige Arbeiter und freiwillige Arbeiter sind alle, die das nicht unter Folter gefahren haben. Das ist schon mal so ein ganz merkwürdiger, was ist das für ein Weltverständnis und warum braucht es überhaupt so eine Philosophie bei einem Spieleentwickler, so gab es irgendwo eine Notwendigkeit, das neu zu definieren und dann geht es halt weiter mit uns, sie haben bei sich zwei Arten von Freiwilliger, die bezahlten Freiwilligen und die unbezahlten Freiwilligen und das allein hat dann halt schon einfach für Führung gesorgt, weil das so, hey, okay, was, was denn nun soll das mit Mitarbeiter sein? Und die bezahlten Freiwilligen, der größere Teil, zum Beispiel 2022 von den Zahlen, das sind Angestellte, einfach, das sind einfach Mitarbeiter. Und die unbezahlten Freiwilligen, das sind halt dann die unbezahlten Hilfen. Also, Nummer 1, wir können sehr dankbar sein, dass sie nicht mit der Kalaschnikof rumlaufen

und Leute dazu zwingen an ihrem Spiel mit zu arbeiten, das ist also schon mal super. Sie sind offensichtlich gegen Sklavenarbeit, ist auch nicht selbstverständlich. Man sollte meinen, dass es selbstverständlich heutzutage ist, aber ist es leider nicht überall in der Welt. Und das war halt einfach schon mal so ein, diese ganze, diese ganze mit dieser Philosophie und dann stehen halt diese zwei Firmengründer da und machen so ein Video, wo sie das in die Kamera erzählen mit ihrer Philosophie, wo du denkst, hey Leute, wir wollen Entwicklervideos von euch haben, wo ihr mal konkret

sagt, was ist denn hier eigentlich bei eurem Spiel los und wir wollen nicht ein Video haben, wo ihr irgendwie eine Version von 2019 zeigten und Sachen, von denen ihr schon sagt, dass ihr sie alle

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

rausgeschmissen habt aus dem Spiel und alle überarbeitet habt und stattdessen stellen sich die beiden Firmen, CEO's, da in so einem Video und erzählen so einen, erzählen so einen Philosophie Quatsch, der eher klingt, als seien sie so Sektengurus. Also, wir definieren jetzt mal die Welt um. Da firmen immer dazu mit diesen, mit diesen Slogans. Ich meine, unsere eigene Firma hat dieses, was haben wir, We Do It With Passion und Tra-la-la, das ist immer alles ein bisschen, so sind Firmen, das ist immer alles ein bisschen dick aufgetragen, aber they jumped the shark, sag ich mal. Also, es ist halt so, so weird mit diesem, oh ja, wir benutzen also keine Sklaven, aber da alles, also wollt ihr damit eigentlich kommunizieren, das ist so komisch.

Ja, als ich das damals gesehen habe, dachte ich mir echt so, hey, jedes, also jeder Atemzug, den sie verwendet haben, um das noch näher zu erklären, ist einfach verschwendete Lebenszeit. Auch für mich ist so ein Bullshit. Also, warum zeigt mir das Spiel? Okay, sagt mir auch gerne, dass die Leute in eurem Studio angemessen bezahlt werden. Ja, unbedingt, sehr gerne, aber hört auf mit diesem, alle Leute arbeiten doch hier freiwillig. Das ist so, als würde Bobby Kotick sich vor die Presse stellen und sagen, was, Belästigungskandal? Ja, aber die Leute arbeiten hier doch freiwillig. Es wird doch keiner gezogen hier zu arbeiten. Die Platz der Kopf. Und das ist halt nur eine Seite der Medaille. Die zweite Seite ist der Publisher Maetona, der auch nicht wirklich Erfahrung hat mit solchen Projekten. Die wurden ursprünglich gegründet von zwei Brüdern aus Sibirien, bezeichnen sich heute als internationales Unternehmen mit

Sitz in Neuseeland. Und die hatten bislang eher so Erfahrung und auch vor allem Erfolge mit so Casual Mobile Spielen, Cooking Diary zum Beispiel oder The Secret Society, das kennen vielleicht einige,

dieses Wimmelbildspiel einfach. Und das ist super beliebt natürlich auf Mobile, hat denen echt auch gut Geld gebracht, haben dann natürlich wie alle Leute, die irgendwie Trends mögen, auch ein eigenes Metaverse Projekt angekündigt und Krypto, das Maetonaverse. Hab Spaß damit, freut mich, ist cool. Aber halt sowas wie, also ich glaube nicht, dass das der Publisher ist, der einem Entwicklerteam sagen kann, hey Leute, the day before läuft ja irgendwie gerade aus dem Ruder oder was ihr da macht, ist irgendwie, hat für mich nicht Hand und Fuß, sondern es ist auch halt eher ein Publisher, der auf dem Parkett neu ist. Wenn da irgendwie THG Nordic sitzen würde, die würden wahrscheinlich auch mehr drauf gucken, okay, was machen die eigentlich, was zeigen wir

davon? Was ist jetzt überhaupt die Gameplay-Idee? Wie kriegen wir das in einem ordentlichen Zustand

raus? THG Nordic nur ein Beispiel. Also auf jeden Fall ein Publisher halt mit viel Erfahrung schon mit spielen. Und dazu kommt halt noch der ganze Namensrechtsstreit, weswegen das Spiel ja auch Anfang 2023 von Steam verschwunden ist, muss sagen, aus dem Steam Store verschwunden ist, nicht, also die Steam Foren sind weiterhin noch online. Man kann es aber halt nicht mehr irgendwie anschauen im Store, man kann es da nicht mehr kaufen. Es wurden Videos von YouTube auch runtergenommen auf diesem Markenrechtsstreit hin mit einer koreanischen Kalender App. Da gibt es

auch Gerichtsdokumente, die man einsehen kann, wo die Macher dieser Kalender App sagen, ja, tut mir leid, nee, also die Argumente, die hier, ich sage immer Fnatic, aber das ist glaube ich der ist aus dem E-Sport, es ist fantastik, genau. Die Argumente, die fantastik hier vorbringt für

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

den Namen sind Quatsch. Wir waren zuerst da, unsere Kalender App heißt irgendwie scheinbar auf so

oder ähnlich, also sind die Rechte unsere und wie das dann am Ende ausgeht und ob das Spiel, wenn ihr dieses Video seht, schon ganz anders heißt, muss man sehen. Es ist gut möglich, dass sie diesen Namensrechtsstreit nochmal verlieren und dann gab es halt auch diese ganze Verstrickungen auch in Widersprüche, was diesen Namensrechtsstreit angeht, weil erst haben sie gesagt, dass wir nicht mehr auf Steam sind, naja, das ist ein Bug. Dann haben sie gesagt, nee, es liegt an diesem Namensrechtsstreit, der auch die Verschiebung dann verursacht hat auf November, dann haben sie gesagt, nee, die Verschiebung auf November, die war schon länger geplant,

das liegt jetzt gar nicht daran. Also, get your shit together. Also, erzählt doch mal eine stringente Geschichte über dieses Spiel und dann halt nicht nur, was das Gameplay angeht, sondern auch, was seine Entstehung angeht, also einfach ein so großes schwarzes Loch, was uns da irgendwie erwartet. Ich weiß noch, dass in diesem letzten Artikel dazu halt auch noch mal

auf diese Frage von wegen, was machen eigentlich diese unbezahlten Freiwillige Mitarbeiter? Da kam

dann irgendwie so als Antwort, ja, die sind da drin und machen Easter Eggs. Nein, wieso dachte das so? Ja. Okay, das ist das euer Beispiel für was die so machen, Easter Eggs, okay. 2022 gab es 40 Leute, die Easter Eggs ins Spiel einbauen. Was? Da haben sie ja dann nicht mal mehr extra

Erwähnungen von wegen Community Management, Übersetzung und Tra-la-la. Und das ist ja auch, also ich will gar nicht unbedingt so sehr Ihnen vorwerfen, dass Sie da sich externe Hilfe holen.

Das ist relativ normal in der Spielentwicklung, dass es auch ein Teil gibt, die bestimmte Sachen freiwillig machen, gerade so im Community Management. Da gibt es durchaus nicht, vielleicht nicht unbedingt Management, aber zumindest im Community Bereich. Da gibt es oft auch engagierte Spieler, die was mitmachen. Beta-Tester natürlich, das heißt nicht immer, dass das irgendwie komplett durchbezahlte Leute sind. So ist das jetzt nicht. Aber ich glaube zum Beispiel, dass die meisten Firmen, die sowas auch nutzen, sich nicht hinstellen und behaupten, dass sie ihre Mitarbeiter sein. Ja. Also und auch so tun, dass sie so einen freiwilligen Philosophie haben und dass das auch so dort pushen. Also als hätten sie quasi auch trotzdem die komplette Kontrolle darüber und als sei das irgendwie wirklich nicht irgendwie ein kleiner Bonus, den jemand mal macht, weil einem Beta-Test mitmachen. Natürlich, das wird jetzt nicht unbedingt,

das muss nicht bezahlt werden, das ist okay. Wenn die Leute daran Spaß haben, ist es auch cool, wenn sie dann irgendwie Lohnungen später am Spiel kriegen oder so, dann namentlich irgendwo erwähnt werden. Aber dann tue ich auch nicht so als sein, dass meine Mitarbeiter, also sorry, nee, das geht nicht. Dieses ganze Projekt ist so shady. Also ja, die benehmen sich halt so ein bisschen wie so ein Indie-Modding-Community-Team, manchmal so ein bisschen, aber auch mit so einem,

also dem trotzdem so visionäre Leute irgendwie vorstehen. Aber das halt, also es klingt sehr, sehr unorganisiert und sehr seltsam. Und man darf auch nicht vergessen, das wurde ja schon mal verschoben vorher, weil sie auch noch die Engine gewechselt haben. So kam es ja zur

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

ursprünglichen

Verschiebung, sollte ja schon im Juni 2022 kommen, dann zum ersten Mal verschoben auf den März 2023,

weil wir wechseln ja jetzt noch an die Anwahl-Engine 5. Was du sagst, ein halbes Jahr vor Release, oder beziehungsweise, also da passt so viel nicht zusammen. Und ich glaube nicht, dass es ein kompletter Scam ist, also ich glaube schon, es wird ein Spiel erscheinen. Ich würde es immer

noch in Frage stellen, ob es 2023 rauskommt oder ob sie es nicht nochmal verschieben, das werden wir dann sehen. Also irgendwas entsteht da schon, aber es ist so, also wenn man, ich meine, das meist gewischlistete Spiel auf Steam, ich kann mir bei Leib nicht vorstellen, dass die Leute, die das auf ihre Wunschliste gesetzt haben, von der es ja jetzt wieder runter ist, falls auch so ein Story genommen wurde, aber dass die Leute, die es auf ihre Wunschliste gesetzt haben, am Ende sagen, das erfüllt meine Wünsche. Dafür ist es zu aufgeladen mit irgendwie überambitionierten

Features und Co. Und das finde ich schade. Auch da nochmal eine persönliche Sache, weil ich mag solche Spiele, das weiß man, so kennt man mich vielleicht gar nicht, weil das ich Star Trek Infinite natürlich nach halbis schon darüber reden kann, ist klar, aber ich liebe eigentlich so Zombie-Survival-Spiele. Wir haben mir meine Freunde und ich ewig Seven

Days to Die gespielt, das er jetzt auch nicht viel Quest und Missionen hat, aber halt so nettes environmental Storytelling immer wieder drin. Also grundsätzlich wäre ich sogar vielleicht Teil der Zielgruppe dieses Spiels, aber ich habe einfach nur Angst davor, irgendwie was da am Ende auf uns zu.

Also das Spiel und die Ideen, die da grundsätzlich, das ist überhaupt nicht das Problem. Das Problem ist

tatsächlich die Art und Weise, wie es vermittelt wird, weil es so bewusst mit diesen Erwartungen spielt und das wiederum so viele Alarmsirenen bei uns auslöst, dass sie sagen, also die Entwickler verhalten sich nicht sonderlich ehrlich und nicht sonderlich wirken nicht, sagen mal, dem Kunden verpflichtet, ihm ein faires, offenes Angebot auszubreiten, sondern, naja, wie was vorhin bei dem Star Trek Ding auch hatten, so dieses, wir kleben bekannte Sachen, auf die die Leute Triggermäßig raufspringen, auf irgendwas rauf und hoffen, wir backen so einen Charakter, der fast aussieht, wie

Guldukat irgendwo hin und hoffen dann da irgendwie die Leute mitzunehmen, die Interesse haben und so

wirkt es halt hier auch. Wir versuchen halt alles abzugreifen, was irgendwie in diesem Interessenbereich

ist und machen das so krass bewusst, dass es halt einfach schon wie eine Täuschung wird. Das ist das

große, die große Sorgen und das große Problem in diesem ganzen Projekt. Deshalb nicht nur wir natürlich auch einfach sehr viele sehr, sehr skeptisch sind, weil das ist kein fairer Umgang mit seinem möglichen Kunden. Ja, schön zusammengefasst. Ja, die Sorgen. November wissen wir hoffentlich

mehr, zwei für zwei wissen wir, ob im November das Ding rauskommt oder nicht, wenn der

[Transcript] GameStar Podcast / Die neuen Sorgenkinder 2023: Diese fünf Spiele erwartet ein schwieriger Herbst

November

dann vorbei ist. Also wir werden im Dezember bzw. Anfang Januar dann hier das Ganze auch wieder auswerten, was aus diesen fünf Spielen geworden ist in den Sorgenkindern. Vielleicht haben wir Glück

und es wären alles fantastische Projekte, vielleicht haben wir Pech, es wären alles Reihenfälle oder es ist wie immer eine Mischung, das halte ich für noch ein Richtiges. Ja, wir hoffen ja

wie immer, dass wir Unrecht haben. Ja. Ich will ja, dass die Spiele gut werden und dass wir uns alle freuen über neue Games. Wobei, bei The Devil vorhin muss ich auch ehrlich gesagt sagen, also ich fände es gar nicht schlecht, wenn die Entwickler auf die Nase fallen würden, weil ich das wegen diesem Fairness-Ansatz, ich finde, wer so mit so einem Täuschungsansatz und so einem bewussten, oh naja, lass uns mal, die Leute einfach reinprojektieren, was sie gerne hätten, wer so doll damit spielt, der könnte auch mal richtig auf die Fresse fallen damit. Also, weil das ist, das ist nicht in Ordnung einfach, das ist nicht fair und dann sollten sie vielleicht auch nicht, ich wünsche ihnen dann nicht mit solchen Tricks erfolgt zu haben, weil ich wünsche ja auch nicht einem Trickbetrüger, nur weil er so gut Trick betrügt, wünsche ich ja nicht für Erfolg, aber der Enkelkindertrick an der Tür gut vorgespielt wird, sag ich ja nicht, oh, sie haben das so, sie haben das so toll performt, jetzt hoffe ich aber, dass die Oma ihnen ihr Ersparnes überweist, es war einfach, ich war so beeindruckt. Komischer Vergleich, aber okay. Sehr schön. Gut, das war's von unserer Seite aus, vielen Dank fürs Zuschauen und bis zum nächsten Mal. Macht's gut. Macht's gut.

Okay, mein Bumble Date läuft gerade richtig gut, sonst bin ich ja echt verkopft. Aber weißt du was? Mein Intuition sagt mir, lass dich drauf ein, vertraue den Bauchgefühl, go with the flow und dieses Mal werde ich auf mein Intuition hören, für etwas Neues oder für die Story. Noch ein Drink? Finde was Deins ist, auf Bumble. Freut ihr euch auch so auf den Winter, auf weiße Palmen Strände, sonnige Temperaturen und türkisblaues Meer? Dann auf nach Aida, denn bei uns wartet ein Winter voller Sommer, zum Beispiel bei einer Kreuzfahrt mit Aida Perla durch die Karibik. Er lebt gemeinsam traumhafte Naturparadiese, romantische Sonnenuntergänge und karibisches Flair. Genießt

die pure Entspannung an den schönsten Orten der Welt und erlebt die grenzenlose Vielfalt an Bord. Alle Infos im Reisebüro und auf aida.de