

Die E3 ist vorbei, würde ich an dieser Stelle normalerweise sagen, auch weil sie sich so schön reimt.

Aber es gab ja gar keine E3.

Deswegen sage ich, die Nicht-E3 ist vorbei, also dieses Summer-Gaming-Festival und selbst das ist eigentlich gelogen, weil es ja mit zu den Phänomenen gehört, dieser Nicht-E3, dass jetzt auch über die nächsten Wochen und logischerweise Monate hinweg immer auch wieder noch neue Sachen aus den Spielen weitergezeigt werden, die wir jetzt gesehen haben. Trotzdem nutzen wir diese Gelegenheit zum Abschluss unseres Programms bei Phings Summer, die Bilanz zu ziehen, die Richterhämmer zu schwingen und Urteile zu sprechen, aber ganz persönliche.

Über unsere Highlights, vielleicht auch unsere Enttäuschungen und über die Spiele, die wir vermisst haben, von denen wir gerne mal wieder oder vielleicht auch zum ersten Mal was gehört oder gesehen hätten und wenn ich wir sage, dann mache ich das natürlich nicht alleine, sondern gemeinsam mit Geraldine und A.K.

Hallo.

Hallo.

Schön, dass ihr da seid.

Ich würde sagen, wir springen mitten rein, wir haben alle komplett volle Notizzettel mit einer Menge Spiele.

A.K. fang an mit deinem ersten Highlight.

Jawohl.

Mein erstes Highlight ist ein bisschen geschummelt, denn es war The Hold Some Direct, denn da habe ich mich ja jetzt auch frech selbst reingeschrieben ins Programm.

Also irgendwie musste ich das ja auslösen und haben gesagt, ja, das macht Ankatrin, sagt Ankatrin, denn zum einen war es halt ein großes Highlight für mich, weil eine von meinen absoluten Lieblings-YouTuberinnen Moderationen gemacht hat, die Gap Smaller, die cozy und Horror macht, also genau alles, was mich glücklich macht eigentlich im Leben. Und dann habe ich mich super gefreut, dass sie da war und natürlich die Möglichkeit solchen Spielen in eine Bühne zu geben, weil das ganze Ding kam ja von Cosy Games im Twitter Account und der Discord-Community.

Die erste Mal nur dafür da war, Spiele zu kuratieren, die nicht auf Leistung gehen, also auf diese typische Leistung und die vor allen Dingen Hold Some sind.

Deswegen ist es The Hold Some Direct.

Hold Some kann auch seinen Diktator zu stürzen, weil die Idee ist ja gut und genau so steht es auch in ihren FAQ auf der Webseite drauf.

Aber es geht hauptsächlich darum, dass die dann aufgefallen sind, dass die meisten Sachen, die so critically acclaimed sind, die ganzen Sachen, die so düster sind.

Wir haben ein Last of us natürlich, wir haben God of War wird primiert wegen Sachen.

Es sind immer düster und das wird oft mit Qualität gleichgesetzt, gerade im Narrativen oder so.

Aber es gibt ja eben auch so viele Spiele, die durchaus komplex sind, die fordern sind, die entspannen sind, die wichtige Themen ansprechen wie Mental Health, wie Generationenkonflikte,

andere Sachen, die aber eben nicht diesen super Dark and Gritty-Feel haben und deswegen nicht so auftauchen.

Und dafür ist halt Hold Some Games entstanden und ich finde, mich persönlich hat das einfach so happy gemacht, dass es jetzt so ein großes Ding ist, natürlich, viele schmeißen sich jetzt auch einfach Cosy oder Hold Some als Etikett drauf, ihr hattet ja auch schon darüber gesprochen.

Und die sind dann gar nicht wirklich Hold Some oder Cosy, aber ich finde es halt toll, dass es mittlerweile so marktrelevant ist, dass wir sagen, wir machen jetzt ein Case und sogar, dass wir auch sagen können, ja und es lohnt sich auch dafür, seine Zeit aufzugeben.

Hm, ist auch ein bisschen was, was sich durch die Pandemie auch verstärkt hat, weil wir brauchen alle mehr Ruhe nach dem ganzen Wahnsinn, der in unserer Welt so unterwegs ist. Gab es für dich irgendwelche besonderen Spiele, die du hervorheben würdest bei dieser Hold Some Direct?

Ja.

Also ich möchte zum Ernstesten auf Guardians of Nature hinweisen und zwar nur, weil die Figur so ein winziges Gesicht hat.

Es ist an sich natürlich auch ein super schönes Spiel, so ist nicht, aber es hat ein bisschen vom Stil her, also vom Arzt daher sieht es ein bisschen aus wie Minute of Islands und es hat auch so ein bisschen den Vibe davon, weil man ist halt so ein kleiner Naturekeeper, der kann auch in der Größe variieren, es ist ein Adventure und man muss Rätsel lösen, man muss Sachen reparieren, aber wenn man sich den Typen anschaut, dann hat der 80 Prozent von seinem Gesicht, sind seinen Kinn und der Rest ist ein sehr, sehr kleines Gesicht.

Und das macht mich unheimlich glücklich, wenn ich den einfach nur sehen kann, wer im Stream gerade zuguckt oder wer auf YouTube schaut, der kann es sich auch nochmal angucken, der Rest googelt bitte einfach einmal dieses winzige Gesichtchen, was man da sieht und ihr seht das fast geil, das ist unter der Hutkrempe, aber das ist ein Gesicht, das muss ich sagen großer Fan und dann natürlich solche Sachen wie Tiny Bookshop, wo man einen Tiny Bookshop führt und da wählt man unter anderem aus, wie man den Bookshop einrichtet, was man für Bücher reinpakt, man lernt die Leute kennen, ich weiß nicht, kennt ihr Wollhalla, also dieses Woll 11 Hall A, dieses Cyberpunk-Barspiel und das ist ein bisschen so, aber mit Büchern, man lernt auch die Leute kennen, man lernt ihre Geschichten kennen und so und das ist wieder dieses typische pastellige, ruhige Entspannte, man fährt auch rum damit, weil es ist ein kleiner Anhänger und ich finde es einfach super nice und ja, das sind so Sachen, die haben mich einfach glücklich gemacht, weil sie sehr entspannt sind und dann als allerletztes noch neben, ganz kleiner, ganz kleiner Beisatz, Snuffkin Melody of Moomin Valley, einfach weil es ein Spiel zu den Moomins gibt, man spielt Snuffkin den kleinen Abenteurer und er läuft durch das Moomin Valley und trifft Moomins, so, also jetzt sind wir alle wach, also ich bin sprachlos, das ist vor allem die, das wusste ich nicht, ich habe ja die Wholesome Direct nicht gesehen, aber das ist das zweite Auftreten der Moomins bei diesem Summer Game Fest, weil an einer Stelle, ich weiß gar nicht mehr wann genau, ich glaube bei den Dave the Devs nach dem Summer Game Fest, da war ein Moomin Buch im Hintergrund, das mir gleich aufgefallen ist. Das habe ich auch gesehen, das habe ich auch gesehen, ja, ja, ja, ich glaube es gibt eine Moomin Resurgence und ich bin voll dafür. Moomin Resurgence wäre auch ein schöner Titel, was macht

man da in diesem Moomin Spiel, also du bist da einfach im Land der Moomins? Genau, man ist Snuffkin, also der kleine, der heißt im englischen anscheinend Snuffkin, ich weiß gar nicht wie der im deutschen heißt, ich habe das schon wieder vergessen, ich habe das einzige was ich aktuell mit Moomins habe, ich musste so lachen als auch diese kleine, da war die immer so grummlich guckt,

ich habe einen Moomins Out of Context Twitter Account, den ich folge, der ist auch immer schon lustig, aber das ist halt, man weiß noch nicht genau, man hat nur eine Ankündigung gesehen, aber man spielt halt Snuffkin und der erforscht dann die Moomin-Lande sozusagen. Ich habe keinen Kämpfen gesehen, ich kann mir auch nicht vorstellen, ob ich immer den Moomins in die Bäuche pieke

oder so, aber ich glaube es ist einfach eine sehr freundliche, liebevolle, liebevolle, herzliche Geschichte, stelle ich, würde ich mir jetzt wünschen. Ja, einfach wholesome. Ich streiche an der Stelle alle meine Highlights und schreibe nur noch Moomins dazu, weil das alles andere interessiert mich jetzt nicht mehr. Ich dachte, das stand eh schon in deinen Notizen einfach Moomins ganz oft. Ja, ich wusste gar nicht, dass es dieses Spiel gibt, aber manchmal schreibe ich Moomins in meine Notizen. Ja, du hast es einfach in die Enttäuschung geschrieben, weil du nicht wusstest, dass ein Moomins Spiel gezeigt wurde, das ist gesagt, das ist ein Unverschämter, dass kein Moomins Spiel gezeigt wurde, nach diesem offensichtlichen Teaser bei Day of the Devs. Manchmal so in unsere Meeting-Notizen, Moomins, Moomins, Moomins, wenn ich gerade nicht so gehört

habe und mal ich so kleine Moomins auf Papier. Ja, Moomins malen sich auch leicht, finde ich.

Es ist ja eine sehr, sehr leichter, eine sehr leichte Form, so zum Zeichnen. Ja, find ich schön.

Hast du noch andere Highlights? In der Tat, ich bin froh, dass du fragst. Natürlich,

das muss ich einmal kurz aus dem Weg räumen, damit niemand was anderes sagt. Natürlich

ist mein Highlight Starfield gewesen. Selbstverständlich war die Starfield Direct 45 Minuten erschlagen werden von Starfield, aber darüber haben wir schon zur Genüge gesprochen. Meine anderen Highlights, ich hatte auch zwei Highlights von der Wholesome Direct, die mich richtig angesprochen haben. Das eine ist Sticky Business, das ist auch so eine Management-Simulation.

Da führt man den Stickershop, also so ein Sticker ist Stickerversand. Ich sage schon Sticker,

es ist so lustig, ich habe das als Kind immer so gesagt. Ein Sticker, ja? Ein Sticker. Das heißt bei

uns genauso ein Karlsruhe Sticker. Hast du Stickeralbum? In Berlin heißt das eigentlich nicht so. Ich war

früher, ich war richtig, richtig krasser Sticker-Fan und es gibt viele Aufnahmen von mir als Kind, auch VHS-Kassette, wie ich manchmal zum Geburtstag oder so Geschenke bekomme von meinen Großeltern

und die halt irgendwie Sticker auf die Päckchen gemacht haben und ich dieses Geschenk nicht mal auspacke, nur die Sticker abziehe, durch den Flurrenne und rufe, wo ist mein Stickeralbum, weil ich als Kind immer Sticker gesagt habe. Und es ist immer noch so drin. Ich habe eine wichtige Zwischenfrage. Hattest du erstens diese Geister, die im Dunkeln leuchten konnten und zweitens diese

Spinnen, die so ein bisschen pelzig waren? Ich hatte also nicht explizit mit Geistern und Spinnen, aber selbstverständlich hatte ich Leuchte und Fellsticker. Wie hießen die bei euch die kuscheligen Sticker? Samtsticker. Bei uns hießen die auch Samties. Okay, gut, dann bin ich beruhigt. Aber

niemals hätte

ich natürlich flauschige Spinnen-Sticker. Das ist ja schrecklich. Nee, das waren so Comic-Spinnen mit

so großen Augen und so knuffigen. Okay, dann ist es süß. Aber es fangen auch ein bisschen schlimm, deswegen dachte ich. Ja, es könnte jetzt, wo du sagst, kann es auch wirklich schlimm sein. Lass uns über Sticker-Shop reden. Ja, Sticker-Shop. Das wollte ich eigentlich sagen. Schöner Sticker-Shop.

Da kann man sich einen Stickerversand aufbauen. Und das sieht aus nach einer wirklich auch interessanten Management-Simulation natürlich ohne zu komplex zu sein, aber eine richtig schöne Management-Simulation mit einem fantastischen Art-Style. Ich liebe Sticker, ich liebe Management-Simulation.

Und ich habe diesen Trailer gesehen und sehe plötzlich, ich kenne die Leute, die das gemacht haben. Plötzlich sitzt da die Katrin und ich sage Mensch, da ist ja die Katrin. Aber ich kenne halt so viele Leute aus dem Studium natürlich noch, aus dem Game Design-Studium. Und ich liebe das jedes Mal, plötzlich zu erfahren, dass irgendwie Leute Dorfromantik oder so von ihr maligen Kommilitonen oder Leuten, die ich dann über die Branche kenne, dass die dann irgendwie so coole Sachen machen. Und das hat mich mega begeistert. Also es sieht so toll aus, man kann die Sticker selbst verpacken, man kann sich diesen Online-Shop aufbauen, man kann sie versenden.

Anscheinend haben

die Leute, die die Sticker bestellen, immer eine eigene kleine Geschichte, weswegen sie die Sticker bestellen. Ist es ein Geschenk für irgendwen oder warum bestellen sie die? Mega. Also das war eins meiner Highlights. Da habe ich richtig Bock drauf. Noch eins von der Holzham Direct war Station to Station heißt das. Es war ein kleines Aufbauspiel und es sah ultrashick aus. Es hatte so tolle Voxel-Grafik, aber richtig, richtig hübsch und schlägt so in diese Kerbe von Aufbauspiel, Sandboxen, die ja gerade sehr, sehr groß sind. Also die ja auch ein bisschen befeuert wurden durch natürlich Dorfromantik und durch so Spiele wie Islanders und so. Also diese ganzen entspannten Aufbauspiele, wo es eben nicht so viel um Kampf und Wirtschaft und Stress

geht, sondern wo es sehr viel um diesen ursprünglichen Modellbau-Appeal geht. Und da Station to Station echt ein kleines Highlight gewesen. Genau, das waren meine zwei Holzham Direct Highlights.

Ich werde nicht einfach den restlichen Talk alleine reden, deswegen sage ich noch mal was.

Ich sage auch mal was. Wenn ihr so Holzham anfängt, dann ich habe ganz viel Darkes und Brutales bei

mir hier drin, aber eins was auch Holzham ist, was auch schon länger angekündigt war, was jetzt nichts Neues ist, aber das ist Nivales. Und Nivales kommt aus Berlin von Einlands, von den Cloudpunk-Entwickler, die du wahrscheinlich auch kennst. Und ich habe Cloudpunk sehr geliebt, nicht nur für die wundervollen Geschichten, die es dir erzählt und für die Charaktere, die da drin vorkommen und du spielst ja Darinrania, diese Kurierfahrerin oder Fliegerin in so einem fliegenden Auto, die begleitet wird von ihrem KI-Hund, also von der digitalen Kopie ihres verstorbenen, glaube ich, Hundes, den sie da bei sich hat und der sie begleitet mit ihr redet. Ein bisschen traurig auch, aber halt wie so Cyberpunk-Geschichten sein müssen, auch so sehr persönlich und sehr gefühlvoll und das haben sie sehr, sehr schön gemacht in Cloudpunk. Und jetzt kommt eben Nivales, ein Spiel, das in derselben Stadt spielt, die auch

genauso heißt wie Cloudpunk, also Nivales, und in der man einfach lebt. Also es ist eine Lebenssimulation in einer Cyberpunk-Stadt, die toll gestaltet ist, finde ich, die hat so einen leichten Pixel-Look, aber auch eine wunderschöne Farbgebung, es ist sehr bunt, es gibt die Billboards,

es regnet hin und wieder, es gibt Regenbogen, es gibt diese fliegenden Autos, die dadurch die Häuserschluchten kurven und du bist eben irgendjemand in dieser Stadt und lebst einfach ein Leben. Du

kannst dir einen Job suchen, du kannst mit dem Boot fahren, du kannst Angeln gehen, du kannst ein Rahmenrestaurant betreiben, was wirklich so eine Art kleine, wenn man es hier richtig sieht, im Trailer Wirtschaftssimulation ist, wo man so Dienstpläne macht und sich um die Finanzen kümmert, du kannst andere Menschen kennenlernen, kannst Freunde finden, kannst Feinde finden, kannst Geschäftspartner finden oder auch Romanzen, also Liebschaften, da betreiben und AK extra für dich, es gibt einen Serienkiller in der Stadt. Großartig, ich habe eben das Wanted-Poster gesehen, was im Knip kurz war, ich dachte so, ist das etwa ein Verbrecher? Sehe ich das hier richtig? Ja, haben sie extra für dich eingebaut und ich freue mich drauf, einfach nur diese Stadt zu erkunden. Ich mochte das in Cloudpunk schon sehr gerne, da konnte man ja auch aus dem Taxi landen und kannst dann da aussteigen und ein bisschen da rumlaufen und ich habe damals schon gedacht, Mensch, wäre doch cool, wenn das eine richtige interaktive Stadt wäre, in der man Sachen machen kann. Ging damals noch nicht so viel, jetzt geht es und es hat die beste Funktion überhaupt, die ab jetzt jedes Spiel braucht. Ich kann nämlich ein Fotoknipsen in der Spielwelt und dann in der Spielwelt als Bild bei mir zu Hause an die Wand hängen. Wie in Sims. Das ging da? Ja, natürlich. Habe ich nie gemacht. Ich hatte nie alles auch auf dem Zettel, weil ich das auch schon seit einer ganzen Weile im Hinterkopf hatte, es war ja schon länger angekündigt und ich habe mich so darauf gefreut, mehr davon zu sehen und habe mich darüber gefreut, mehr davon zu sehen, weil es von vielen ja auch immer so besiedelt wird, als ja, das ist endlich die Lebenssimulation, die wir uns von Cyberpunk 2077 erhofft haben. Das ist etwas, was ich grundsätzlich verstehe, den Vergleich, aber ich warne davor, weil um Gottes Willen, ich möchte nicht, dass dieses Spiel zu unter zu viel Druck leidet am Ende, also dass die Leute wirklich sagen, ich erwarte davon, dass Cyberpunk, das ich nicht bekommen habe, bitte macht das nicht. Aber ich freue mich sehr, sehr darauf, weil ich hatte natürlich auch großes Interesse, bevor Cyberpunk dann ein bisschen anders geworden ist, als man ursprünglich vielleicht gehofft hat, dass es weniger diesen Lebenssimulations- und Sandbox-Aspekt hatte. Das war genau das, worauf ich mich gefreut hatte und

ich freue mich sehr, sehr, sehr, dass ich jetzt einfach eine kleine Cyberpunk-Lebenssimulation bekomme in Nivalis. Ich habe da richtig Bock drauf. Ja, vielleicht kann ich auch eine kleine Cyberkatze haben oder sowas. Das finde ich cool. Aber wer weiß, er wurde noch nicht gezeigt, ich will jetzt hier keine überspitzt überzogenen Erwartungen wecken auf Nivalis. Das zweite Spiel, ich habe auch eine ganze Tonne von Highlights, aber dann lasse ich A.K. wieder dran kommen. Das zweite Spiel, was ich auf meiner Liste habe, ist auch holsam, aber für mich ist es eine Obsession, die ins fürchterlich übersteigerte Gipfelt, nämlich CitiesKylines 2. Gerardin weiß, worum es geht. Es wurde ja jetzt endlich ein ausführlicherer Gameplay-Trailer gezeigt von CitiesKylines 2 an der Städtebausimulation. In den ersten Teil habe ich in den letzten Jahren tausend, also ich weiß nicht, wie viele Stunden inzwischen, 3.000 Stunden oder keine Ahnung, versenkt. Ich spiele das auch immer noch ständig. Das ist mein Zen-Spiel. Ich liebe es,

einfach da an meiner Stadt zu bauen. Diesen Trailer habe ich jetzt sechs oder sieben Mal angeguckt, Frame für Frame und einfach zu schauen, welche neuen Funktionen gibt es, was bauen die da ein, was kann ich machen und wie geil ist es, dass jetzt einfach Straßen und Schienen in noch feineren Winkeln zueinander ausgerichtet werden können und ineinander übergehen können. Das ging vorher auch, aber nur frickelig mit Mods. Jetzt bauen sie es scheinbar ein, dass Straßen und Schienen-Netzwerke so richtig cool aussehen. So richtig realistisch aussehen. Hat ja eh ein bisschen oder was deutlich realistischer ein Look als der Vorgänger, der so ein bisschen komisch war. Der zweite Teil jetzt nicht mehr und allein, wenn ich schon diese Straßenbau-Tools sehe, ich kriege Gänsehaut. Ich freue mich so drauf, das zu benutzen. Auch, dass man, wenn man jetzt eine Straße zieht, man malt ja Straßen wieder so in die Landschaft, wie schon im ersten Teil. Und das geht jetzt einerseits auch mit feineren Tools. Also kannst es noch feiner diese Straßen ausrichten und wenn du eine Straße über eine andere drüber ziehst, dann ging da früher ne Starter gesagt, nee geht nicht, da ist doch schon eine andere Straße, du Dödel, ja musst du erst mal eine Kreuzung bauen. Jetzt kannst du es machen und die Kreuzung entsteht automatisch. Und Achtung, ich weiß, ihr seid beeindruckt, aber jetzt kommt es wirklich. Auf dieser Kreuzung gibt es Spurmarkierungen. Nein. Doch, Spurmarkierungen, Linien, die zeigen, wie die Autos da fahren müssen und nicht nur auf Kreuzungen, sondern auch in Kreisverkehren. Ich mein, kann es noch besser werden als das. Ich finde es großartig. Also man weiß natürlich jetzt noch nicht so viel über die eigentlichen Features und über das Gameplay. Also wie man es jetzt sieht, die meisten Sachen aus dem ersten Teil, die zumindest ursprünglich drin waren, ohne DLCs sind wieder drin. Die Industrien aus dem Industrie, DLC übernehmen sie wo das scheint in europäischen Gebäude Stil zu geben, den man optional wählen kann, aber den haben wir jetzt noch nicht gesehen, glaube ich. Und und und. Also ein Spiel, auf das ich mich monströs freue, auch wenn ich es gut verbergen kann. Hätte ich dir jetzt nicht angesehen, dass du dich fragst. Ja, ja. Das Pokerface. Ich will dich damit auch gar nicht aufziehen, du, weil ich finde, es gibt nichts Schöneres, als wenn Leute so richtig, richtig begeistert von was sind. Also ich lieb das für dich, aber ich muss sagen, ich habe den Trailer gesehen und ich wusste, was du in dieser Sekunde gemacht hast. Ich wusste, dass du dich nicht auf dem Stuhl halten konntest. Ich habe den Trailer gesehen und ich wusste, ach, Micha, der wird sich gerade die Kreisverkehre zum dritten Mal angucken. Ich wusste, du sitzt gerade zu Hause und skippst dreimal zurück und guckst ja nochmal diesen Kreisverkehr an. Ohne Witz. Das ist wirklich so. Ich freue mich für dich. Es gibt Cities Skylines YouTuber, die diesen Trailer auseinander nehmen und all deren Videos habe ich auch schon gesehen, um ihre Theorien zu hören, weil es gibt ein Gebäude, von dem man nicht genau weiß, was es ist. Im Menü so eine Gebäudeanzeige, es könnte aber sein, dass es ein Gebäudesymbol ist, was blau ist im Erdgeschoss und drüber grün. Und das wäre ein Mixed Use Building, also ein Gebäude, was im Erdgeschoss eine Ladenflächen hat und drüber Wohnungen. Also ein Laden- und Wohngebäude, wie es es auch in der Realität gibt. Es gab es früher nicht, aber das ist einer der Top 3 Wünsche der Cities Skylines Community. Ist das schon ein bisschen kontrovers jetzt? Ja, also das klingt jetzt fast wirklich cool. Also da bin ich jetzt wirklich ein bisschen intuit. Ich freue mich ja auch auf Cities Skylines. Ich bin ein riesengroßer Aufbau-Fan. Ich bin immer so ein bisschen kritisch, was Cities Skylines angeht, weil ich halt diese ganze Verkehrs-Simulation

ist für mich der wenigsten spaßige Teil und für dich ist das der Teil, wo der Spaß erst anfängt. Und deswegen bin ich da immer so ein bisschen hesitant gewesen anzufangen. Aber jetzt mit dem zweiten Teil, ich muss glaube ich da einsteigen, wenn es jetzt nochmal frisch losgeht. Ich muss einsteigen. Ja, ich kenne zufällig jemanden, der sich ganz gut auskennt mit Cities Skylines. Ein entfernter Bekannter von mir, der kommt immer nur raus, wenn da ein Cities Skylines Spiel gerade, aber dann wird es komisch. Nee, also ich liebe es über alles. Das ist ein großartiges Spiel und ich freu mich sehr auf Teil Nummer 2. Okay. Ich nicht, aber ich wollte aber, wo ich drauf, aber einfach, weil das nicht mein Ding ist, wo ich aber eigentlich drauf angutopfen müsste, dass ich es sehr gut verstehen kann, dass du dich so freust über die Straße. Denn wenn ich in Stadio Valley mein verkacktes Sofa diagonal stellen könnte, mein Herz wäre voller Freude. Und deswegen kann ich genau verstehen, was dich glücklich macht und was dich spannend interessiert, wenn man halt einfach die Sachen noch ein bisschen schöner machen kann. Ich kann das sehr gut verstehen. Danke schön. Ich würde mal weitermachen mit dem Summer Games Fest, weil jetzt für mich nicht voller Highlights, aber da war was drin, was mich natürlich sehr gefreut hat, nämlich Endlich Gameplay von Final Fantasy 7 Rebirth. Ich habe das Spiel auf meinen Arm tätowiert, weil ich es so gerne habe, also das ist original. Ich habe mich sehr gefreut, denn man hat zum ersten Mal mitgegesehen die Welt. Und ich weiß nicht, ob ihr das früher gespielt hat bei der Moment, in dem man aus der Stadt rauskommt und dann die Welt sieht und sich das erstreckt. Das war einfach der crazy Moment und jetzt habe ich es auf einmal gesehen und man hat ja auch genau diese Szene, wie sie da zusammenstehen. Und dann kann man nach draußen gucken. Und ich war so voller Freude. Aber was richtig Verrücktes, ich habe ja davor, jetzt muss ich ganz kurz in meinem Kopf gucken, ja, da habe ich eine Demo gespielt zu Final Fantasy 16 und habe auch ein Video gemacht zu Final Fantasy 16. Und jetzt sieht man erst tatsächlich, dass Final Fantasy 16 wirklich realistischer ist als Final Fantasy 7 Rebirth, weil das ist ja natürlich noch an dem ersten Original, also artistisch orientiert und 16 währenddessen sehr viel realistischer ist. Die sind immer noch alle wunderschön, das sind alles Models, alle irgendwie junge Männer Anfang 20, fast nichts anderes. Aber gut, das ist natürlich nicht der Realismus in Person, aber man merkt krass den Unterschied auch vom Charakter Design und so. Was mich natürlich nicht davon abhält, mich zu freuen, wie irgendwas, was sich sehr freut, weil ich bin so aufgeregt, ich will das nicht wissen. Und das Beste ist ja, man hat wieder gesehen, dass diese leichten Änderungen in der Story angeklungen sind. Sehr aufregend. Auch wenn ich persönlich sagen muss, mein Herz kann noch nicht damit leben, dass, ich weiß, es ist jetzt böse, aber dass Eryth noch nicht tot ist, weil ich bin ein Team Tifa im Herzen und mir tut das so viel, dass sie den so gerne hat und dann dreht er sich einfach zu der Eryth um. Kindheit, die ganze Zeit immer beieinander, Freunde, Freunde. Jetzt kommt das Blumenmädchen da an mit ihrer Schleife und dann so, die ist ja auch süß. Ja, danke. Ja, das ist kurzer Randende. Aber auf jeden Fall das, meine Highlight und das einzige, was ich noch anmerken wollte, habt ihr gesehen, dass der Trailer zu Pell World sehr viel freundlicher war als der eigentliche Trailer. Denn Pell World ist ja dieses, was sehr nah an Pokémon dran ist und Pokémon mit Maschinen gewähren, die gegenseitig aufeinander schießen können und so. Und

dieses

Mal waren die Pokémon im Trailer sogar noch sehr viel Pokémoniger als voran. Ich habe jetzt aber für uns im Video und im Stream den alten Trailer rausgekratzt von vorher und da sind die in Fabriken

und müssen Waffen fertigen. Und da sind die auf Tische geschnallt und werden gefoltert. Und das haben sie jetzt ganz zufällig rausgelassen. Und ich weiß nicht, ob das jetzt komplett aus dem Spiel raus ist oder ob sie das einfach für die Präsentation Gepäggi-6 haben. Das ist ja fürchterlich.

Ich weiß, dass das tatsächlich auch schon so in Worten angekündigt war mit dieser Masse, Pell World Haltung und ich lasse dich in Fabriken schufteln. Das heißt, ich nehme an, dass es noch drin sein wird, weil sie hatten es auch schon in Worten mal irgendwo so schriftlich angekündigt. Aber ich war auch beeindruckt davon. Es war ja vorher schon klar und es gibt natürlich viele Pokémon Rip-Offs. Aber meine Güte, man hat ja jede einzelne Kreatur zuordnen können. Bei jedem einzelnen Vieh konnte man sagen, ja, das ist das Pokémon, das ist das Pokémon. Ach, guck mal das, das Pokémon. Krass, dass sie damit durchkommen. Überraschend.

Ja, noch zumindest. Wenn Nintendo erst mal die Masse-Pell Haltung sieht, dann ist Schicht. Meine Güte. Aber ja, Pell World fand ich auch, das war genau mein Eindruck. Da habe ich auch so gedacht, Moment, das kenne ich und das ist das ein Pok... Nein, ich kannte das vorher nicht. Das war ja auch schon ursprünglich angekündigt gewesen. Aber an mir geht so vieles vorbei. Dann einfach dachte mir, warum hat Pikachu jetzt eine Gatling in der Hand? Und interessantes Konzept.

Ich kann es auch noch nicht so ganz ernst nehmen, weil ich noch nicht daran glaube, dass es wirklich so

passiert. Ich dachte erst, es ist ein Troll-Move. Das ganze Spiel, der ganze Trailer ist einfach Troll. Habe ich auch gedacht. Und jetzt haben sie halt, wie gesagt... Ja, genau. Und jetzt haben sie halt dieses neue Konzept entwickelt und so. Und das ist jetzt aber auch der, den Trailer, den ich halt dazugelegt habe, den ihr dann später seht. Vielleicht scrollen wir noch ein bisschen nach hinten, aber da sieht man dann tatsächlich halt diese richtig düsteren Sachen. Und was mich halt daran verwirrt ist, dass sie es halt nicht drin haben. Und jetzt... Also ich persönlich denke mir dann so, okay, wenn sie das halt jetzt ab jetzt so verkaufen und die Masten, Pellhaltung und die Folterungen unterschlagen. Ich sag mal so, meine Tante wollte für meinen Kursor auch mal Dark Souls kaufen, als der 10 war, weil dann Ritter auf dem Cover war. Wisst ihr, was ich... Also Generationen an Kindern quasi auf ewig geschädigt, weil sie denken, es ist ein lustiges Spiel. Also ich weiß ja nicht, die weinen da drin im Trailer. Also ich mache das ein bisschen fertig. Ja, aber man kämpft ja dann vielleicht, um sie zu befreien mit dem Sturmgewehr. Ich glaube, wir machen die Waffen für dich. Ach so, ja, ist auch fair. Ja, irgendeiner muss sie ja bauen. Das entstehen ja nicht aus Luft und Liebe so Waffen. Meine Güte. Ich muss übrigens auch noch aufsteigen auf deine Final Fantasy-Liebe. Ja, bitte. Ich bin übrigens total begeistert, dass du das cool findest, dass sie die Story ändern im Remake, weil ich finde das auch cool. Und ich hatte den Talk auch mit Dennis und mit Elén dazu, als wir auf der Cactus waren. Da hatten wir diesen Talk über die große Remakeflut und da habe ich gesagt, ich finde das mega toll. Und ich weiß nicht mehr, wer von den beiden es war, aber einer von beiden fand es ganz furchtbar. Und dann dachte ich schon, ich habe da was verpasst. Ich bin froh, dass du es auch gut findest, weil ich fand das ein mega smarten Move. Aber ich fand generell die Ankündigung interessant, weil sie natürlich ein bisschen kontrovers war, indem wie sie angekündigt wurde von Jeff Keely, weil er so gesagt hat, so und jetzt kommt die



ganz große Sache, the rumors were true. Und alle dachten schon so, oh mein Gott, das ist das Bloodborne

Remake, jetzt kommt es endlich. Und dann kam irgendwie eine Final Fantasy und ich habe mich danach so lange gefragt, ich weiß nicht, ob ihr das verstanden habt, von welchen Rumors hat er gesprochen? Die einzigen Rumor, die ich gehört habe, ist, dass die Vorbestellerzahlen von Final Fantasy 16 nicht so gut sind wie Square Enix, das erwartet und deswegen das Marketing für Final Fantasy 7 eher anfangen soll. Oh, ich weiß nicht, ob ihr das gemeint habt, weil solche Sachen wie den Aufschritt beim Summer Games Fest werden ja normalerweise weit im Vorfeld gedealt. Dementsprechend andere Rumors habe ich nicht gehört. Ich bin mir nicht sicher, aber vielleicht hat er es auch einfach, dass einer in die Mod reingeschrieben oder so. Keine Ahnung. Oh mein Gott, das wäre so herrlich, wenn er das gemeint hätte. Das ist für mich jetzt Karne und danke für die Erklärung. Also ich saß da und der sagt ja vorher, das kommt von Leuten, die das Rollenspiel neu definiert haben und ich so Dragon Age. Jetzt ist es soweit. Da kommt da jetzt der Dragon Age 4 Gameplay-Teaser-Trailer zumindest oder irgendeine Art von Lebenszeichen

von BioWare. Ich schwenke schon ab zu den Spielen, die wir vermisst haben. Oh, da hätte ich mich so

gefremt. Ich freue mich eh sehr auf Dragon Age. Ich verstehe auch alle Leute, die sagen, ne, hat mich irgendwie verloren jetzt über die sehr unterschiedlichen Fortsetzungen nach Origins und Dragon Age 2 und Dragon Age Inquisition und so. Und er ist mir egal. Ich will es haben. Ich liebe dieses Setting. Ich will mehr. Ich will nach Tee Winter. Ich will dieses dekadente Magier Imperium, je nachdem, was ich damit machen kann, Niederwerfen, Erkunden, Liebhaben, Romance und was auch alles,

was man mit so Magier Imperium halt macht. Aber es kam nicht. Final Fantasy 7 war aber auch cool und was ich da sehr, was mir da sehr gefallen hat, waren danach die Twitter-Posts, die wirklich halt Bilder aus dem Trailer verglichen haben mit dem alten Final Fantasy 7 und es gibt dieses wundervolle Bild, wo Cloud damals in der Open World steht und es ist eine grüne Fläche mit einer kleinen Cloudfigur. Und jetzt ist es halt High Fidelity Cloud vor so einer hyperdetajierten Open-World-Landschaft, wo man denkt, ja, okay, lohnt sich, zwei Discs, verstehe. Ist das nicht crazy zweit? Ich bin so kurz davor, mir das in der Diskversion zu kaufen, einfach um wieder zwei Discs zu haben. Weil das Original Final Fantasy 7 nämlich bei mir, das hatte ja mehrere Discs und das wurde attackiert. Es gab einen Kratzer und zwar auf der zweiten Disk, was immer dafür gesorgt hat, dass Cloud ab irgendeinem bestimmten Zeitpunkt Haare hatte, die von der Mitte aus bis nach oben links in den Bildschirm ging. Und dann war es natürlich, also ist irgendetwas auffällig kaputt, aber da muss ich immer dran denken und ich sage mir, jetzt hätte ich endlich Discs haben und sie bewahren, als wären sie mein Baby. Dem passiert dann nie wieder was. Aber ich muss sagen, also wie gesagt, ich bin ein großer Fan einfach, weil die sich so viele Gedanken gemacht haben, was sie machen können, um das zu ergänzen, sinnvoll. Zum Beispiel stellt Cloud jetzt seinen Schwert neben sein Bett, bevor er schlafen geht. Ja. Was hat er vorher gemacht, fragt ihr euch. Er hat sich einfach hingelegt mit dem Panzerschwert, das ja einfach so groß ist, wie er selbst und das eigentlich unmöglich zu ziehen ist von seinem Rücken.

Wollte ich nur mal gesagt haben. Aber wahrscheinlich hat er es deswegen dran gelassen. Er kriegt es ja gar nicht frisch ähnlich ab. Er denkt sich so, ja gut, kann ihn auch hinlegen oder so. Hast du nie wieder so ein zuweiches Bett, wenn du auf deinem Schwert schlafen kannst?

Ja, das stimmt gut für die Wirbelsäure. Das Problem auch immer zu weiche Betten.

Ja, ach du schaust mich so erwartungsfrei an. Nee, gar nicht, ich dachte nicht, ich gebe hier kurz mal das Passwort für mein Tablet ein. Guck mal, was ich noch so aufgeschrieben habe. Mit Googles, grade guten Spiele. Guck mal, was war denn noch so Highlights auf dem Sammergambel?

Ja, was für mich noch ein Highlight war, war natürlich, das ist jetzt auch ein obvious Pick, aber war natürlich fable. Ich fand es einfach schön, dass ich es, ja nicht unbedingt was sie gezeigt haben, sondern dass sie es gezeigt haben. Ich habe mich einfach gefreut, dass sie es gezeigt haben und ich fand es so ein ballsy move, dass sie damit gestartet sind beim Microsoft Showcase. Also man dachte sich so fable ist eines der großen Highlights auf das die Leute hoffen. Es war noch nicht klar, ob da überhaupt was von gezeigt wird und zwar klar, dass die Fans da ausrasten würden. Und dann starten sie ihren Showcase und sind so, hier ist fable und ich war so okay, wenn ihr damit anfängt, dann wird der Showcase von hier aus wohl nur noch besser und er wurde nur noch besser. Also das war eine Ansage, die ich cool fand und die mich richtig gehypt hat für den restlichen Showcase. Selber im Trailer gab es dann super wenig zu sehen, was jetzt irgendwas mir erklären würde, was das für ein Spiel wird und was ich da erwarten kann, aber ich fand ihn auch nicht schlecht. Also ich fand ihn lustig, ich fand ihn charmant, ich fand ihn grafisch ansprechend. Er hat mich jetzt nicht enttäuscht.

Ja, ich fand es sehr cool, dass sie als Riesen den Richard Ayo, ich spreche es falsch aus, wahrscheinlich Ayo hat, den Darsteller haben von Moss aus IT Crowd und von verschiedenen anderen britischen Serien. Großartig, cooler Typ und coole Rolle auch da als Riese. Ich mag dieses Märchensatire-Konzept, also dass sie sagen, okay, der arme Missverständene Riese, der innovative Gärtner in den Wolken. Also sehr, sehr schön, ich hätte halt gern Gameplay gesehen von dem Ding. Aber nächstes Mal. Die Xbox geht ja nicht weg. Oder doch vielleicht, Phil Spencer? Vielleicht. Ich habe gehört, da gibt es einen guten Talk auf GameStar Talk. Ich habe auch gehört, der muss bald in wenigen Stunden, muss der verfügbar sein. Also der ist wirklich backfrisch, ist dieser Talk. Ja, das war noch ein Highlight von mir. Einfach wie gesagt, dass sie es gezeigt haben, dass sie wirklich einfach damit den Ton gesetzt haben für diesen kompletten Showcase, dass sie damit eingestiegen sind. Fand ich einfach cool. Was noch ein kleines Highlight von mir war, war Like a Dragon, Infinite Wealth, weil ich, du lachst, weil er nackt war. Das fand ich mega cool, weil ich bin ja ein ganz großer Yakuza-Fan. Ich spiele gerade zu dieser Zeit, spiele ich Yakuza Like a Dragon auf der Xbox und habe großen Spaß damit. Und ich freue mich einfach, dass es damit weitergeht, weil ich den Charakter Ichiban sehr, sehr gern mag, weil ich es cool finde, dass sie dann Spin-Off noch mit haben mit einem Charakter, den ich genauso cool finde wie in der Main-Reihe. Und

super spannend, dass es jetzt in Amerika spielt oder zumindest zeitweise in Amerika spielt. Das ist ja wirklich mal eine komplette Kehrtwende, wenn man bedenkt, dass Yakuza vor allem die Hauptreihe

ein Spiel war, was nur deswegen eigentlich konzipiert wurde, weil es eine Ode an das japanische Nachtleben sein sollte, an das japanische Nachtstadtleben. Und dass sie davon zumindest für einen großen Teil wahrscheinlich weggehen werden, finde ich mega spannend. Meine Theorie ist,

es ist Hawaii. Also sieht so Hawaii-ig aus. Und es wäre jetzt nicht der ganze Weg weg, sondern erst mal auf halber Streifen. Erst mal jetzt nicht zu hart werden, sondern erst mal. Ja, aber da freue

ich mich total auf diesen Kulturclash. Ich freue mich total, wie das in diesem typischen Yakuza-Humor dargestellt wird und was sie daraus machen, habe ich einfach wahnsinnig Lust darauf. Es kann nie genug Yakuza geben. Ja, wir müssen mal einen eigenen Yakuza-Talk machen, weil das ist für mich ein Buch mit sieben Siegeln. Das ist fast, als hätte ich dir das schon ein paar mal vorgeschlagen und du hättest jedes Mal so getan, als hättest du mich nicht gehört. Ja, da habe ich wahrscheinlich keine Zeit. Oh, hast du gar keine Datung genannt? Ja, da ladet uns Jonas Gössling ein. Ja, der ist hier jetzt, der ist ja schon wieder zurück. Morgen kommt er zurück. Oh, Jonas Gössling, schuldig, noch so viele Podcasts und Talks und alles. Kann er sich jetzt einfordern. Ja, der war eine Elternzeit für alle, die es nicht wissen. Der liebe Jonas, den hatten wir natürlich auch schon im Podcast. Ich hatte ihn auch schon bei Was Spielst du so. Es ist, als würde es, als wäre es geplant, dass der jetzt morgen wieder kommt, Micha. Ja, es ist so das Schicksal, ja, dass ihr beide dann den Talk machen müsst. Yakuza, nein, mich interessiert sowas auch immer. Mich interessiert es sehr, in so mir fremde Universen einzutauchen, um mir anzuhören, was daran faszinierend ist und was daran cool ist. Also, lass uns das machen, aber lass uns vorerst weitermachen mit einem anderen Spiel, was bei Xbox auch war. Nämlich, und da war ich sehr überrascht, Clockwork Revolution. Das neue Spiel von Inexile, das das gezeigt werden würde, war relativ klar, war auch im Vorfeld schon so ein bisschen kolportiert worden. Sind die Macher von Wasteland, aber dass die jetzt nicht mehr so ein 2D von oben Spiel machen wie Wasteland, sondern ein 3D-Ego-Perspektiv-Rollenspiel. Sie haben extra betont, es ist ein Rollenspiel. Auch wenn es aussieht, die Bioshock im Trailer und so ein supergeiles Steampunk-Setting hat. Ich will mehr Steampunk-Spiele. So, auch wenn es so aussieht, es soll weiterhin ein Rollenspiel sein, auch mit Rollenspielentscheidungen und Charakteren und alles, was dazugehört und was man von Inexile kennt. Und was soll ich sagen? Das ist genau das, also so sieht es zumindest aus, was wir uns immer erhoffen, wenn irgendwie ein Studio wie Inexile, was halt klein angefangen hat, mit Kickstarter finanzierten Projekten übernommen wird von so was wie Microsoft. Jetzt haben sie endlich Geld. Jetzt haben sie endlich Geld und können was richtig cooles, richtig schönes machen. Und es ist nicht nur 3D, es ist nicht nur Steampunk, es ist nicht nur eine Shooter-Mechanik und trotzdem ein Rollenspiel, es ist auch ein Zeitmanipulationsspiel. Und ich liebe Zeitreise-Spiele. Einerseits kann man hier schon mal die Zeit irgendwie zurückspulen. Man sieht mal, wie so eine zerbrochene Brücke wieder aufsteht, wenn man sie zurückspult. Und man reist auch irgendwie wohl in der Zeit zurück, verändert die Vergangenheit und dann erlebt man auch die dadurch veränderte Gegenwart. Und dann sieht man eine Szene, wo dann diese, naja, helle und eher freundlich beleuchtete Steampunk statt auf einmal so ein düsteres Moloch ist und so. Und dazu der Spruch, was hast du getan? Und das ist absolut genial und großartig. Ich will mehr Zeitreise-Spiele, weil ich das liebe seit

Chrono Trigger. Wenn du in Chrono Trigger damals klassisches JRPG für alle, die es nicht kennen, spielst halt bitte. Wenn du da in der Zeit zurückgereist bist und irgendwelchen Unsinn angestellt hast und dann wieder zurückgereist in deine ursprüngliche Gegenwart und dann gesehen hast du, momentan, weil ich in der Steinzeit irgendwie ein Frosch zertreten habe, beherrschen jetzt die Echsen die Welt. Oh, und dann konnte es sogar vorbei sein, dann könntest du irgendwie die Hauptsäule

nicht mehr weitermachen, sondern es ist halt die Echsenwelt. Und es ist der Echsenabspann, wo die ganzen Echsen auf ihrer Echsenwelt rumlaufen und sich ihres Lebens erfreuen. Ja, schade, aber großartig.

Ja, und wenn es auch nur ein bisschen davon halt einfach hat oder sogar so ein bisschen Entscheidungen

hat, wo ich tatsächlich sagen kann, okay, ich ändere in der Vergangenheit das und das und dann mal zu gucken, wie sich das in der Gegenwart auswirkt. Und wenn es nix ist, dann springe vielleicht wieder

zurück und guck mal. Ich bin mega gespannt darauf. Umso mehr habe ich mich darüber gefreut, das zu

sehen, weil ja einerseits Bioshock 4 noch nicht so richtig gezeigt wird und auch wohl nicht werden kann, wenn man den Gerüchten oder den Berichten von hinter den Kulissen glauben möchte, dass es in

zwischen viermal rebooted wurde intern, weil sie es nicht schaffen oder scheinbar daran gescheitert sind, ein Skript überhaupt erst zu entwickeln, was dieser legendären Reihe gerecht wird. Also, das ist ein sehr junges Studio, was daran arbeitet, auch offenbar mit einer relativ unerfahrenen Belegschaft, was so ein Großprojekt angeht, trotz großem Publisherhalt, das ist im Hansjahr für 2K, aber da scheint es irgendwie, wenn man dem glauben mag, Probleme zu geben in der Entwicklung.

Also hey, nehmt euch lieber die Zeit, würde ich da auch eher sagen, da wollen wir keinen Zwingen, das jetzt zu zeigen. Ein anderes Spiel, um da kurz noch bei den Bioshock Universum zu bleiben, beziehungsweise nicht beim Bioshock Universum, sondern bei den Leuten, die Bioshock gemacht haben,

dass ich gerne noch mal gesehen hätte in irgendeiner Form, ist Judas. Das wird ja der neue Story Shooter von Ken Levine, der Bioshock gemacht hat, der letztes Jahr angekündigt wurde auf den Game Awards, wo du Judas spielst, eine Frau, die von einem zerfallenden Raumschiff entkommen muss

und dabei von allerlei, wie sich es gehört, skurrilen Gestalten umgeben ist, mit denen sie aber irgendwie gemeinsame Sachen machen muss. Also die Entwickler sagen, sie muss quasi sich verbünden

mit ihren größten Feinden, um das Leben von diesem Schiff runter zu schaffen und drumherum gibt's dann

halt irgendwie Leute, die als Pferd verkleidet sind und irgendwie so komische Roboterpuppen, die dich komisch angucken und so. Also so typische Bio-Währe-Sachen, Bio-Schock-Sachen, einfach. Und auch da hätte ich gerne ein bisschen mehr gesehen, man munkelt, aber das kommt erst 2025, also ist auch noch eine ganze Ecke hin. Aber da ist halt Ken Levine am Start und wir wissen, wenn der eine Story baut, dann verstehen wir sie nicht, aber sie wird cool, hoffentlich.

Freue mich auch sehr drauf zumal. Der Story Shooter ist halt so ein vereinsames Genre. Irgendwie

gibt's nicht mehr so viel in dem Bereich. Und alles, was halt wirklich ein, vielleicht weiß man das nicht über mich, aber außer Cities Skylines und paar anderen Genres, ich liebe Story Shooter, auch kompakte Story Shooter, wo man halt nicht ewig dran spielt, sondern einfach cooles Dauldurchspielen. Da könnt's wieder mehr von geben. Aber ja. LK würde jetzt sagen, ja, ich mag Story Shooter nicht. Also würdest du nicht, aber das ist deine charmante Art, um mich zu widersprechen, die fand ich vorhin ganz fantastisch. Das stimmt, aber da kann ich nicht widersprechen, weil Story Shooter die einzigen Schuhe sind, die ich mag und Halo. Das ist ja auch mehr oder weniger ein Story Shooter. Ja, wenn ich keinen Grund habe zu ballern, dann macht mich das nicht glücklich. Ja, ich muss nur halt im LK-Steal, muss ich sagen. Das war, was ich meinte, im LK-Steal, muss ich sagen. Ich kann das natürlich nicht so schön sagen, wie du du hast von ganz unnachahmlich gesagt, aber ich mag Story Shooter nicht. Die geben mir gar nichts. Und ist es ein super Lustiger, jetzt bist du ganz empört. Jetzt sagst du gleich wieder, ich weiß nichts über dich. Warum habe ich dich überhaupt eingestellt? Ja, ich meine, du, also jeder Mensch ist anders. Es gibt Leute, die keinen Geschmack haben. Erzähl weiter. Das ist total lustig. Ich habe das Daniel Neulich schon erzählt. Das ist tatsächlich, wir hatten neulich einen Game-Star-Rückblick-Video,

wo wir ja immer über auf die alten Hefte zurückschauen. Und da haben wir die Ausgabe gehabt mit Bioshock Infinite. Und da habe ich noch gesagt, so ja, finde ich ein ultra cooles Setting, hätte ich als Rollenspiel halt lieber gemacht. Und wenige Wochen später kommt das Bioshock Infinite Rollenspiel. Also es ist wie Schicksal. Es gibt ein Bioshock Infinite Rollenspiel? Nein, jetzt mit Cloudpunk. Cloudpunk, Cloud Orange. Das ist so spät. Nee, Cloudpunk Revolution ist ja quasi das Bioshock Infinite Rollenspiel. Und da wollte ich dir nur zustimmen, dass das super spannend ist, weil ich genau das lustigerweise gesagt habe. Andererseits habe ich mitbekommen. Ich

weiß nicht, was Micha heute im Wechsel bat. Nein, das ist ne Achterbahn hier. Du widersprichst bei meinen Story-Shootern, du stimmst mit super Cloudpunk Revolution. Aber jetzt was kommt jetzt? Jetzt kommt was anderes. Jetzt hättest du die Skylines rum. Richtig. Nein, ich wollte sagen, ich habe mitbekommen, dass es da ein paar Diskussionen gab auf Twitter von ehemaligen Entwicklern, die an dem Trailer von Bioshock Infinite gearbeitet haben, die gesagt haben, ja, das ist quasi genau der gleiche Trailer. Und man muss das, glaube ich, ein bisschen vorsichtig im Auge behalten, weil man natürlich schnell zu so Conclusions jumpen kann. Ich glaube, da müssen wir ein bisschen darauf warten, dass da noch mehr gezeigt wird. Natürlich ist das Setting bedingt auch einfach, dass da manche Motive wiederkehrend sind. Und ich warte einfach mal ab,

was sie da noch zeigen werden. Ich bezweifle sehr, dass ja doch ein renommiertes Studio, wie die, die jetzt einen Cloudpunk Orange arbeiten, nie bezweifle, dass die böswillig irgendwie Bioshock Infinite gearippt haben. Aber man muss es im Auge behalten. Ja, Microsoft sagt, jede Ähnlichkeit ist unabsichtlich. Zitat. Ja. Haben Sie schon ein Statement veröffentlicht. Wenn sich Microsoft zu einem Statement genötigt sieht, heißt es, jemand hat bei den Excel angerufen und gesagt, was soll das? Also, ich muss sagen, ich dachte, dass spätestens in dem Moment, in dem dieses Fahndungsplakat abgezogen wird im Shell, da habe ich gedacht so, dass da jetzt nicht Booker The Wid drauf ist. Das wundert mich doch schon, gerade weil du ja auch da zwischen Dimensionen springen kannst und das ganze Sachen machen kannst und so weiter. Aber es gibt ja jetzt auch einfach

neuen Songbird in einem anderen Spiel. Also, es ist ja gar nichts mehr heilig, offensichtlich. Es gibt neuen Songbird? Ja. In Cyberpunk 2077. Ach so, ja, stimmt. Einfach jemand Songbird genannt und verschämt. Songbird ist für die richtigen Gründe gestorben und sollte remembert werden. Ja. Ein Held. Ein Held. Ein Held. Ein Held. Ja. A Spoil Up. Jetzt können wir auch nichts mehr machen. Das ist auch jetzt auch alles. Ja, aber im Film ist ja jetzt auch schon ein paar Jahre. Es heißt ja nicht, dass es in Cyberpunk mit dem Charakter des selben Namens genauso passieren könnte. Genau. Ja, das ist, das wäre ein Spoiler, finde ich. Ist aber, wissen wir aber nicht. Oh mein Gott, jetzt, bevor ich mich hier verliere, jetzt am Ende nimmt jemand irgendwie diesen Clip jetzt raus und dann, wenn in Cyberpunk 2077 in Phantom Liberty wirklich was passiert mit Songbird, dann wird dann gesagt, hier Game Starts gespoilert schon vor Monaten. Dabei rede ich einfach nur quatsch. Ey, okay, bitte, bitte rette mich und hab mehr Highlights. Ich hab tatsächlich mir auch gar nicht so viel von dem Xbox-Ding aufgeschrieben, weil ich wusste, dass ihr wahrscheinlich auch das sagt, was ich sage. Das war eins zum Beispiel, was ich fand, was sehr spannend auch ausser, war South of Midnight. Das ist das mit dem Musikanten und ihr und dem Riesen. Genau, genau. Da kann ich aber bis jetzt noch nicht mehr zu sagen, als das kurz zu erwähnen und dann direkt zu einem anderen Thema zu springen, weil viel weiß ich davon einfach noch nicht. Ich habe noch nicht genug gesehen, die Optik finde ich aber geil und das Thema finde ich geil. Ich kann kurz einhaken, denn weißt du, wer dieses Spiel erfunden hat? Die Schweizer. Daniel Feidt. Ach so. Daniel Feidt, weil wir saßen wenige, nee, am Tag, bevor das angekündigt wurde, saßen wir hier und haben irgendwie so ein Bilderratespielchen gemacht und er hat gesagt, er wünnft sich mehr Spiele mit so Southern Gothic Setting, also Südstaaten der USA mit so mythologischen Dingen durchsetzt und was passiert, ein Tag später Microsoft kündigt es an. Also sie haben ihn gehört, schnellen Trailer zusammengekloppt und gesagt, das machen wir jetzt. Ich hoffe, sie zahlen ihm auch gut genug. Was ich ganz kurz völlig absurd ansprechen wollte, war, es gab dazwischen Random the Future of Play Direct. Das ist nicht die Future Game Show, das ist die Future of Play Direct, die noch mal was anderes war. Die nur Spiele gezeichnet, fast ausschließlich, die nicht aussehen wie die Future of Gaming. Das waren Pixel, das waren Foxel, das waren Retro, das waren VHS-Optik und das sah alles aus, wie, also ist ja cool, wenn jetzt die Zukunft ist, dass wir jetzt alle Games machen können, dann schön. Psychroma zum Beispiel war so ein Ding, das ist ein Horroradventure gewesen, das war aber halt extrem hardcore Pixel und so. Genau dementsprechend war ich verwirrt, der Chat war auch verwirrt. Aber jetzt komme ich zu dem tatsächlichen Spiel, über das sie sprechen möchte und das hat überhaupt nichts mit dem anderen Spiel zu tun. Es war auch in einer komplett anderen Show nämlich der Future Games, schon die tatsächlich so aussah wie die, wie manche Future of Gaming, weil sie hatten ja auch VR und so weiter. Was mir aber wichtig war, war Stray Gods. Es gab endlich einen neuen Trailer zu Stray Gods, dem Roleplay Musical. Und ich bin so glücklich, weil das Studio, das sind ehemalige Biomanchen, die wissen,

wie man Drama macht, wie man Romance macht, wie man Humor macht, wie man Liebe macht und dieses

und dieses Spiel sorgt halt dafür, dass man das verändert sich halt hier.

Diese Spiel verändert sich halt, je nachdem wie man reagiert und die Songs sollen sich halt auch mit verändern und das finde ich super spannend. Und ich bin ein ganz großer Fan von Persephone, die ganz am Ende zu sehen ist, weil diese super tiefe, laungeige Stimme hat und auch noch so cool aussieht und als die gesungen hat, habe ich schon Gensat bekommen und ich freue mich so darauf, dass das Spiel, ich bin so neugierig. Was für eine geile Idee auch einfach, ein spielbares Musical.

Wie viel Gesang die aufnehmen müssen, wenn sich der Gesang ja tatsächlich nach dem richtet, was du tust und so. Mega spannendes Projekt auf jeden Fall. Ich kannte das nicht,

bevor ich es hier gesehen habe. Also da warst du, glaube ich, auch im Chat und hast direkt gesagt, hier so, hey, das kenne ich, das ist von Xpyover Leuten und interessant. So viele coole Spiele.

Ich hatte das auch vorher schon mal auf Steam entdeckt, da war es irgendwo ein bisschen in so beliebt und bald verfügbar, hat es so rumgeschwommen und da bin ich auch darauf aufmerksam geworden,

habe dann auch gesehen, dass du das, dass du auch schon lange Fan von bist oder zumindest potentieller

Fan und ich finde das auch ultra spannend. Also ich kann mir immer noch total wenig darunter vorstellen,

auch wenn sie jetzt ein bisschen mehr gezeigt haben, aber ich will einfach, dass es rauskommt.

Ich will einfach, dass es rauskommt, dass cool Leute es let's playen und dass man sieht, was es ist.

Ich habe genau diese Art, da gibt es einen Comic zu, also so eine ähnliche Art, immer dieses griechische Götter oder Reinkarnationen davon oder die Versionen von ihnen auf der Erde und ich meine jetzt nicht das von hier dem Dingsibums, wo es auch eine Serie von gab, sondern ich meine

tatsächlich nochmal ein extra Comic, wo die griechischen Götter auch nochmal so auf der Erde sind.

Ich finde halt dieses Narrativ so cool, weil es das Ganze nochmal so ein bisschen auflockert.

Ich weiß ungefähr, wer die Leute sind, weil natürlich griechisches Panchen jetzt ausgenudelt ist bis zum geht nicht mehr als Thema grundsätzlich. Aber wenn sie in unserer Welt sein müssen und wenn sie singen, ist für mich das alles noch was ganz anderes und dann freue ich mich, weil ich kann mir ungefähr vorstellen, was das für Leute sind und was ihr Ding ist, aber ich freue mich darauf,

dass mit der Erwartung dann gebrochen wird. Ja. Total. Ich möchte übrigens noch sagen, dass das ein total lustiges Motiv ist. Scheinbar, dass Sachen predicted wurden aus Versehen, dass scheinbar Daniel das, wie hieß es noch, erfunden hat, dass South of Midnight aus Versehen erfunden hat, dass ich aus Versehen das Bioshock Infinite Rollenspiel Clockwork Orange erfunden habe und Michi hat ja aus Versehen auch Star Wars Outlaws erfunden bzw. mit voller Absicht, das war gar nicht aus Versehen. Ja, stimmt, ich weiß gar nicht mal in welchem Zusammenhang, aber das hat er und Michi hat nicht nur Star Wars Outlaws erfunden, sondern ja auch Sea of Thieves Drift Monkey Island. Ja. Also ein Orakel kann man sagen, aber zurecht, weil bei Sea of Thieves Drift Monkey Island, ich hasse ja Piraten, aber da dachte ich mir cool, das war das erste Mal, dass ich Piratensirma denke, kann man machen. Es ist so eine gute Idee einfach,

es ist so eine fantastische Idee, aber ich war auch ein bisschen enttäuscht davon,

wie Guy Brush aussah. Er sah nicht aus wie Guy Brush. Ja, es ist halt alt und verbittert jetzt und verliert seine Hose. Ja, es passiert halt, wenn man alt wird, aber lass uns nicht weiter über mich reden. Eine Sache fand ich toll, die fand ich mir nicht. Schön, dass du noch weiterkriegst.

Und es ist so spät. Der einzige heute mit Hose. Ja, stimmt. Ich behalte mir vor, nein, ich will sie nicht verlieren. Wir gehen noch in die Porträtansicht einfach.

Ich finde schön, dass mittlerweile so spät ist, dass wir einfach alles sagen dürfen, das ist einfach alles so langfähig mittlerweile, weil wir einfach so durch sind. Das finde ich toll.

Ja, es ist halt eine E3, am Ende. Es waren ja jetzt auch ein paar recht intensive Tage.

Aber hast du noch Spiele auf dem Zettel, mit denen du uns bilden möchtest? Auf jeden Fall.

Ich möchte aber vor allem auch noch sagen, dass ich die so schadig es fand, dass Guy Brush nicht aussah wie Guy Brush. So schön fand ich es, dass Stan seinen legendären Blazer an hatte, mit dem Karo-Muster, dass ich nicht mit bewegt, wenn er seine Arme bewegt. Das hat mich so gefreut.

Großer Stan-Fan bin ich hier. Großer Stan-Fan.

Next Generation Blazer. Was habe ich noch auf der Liste? Ich habe noch auf der Liste Frostpunk 2.

Das ist ein bisschen untergegangen, weil sie natürlich auch keinen Gameplay gezeigt haben, sondern nur einen neuen Story-Trailer, einen neuen Render-Trailer. Aber das hatte ich noch auf dem Zettel, weil ich mich sehr, sehr, sehr auf Frostpunk 2 freue. Und weil ich es ein bisschen lustig fand, weil wann immer ich mal in Sammelartikeln zu zum Beispiel irgendwie kommenden Aufbauspielen oder so über Frostpunk 2 geschrieben habe, habe ich immer gesagt, ja, es ist immer noch nicht so viel bekannt über Frostpunk, außer dass es richtig viel um Öl geht. Und das habe ich immer mehr so aus Spaß gesagt, weil das wirklich die eine Sache war, die die Entwickler halt mal gesagt haben, dass Öl als Ressource wichtig wird in Frostpunk 2. Und dieser Trailer war Öl pur. Alles, was sie gezeigt haben, war Öl. Also ja, Öl würde eine große Rolle spielen.

Ja, ich bin gespannt, ob es also das ist ja ein bisschen die Befürchtung gewesen, die wir hatten bei Frostpunk 2. Das ist dann doch eher also, was wollen sie denn noch groß anders machen als beim ersten Teil? Es wird ja anders, die Welt wird irgendwie offener oder ein bisschen erkundbarer oder wie auch immer, alles vergessen bei Frostpunk 2. Ja, also was sie vor allen gesagt haben, was mich am meisten interessiert, ist, dass sie auf die Story wirklich nochmal aufsatteln wollen. Weil Frostpunk war ja wirklich einzigartig dafür, tatsächlich eine spannende Story zu erzählen. Nicht so viele Aufbauspiele können das. Und kein Aufbauspiel kann so eine düstere und wirklich mitreißende Story wie Frostpunk erzählen. Und da waren sie ja komplett einzigartig. Und dass sie da aufsatteln, finde ich spannend. Weil sie haben gesagt, dass die Welt in der Frostpunk 2 spielen wird, spürbare Konsequenzen aus Teil 1 mit sich zieht. Also man wird da irgendwie mit Konsequenzen konfrontiert durch Entscheidungen, die man in Teil 1 getroffen hat und auf die man vielleicht auch nicht unbedingt stolz ist. Und da wird man irgendwie in irgendeiner Form mit leben müssen in Teil 2. Und das fand ich so einen spannenden Teaser, dass ich mich mega darauf freue, wie das aussehen wird. Hoffentlich nicht zu viel. Hoffentlich können sie das halten. Ja, wird spannend, dass mal da mal richtig Gameplay zu sehen, auch das später im Jahr wird es uns ereilen wahrscheinlich. Ich möchte euch jetzt erzählen von einem kleinen sympathischen Indie-Game,

namens Star Wars Outlaws. Nein Spaß. Aber ich möchte euch auch erzählen von Star Wars Outlaws, weil es tatsächlich eines meiner Highlights war. Nicht nur, weil man endlich mal von dem Spiel ordentlich Gameplay gesehen hat und dazu noch von dem Spiel, was erst nächstes Jahr kommt. Also



fand ich sehr cool, dass sie das intensiv und ausführlich gezeigt und erklärt haben. Und weil ich ein riesen Star Wars Fan bin und mich einfach freue, diese wahrscheinlich halbe Dutzend Planeten

zu erkunden. Plus aber auch mit einer orbitalen Open World. Man kann mit dem Raumschiff dann in den Weltraum fliegen. Das ist zwar eine Zwischensequenz, also das geht nicht irgendwie wie in Star Citizen oder No Man's Sky halt einfach übergangslos, dass man da selber hochfliegt. Aber diese Ladepause wird quasi kaschiert dadurch, wie du durch die Wolken fliegst, sondern bist du im Orbit und im Orbit kannst du dann nicht nur dann auch rumfliegen und irgendwelche wahrscheinlich Ubisoft-typischen Open World Sachen entdecken, sondern es soll auch Raumschlachten

geben, also richtig große, in denen du dann da, in die du da rein katapultiert wirst und da aktiv wirst. Das freut mich sehr, weil ich Raumschlachten einfach sehr mag und das war wenigstens ein kleiner Fix, nachdem Homeworld 3 nicht gezeigt wurde, dass ja gerade aufs nächste Jahr verschoben

wurde, aber egal, reden über was erfreulich ist. Und das zweite, was ich halt sehr toll finde, ist, dass es einfach ein Story-Spiel ist. Also ein Single-Player-Story-Spiel in Star Wars wie die Jedi-Serie von Respawn von Electronic Arts. Ich liebe es, dass das Schule macht. So Star Wars Geschichten wieder zu erzählen, Single-Player-Geschichten mit hoffentlich coolen Charakteren. Du bist ja von diesem Droiden begleitet, der irgendwie ein bisschen zwielichtig ist. Du hast nix, deinen kleinen pelzigen Helfer, der dabei ist, den du auch einsetzen kannst und der verschiedene

Fähigkeiten hat und dir hilft in den Levels. Sie sprechen von komplexen Beziehungen, die da entstehen sollen. Es gibt diese Syndikatsfraktionen, mit denen du dich entweder gutstellst oder eben nicht und das soll sich dann auch auswirken auf das, was du im Spiel erlebst. Also hast du viel versprechend? Ich hätte nicht gedacht, dass ich das mal noch sage, aber es ist ein viel versprechendes Ubisoft-Spiel. Das war eines meiner Highlights, aber worüber ich eigentlich reden möchte, ist tatsächlich ein Indie-Game, nämlich Jumplight Odyssey. Jumplight Odyssey wurde auf der PC Gaming Show gezeigt und ist eigentlich wie FTL. Also man fliegt mit einem Raumschiff davon vor übermächtigen Verfolgern, vor einer Flotte, die dich verfolgt. Aber statt wie in FTL halt nur mit so Minischiffchen, mit drei Leuten an Bord, ist es hier ein Schlachtschiff, mit einer großen Crew, mit unterschiedlichen Abteilungen, die von Offizieren geleitet werden, mit so Raumjägern an Bord, die starten können, wenn es irgendwie zu einem Kampf kommt. Und einerseits

bedient das halt komplett meine, ich will endlich eine Enterprise-Kommandieren-Fantasie, so ein richtiger, so einen richtigen Kreuzer zu kommandieren, statt irgendwie nur so einen, möchte gern Millennium falke. Und zweitens, diese Zwischensequenzchen, die sie gezeigt haben, sehen aus wie Space Battleship Yamato. So ein bisschen, das hat so ein Anime-Stil. Und wer es nicht kennt, Space Battleship Yamato, also ihr kennt es natürlich, aber ist eine ... echt nicht. Es ist, wenn es Space und Battleship hat, kannst du darauf wetten, dass ich keine Ahnung, ob was das ist. Dann, come to the right place. Space Battleship Yamato ist eine Anime-Serie aus den Siebzigern und gilt als Vorreiterin der Space Opera. Also das war ernsthafte Raumschlacht-Science-Fiction. Die Story selber, dass irgendwie das alte japanische Schlachtschiff Yamato aus dem zweiten Weltkrieg in den Raumschiff umgewandelt wird, um Invasoren abzuwehren, ist ein bisschen Harnbüchchen, aber nix ist so. Trotz, es war halt stilbildend einfach für dieses ganze Genre der Space Opera. Und ich

freue mich einfach an über alles, was auch nur darauf anspielt, weil das so ein Klassiker ist. Das haben sie damals auch extra in die USA gebracht, diese Serie, weil gerade Star Wars erschienen war und sie sich dachten, ah ja, warte, Star Wars hat den Weltraum beliebt gemacht. Na dann zeigen

wir euch jetzt diese Anime und bam, ist sie auch durch die Decke gegangen. Also es ist ein richtiges Phänomen gewesen damals und sie spielen ein bisschen halt drauf an mit diesen Zwischensequenzen.

Das ist das eine, das andere ist, man kann ein Schwein auf dem Schiff haben. Also ein Schwein kann zu deiner Crew gehören, es ist mit der Crew am Tisch und du kannst es auf den Boden werfen und streicheln und es freut sich. Also, ja, das, ich wusste es, es ist was für jeden eigentlich dieses Spiel, Jumplight Odyssey. Du kannst das Schiff auch intern gestalten, du kannst irgendwie unterschiedliche Abteilungen einbauen, also eine so typische Upgrades dann bauen, kannst Mission annehmen auf so einer Sternenkarte, fliegst halt von System zu System, immer weg von denen, die dich da verfolgen, machst Crew Management und so weiter und so fort. Ich kannte das vorher auch

nicht. Es ist jetzt auch klar, glaube ich, keine Neuankündigung gewesen, in der Form geht bald in den Early Access soweit ich weiß. Ist cool. Ich mag den Stil, ich mag auch den Stil, den die Grafik hat. Es ist auch nicht so eine so eine Draufsichtsschematische Grafik wie bei dem neuen Spiel der Prissen Architektmacher, nämlich The Last Starship, die machen nämlich auch so eine Raumschiff-

Simulation auch mit größeren Raumschiffen oder wie bei einem Kosmodier ist ja auch so ein FTL auch mit Raumschiffen, die man selber bauen kann, auch mit größeren Crews, aber die sind halt alle so aus so einer ja Pixel-Grafik schematischen Draufsicht und das hier ist halt wirklich so 3D bisschen wie Evil Genius, so diese böse Menschen-Unterschlußaufbau-Simulation aus alten Tagen, also hat mich überrascht, fand ich überraschtend gut. Das ist halt dafür liebe ich einfach diesen ganzen E3-Zeitraum, nicht nur, dass er uns halt die großen fetten Cyberpunks und Starfields und Ubisoft Star Wars Outlaws gibt, sondern halt auch so kleine Sachen. Muss ich dann einfach freut, sie zu sehen. Es gibt noch einen Schweinespiel übrigens, ne? Hermit. Ein Pig. Da ist man ein Hermit. Mit einem Pig. Überraschend, ich weiß. Ich wollte euch nur ganz kurz darauf hinweisen, denn es ist ein absolut low-Quality, sieht aus wie low-Quality, man ist ein kleiner Hermit, der mit seinem Schwanz unterwegs ist und es ist auch völlig absurd, man kämpft unterwegs, man explodt ein bisschen. Es wird Absicht nicht so schön, es sieht eher ein bisschen nach

Microsoft Paint aus, aber ich fand es so lustig, da ist so ein lustiger Humor drin, also man sich die ganzen Menüs und so durchließt und so ist sehr trollig, aber ja auch ein Schweintchen wollte ich noch kurz angemerkt haben. Sehr gut. Ja, ist cool, es ist ein neuer Trend vielleicht. Ja. Schweine Ja, letztes Jahr war es ja der Frosch. Ja, stimmt. Also letztes Jahr waren sehr viele Froschspieler da. War das ja alles Frosches. Genau. Und dieses Mal kommt vielleicht das Schwein.

Micha, du bist so drüber gebügelt über Star Wars Outlaws, aber ich muss dazu sagen, ich fand das auch richtig gut, weil es so richtig schön retro Star Wars ist von der Optik. Ich liebe retro Star Wars und das hat mir retro Star Wars gegeben ohne Ende. Also ich liebe retro Star Wars ja so sehr, dass meine objektiv absolut liebste Frisur im neuen Jedi Spiel natürlich der Fukuhila ist. Und ich spreche mit anderen Leuten darüber und die lachen, als würde ich den Fukuhila irgendwie aus Spaß tragen wollen, aber für mich ist das die objektiv beste Frisur,

weil sie in die Zeit passt und in die Ästhetik von Star Wars, aber das nur ein kurzer Empörer Ausflug in die Geschichte. Es gibt übrigens zahlreiche Guides im Internet, wie man diesen Fukuhila bekommt. Also er scheint beliebt zu sein. Ich stehe nicht alleine damit darin schuldigen, dass ich kurz laut geworden bin. Ich möchte trotzdem sagen, Star Wars Outlaws bin ich bei dir. Es gibt mir retro Star Wars Gefühle und es hat mir besser gefallen als eine andere Ubisoft Ankündigung, nämlich Avatar. Der Avatar Trailer, den fand ich nicht gut. Ja, da stimme ich zu. Der hat mir nicht gefallen. Ich habe vorher schon ein bisschen die Befürchtung gehabt, dass es da mehrere Stolpersteine geben wird für das Avatar-Spiel. Punkt eins ist einfach, dass Avatar immer nur auf der großen Kinolinewand funktioniert hat. Sie hatten schon mehrere Versuche, Avatar in irgendwelchen

anderen Medien zu befördern, mit Comics und auch schon mit dem ersten Avatar-Spiel. Das war immer so ein bisschen, weiß ich es nicht, war jetzt irgendwie nicht der große Publikumsmagnet, weil Avatar einfach für die Kinolinewand gemacht ist. Man kann Avatar ja barely den Film zuhause gucken. Selbst wenn man einen coolen Fernseher hat, ist das ein unglaublich langweiliger Film auf dem Fernseher. Man kann das wirklich nur im Kino gucken und es gibt ein paar Fans von dem Avatar

Universum. Steffi gehört dazu. Das war es. Es ist nur Steffi, die Fan von dem Universum ist und die sich mit der Lore gut auskennt. Nein, es gibt ein paar Leute, die Fan von der Lore dem Universum

sind und ich glaube, dass keiner von denen Fan ist, von diesem ganzen Militärteil, sondern die Leute, die Fan sind von dem Universum und von der Lore und die wirklich sich für die Story interessieren und nicht einfach nur sagen, ich finde das halt ein coolen Kinofilm, wo ich mal ein bisschen berieselt werde mit beeindruckenden Bildern. Die interessieren sich doch nicht für diesen verdammten Militärpart. Das ist doch der langweiligste Teil von Avatar, immer gewesen. Und warum war dieser Trailer so unglaublich militärhervig, dass die ganze Zeit geballert wurde und die ganze Zeit irgendwelche dummen Militärbasen ausgenommen wurden? Das sah aus wie

Far Cry. Ich will doch nicht Far Cry spielen. Ich will doch, also was ich doch von einem Avatar Spiel erwarte, ist doch in möglichst guter Grafik und es ist eine okaye Grafik. Die Grafik sah in Ordnung aus, aber sie kann einfach nicht mit der Filmgrafik mithalten. In der möglichst gut Grafik, in dieser Welt rumfliegen, rumtauchen, rumrennen und einfach die selbst explorern. Und das ist nicht, was mir der Trailer gegeben hat. Jetzt Punkt. Ja, es ist ein Far Cry im Avatar Universum. Das finde ich gar nicht schlimm. Ich finde, es sieht echt gut aus. Aber nicht mehr so gut wie beim ersten Trailer. Ja, das Problem, was ich mit dem, mit dem, mit dem, was sie gezeigt haben, ja hatte war, es ist halt nicht wirklich Gameplay. Also es ist nicht aus der Gameplay Perspektive.

Es vermittelt mir jetzt kein richtiges Bild davon, wie fühlt es sich denn wirklich an das zu spielen. Es ist ja doch eine künstliche An-einanderhängung von verschiedenen coolen Sequenzen. Einmal

fliegen, einmal schießen, einmal reißig irgendwie so ein Menschlein aus einem Meck raus, als Nahvide,

ich bin. Aber wie ist es jetzt denn wirklich? Wie ist es denn dadurch, das Unterholz zu laufen und dann irgendwie die Menschenbasis zu finden und sowas plus was kann ich in der Open-World alles tun und ist sie wieder so formelhaft in Klammern? Wahrscheinlich schon, weil das ist halt nun mal

die Art von Spiel, die Ubisoft macht. Aber jetzt so grundsätzlich, ich hätte weniger erwartet. Also ich bin ja überhaupt kein Avatar-Fan, mir geht es wie dir. Eine Version juckt mich überhaupt nicht, bis aus Design der Raumschiffe. Ich habe mein komplettes YouTube-Video, glaube ich, eine Stunde lang gesehen darüber, warum das Design der Raumschiffe, die in Avatar 1 nur irgendwie zehn Sekunden zu sehen sind, herausragend realistisch wissenschaftlich belegt ist. Also da haben sie richtig Zeit reingesteckt im Vergleich zum Rest. Aber irgendwie macht es, also irgendwie finde ich das Spiel an sich macht Bock. Ich hoffe, dass coole Geschichten drin sind mit diesen verschiedenen Navi-Clans, die du irgendwie du schüttelst schon den Kopf, also dieses Misstrauen ist schon da. Aber sie haben ja angedeutet. Der eine Navi-Clan, du musst ja die Clans vereinen gegen diese Bedrohung durch die Menschen und der eine Clan hat aber ein düsteres Geheimnis und vielleicht musst du das irgendwie rausfinden und die trotzdem dann überzeugen, dass sie dir helfen. Du musst dann diese Stützpunkte der Menschen zerstören, die die Umwelt versäuen, da auf diesem Planeten Raubau betreiben. Und wenn du das aber machst, dann erobert auch der Dschungel diese Stützpunkte zurück und das wird wieder grün und die Luft wird wieder sauber. Also, oh ja, das sieht so leidend aus gerade. Es klingt alles schrecklich für dich. Nee, wenn das jemandem was gibt, dann freue ich mich für die Person. Ich weiß nicht, ich sehe es nicht, ich fühle es nicht und ich bin, keine Ahnung, ich bin so müde irgendwie, was das angeht. Ich habe mir das angeguckt und war müde danach. Ich dachte so, nee, ich fühle es nicht. Also, ich fand, dass die Gameplay-Szene, wo man mal wenige Sekunden am Stück gesehen hat, wie das Gameplay wirklich aussieht, das waren ja hauptsächlich dieses, ich nehme jetzt die Militärbasen aus und das sah so generisch aus. Das sah so furchtbar generisch aus. Ich habe das gar nicht gefühlt und ich würde halt, ich weiß nicht, ich interessiere mich für Avatar. Ich interessiere mich nicht für die Lore besonders, ich interessiere mich vor allem für den Avatar Themenpark in Disney World. Da kann ich gerne einen Island-Podcast fühlen. Das ist so ein spannendes Phänomen. Das leuchtet so schön da überall, ich würde unbedingt mal hin. Und das ist so ein, das hat so eine lustige Entstehungsgeschichte. Also das ist so eine unglaublich spannende Entstehungsgeschichte, warum ausgerechnet Avatar in Disney World existiert und was da die Story ist, so interessant. Aber nee, das Spiel gibt mir nichts. Aber du, ich freue mich total, wenn es irgendwie in anderen Leuten was gibt. Ich habe noch nicht mit Steffi darüber gesprochen, wie sie es fand. Ich muss noch mit Steffi darüber sprechen, was ihr Gefühl war. Weißt du, warum ich das spielen werde, weil es ein Story-Shooter ist? Ja gut. Das ist ja das. Wahrscheinlich wird es wieder vieles in der Open-World geben, was mich einfach hoffentlich nicht so interessieren muss. Ich muss ja nicht alle Festungen erobern und ich muss nicht, keine Ahnung, was da ein Crafting dann noch drinsteckt oder was auch immer man in den hinterletzten Ecken noch alles an Ubisoft Formelhaftigkeit rauslayern kann, brauche ich nicht. Aber wenn es, also ich finde es dann wenigstens, auch wenn mich das Universum nicht interessiert, es gibt nicht viele Story-Shooter und wenn es dann wenigstens eine coole Geschichte erzählt in dem Teil der Welt, in dem es angesiedelt

ist, dann erfüllt es für mich seinen Daseinszweck. Aber jetzt muss AK salomonisch ein Zwischenurteil fällen zwischen uns beiden. Ich mag den anderen Avatar lieber. Da können wir uns glaube ich alle drauf einigen. Ich glaube, das ist was, was weltweit anerkannt ist. Den kenn ich überhaupt nicht. Aber Ta'ang. Das ist mit dem Zeppelin. Wenn du mit Zeppelin das den fliegenden Dingsybums meinst, dann ja, wenn du Appa meinst als fliegende. Möglicherweise. Ja. Der Avatar aus Ultima wäre auch möglich gewesen. Also, ja, nee, also ich muss sagen, also in beide Richtungen, Avatar A, A besser, Pocahontas besser und auch bei Pocahontas stemme ich dir zu, war ich nie für die Engländer. Dementsprechend interessiert mich natürlich auch das nicht so sehr. Ich muss aber sagen, ich, das ist ja mein ewiger Streitpunkt, den ich bei diesen ganzen neuen Spielen habe. Die machen immer alles dreckig, hässlich, sand, zerstört. Und das finde ich langweilig. Und ich sage immer, bitte, gib mir einfach ein Baum. Bitte, gib mir ein bisschen grün, ein bisschen Natur. Die Welt von Avatar sieht super spannend aus und die möchte ich gerne erkunden. Ich habe aber keine Lust auf Merica Fuck Yeah. Wenn es dann Zwischending gibt, wenn ich sneaken kann und einfach mit einem Bogen was machen kann und dann auf mein Pferdchen springen oder dieses Pferdetier, wo sie ja netterweise im zweiten Film unerfällig aufgehört haben, diese super mysteriöse Verbindung mit dem Pferd zu machen, das sie auch mit ihren Lebenspartnern machen und mit dem Baum. Und mit dem Baum. Dann ist das durchaus was, wo ich mir sagen könnte, okay, es wäre vielleicht ganz interessant, so einfach, weil ich finde die Welt sieht super aus. Dies so schön bunt, aber spannend bunt. Der Rest vom Spielen muss mich noch überzeugen, aber dafür haben wir noch zu wenig gesehen. Ja, das ist wahr. Wir gucken mal. Vielleicht war das auch wirklich nur ein militär, lastiger Trailer. Ich hätte mir halt einfach mehr von der tatsächlichen Avatar-Welt gewünscht, also von Pandora und weniger von diesem ganzen Far Cry-Rumgeballer, weil ich weiß, ich saß zwischenzeitlich fast ein bisschen aus wie Call of Duty und da dachte ich mir so, das brauche ich doch jetzt nicht, immer im Avatar-Spiel. Na ja, ich wollte noch erwähnen, einfach nur for the Lawls, dass Beyond Good and Evil 2 natürlich nicht gezeigt wurde. Können wir jetzt einmal kurz drüber lachen. Wer weiß, was damit gerade aktuell abgeht. Blattlines 2 wurde auch nicht gezeigt, aber Blattlines 2 wird gezeigt werden. Da haben sie nämlich angekündigt, dass es im September ein eigenes Event vergeben wird beziehungsweise irgendeine Form von Lebenszeichen und da bin ich so gespannt drauf. Ja, wir werden Star Citizen wegschmeißen und gebannt von den Monitoren sitzen, wenn dieses Blattlines dann... Starfield? Was habe ich gesagt? Star Citizen. Starfield natürlich, weil es auch im September kommt. Meine Güte. Ja, Cloudpunk Orange werde ich wegschmeißen und dann gebannt von im Bildschirm sitzen, um zu schauen, was sie darauf gemacht haben. Da raus. Jetzt ist es aber, jetzt ist aber hier echt Schicht im Schacht langsam. Glaubt ihr, es kommt noch was zu diesem alten Spiel, das da Hexe heißt? Assassin's Creed Hexe? Nee, es gibt noch ein altes Spiel, das Hexe heißt. Phil Spencer hat ja einen Hexenshirt an. Er hatte einen Hexenshirt an. Ja. Kommt da noch was? Oder

hat er das nur gemacht, um uns alle zu trollen? Ich habe auch, wir saßen ja alle davor und haben gesagt, was ist, was, warum Hexenshirt? Es ist super random. War das nicht sogar von Raven?

Raven

gehört jetzt Activision. Ja, irgendwas, warum trägt er das einfach? Macht id Software neues? Phil Spencer ist doch nicht die Person, die bei so einer wichtigen Präsentation sagt, ah, das lag grad oben auf dem Wäschekorb. Mutter hat es mir rausgelegt. Ja, nee. Ich bin, und ich finde es frech, dass da nicht so viel von, nichts mehr von zu sehen war, dass ich wurde fies getieft. Ich habe überhaupt keine Verbindung zu diesem Spiel, aber ich weiß jetzt, dass es ein Spiel ist und deswegen möchte ich mehr darüber wissen, weil es ein Mysterium ist. Außerdem hätte ich gerne Gameplay gesehen zu Sanua Sacrifice 2, quasi Hellblade 2. Ja. Das fand ich, ich fand es cool, dass sie diese Szene gezeigt haben, bei Motion Capture können sie auch gut und es sah ja auch toll aus und die

macht es ja auch super. Und dann haben sie mal gesagt, Externant auch wieder doch nur drei Leute auf dem Boot gezeigt. Es fand ich doof. Da war ich auch underwhelmt. Also ich habe es vorhin auch mit Lenny besprochen, als wir die Extended Show noch mal gesehen haben. Ich fand den ersten Trailer in der Haupt, in dem Hauptshowcase, fand ich okay, keine Ahnung, der hat mir irgendwie nicht viel gegeben. Es war irgendwie more of the same, so ja, düstere Stimmen und jetzt stehen wir hier so eine ganze volle Minute und düstere Stimmen sagen düstere Sachen und wir bewegen uns

nicht fort und ja, es sieht grafisch gut aus, aber das wussten wir. Und dann dachte ich, ja gut, keine Ahnung, vielleicht kommt jetzt irgendwie noch mal mehr und jetzt haben sie in dem Extended Showcase ja auch wirklich einfach nur noch mehr Motion Capturing gezeigt und ich hoffe, dass sie sich nicht zu sehr auf diesem Gimmick ausruhen, also dass sie nicht zu sehr einfach nur das Spiel mit dem Motion Capturing sind, sondern dass sie sich auch ein bisschen auf die Story und auf das Gameplay besinnen, hoffe ich sehr. Ja, kann ich nichts zu sagen, habe ich keine Ahnung von. Gut, weiter im Text. Es gab diesen Trollkampf, das haben sie ja letztes mal gezeigt gegen diesen riesigen Trolltypen da in Hellblade. Das ist der Menschenboy, der da so Attack und Titan mäßig so ein bisschen, also zumindest ein bisschen Gameplay gab es schon, aber es stimmt. Es war eh so, also es ist ja immer so bei diesen Trailer Shows, aber man wünscht sich ja dann oft ein bisschen

mehr Erklärung, ein bisschen mehr, wie es sich tatsächlich spielt, hätte ich mir schon zeigen können, wo es mir vielleicht als mein letztes Enttäuschungsspiel zu viel fast schon war,

an reinen Gameplay und an reinen Kampfgameplay, vor allem in dem Trailer, war bei Avowed. Ich habe mich so gefreut auf Avowed, weil sie damals ja diesen Teaser veröffentlicht haben, hey, das ist das neue Rollenspiel von Oblivion, von Obsidian, von Clodbunk Orange, von Obsidian. Ich habe mich ja wirklich noch mal diese düstere Welt in Oblivion, diese Timon-Welt.

Und ich habe mich sehr drüber gefreut, ich habe dann ewig immer die Microsoft PR angeschrieben und gesagt, wann gibt's da was, wann gibt's da was, wann gibt's da was und jetzt zeigen sie neue Footage daraus und also erstens finde ich es zu bunt, zu hell und freundlich, hey, guck schon kritisch, ja. Okay, also ich hätte es mir düster gewünscht, weil das ist ja die Welt von Pillars of Eternity und ich habe jetzt nur Pillars of Eternity 1 gespielt, aber das war nicht hell und freundlich, sondern eher das Gegenteil davon. Und dann ist es ja ein Fantasy-Setting, wie gesagt aus der Ego-Perspektive, ich mag Ego-Perspektive sehr gerne und auch in

Fantasy, sie ist Skyrim, sie ist Oblivion und Co, jetzt habe ich was auf Obsidian gesagt. Aber dann gibt es auch Pistolen und Phantasy, ist für mich immer so ein Ding, wie du denkst, ja, aber sie ist auch nicht Steampunk, sie ist schon noch weiter in Fantasy und vor allem aber was es nicht zu sehen gab, ist das, was Obsidian ja eigentlich auszeichnet und das ist Story und Charaktere. Sie sagen ja, es soll so werden wie die Outer Worlds, ihr ursprünglicher Gedanke war zwar, wir machen ein Spiel wie Skyrim mit einer großen Open World, dann haben sie aber gesagt, na ja, aber eigentlich was wir wirklich können, ist halt Geschichten schreiben und Charaktere schreiben und lass uns die Welt lieber kleiner machen, lass sie uns machen wie in die Outer Worlds, auch hier wieder jetzt bei Wout und wir machen diesmal Begleiterinnen und Begleiter zum Kern des Spiels, Zitat aus einem Interview, zum Kern des Spiels, du hast immer, wenn du hier unterwegs bist, zwei Leute mit dabei, die kommentieren, mit denen du Beziehungen aufbaust, mit denen du Quests erlebst und so weiter, also sie wollen halt einfach dieses, diese Charakterzeichnungen und diese, ja das war halt immer, dass du nie allein unterwegs bist in dem Spiel, wollen sie halt wirklich zur obersten Maxime machen, nichts war davon, weil in den Trailer zu sehen, nix, da werden halt Skelette zahauen und Zaubersprüche geschossen und sowas in viel zu bunter Grafik, aber ich hätte mir halt einfach gewünscht, dass das Story zu sehen ist, Entscheidungen, Dialoge, die Leute, die mich begleiten, wie die so sind, es gibt irgendwie, okay, dann haben sie irgendwie einen so einen Typen vorgestellt, irgendwie so ein, ah, ich habe vergessen, wie diese Rasse heißt in Pillars of Eternity, aber der hat so eine so blau-häutig und das war irgendwie so ein ehemaliger Söldner, aber es soll auch ein lustiger Typ sein, der irgendwie so ein bisschen die ganze Sache auflockert, aber auch ernsthaft, aber ja, wie zeigt es doch? Und vielleicht ist es noch nicht so weit, aber es fand ich sehr schade, dass sie es halt einfach nicht geschafft haben, ihre eigentlichen Stärken da zu zeigen, zugunsten einer dann doch, also für mich, ein bisschen unterwältigend in Kampfpräsentationen. Exakt, also ich muss auch sagen, ich bin jetzt schon genug rumgetreten auf dem Wartschweiler die letzten zwei Tage, ich habe es gestern schon gesagt, es ist zu viel gesagt, aber ich war sehr enttäuscht, ich habe es gestern schon gesagt und ich habe es heute auch in der Extended Show gesagt, ich habe mir was anderes erwartet, ich glaube es ging vielen Leuten so, du hast schon die absolut richtigen, wichtigen Punkte genannt, es sieht nicht aus wie Pillars of Eternity, auch wenn sie heute in der Extended Show noch mal gesagt haben, ja das ist ein Ort, den werden Pillars of Eternity Fans total wiedererkennen. Ich habe es, also ich habe es rein vom Weihpäher nicht wieder erkannt, aber gut, ich stecke da auch nicht so tief drin wie zum Beispiel Elena, also Elena ist ja zum Beispiel große Pillars of Eternity Experten, die hätten wir eigentlich direkt hier lassen können nach dem Shadowgambit Talk, die hätte uns was dazu sagen können und exakt wie du sagst, es war so ein überraschend, kampflastiger Trailer, das war überhaupt nicht was ich erwartet habe, ich dachte wirklich, sie würden da mehr Rollenspiel zeigen, für mich sah das mehr aus wie ein klassischer irgendwie Magisshooter, also es sah gar nicht aus wie ein Rollenspiel, das sah aus wie ein Actionspiel, weil das halt so krass kampflastig war und dafür ist mir die Ego-Perspektive dann auch zu blöd, also wenn das das einzige ist, was ich da mache, kämpfen, dann ist die Ego-Perspektive mir zu wonky. Ja, mal gucken, also auch da auch das ist wieder so ein Ding, wo man sagen muss, bitte mehr, einfach bitte mehr, damit wir ein klareres Bild davon haben, wie sie es am Ende spielen wird. Ein klares Bild habe ich leider davon, dass wir am Ende unserer Zeit angekommen sind. Magst du noch einen Namen

dropen AK, der auf deiner Liste steht? An den letzten? Ich mochte, dass es bunt war.

Yes, your grace, no fall. Oh ja, ja, sehr schön.

Ja, absolut. Mehr Mittelalter. Mehr Mittelalter. Ich drop noch Indiana Jones, das Bethesda-Spiel, weil wann, wenn ich jetzt in diesem Jahr es kommt, neue Indiana Jones-Filme in die Kinos, zeig doch mal bitte, was Maschinengames gerade macht. Es sind Meister und Meisterinnen der Inszenierung in Schweden, dank der Wolfenstein oder die Wolfensteinspiele gemacht haben. Oh, was die aus Indiana Jones machen könnten. Ja, wir wissen es nicht, weil sie es nicht gezeigt haben. Und Civilization 7. Ich will ein Lebenszeichen. Wir wissen ja, es wird neue Civilization geben von Pharaxes. Was machen sie damit? Was wird dieses Mal anders sein? Ein großer Civilization Fan, aber auch nicht gezeigt. Zum Glück ist die nächste Show nicht weit weg und ganz viele Shows, die sich auch über die nächsten Wochen und Monate verteilen werden. Eine Gamescom kommt auch noch und wir werden natürlich auch dann immer wieder da sein, um über das zu sprechen, was wir da gesehen haben.

Für diesmal waren es unsere Highlights, Enttäuschungen und vermissten Spiele ganz persönlich auf dieser

Nicht-E3 2023. Vielen Dank ihr beiden. Schön war es.

Und du, wann ist du deine Pink Lady am liebsten? Zum Frühstück oder gegen den kleinen Hunger?

Pink

Lady vor dem Schlafengehen oder Pink Lady nach der Arbeit? Pink Lady zu Nachtschisch oder Pink Lady

als Snack? Warum sich überhaupt entscheiden? Der Pink Lady Apfel, einfach immer ein Genuss. Winden Sie Pink Lady in den Zieldörfern der Deutschland-Tour vom 23. bis 27. August.