

Brennnessel tut weh, Brennnesseln untraut, aber nie heißt es, Brennnessel ist entzündungssammend, sie ist ein wunderbarer Tee und Winter hart, bin ich übrigens auch, wenn man mich lässt.

Lass die Natur mal machen.

Mehr Inspiration für deine Naturgarten gibt's jetzt auf hornbach.de.

Also alles überall gleichzeitig, so heißt der Film, der gerade sieben Oscars abgeräumt hat, darunter die Trophäe für den besten Film insgesamt. Darin geht es um das Multiversum, um Paralleluniversen, um Versionen unserer Welt, von der es unendlich viele gibt.

Und nun kommt ein Spiel, das sich nur ein Fünftel des Filmtitels borgt, aber auch so aussieht, als ging es darin um alles überall gleichzeitig und das ist everywhere.

Im Trailer, der auf der Opening Night der Gamescom lief, im letzten Jahr waren futuristische Städte zu sehen, aber auch Rennwagen und mittelalterliche Windmühlen.

Man sah allerlei Landschaften von Wüsten über Laborflüsse bis hin zu Wäldern, das alles in einer eher komikhaften Grafik, inklusive buntkostümierter Charaktere.

Aber dann gab es auch noch ein realistischer und düsterer anmutendes Settings mit Narakite und Explosionen und wir saßen da und waren verwirrt. Was ist das?

Das soll das neue Spiel von Leslie Bensies sein, dem Entwicklungsleiter von GTA3, GTA4 und GTA5. Nun, ja, das ist das neue Spiel von Leslie Bensies und seinem neuen Studio Build A Rocket Boy und jetzt wissen wir auch mehr darüber, was everywhere denn werden soll.

Nämlich ein Ausblick in die Zukunft des Gamings oder zumindest eines wichtigen Teils davon, denn Dimitri Hallai hat sich everywhere angeschaut, um daraufhin sofort in diesen Talk zu explodieren, weil es so viel zu besprechen gibt.

Schön, dass du da bist.

Hi.

Ebenfalls mit dabei ist die Frau, die nie fern ist, wenn sie die Worte viel zu und besprechen in einem Satz hört. Hallo, Geraldine Hohmann.

Hallo, ich bin eigentlich auch nur hier, weil ich dachte, wir sprechen über everything eines meiner Lieblingsspiele. Das habe ich falsch verstanden, ich gehe auch wieder.

Bald sind all diese Filmtitelworte weg, everything, everywhere, jetzt muss nur noch all at and once rauskommen. Dann ist es alles vergeben.

Dimitri, magst du mal ein bisschen erzählen, was genau du von everywhere gesehen hast und wem du da gesprochen hast?

Ja, bisschen ist gut. Das ist eines dieser Spiele, das dich als Journalist maximal herausfordert, ist halt irgendwie kompakt zu erklären, weil es einfach so viel ist.

Ich sollte eigentlich nach Schottland fliegen, zum Studio selbst, um mir das Ganze anzuschauen, aber der Flug ist gescheitert am britischen Wetter.

Das ist so ein Klischee, aber es hat zu sehr geregnet und gestürmt, deswegen musste ich in München bleiben. Aber es gab dann einen Ersatztermin, nur für mich.

Ein Zoom Call mit dem, nicht mit Leslie Benzys selbst, aber mit Adam Whiting, dem quasi zweiten Creative Lead von everywhere.

So, jetzt muss ich es auch richtig machen. Und da wurde mir das später seit 1,5 Stunden lang gezeigt als Live Gameplay.

Ich konnte es nicht selbst spielen, aber es wurde mir vorgespielt, zusammen mit ein bisschen Präsentationen, weil die brauchten wir bei dem Spiel, um zu erklären, was da alles so ist.

Genau, und das war sehr sehr sehr sehr sehr sehr viel Input. Aber soll ich mal erklären, was es wird? Ja, oh Gott. Ja, also wir lassen dich jetzt einfach eine Stunde lang reden, weil wie gesagt, es ist so viel. Aber ja, erkläre es.

Ich sehe euch ja gerade, das heißt, ich kann sehr, wenn ihr einschläft. Also im Prinzip everywhere ist ein gigantischer Editor und ein Open-World-Spiel und ein Cyberpunk-GTA.

Und jetzt versuche ich es, alles in die richtige Reihenfolge zu bringen. Also dieses Spiel ist im Prinzip, wenn ihr da rein startet,

erst mal sieht es aus wie ein klassisches Open-World-Spiel. Ihr fangt in so einer Waldlandschaft an und lauft damit eurem selbst bestellten Avatar rum und könnt halt Doppel- und Tripple-Sprünge machen.

Ihr findet eine Pistole, könnt ein bisschen rumschießen. Also erst mal sieht es aus wie so ein generisches Open-World-Spiel.

Es gibt Alaba-Landschaften und Canyons und Waldlandschaften und Eislandschaften und so, wie man das kennt.

In der Mitte dieser Open-World gibt es eine gigantische Hub-Stadt, in der aber hunderte andere echte Menschen rumlaufen.

Und über diese ganze Open-World wurde quasi mir gar nichts erzählt, außer es gibt da halt Gegner und man kann da irgendwie was wegballern,

weil diese Open-World nicht der Star der Show ist. In everywhere gibt es so kein Ziel.

Das ist kein Assassin's Creed oder so, wo man irgendwie eine Kampagne durchspielt, sondern die Story dieses Spiels ist bloß ein ganz grober Rahmen.

Das ist so ein Sci-Fi, wir werden von außen bedroht-Szenario.

Eigentlich geht es darum, dass die Leute sich in diesem Spiel, in diesem Editor selbst definieren, was sie machen sollen.

Ihr könnt also das Spiel gibt euch nur so einen großen Gameplay-Rahmen vor. Es gibt rudimentäre Shooter-Mechaniken, sehr, sehr seicht und so rudimentäre Racing-Mechaniken.

Und was ich dann selbst damit mache, ist halt komplett mir überlassen. Ich kann also mich in irgendwelche Deathmatches stürzen, in PvP-Matches.

Ich kann aber auch einfach selbst Maps bauen, ich kann mir einen eigenen Bereich bauen, wo ich mir ein Haus errichte mit Sportwagen und allem drum und dran.

Ich kann alternativ mir Rennen machen, ich kann mir aber auch Singleplayer-Missionen machen, wenn ich das will.

Was ich zum Beispiel gesehen habe, war so eine Singleplayer-Mission, wo man von Terroristen geheidigte Powerplan befreien muss, indem man sich da irgendwie durch Flure ballert.

Das geht dann auch im Koop und dann am Ende sogar einen Bosskampf hat.

Und all das kann komplett von den Spielerinnen und Spielern selbst gebaut werden.

Also du hast als Teilnehmer da Zugriff auf sämtliche Assets des Spiels, sämtliche Grafikassets und kannst dir munter alles selbst zusammenbauen.

Und das dann natürlich mit Leuten teilen oder du kannst auch selbst in den User Generated Content reingehen.

Du kannst dir haufenweise Krempe freischalten, neue Skins, neue Waffen, neue Stis und das.

Und für alles, was du in dem Spiel tust, wirst du belohnt. Also egal, was du machst, ob du jetzt PvE machst, PvP oder Singleplayer.

Du bekommst halt In-Game-Währungen, mit denen du dir dann idealerweise Skins freischaltest.

Und das soll so ein bisschen die Fortschrittskarotte sein, das Ganze wird ein Free-to-Play-Spiel. Das heißt, da ist es eher traditionell, aber wie du halt diese ganzen Freischaltungen dir erwirbst, das soll dir überlassen sein.

Da mache ich erstmal einen Halt, damit ihr was einwerfen könnt.

Ja, wir sitzen einfach hier und sind verblüfft.

Anders als ich es erwartet hätte.

Ein bisschen wie Roblox für Erwachsene in hoffentlich cooler?

Ja, das für Erwachsene ist nochmal so ein bisschen die Streiffrage, weil tatsächlich dieses Everywhere-Selbst

sieht so ein bisschen aus wie ein Lovechild aus Fortnite und Roblox.

Und ich glaube schon, dass sich das, aber da können wir später nochmal mehr darauf eingehen, dass es sich schon eher an jüngeres Publikum richtet.

Sonst wäre, also das Gewalt ist da absolut nicht irgendwie explizit.

Das ist alles super seicht, super arcadisch und ich glaube jemand wie ich ist da jetzt vielleicht gar nicht die Zielgruppe, zumindest von also ich würde jetzt nicht in diesem Spiel da meinen Shooter-Fix mehr holen, weil man kann da irgendwie nicht mal richtig nachladen.

Es gibt kein ADS, also sehr rudimentäre Shooter-Mechaniken stecken nicht im Spiel drin und die kannst du dann auch nicht selbst programmieren.

Also das ist jetzt nicht so ein Editor, wo du wirklich alles selbst baust.

Also du kannst jetzt nicht irgendwie sagen, ich baue mein eigenes Civilization oder mein eigenes Assassin's Creed Valhalla oder so,

sondern du bekommst schon die Tools vom Spiel so ein bisschen vorgegeben, die Assets vorgegeben und baust dann damit und das ist eher von der Optik sehr, sehr kindgerecht.

Also das ist der Editor. Sie wollen da so ein bisschen so eine Art Social Space erschaffen für Communities, wo du dann irgendwie nach Feierabend

abhängen kannst und Leute einladen kannst und dann zeigt man sich gegenseitig, das ist so die Idealversion, dann zeigt man sich gegenseitig, was man gebaut hat

oder stürzt sich halt in irgendwas rein nimmt, dann irgendwelchen User erstellten Turnierenteil und so.

Und das ist alles sehr bunt, sehr schrill, sehr skinnig, also skinnig im Sinne von voll geklatscht mit bunten Skins,

von irgendwie Rocker, Biker, Ballerina-Outfits, wie man es mittlerweile auch bei sehr vielen Jugendspielen sieht.

Ja, haben Sie denn gesagt, wie diese Sandbox, also wenn die Welt in der ich ja quasi editieren kann, wie diese Sandbox strukturiert ist,

also ist das eine persistente Welt, in der die Sachen, die ich baue, dann auch für alle anderen sichtbar sind.

Also wenn ich jetzt irgendwie die Kathedrale zum Heiligen Micha da in die Mitte der Stadt stellen möchte,

oder zumindest an den Rand, keine Ahnung, wo man dann bauen kann, oder wenn ich eine Rennstrecke irgendwo hinbaue,

sind das dann auch für alle anderen Teile der Welt, die Sie sehen?

Oder ist das so instanzbasiert, dass ich irgendwie sagen kann, kommt in meine Version, quasi im

Multiversum, in meinen Paralleluniversum dieser Welt, damit ihr meine Kathedrale besuchen könnt, haben Sie dazu was gesagt?
Ja, es ist genauso instanzbasiert. Also Sie haben ja noch nicht so richtig erklärt, wie die Open World, die Sie bauen, funktioniert.
Es klingt für mich nach, okay, das ist so ein Spielplatz, auf dem ihr auch rumlaufen könnt, aber nicht da eigentlich ist da der Show.
Und alles, was du baust oder was Leute bauen, wird als sogenannte, also Sie nennen das Arcs. Also das ist im Prinzip ein eigener, instanzierter Bereich, der dir gehört, indem du machen kannst, was du willst.
Und im Spiel gibt es dann Portale, durch die du gehen kannst und dann landest du halt in diesen Welten.
Das heißt, dass das alles so voneinander abgekanzelt, dann kann man Leute einladen, man kann das öffentlich teilen, man kann es mit Bekannten teilen, wie man es dann halt irgendwie kennt.
Wie viele Millionen, wie viele Millionen Leute stellen Sie ein, um da unanständige Inhalte rauszunehmen?
Das habe ich Sie auch gefragt.
Das ist ähnlich wie bei Battlefield Portal, dass Sie da so ein bisschen eine optimistische Haltung haben, was immer falsch ist.
Das hat sich auch immer als falsch herausgestellt.
Aber zumindest sagen Sie, Sie wollen da so ein Mix aus persönlichem, also Menschen überwachtem Tracking machen, aber auch KI unterstütztem Tracking, um eben rauszufiltern, wenn Leute da Schmutzkram machen oder was man bei Forza ja auch aufzieht, verfassungsfeindliche Dinge machen oder so.
Aber da müssen wir mal schauen, wie das dann im Detail wird.
Und tatsächlich finde ich es ganz interessant, weil es gibt die Möglichkeit über Minues diese ganzen Inhalte zu aktivieren oder so.
Aber du kannst auch tatsächlich real zu diesen Portalen hinlaufen.
Also der Multiplayer, die Matchmaking Lobby, ist tatsächlich einfach eine Lobby, der du dann rumhängst und dann durch Portale laufen kannst, um zum Beispiel irgendwie Team Deathmatch zu spielen oder einen anderen Modus zu spielen.
Und so wollen Sie halt mit diesen Portalen auch immer mal wieder von Usern gestellte Playlists, Featuring und dich natürlich dann ausstellen, wenn du besonders bemerkenswerte Dinge da erstellt hast und so.
Also du merkst, es wird sehr darauf geachtet, dass die Leute möglichst viel miteinander interagieren, möglichst viel Quatsch miteinander machen und so.
Und das ist quasi alles der Editor-Part, der sein eigenes Team hat.
Und dann gibt es noch das große, große Aber von Everybody, den großen Quatsch, denn so was habe ich noch nie erlebt.
In diesem Everywhere existiert ein komplettes, eigenes, cyberpunkiges, GTA-mäßiges Singleplayer-Story-Spiel mit echten Schauspielern.
Das komplett anders aussieht. Das hat halt realistische Grafik.

Das war das, was man in diesem ersten Teaser ganz am Ende gesehen hat.

Und da habe ich auch schon tatsächlich Live-Gameplay von gesehen. Da wachst du irgendwie auf als so ein quasi cyborg,

der aber aussieht wie ein Mensch und wo so ein Doktor über dir steht mit der Nadel und du wachst dann eben auf.

Es wirkt ein bisschen von der Optik wie Quantum Break, also von dem, wie sci-fi es ist und wie realistisch es ist und so.

Und das ist nochmal ein komplett eigenes Spiel in Unreal Engine 5, das super gut aussieht.

Und das halt quasi auch von Leslie Benz entwickelt wurde.

Und da sieht man eben seine Herkunft aus GTA und das, was er da vor allem halt cool fand.

Also das wird jetzt glaube ich kein Open-World-Spiel oder so, aber von der Ästhetik und so weiter ist das total...

Also das ist wiederum, da bin ich total die Zielgruppe von.

Und das ist in Everywhere drin, was absolut merkwürdig ist.

Also ein komplett eigens produziertes Spiel mit Voice Acting, mit Singleplayer-Mechanik, mit Storytelling, mit Schauspielern,

alles drum und dran in einem Editor, der auch für sich wahrscheinlich schon Schweinegeld gekostet hat.

Und diese beiden Dinge wollen sie zusammenbringen und das ist Everywhere.

So.

Haben Sie erklärt, warum, was da der Gedanke oder der Prozester hinter war?

Hat zuerst das eine existiert und dann hat jemand gesagt, nee, das müssen wir jetzt aber in den Editor packen oder auch nicht.

Allein reicht das nicht, dann müssen wir noch einen Editor drumrum packen.

Ja, Sie haben es nicht erklärt.

Meine Theorie, es ist eine Theorie, ist, dass dieses Benz-Spiel, dieses Singleplayer-Spiel der Hook sein soll,

um Leute in Everywhere reinzuziehen.

Weil du hast nur Zugriff auf das Spiel, wenn du in diesem Editor drin bist.

Das heißt, es ist ein bisschen wie ein Steam Launcher.

Und ich bin auch mir ziemlich sicher, dass Sie dieses Spiel auch verkaufen werden.

Also es wird in diesem Spiel, in diesem Free-to-Play-Everywhere, auch natürlich Premium-Inhalte geben.

Und das wird garantiert einer davon sein.

Also das werden Sie wahrscheinlich eventuell als Vollpreis-Spiel sogar oder für 30 Euro oder was anbieten.

Und das soll halt der Hook, denke ich, sein, um vor allem Leute wie jetzt, also ich rede mal von mir, aber halt so eine Leute, die irgendwie vielleicht jetzt nicht in diesem Roblox-Minecraft-Cosmos, der viel so von jüngerem Publikum lebt, drin sind, sondern die halt eher klassisch GTA-Fans sind oder halt so Singleplayer-Fans sind oder so.

Also es soll mich quasi zur Interaktion motivieren.

Ist meine Theorie, aber ich finde die ziemlich gut.

Ja, ich finde die auch ziemlich gut.

Ich habe so viele Gedanken dazu.

Ich gehe Sie jetzt einfach nach und nach durch.

Der erste ist, hey, das kann man doch cool storymäßig verknüpfen.

Ich meine, überleg mal, es gibt diese düstere GTA-mäßige Cyberpunk-Welt und dann gibt es so ein Happy Bundy-Universum, wo es nicht mal Gewalt gibt.

Naja, das ist doch vielleicht einfach in dieser düsteren Cyberpunk-Welt dieses Metaverse, wo dann alle hinflüchten, wenn sie eine heile Welt haben wollen.

So könnte man es allein schon storytechnisch verknüpfen, diese beiden Universen.

Kein Bock mehr auf die echte Welt.

Komm nach everywhere und dann ist überall so Werbung dafür, wo alles fröhlich ist und man sich austoben kann kreativ, ohne vom Mega-Konzern unterdrückt zu werden und ständig explodieren Raketen überall oder sowas.

Also das ist der eine Gedanke.

Das wäre clever, das dann so zu verkaufen, dass man auch da direkt, wenn Leute jetzt beispielsweise tatsächlich eher aus so einer Hardcore-Gaming Richtung kommen und sagen, hey, ich will das neue, coole Singleplayer-Spiel, an dem Leslie Benzies mitgearbeitet hat.

Ah ja, aber in diesem Spiel gibt es ja auch dann wieder auch storymäßig die Verknüpfungen zu diesem Editor und zu dieser anderen Welt.

Kann ja auch ich mal versucht sein, da mal reinzuschauen und zu gucken, was da so geht.

Auch wenn ich nicht aus dieser Roblox Fortnite Richtung komme.

So dass es der eine Gedanke und der zweite Gedanke ist.

Was ich mir gut vorstellen kann, ist, dass sie everywhere noch über diesen Editor-Teil, dieser Sandbox-Teil, noch darüber hinaus als Plattform begreifen können, um da noch unterschiedliche andere Spiele anzudocken.

Ich meine, es ist ja die Unreal Engine 5.

Die kann sehr viel Unterschiedliches einfach darstellen und vereinfacht auch in vielerlei Hinsicht Entwicklungsprozesse mit Automatismen, die drinstecken, die halt verschiedene, oder d.h. Detailstufen generieren können oder so, ohne dass man da jetzt viel manuelle Arbeit reinstecken muss.

So, und wenn sie bei everywhere dann sagen würden,

naja, erstens hält uns ja niemand davon ab, mit unserem Studio

neben dieser Sandbox auch immer neue Singleplayer-Unflunch-Teile zu entwickeln.

Dann macht halt Leslie Benzies, wenn er Bock hat,

als nächstes ein Mittelalter-Rollenspiel.

Und bam, ist Maurice drin.

Und bam, hast du everywhere wieder in die Schlagzeilen gebracht.

Oder vielleicht machen wir auch mal ein Autofahrspiel

mit vielleicht ein bisschen mehr Physik oder sowas.

Und bam, ist Demi wieder drin.

Und spielt es wieder weiter.

Also, dass man sozusagen everywhere als so ein Hub hat

für noch mehr einzelne Spiele, die sich daran andocken können.

Und dann, Stufe 2 des Welterschaftsplans,
wer sagt denn, dass Spiele, die sich an diesen Hub andocken,
nur von Build A Rocket Boy selbst entwickelt werden müssen.
Kannst ja auch sagen, naja, vielleicht können wir
talentierte Teams da draußen, auch Indie-Teams,
die nicht von Embracer aufgekauft werden wollen.
Vielleicht können wir die stattdessen einladen,
für uns everywhere Erweiterungen zu bauen,
die sie dann verkaufen können.
Also, dann baut halt ein externes Team das Mittelalter-Rollenspiel,
was dann da dran geflanscht wird.
Oder das Autorennspiel.
Das sind die einzigen beiden Chors, die ich kenne.
Tut mir leid, ich glaube, es gibt einfach nicht mehr auf der Welt.
Ist jetzt eher Spekulation.
Ich glaube, dazu haben Sie noch nichts gesagt.
Aber wer weiß.
Aber ich glaube, das trifft den Nagel ziemlich auf den Kopf.
Wenn ich das zwischen den Zahlen rauslese,
es gibt natürlich viele Gründe, dieses Projekt zu machen.
Und man kann von so Editorien halten, was man will.
Aber da stecken sehr viele smarte Gedanken drin.
Und ich glaube, das ist einer, der die Visionen ausmacht.
Dieses Wir bauen im Prinzip ein interaktives,
also mit ganz großen Anführungszeichen, ein interaktives Team,
wo wir auch Produkte anbieten können, die darüber hinausgehen.
Also zum Beispiel in DLC oder so.
Und dieses Mainz-Eye, so heißt dieses Cyberpunk-Singleplayer-Spiel,
haben wir eben auch sehr beworben, wie stufenlos du da reinkannst.
Also da öffnet sich ja keine eigene Exo oder so.
Sondern du gehst wirklich, du hast es einmal everywhere,
bist dann da drin.
Und dann, da gibt es zwar schon einen kleinen Ladepause oder so,
aber da wären dann im Prinzip einfach nur Assets
innerhalb dieses Editors geladen.
Und das ist dann dieses Spiel.
Also ich denke, das soll eben, natürlich Unreal Engine 5, wie du auch sagst,
das soll diese Bandbreite zeigen an technischer Kompatibilität,
die man da erreichen kann.
Und diese beiden Dinge so komplett unterschiedlich aussehen.
Also ich kann mir schon vorstellen, dass das der große Traum wäre,
das als Plattform zu vermarkten, auch für andere.
Ja, ja.
Und Tim Sweeney steht schon da und reibt sich die Hände,

weil das ist endlich das Metaverse, das er möchte,
auf Basis der Unreal Engine 5.
Tim Sweeney, der Epic Chef, ist ja ein großer Fan des Metaverse Begriffs
und dieser Metaverse Theorie, dass wir irgendwann,
ob es jetzt ist wie ein Ready Player One,
wo man sich per Virtual Reality in so ein anderes Universum versetzt
oder ob man einfach jetzt ein bisschen bodenständiger sagt,
es ist ein Spieleuniversum, das halt dann gefüllt wird
mit von Leuten selbst erschaffenen Inhalten
und einfach mit einer bunten Vielfalt,
wo sich alle selbst verwirklichen können.
Ja, das klingt danach.
Als wäre es jetzt dieses Projekt,
das so in diese Richtung tatsächlich geht.
Also auch wenn wir da noch im spekulativen Bereich sind,
aber dann wäre natürlich spannend, was everywhere dann für Konditionen bietet,
für Leute, die ihre Spiele darin anbieten wollen.
Das war ja auch spannend, als der Epic Store kam
und gesagt hat, er will irgendwie Steam-Konkurrenz machen
und dann zum Beispiel die besseren Konditionen für Entwickler
und Entwicklerinnen hatte zu sagen,
ihr bekommt einen höheren Anteil als bei Steam
bzw. wir nehmen euch weniger von eurem Gewinn weg
oder wir kaufen euch direkt für Exklusivität, für ein Jahr oder für immer
und dann bekommt ihr einfach von Anfang an schon irgendwie
eine Summe ausgezahlt, die ihr dann safe habt
und wir übernehmen dann den Rest.
Also das wäre auf jeden Fall spannend zu sehen,
was denn da die Konditionen für Leute werden,
die wirklich externen Spiele da irgendwie platzieren wollen
auf dieser Plattform.
Ich glaube, das ist tatsächlich auch so die spannendste Herausforderung,
dieses wie motiviere ich Leute damit zu interagieren.
Also ich glaube, professionelle Devs, das ist ja quasi Schritt 2 oder 3.
Aber die Frage, die man sich ja...
Also solche Editoren sind ja nicht komplett neu.
Also ich weiß noch irgendwie, als ich angefangen habe bei der Game Store,
kam dieses Project Sparks aus 2014.
Da hat nie wieder jemand was von gehört.
Aber das hat Ankatrin damals, das war glaube ich,
ihre erste Preview oder so.
Da haben sie das auch schon mit sehr ähnlichen Slogans verkauft.
Das sah auch schon sehr imposant aus.
Es war sogar gameplaymäßig flexibler als everywhere.

Und das gab ja dann immer wieder so.
Ich begab so auch dieses Playstation Dreams oder so.
Ich weiß nicht mehr, wie es sieht.
Das ist jetzt noch relativ neu.
Also das Konzept ist nicht neu und die große Herausforderung,
die du da immer hast, ist...
Sie haben zum Beispiel gesagt,
und ich finde das Ideelle dahinter sehr ehrhaft,
also dass sie so ein bisschen das YouTube für Gaming sein wollen.
Das hat der Adam Whiteing gesagt.
Also sie wollen so ein bisschen diese Demokratisierung,
die YouTube gebracht hat für das Video.
Das wollen sie halt im Gaming machen.
Die Hemmschwellen so weit runter setzen,
dass Leute halt super easy Spiele entwickeln können.
Das finde ich prinzipiell gut.
Das ist schön.
Aber der Vergleich ist halt so ein bisschen schief,
weil YouTube hat ja nicht Filme machen leicht gemacht,
sondern es hat den Vertrieb sehr, sehr leicht gemacht.
Und erst im zweiten Schritt haben dann Leute angefangen,
mit Let's Plays und so zu entdecken,
okay, ich brauche gar kein 100 Millionen Dollar Film,
damit Leute das halt ultra gerne gucken,
sondern ich kann einfach mein Bildschirm filmen
und halt ins Mikro reden.
Und das war relativ günstig dann zu produzieren.
YouTube selbst hat da eher ein Tor geöffnet.
Und ich sehe halt noch, noch nicht,
wie everywhere oder generell ein Spielideater
das Gleiche für Gaming machen könnte,
weil am Ende Gaming ist sehr schnell, einfach kompliziert.
Sie haben da zum Beispiel mir gezeigt,
also so simple, diese Power Plant Mission.
Ja klar, da kriegt auch jemand wie ich hin.
Da geht es halt um simple Türschalter und Trigger
und Spawnpunkte von Gegnern und so.
Das ist nur halt auch relativ langweilig,
muss man auch so sagen.
Dann hast du drei und dann hast du genug.
Und dann haben sie mir einen Boss gezeigt,
also einen riesigen Robo-Spinnen-Boss,
den sie dann auch komplett in everywhere erstellt haben.
Und das ist dann eher schon so deutlich jenseits

von Schulinformatik.
Natürlich musst du nicht selbst in Python
oder weiß ich nicht C-Sharp oder so diese Coats schreiben.
Aber du brauchst ja trotzdem ganz, ganz viele Logic Notes.
Du musst ein totales Verständnis davon haben,
wie diese ganzen, dass diese Robo-Spinne
dann halt feuerspeilen kann und wie sie sich verhält,
wie die Beine und so sich verhalten,
wie die Notes auch zusammenhängen.
Was passiert, wenn halt ein Teil des Beins hochgeht?
Was soll dann mit dem anderen Teil des Beins passieren?
Also man hat da wirklich auch gesehen,
wie viele Coat Notes oder Informations Notes
oder Trigger Notes da an dieser Spinne dranhängen.
Das war ein mehr an halt Dingen, die man umsetzen muss.
Das sehe ich, also Roblox zeigt ja auch,
die Kreativität von jungen Menschen ist unendlich.
Okay, aber es ist schon auch wirklich verdammt komplex.
Und da bin ich noch so ein bisschen skeptisch,
wie Sie das hinkriegen wollen,
dass Leute wirklich so damit spielen und so damit experimentieren.
Aber ich bin auch, was das angeht,
tatsächlich nicht so tief drinnen im Thema wie andere.
Ja, mein erster Gedanke, als ich davon gehört habe,
war auch direkt das Dreams von PlayStation,
was mittlerweile, siehst du, wie wir erinnern
uns nur noch barely an den Namen.
Das war damals auch, wurde so mega groß angekündigt
und war auch ein total ehrbarer, ehrenvoller,
ehrenhafter, ehriger, ein Ehrengedanke.
Und trotzdem ist das heute, ich habe mal geschaut,
das hat noch eine ganz, ganz kleine Reddit-Community
von irgendwie immer den gleichen drei Leuten,
die ihre immer gleichen drei Projekte zeigen.
Einer arbeitet an einem Rebuild von irgendwie Zelda,
Ocarina of Time oder so.
Und der andere hat irgendwie so ein Spiegeleibratspiel entwickelt
und alle paar Wochen posten die mal ihren Fortschritt
und das ist so das Reddit von Dreams gerade.
Und ich glaube, dass zusätzlich zu dieser Herausforderung,
die du genannt hast, dass natürlich der Editor trotzdem,
wenn man was wirklich Hochwertiges machen will,
immer noch unglaublich komplex ist,
selbst wenn der Coding-Teil irgendwie zu großen Teilen

jetzt visuell als Interface dargestellt wird
oder so, es ist am Ende immer noch Coding,
was da im Hintergrund passiert.
Das ist das eine Problem, aber das andere ist,
tatsächlich die Leute dazu motivieren,
überhaupt irgendwas darin machen zu wollen.
Und ich glaube bei Dreams war so ein bisschen das Problem,
das einem einfach gesagt wurde, ja, du kannst halt alles machen.
Und es ist so dieses Problem der weißen Seite,
dann sitzt man halt davor und denkt sich,
ich kann theoretisch alles machen.
Aber es motiviert, glaube ich, nur bedingt
man an in dieser Bibliothek rumzustöbern von Dreams,
und man sieht vielleicht irgendwie zwei, drei Sachen,
wo man denkt, oh ja, das ist beeindruckender,
als ich gedacht hätte, aber auch 98 Dinge,
die einfach nicht besonders cool oder spannend sind
und die nicht länger als eine Minute Spaß machen,
sich darin aufzuhalten.
Und was für mich immer so ein positives Beispiel
von user-generated content ist,
ist dann Super Mario Maker,
weil da hat man schon eine viel konkrete Vorstellung davon,
was man überhaupt darin macht.
In Super Mario Maker auch Basic Mario Level schon drin,
die man einfach spielen kann, wo man dann denkt,
oh, vielleicht mache ich mal so ein ähnliches Level,
aber ich mache es ein bisschen anders.
Und dann fängt man damit an und dann wird man inspiriert
und dann macht man irgendwann was völlig Wildes.
In Super Mario Maker gibt es ja auch super spannende Experimente,
was man aus diesem Editor rausholen kann
in Sachen irgendwie Rätsel-Adventures.
Manche machen einfach Rätsel-Level in Super Mario Maker, super cool.
Und ich glaube da hat man eine größere Motivation,
damit zu interagieren, weil man sagt,
das ist eine konkrete Vorstellung davon.
Mario Spiele ist was, was ich kenne.
Und jetzt versuche ich mal, was Eigenes in die Richtung zu machen.
Wohin gegen in Dreams oder jetzt in Everywhere
oder auch in diesen Dingen, was Epic mal rausgebracht hat,
Core oder wie das hieß.
Da hat man halt einfach keine Vorstellung davon,
was man macht.

Und dann ist die Bibliothek häufig so was wie,
hier hat jemand ein Remake von der PT-Demo von Silent Hills gemacht.

Oh, hier hat noch jemand ein Remake von der PT-Demo
von Silent Hills gemacht.

Oh, hier hat jemand ein Remake von Zelda Ocarina of Time gemacht.

Oh, hier hat jemand ein Spiel gemacht, wie man ein Spiegel eibrät.

Und das ist dann häufig 98% von dem,
was man in diesen Bibliotheken findet.

Ja.

Also ich meine, der Super Mario Maker hat ja auch den großen Vorteil,
dass er super vermarktbar ist, weil du hast ja
diese ganzen Hardcore-Level.

Und als jemand, also die meisten Leute kennen ja Super Mario.

Und wenn sie da halt diese krassen, irgendwie auf Twitch
oder auf YouTube diese krassen Hardcore-Runs sehen, die es ja gibt.

Also das ist ja das Ding bei Mario Maker, finde ich, auf YouTube.

Du hast sofort, du verstehst sofort, okay, das ist krass.

Was ist das denn?

Aber bei diesen, zeig ich mal,
dicken Anführungszeichen, generischen Editoren,
die halt jetzt nicht an sich an den Marker andocken,
hast du das halt nicht.

Und ich sage mal, everywhere wird sich sehr Mühe geben müssen,
dass da was gebaut wird, was mich als Shooter-Fan beeindruckt.

Weil am Ende, du hast ja, ich weiß gar nicht,
ob man im Endeffekt eigene Assets importieren kann,
ob es das geben wird, aber spätestens der Part wird ja kompliziert.

Und das war schon damals so, als ich irgendwie als Teenager
mit dem RPG Maker rumexperimentiert habe, wie sehr viele.

Das war halt auch, das war ja eine simple Skriptsprache.

Und damit was zu bauen, war gar nicht so schwierig.

Das war selbst für mich als junger Teenie schon machbar.

Da muss man nicht so viel können.

Kompliziert wurde es genau in dem Moment,
in dem du halt eigene Assets machen willst, eigene Grafiken,
ein eigenes Kampfsystem bauen willst.

Und da wurde es ganz schnell einfach so komplex,
wie halt normale Spielentwicklung auch ist.

Und das ist halt für mich so eine Herausforderung,
weil dann denke ich mir, Tools sind ja heute schon ein bisschen leichter
oder zugänglicher als noch vor 30 Jahren, würde ich mir behaupten.

Aber es ist immer noch komplex.

Und warum nicht dann, also wenn ich dann wirklich mein eigenes Spiel
entwickeln will, warum nicht dann direkt über die Sachen, die es gibt.

Und dann kann ich es halt über Steam vermarkten.
Weil Steam ist ja eigentlich das, was YouTube für Filme war.
Steam ist ja eigentlich der simpelste Weg des Vertriebs für junge Indie-Devs,
die halt ihr Spiel unterstützen wollen
und dann algorithmisch basiert hochspülen lassen wollen.
Also dann diesen langen Weg zu gehen über everywhere,
wo halt dann noch nicht klar ist, okay, kann ich das denn überhaupt verkaufen,
verdiene ich Geld mit dieser ganzen Arbeit.
Ist es mir das wirklich wert, da auch vorgefertigte Assets zurückgreifen zu können,
weil deine richtig eigene Vision, ich werde niemals mein eigenes Ghostreiken
bauen können mit der Art Editor.
Da hast du dann halt schon mal eine Grenze.
Ihr merkt schon, ich bin vielleicht nicht die Zielgruppe davon.
Ich glaube halt wirklich dieser Gedanke, der super essentiell ist bei everywhere,
ist dieser Gedanke von einem Social Space.
Und den höre ich halt immer, immer wieder.
Das war auch als ich auf der Pressekonferenz in Paris war von Ubisoft.
Das war ihr Riesending.
Sie haben das irgendwie Third Place genannt.
Dass du deine Arbeit hast, oder sagen wir mal ehrlich, die Schule,
wenn du die jüngeren Leute ansprichst.
Und dein Zuhause.
Und dann diesen dritten Ort.
Was für die nicht digitalen Leute, der Skatepark ist.
Oder generell der Park.
Oder der Jugendtreff in den 80ern.
Ich weiß es nicht.
Aber das soll halt...
Man geht halt davon aus, also wir reden ja auch mittlerweile von der Generation Alpha.
Dass die Leute, die nach der Gen Z kommen,
aber auch natürlich schon die Gen Z, noch digitalisierter sind.
Noch nativer im digitalen Raum aufgewachsen sind.
Und die Idee ist, dass du diesen Leuten im Prinzip virtuelle Räume gibst,
in denen sie ihr Sozialleben leben können.
Und das will everywhere stark sein.
Richte dein eigenes Haus ein, macht da dein Quatsch.
Bau irgendein beklopptes Level, wo du weiß ich nicht,
irgendwas aus deiner Schule oder so.
Wo alle in deiner Schule irgendwie Charaktere sind oder was weiß ich.
Und man mit den Rennen fahren kann.
Also wirklich eher so ein kindlicher Zugang.
Ich glaube, das ist so der Hook,
über den sie wirklich das junge große Publikum kriegen wollen.
Und das ist auch der Hook, den ich sogar noch ein bisschen spannender finde,

als die Frage, kann ich damit jetzt mal eigenes GTA programmieren?
Also ich finde das super nachvollziehbar.
Und ich finde, es ist nicht nur ein Hook für junge Leute,
weil theoretisch, wenn du sagst, naja, lasst uns doch nach der Arbeit
oder heute Nachmittag irgendwie, wenn wir frei haben,
uns alle in meiner Wohnung treffen in everywhere.
Und dann können wir da irgendwie, weiß ich nicht,
habe ich mir ein Billiat-Tisch reingestellt,
oder einerseits ein Billiat-Simulator, oder einen kleinen Flipper spielen,
oder was auch immer es da vielleicht an interaktiven Sachen gibt.
Und danach, hey, schau mal, wo wir noch hingehen.
So wie du dich in der echten Welt triffst und sagst,
hey, guck mal, wo wir heute Abend dann noch landen,
nachdem wir was gegessen haben, kannst du halt hier sagen,
na dann gehen wir doch mal in den Hub-Portal-Raum
und schauen, was da gerade so neu angedockt ist.
Vielleicht spielen wir dann ein Wettrennen irgendwie
oder so ein Mini-Mario-Kart, was jemand gebaut hat.
Vielleicht spielen wir irgendwie einen Boss Fight gegen einen Monster,
wo wir gemeinsam dann irgendwie die Strahlen kreuzen müssen
oder so, lustig halt irgendwie Ghostbusters-Style.
Also ich kann mir das schon vorstellen,
als coole Art, einen freizeitlichen Nachmittag zu beginnen,
an dem man sich zumindest nicht physisch selber treffen kann,
aber dann ein bisschen zu quatschen
und dann so ein bisschen so reinzukommen.
Warum nicht? Das ist das eine.
Und das zweite ist, ich glaube, everywhere
schöpft, was das Inhalteerstellen angeht,
aus einem gigantischen Pool, den wir natürlich gar nicht so sehr
auf dem Radar haben, aber das ist nun mal der Pool,
der Menschen die Inhalte für Roblox bauen.
Weil ich habe mal die Zahl gelesen und die ist schon ein paar Jahre alt,
dass es in Roblox knapp 8 Millionen Leute gibt,
die eigene Inhalte kreieren.
Das heißt nicht, dass all diese 8 Millionen Inhalte geil sind.
Wahrscheinlich sind nur ein ganz kleiner Teil davon, wirklich geil.
Und es ist auch sehr viel, ich probiere mal aus
oder ich mache mal den Editor an und spawne einen Monster,
da habe ich keinen Bock mehr.
Aber trotzdem, es gibt diesen gigantischen Pool an Leuten,
die zumindest Interesse daran haben, das zu machen.
Und wenn man sich dann aber Roblox anguckt, Roblox ist inzwischen,
hat so eine kritische Größe, die ja auch ein Steam beispielsweise hat.

Ich meine, wir reden von Roblox, von einer Plattform, auf der über 56 Millionen Menschen, die meisten davon minderjährig, täglich aktiv sind.

Also einen Riesenwust an Leuten, aber genauso einen Riesenwust an Angebot gibt es da.

Es gibt so viele Minigames in Roblox und so viele Sachen.

Und ja, ich kann dann Influenz anzuschauen, wie sie die ausprobieren, um zu gucken, was taugt davon überhaupt.

Aber das ist ja bei Steam genau dasselbe.

Du hast ein Riesenangebot und das, was erstmal dein großes Problem ist, darin ist Sichtbarkeit, auch als Indie-Team.

Ich habe ein cooles Spiel programmiert, nimmt keiner wahr, weil pro Tag erscheinen 12.000 Spieler auf Steam.

Pro Jahr sind es 12.000, aber wie ist das, was ich meine.

Und dann Angebot zu kriegen, hey, es gibt hier ein neues Universum und du als talentierter Schöpfer oder als talentierte Schöpferin kannst jetzt hier vielleicht mal gucken in unserem Everywhere, was du damit bauen kannst.

Vielleicht geht da am Anfang noch nicht alles, was Roblox an Funktionen bietet.

Vielleicht ist es noch ein bisschen simpler, weil du nur Assets verwenden kannst, die im Spiel selber drin sind.

Aber mit der Zeit wird da sicherlich auch eine Möglichkeit kommen, eigene Texturen, Charaktermodelle und Coder einzubinden.

Und dann, schau doch mal, ob das nicht vielleicht die Plattform deiner Wahl ist.

Und hey, du bist von Anfang an mit dabei.

Wenn das Ding dann größer wird, ich glaube, der wirklich, der wichtige Faktor, und das werden Sie machen in irgendeiner Form, wird einfach sein, wie belohne ich die Leute dafür, wenn sie dann kommen und Inhalte bauen für Everywhere.

Also, weil mit dem Editor zu spielen und dafür Erfahrungspunkte im Spiel zu kriegen, das ja schön und gut oder kosmetische Skins frei zu schalten, aber like I care.

Das Geile an Roblox ist ja, du kannst mit diesen Inhalten seit 2013 echtes Geld verdienen.

Allein 2021 hat Roblox über 500 Millionen Dollar an Entwicklerinnen und Entwickler von Roblox-Inhalten ausgeschüttet.

Das ist irrsinnig.

Eine halbe Milliarde Dollar.

Also sprich Roblox ist auch wirklich, das ist ein Beruf.

Inhalte für Roblox zu bauen ist ein Beruf.

Und Everywhere muss es auch dazu machen, wenn sie erfolgreich sein wollen.

Also, dass Leute dann sagen, hey, ich kann Inhalte für Everywhere bauen.

Vielleicht machen sie am Anfang,
wie es Minecraft ja auch hat, so ein Partnerprogramm,
dass sie sagen, okay, das sind jetzt irgendwie kuratierte Community-Creator,
die schon bewiesen haben, dass sie halt nicht nur Unanständigkeiten
und verfassungsfeindliche Inhalte machen,
sondern halt wirklich hochqualitative Minigames bauen können.
Und die unterstützen wir jetzt erstmal.
denen geben wir auch die Möglichkeit,
vielleicht in ihren Minigames dann nochmal spezielle Cosmetics zu verkaufen,
mit denen sie Geld verdienen.
Ja, vielleicht haben wir dann auch das eine oder andere Firmen-Sponsoring.
Dann kannst du halt Sneaker von einer bekannten Marke in den Minigame kaufen
und damit verdienen die Firmen auch vielleicht noch ein bisschen Geld.
Und die Creators, die das Minigame gebaut haben, verdienen noch ein bisschen Geld.
Und so halt anfangen über Partnerschaften nach und nach
so eine In-Game-Wirtschaft zu erzeugen mit User-Generated Content,
wie es halt Roblox hingekriegt hat.
Also das ist ja eigentlich deren großes Verdienst,
nicht nur, dass sie irgendwie schaffen,
ein großer Teil der Jugendkultur geworden zu sein,
sondern einen neuen Weg aufgezeigt haben,
mit Jugendkultur Geld zu verdienen,
indem man halt genau diese Hubwelt weiter befüllt.
Und klar, ich meine, zu den Plänen,
den ich an, haben sie noch nichts gesagt.
Aber vorstellbar wäre es.
Es gibt halt irgendwie drei In-Game-Währungen
und deinen Spieler-Level, das hat man zumindest schon gesehen,
aber ich habe sie dann natürlich auch genau danach gefragt.
Und da sind sie noch so ein bisschen zurückhaltend und sagen,
okay, es wird diverse Belohnungen geben,
wenn du als Creator tätig wirst,
aber wie das genau monetarisiert wird und so.
Was auch ganz interessant war, es gab nur als kleiner Randmultiz,
du kannst nicht nur eigene Level und so weiter da verkaufen
in diesem Shop, sondern auch eigene Bauteile als Kreationen.
Also du kannst den Fachbegriff, den sie da benutzen, vergessen,
aber du kannst zum Beispiel diese Boss-Spinne,
die kannst du auch einfach als Gesamtprojekt blocken,
als Block speichern und dann einfach in diesem Shop anbieten.
Also sie haben schon sehr viel über Economies nachgedacht.
Die Frage ist halt, wie viel davon ist halt echt Geld,
wie viel davon ist halt In-Game-Währung.
Was ich aber gut fand, weil ich auch nicht so klinge,

das ist eine kritische, alteren Perspektive,
aber ich finde halt die kritische Linse immer sehr spannend.
Ich glaube Ihnen schon, dass es Ihnen darum geht,
ein cooles Produkt abzuliefern.
Zumindest auf Basis, das sind ja immer Präsentationen und so,
das ist nicht die finale Release-Version.
Aber Sie haben es zum Beispiel sehr klar gesagt
und da zitiere ich so halb aus dem Gedächtnis,
wir machen nicht so eine Blockchain-Scheiße.
Also wir machen nicht, wir beteiligen uns nicht
an diesen ganzen modernen NFT-Märkten und so weiter.
Wir wollen nicht die Art von Produkt sein,
wir wollen wirklich den Leuten ein ehrliches gutes Angebot
auf dieser Plattform machen.
Und wir wollen auch kein Pay-to-Win-Quatsch machen,
sondern das ist wirklich unser Versuch,
eine örtwerte Welt zu erschaffen mit der Monetarisierung,
wie für uns so ist, dass wir halt die Lichte anlassen können.
Auch da muss man immer abwarten, man kann es wieder zählen.
Aber es war zumindest in der Präsentation von dem,
was Sie gezeigt haben, fand ich es cool,
dass Sie sich klar gegen irgendwas abgrenzen.
Das sieht man gar nicht so oft in solchen Präsentationen,
vor allem nicht von den Studiochefs.
Ja, zwei wichtige Gedanken dazu.
Das eine ist, du hast jetzt natürlich ein bisschen fabuliert,
Micha, mit den ganzen Zukunftsplänen,
von wegen Sponsoring von großen Firmen und Echtgeld
und das da richtig ein großes Konzept hintersteckt.
Aber es ist ja schon durchaus wahrscheinlich,
dass Sie sich darüber Gedanken gemacht haben.
Und ich hole jetzt ein bisschen aus,
mit einem kuriosen Vergleich, aber bear with me.
Es ist ein bekanntes Ding in der Horror-Indys-Szene,
dass viele Spiele versucht haben,
nach dem großen Hype von diesen Five Nets at Freddy's,
genau das quasi nochmal zu machen.
Five Nets at Freddy's wurde erschaffen unter dem Gesichtspunkt,
wir wollen einfach dieses Spiel machen.
Und durch Zufall und durch glückliches Schicksal
und glückliche Fügung ist dieses Spiel zu einem
richtig großen Marketingphänomen geworden,
woraufhin das auch ein richtig großes Merchandise-Ding
mitgezogen hat und plötzlich lauter Kollaborationen

mit anderen Spielen, mit Minecraft, mit Filmen und Schlag nicht tot.
Das hat ja auch ein hauptsächlich junges Publikum, dieses Five Nights at Freddy's irgendwann angezogen.
Und dann war das irgendwann eine Riesenmarke.
Und daraufhin haben dann andere in die Horrorspiele gesagt, oh, wir wollen genau so ein Five Nights at Freddy's entwickeln und haben von Anfang an mit diesen Gedanken im Hinterkopf ihre Spiele entwickelt.
Und ein absolutes Negativbeispiel, was dafür immer genannt wird, ist dieses Poppies Playtime.
Vielleicht hat schon mal jemand von euch irgendwo dieses Monster gesehen von Poppies Playtime.
Das ist so ein blaues, fuseliges Monster, das so ein bisschen aussieht aus der Sesamstraße.
Und du siehst total, dass sie das von Anfang an mit dem Gedanken entwickelt haben, oh, wir wollen, dass direkt mit einer großen Marketingstrategie auf den Markt bringen.
Weil die haben gerade mal Kapitel 1 von diesem Spiel rausgebracht und hatten im Menü schon den Punkt Merchandise.
Und du konntest direkt, Kapitel 1 kam raus, es war nicht besonders gut.
Und du hattest direkt einen Punkt im Menü, hier geht es zum Merchandise.
Und deswegen konnte dieses Spiel niemals so ein Phänomen werden, weil es das einfach von Anfang an geplant hat und es so gewollt war.
Und jetzt versuche ich wieder zurück zu circlen, damit ich dieses Argument sehen ergibt.
Wenn jetzt solche Virtual Worlds existieren, die sagen, hey, wir wollen genau auf dieses Konzept von Roblox aufspringen.
Und wir wollen direkt von Anfang an eigentlich schon dahin, wo Roblox nach Jahren irgendwann war, dann kann das auch schiefgehen.
Wenn man nicht von Anfang an sagt, hey, eigentlich wollen wir erst mal euch nur ein cooles Produkt bieten.
Und dann ist es ja durchaus hoffnungsvoll, dass Sie das zumindest schon mal gesagt haben in der Präsentation, dass das eigentlich Ihr erster Wunsch ist.
Wer auch komisch, wenn Sie es anders sagen würden, na, wir bauen erst mal irgendwie so ein Make-Shift-Schrott zusammen und dann wird es schon.

Aber der Punkt ist natürlich vollkommen richtig.

Das ist auch das, was mir im Kopf rumkreist bei dieser Open-World-Sandbox.

Naja, wenn es da aber jetzt gar nichts darin zu tun gibt, was irgendwie Spaß macht.

Ich meine, Sie haben ja diese Landschaften im Trailer gezeigt, aber irgendwie muss es doch irgendetwas geben, was mich zumindest ein bisschen motiviert darin auch mal damit zu interagieren und darin rumzulaufen über diesen Social Hub hinaus einfach mich mit dieser Welt zu beschäftigen.

Weil sonst, also klar, es gibt halt dann auch, wie heißt es, Mainz-Ei, ich denke immer Mainz-Ei.

Ja, man kann immer die Stadt in Rheinland-Pfalz, ist Mainz in Rheinland-Pfalz.

Oh Gott, bevor ich mich ja weiter verstricke, genau, jedenfalls.

Mainz-Ei kann ich natürlich trotzdem spielen, aber warum soll ich mich mit dieser Sandbox

groß noch weiter beschäftigen, wenn darin alles, was ich erleben kann, ein vereinfachtes Fortnite oder selbst nicht mal das ist, weil es noch kein Battle Royale gibt, sondern irgendwie ein billigen Comic-Shooter.

Deswegen diese, also irgendwie mehr Basis sollte da sein, finde ich auch.

Ja, es ist ganz interessant, weil Sie sich so bewusst eigentlich dagegen entscheiden.

Du bekommst, ich habe ja dieses Anfangs-Tutorial schon gesehen, das ist wirklich nur fünf Minuten so die Grundlagen von so springst du und so läufst du.

Und Sie sagen ganz bewusst, wir wollen die Leute nicht zu lange bei der Hand nehmen, sondern Sie sofort halt freilassen in diese Sandbox.

Natürlich wollen Sie auch, dir nehme ich mal an, irgendwelche Arten von Suggestions geben, dass es irgendwelche Empfehlungen geben wird.

Aber Sie meinten Sie, Sie tun sich halt schwer damit, die Leute jetzt einfach nur mit Dadies und Weeklys vollzuwerfen und mit ganz viel Kram vollzuwerfen, weil sie,

und das fand ich auch ganz interessant, er hat sich schon, also der Adam Whiteing hat sich schon sehr, sehr klar positioniert,

weil ich habe Sie gefragt, warum Sie denken, dass die Art von UGC Projekt, also User Generated Content Projekt heutzutage wichtig ist.

Und da meinte er, das ist, er ist der Meinung, dass halt viel Kreativität im Mainstream verloren gegangen ist, ja, das ist eine Argumentation, die wir auch in der Community immer wieder hören, viel Kreativität verloren gegangen ist in dieser absoluten Professionalisierung von allen Bereichen von Spielen.

Also zum Beispiel hatten Sie erst die Spielerführung, wo dann irgendwie alles so durchgetaktet ist, dass dir genau gesagt wird, was du wo machen wirst und Sie verstehen sich als Gegenentwurf dazu. Was ja eigentlich eine interessante Idee ist, aber ich sehe genau die Herausforderung, die du da auch siehst, dass man da ja den Leuten trotzdem was an die Hand geben muss, weil sie in diesen Editor zu führen.

Du musst Ihnen halt das Gefühl von Relevanz vermitteln, dass das, was ich hier gerade tue, irgendwie eine Relevanz hat, weil gerade wenn ich zum Beispiel noch kein Freundeskreis habe, der in dem Spiel aktiv ist, muss ich ja mit irgendwas anfangen.

Ich muss ja irgendwie da rum spielen.

Ich sollte damit Blöcke aneinander basteln, was auch Geraldine sagt, sonst diese weiße Canvas, ja.

Ich sollte irgendwie Blöcke aneinander packen und der jetzt da irgendwie was bauen und das haben wir in der Community scheren.

Ja, okay.

Oder soll ich da jetzt Rennen fahren?

Ja, gut, bin ich jetzt zwei Rennen gefahren, zwei mal erster geworden.

Kann ich mir jetzt Rollschuhe von kaufen?

Okay, ist cool.

Weil ich will jetzt wirklich noch auf die, keine Ahnung, Inlineskates sparen.

Also ich sehe da einfach noch sehr, sehr viele Herausforderungen, die das Spiel haben wird, um erfolgreich zu sein.

Ja.

Noch ein zweiter Gedanke zu dem, was ihr auch genannt habt, mit dem virtuelle Räume schaffen, um damit seinen Freunden abzuhängen und dass das vor allem jetzt für die neue Generationen, die so stark auf Digitales schon erzogen ist, irgendwie relevant wird.

Wenn man mal drüber nachdenkt, gab es das ja immer.

Also in meiner Kindheit waren diese Virtual Worlds, zum Beispiel solche Sachen wie irgendwie Club, Penguin oder Hubbo-Hotel.

Das waren so diese Kinder-MMOs,
wo man auch virtuelle Räume hatte,
um eben sich selbst zu ausdrücken,
sich selbst zu designen,
seinen Raum zu gestalten
und mit Freunden abzuhängen oder Leute kennenzulernen.
Und davor waren es halt irgendwie
wahrscheinlich andere Sachen.
Und davor waren es irgendwie Multi-User Dungeons,
die ich ja auch noch gespielt habe
mit Legend of the Red Dragon und of the Green Dragon.
Also eigentlich gab es das ja schon immer.
Ich glaube, dass es sich einfach irgendwie
ein bisschen entwickelt hat
von diesen Multi-User Dungeons hin zu
Kinder-Virtual Worlds,
die jetzt zum Beispiel auch oft mit Marken verknüpft waren.
Ich glaube, irgendwie allein McDonalds
hatte irgendwie mehrere solcher Virtual Worlds,
solcher Kinder-MMOs,
die man abhängen konnte
und andere große Marken, Spielzeugmarken
hatten das natürlich auch mass einfach.
Ja.
Mattel hatte total viele eigene Virtual Worlds.
Und jetzt geht das eben rüber
zu diesem ganzen
Minecraft- und Fortnite-Thema,
weil das jetzt eben aktuell angesagt ist.
Ja,
aber das ist auch eine relativ
natürliche Entwicklung,
weil es ist ja, aber es ist völlig richtig nett,
der Wunsch, dich einfach auch mit Leuten
treffen zu können in einem virtuellen Raum
ist so alt wie der virtuelle Raum selbst.
Ist ja klar.
Ich will Dinge lieber gemeinsam mit anderen machen,
als sie alleine zu machen.
Es sei nicht nur eine Story erleben,
dann habe ich um Himmels willen niemanden dabei zu haben,
weil sonst kann ich mich nicht konzentrieren.
Aber das ist eine andere Art von Diskussion.
Und jetzt zu sagen,

ich meine Minecraft hat es ja gezeigt
und was aus Minecraft erwachsen ist,
war ja dann auch dieser Wegruf
zu sehen, hey, es sind
schon mal viele Minecraft-
nochmal auch ganz viele Subkulturen entstanden,
die halt
auf ihren eigenen Servern
bestimmte Unterspielarten
von Minecraft dann wieder betrieben haben.
Also dann ist die Minecraft-
Rollenspiel-Community
da mit verschiedenen Servern.
Es ist irgendwie die Prison-Server-Community
da, wo man sich irgendwie frei bauen muss
oder irgendwie, weiß ich,
ich bin nicht so drin in der Minecraft-Szene,
aber ihr wisst, was ich meine.
Ich habe auch viele Projekte da irgendwie
in den Himmel wachsen lassen und so weiter und so fort.
Also
und das alles trotz eines Spiels,
auf dem das basiert.
Und Roblox ist dann halt der nächste Schritt zu sagen,
naja, wenn wir ein Spiel haben,
das halt so variabel zu bebauen ist,
dass sich da auch Leute einfach ihre eigene
Erfahrung, die sie jetzt gerade suchen,
sei es ein Shooter, sei es ein Rennspiel,
sei es ein Bosskampf, sei es irgendwie auch nur in Ruhe bauen
oder einfach nur in Ruhe irgendwo sitzen
bei einem virtuellen
Kaffee und Quatschen,
dann bieten wir das auch
als Plattform.
Also eigentlich eine coole Evolution.
Aber da kommen wir dann auch wieder zurück
zu diesem
irgendwie merkwürdig platzierten
Cyberpunk GTA, was da drin steht,
weil ich glaube, dass, genau wie Demi gesagt hat,
das ein super wichtiges Verkaufsargument
am Ende sein wird. Also wenn man das nicht hätte,
haben sie es vielleicht echt schwer

zu verkaufen, warum man genau jetzt in dieser Virtual World abhängen Sachen bauen, und Sachen ausprobieren sollte. Aber klar, wenn sie damit irgendwie erstmal Leute anlocken und die dann eh schon eingelockt sind, ist man eher motiviert, auch mal was auszuprobieren.

Ja.

Und es gibt nichts, was bei Kindern beliebter ist als GTA.

Also nicht offiziell natürlich, jugenschutzmäßig.

Die Fenster hat faszinierend, dass dieses Spiel ist seit fünf Jahren in Entwicklung.

Und die Mühlen der Gaming Industrialen langsam, aber dass man da jetzt so allmählich merkt,

was mit diesen ganzen

User Generated Content Ideen, die ja nicht neu sind, aber die immer wieder aufkommen, was da halt passiert.

Also Spiel soll ja dieses Jahr noch rauskommen und eigentlich hätten sie das letztes Jahr rausbringen müssen. Ja, als diese ganze Pandemie-Situation noch akut aber zynisch gesagt, aber natürlich auch als einfach der Spielmarkt sehr viel ausgedünnt war. Ich glaube, das wäre eigentlich ein gutes Timing gewesen.

Aber nichtsdestotrotz auch dieses Jahr kann es sein. Ja, aber diese ganzen User Generated Sachen, das ist so ein Buzzword.

Sie haben, ich habe es mich auch schon im Vorgespräch geschrieben,

UGC ist anscheinend schon so ein Label, dass sie mir gar nicht mehr erklärt haben, was das überhaupt heißt.

Und ich bin natürlich smart, ich habe da sofort an User Generated Content gedacht, oder das google.

Aber quasi das ist was, was man immer wieder häufiger sieht.

Sei es auch bei den großen Publishern, ich habe ja schon von Ubisoft gesprochen,

dass einfach diese Vorstellung davon,
dass man die Leute
selbst zu den Creatern
werden lässt, ist einfach extrem
in unserer Zeit.

Ja,
das ist der Traum.

Deswegen heißt es ja Dreams of PlayStation,
weil sie davon träumen, dass das
natürlich einem Spiel so viel helfen kann.

Du baust eine Community, die wirklich
täglich engagiert ist,
die täglich gebaut oder
irgendwie gebaute Sachen genießt
in deinem Spiel, das ist der Traum.

Aber ich finde es halt geil, wie dieser Traum immer wieder kommt.
So alle paar Jahre.

Ich habe es lustig,
weil du warst ja letztes Jahr bei Ubisoft in Paris
und hast mit denen auch gesprochen über
darüber, wie sie halt die Zukunft von Ubisoft sehen.

Wo sich Ubisoft das ja
von Krise zu Krise gewandert ist in den letzten Jahren,
wo die sich eigentlich jetzt hin entwickeln möchten,
um da auch wieder Stabilität reinzubringen.

Und auch da war User Generated Content
ein großes Thema.

Und dann habe ich gesagt, oh cool, da gucke ich mal, ob es noch mehr Interviews gibt
mit Yves Gilmour zum Beispiel, mit dem Firmenchef.

Und habe dann ein Interview gefunden,
wo Yves Gilmour sagt, User Generated Content
ist die Zukunft.

Wir haben ein Geheimprojekt in der Entwicklung,
das auf User Generated Content
setzt und auf Kreativität unserer Community.

Und da habe ich geguckt,
dieses Interview war vor 16 Jahren.

Also es kommt
einfach wieder. Damals,
ich habe auch ehrlich gesagt keine Ahnung, was er mit diesem Geheimprojekt meint,
war das dann Ghost Recon Wildlands
oder so mit Missions-Editor
oder so was anderes.

Aber

Ghost in Circles sagt man auch,
dieser Trend kommt immer wieder
und genau Electronic Arts ist auch wieder sehr stark engagiert
in diesem
Feld User Generated Content.
Einerseits natürlich, weil sie bei die Sims
gesehen haben, dass es ein sehr großer
und fruchtbarer Bereich sein kann,
wenn Leute halt eigene Sachen bauen
in den Editoren und auch diese
total engagierte Sims-Community, die daraus entstanden ist
aus Modeling und Editoren
für EA mega wertvoll,
weil sie auch DLCs verkaufen und so weiter.
Es gab ein Interview
mit der Co-CTO
also der
Co-Technologie-Chefin von Electronic Arts,
der Maria Radulowicz-Nastich
von Axios,
wo sie gesagt hat, EA
setzt immer mehr Geld und Ressourcen
gerade ein, um Tools zu bauen
mit den Spielerinnen und Spieler ihre eigenen
Inhalte bauen können.
Und auch der Andrew Wilson, der CEO von EA
das letzte Jahr bekräftigt und hat gesagt,
Nutzergenerierte Inhalte
sind der Schlüssel
zu den Gewinnen des nächsten Jahrzehnts.
Ich meine, es finde
es schön, dass ein CEO immer erst mal mit
Gewinnen argumentiert und nicht mit Spielspaß.
Aber hey, wir sehen es ihm nach,
Andrew, vollkommen okay.
Aber auch da bei EA sagen sie, hey, wenn
wir weiter erfolgreich bleiben wollen, führt
kein Weg vorbei.
Und ich glaube daher kommen ja auch solche
Experimente wie Battlefield Portal
weil sie sagen, ja,
also eine
komplett freie Modding und so
ist vielleicht nicht die Zukunft

unserer Spiele, insbesondere wenn Cloud Gaming mal kommt, weil die will ich ein Spiel modden, das irgendwo auf einem Server liegt. Also ist ja dann quasi physisch nicht auf deiner Platte und damit halt viel schwieriger damit jetzt rumzuprogrammieren. Aber was wir natürlich immer machen können, ist Editoren einbauen. Einfach den Leuten Tools im Spiel selber zu geben mit denen sie rumspielen können, die wir gebaut haben, aber die sie dann nutzen können, um sich irgendwas eigenes zu bauen. Ich bin mir nicht, ich meine, du bist der Battlefield-Experte demnir, aber Battlefield Portal ist das ein guter erster Schritt in die Richtung oder ist es eher... Hat super funktioniert, als sie gesagt haben. Hier, wir haben super easy, guck mal, wie leicht man diese 400 Logic Notes miteinander verbinden kann um Modus zu bauen. Ich meine Battlefield Portal, das ist halt auch ein schwieriger, sehr schwierig da die Daten zu erheben, weil es ja, also Battlefield hatte einfach ein furchtbaren Start und das lag ja nicht an Portal. Also wer weiß in welche Richtung es gegangen wäre, aber stand jetzt ist es halt relativ kaputt, weil ja auch sowieso dann zur Release alle das Ding nur genutzt haben, um halt XP Farmspots zu bauen. Aber ja, das ist auf jeden Fall an irgendwas musste ich gerade noch denken, irgendein Editor den es auch noch mal gab. Gladium hatte seinen Snap Map und da haben wir auch da nichts mehr wirklich von gehört. Na ja, egal, mir fällt es bestimmt gleich nochmal ein, aber ja, es ist auf jeden Fall ein Zeichen dieser Richtung, da bin ich total bei euch. Ich meine Ubisoft selbst

hat ja auch bei One Stocks Legion zusammengearbeitet mit dieser Nomad Group, die dieses Script Hook Mods macht. Haben sie ja vorher schon gebaut für Far Cry, glaube ich, für Mafia, für verschiedenste Spiele und dieses Script Hook Mod ist einfach auch nur ein In-Game Editor, mit dem du alle Bestandteile des Spiels kletieren kannst. Du kannst Minigames bauen, du kannst bei One Stocks Legion konkret, haben sie mit denen zusammengearbeitet irgendwie eine Rennstrecke durch den Londoner Himmel bauen, du kannst diese Open World umbauen, du kannst eigene Charaktere da rein designen und sowas. Also kannst aus One Stocks Legion sozusagen deine eigene Minigame oder sogar Maxi-Game-Sammlung bauen, je nachdem wie versiert du halt bist im Umgang mit dieser Mod. Und das ist offiziell unterstützt von Ubisoft. Also sie haben sich sozusagen den Editor extern ja, weiß ich, ob das eine finanzielle Unterstützung war, ich würde mal hoffen, dass die Nomad Group auch ein bisschen was dafür bekommen hat, aber sie haben sich den sozusagen extern reingekauft. Und all diese Versuche ja, deuten da schon drauf hin, ne? Ja, das ist irgendwie wahr, nicht fertig, ich ramble nur wie so ein alter Mann. Nämlich sind wir jetzt eingefallen. Forza Horizon 5 hat auch sehr darauf gesetzt, schon von Microsoft Seite, da dir so viele Editor-Tools wie möglich an die Hand zu geben, um halt eigene Open World Strecken zu machen und so. Und das hat man ja auch schon ich glaube, bei Forza Horizon 4 schon gesehen, die ganzen Loopings, die man bauen konnte. Oder haben sie sogar dann als Rahmen der wöchentlichen Challenges immer eine Community Challenge mit reingebaut, wo du als Strecken fahren musstest, die von der

Community gebaut wurden.
Also da hatten sie es sehr prominent drin.
Jetzt ist mir das andere schon wieder entfallen, egal.
Geraldine, du hast bestimmt auch noch.
Ja, tatsächlich
ich habe genau über dieses Thema, auch über
diese Herausforderung user-generated content
mit Natalie gesprochen in unserem
Talk über Live by You.
Also jetzt die neue Lebensimulation von Paradox.
Dann haben wir auch festgestellt, dass das
ein schmaler Grad sein kann
von, man
überlässt einfach den
den Usern alles, den man sagt, wir haben
einfach nicht die Ressourcen euch wahnsinnig viel
zu bieten. Und jetzt werfen wir euch das mal
vor die Füße, damit ihr irgendwie ein cooles Spiel daraus
macht. Bis hin zu, nee, das ist
wirklich total userfreundlich und community
freundlich, weil wir bieten euch eh schon ein cooles
Spiel und sagen, ihr könnt jetzt alles daraus
machen, was ihr wollt.
Im Falle von Paradox bin ich mal zuversichtlich,
weil Paradox ja durchaus viele, viele Jahre
Erfahrung hat mit user-generated content
und auch mit der Verknüpfung von
user-generated content
und nochmal eigenen DLCs. Also da ist es
nicht so, dass sie das komplett in die Hände
der User immer geben würden.
Aber es ist eben auch
glaube ich ein Spektrum zu sagen,
man hat ein Spiel,
wie jetzt Live by You oder wie
eben ein Shooter, in dem es nochmal
user-generated maps
geben kann. Oder auf der anderen Seite
des Spektrums, man hat eigentlich nicht wirklich
ein Spiel, sondern man hat eigentlich nur eine
Sandbox, in der man Spiele bauen kann,
wie jetzt im Falle von Dreams.
Ja, ich möchte
eine große Vision in den Raum stellen

an diesem Punkt, denn
was ja bei user-generated content
grundsätzlich ja schon
eine sehr grundlegende
Abschreckung ist sozusagen. Insbesondere
wenn es an sowas geht, wie Roblox
mit Programmieren, ist ja
sich mit diesen Edituren überhaupt
zu beschäftigen.
Also eine Unreal Engine 5 mag mir
noch so viel vereinfachen,
wenn einfach nur dieses
Baufenster aufgeht, also das Editorfenster
sitze ich erstmal da und sage
Oh,
ein Dropdown-Menü,
Untermenüs, bei Unity
also meine Freundin hat lustigerweise
angefangen mit sich mit Unity
Programmierung zu beschäftigen aus purer
Langeweile und
oh, es heißt doch immer
auch Unity vereinfacht so viel und du tut
es ja auch natürlich, faktisch, aber
wow, du musst erstmal da reinkommen.
Und die große Vision, glaube ich,
an der Stelle, aber
da sind wir noch nicht, ich sage nur, wenn wir uns
die nächsten Jahre anschauen auch, was Gaming
angeht, die große Vision, was diese Edituren
angeht, ist
Unterstützung durch künstliche Intelligenz.
Weil Roblox zum Beispiel
hat gerade
eine generative KI
eingebaut
in seinen Programmier-Editor.
Sodass du darin, also in dem Programmier-Editor
musste man halt früher eine Skriptsprache lernen
und programmieren halt, wie man es klassisch kennt.
Inzwischen kannst du bestimmte
Funktionen und Befehle an diesen
Editor auch übermitteln, indem du
einfach Klartext eingibst,

also was der Editor machen soll.
Wenn du da irgendwie, weiß ich nicht,
eine Kiste gespawnt hast,
kannst du halt diesem Editor sagen, mach
das Objekt Pink
und dann ist die Kiste Pink.
Und du musst nicht eingeben
irgendwie eckige Klammer, Change eckige Klammer
zu, Hashtag Objekt, Container
15 mit Farbcode
Hashtag B 23 57.
Musst du nicht, sondern sag's einfach,
wie ein echter Mensch es tun würde,
mach das Objekt Pink.
Und das funktioniert momentan
per Texteingabe.
Aber wenn wir noch mal einen Schritt weiter denken,
spräche nix dagegen, das auch per Spracheingabe
machen zu können.
Und dann stelle man sich vor, in einem Spiel
der Zukunft, das mit User Generated Content
arbeitet, und Roblox ist ja gerade auf dem
Weg dahin, gäbe es
Edituren,
ich sage nicht, mit denen man sich gar nicht
mehr beschäftigen muss, weil dann kommt
am Ende trotzdem nur Müll raus, ja auch die KI
rettet nicht alles, aber gäbe es
Edituren, die so viel intuitiver sind
und einfacher zu bedienen sind,
weil du einfach mit ihnen reden kannst.
Auch wenn ich mir vorstellen würde
im Everywhere, wenn ich ein Haus möchte,
dann gehe ich halt in den Editor und
beschreibe erstmal in blumigsten Worten
wie dieses Haus aussehen soll.
Ja, ich möchte eine Villa
an einem See voller
orangschfarbener Schwäne
die Säulen vor dem Eingang hat
und einen Weg
geflastert aus Tunenköpfen,
der zu diesem Eingang führt.
Das ist sehr stilvoll.

Aber dann versucht
halt das Spiel das zu bauen.
Nochmal, das ist Technologie, die so
in der Form 1 zu 1,
ich wüsste nicht, dass sie so existiert,
aber generative KI
kann jetzt schon sehr viel
und sie dann halt nach und nach
zu trainieren aus solchen Sprachbefehlen
auch wirklich sinnvolle Level-Umgebungen
zu bauen, wo man nicht an jedem Stein
oder an jedem orangischen Schwarm festhängt
oder sowas, das wird dauern
aber es ist
nicht unmöglich.

Ja,
als Person,
die jahrelang im Studium
mühevoll programmieren gelernt hat,
tut mir das in der Seele weh
der Gedanke, dass so was mal passieren wird.
Es ist natürlich ein superfaszinierender
Gedank, aber dann sind wir auch in der gleichen
Diskussion, in der man auch
aktuell ja über KI-Kunst ist,
über KI-generierte Bilder,
weil
natürlich Leute sagen, hey, meine Idee
ist doch auch was wert und vielleicht habe ich
einfach nicht die Tools oder
das Schick oder die jahrelange Erfahrung
im Digital Painting,
dass ich das umsetzen kann, aber ich hab
eine total coole Idee und ich will die jetzt
einfach binnen Sekunden umgesetzt haben.
Das ist natürlich ein nachvollziehbarer Gedanke
und natürlich ist es ein nachvollziehbarer Gedanke
zu sagen, hey, das ist so cool, dass das zugänglich
ist für Leute, die das nicht jahrelang gelernt haben
und die nicht
irgendwie jetzt Kompetenz in
der Gedanke, da gehört ja so viel mehr als
programmierend dazu, so ein Level zu gestalten,
da gehört ja Lighting, Texturing, Modeling

und so weiter, alles dazu
und wie gesagt, allein das Leveldesign,
dass man nicht ständig an einem Schwarten hängen bleibt,
das sind alles eigentlich verschiedene Jobs
und die wenigsten Leute haben all das
gleichzeitig gelernt.

Und das ist natürlich ein
guter Gedanke erstmal zu sagen, hey, das ist
zugänglich für alle, aber es ist auch
irgendwo ein frustrierender Gedanke
für Menschen, die das jahrelang gelernt haben
besser umsetzen können
als jede KI es je könnte.

Unabhängig davon, dass
bei der KI-Bilder-Diskussion natürlich auch noch
Urheberrecht mit dran hängt, das hätte
man dann nicht.

Aber ich verstehe schon, dass Künstler sagen, hey,
ich habe das jahrelang gelernt, ich habe mir
das jahrelang selbst beigebracht
und ich finde halt, dass
handgezeichnete oder handgemachte Bilder
oder in dem Fall dann Spielelevel immer noch mehr
wert sind, wenn man dann überflutet wird
mit so KI-Content

könnte sich das sehr schnell ein
Überforderungs- und Sättigungsgefühl
einstellen, vor allem wenn die dann alle
gleich aussehen. Man hat es ja eh schon,
dass wenn man in einem Editor arbeitet,
in dem man vorgefährdigte Assets benutzt
oder selbst Assets erstellt, wie in Dreams,
es sieht immer nach Dreams aus.

Es hat immer diesen Shader
von Dreams drüber, es hat immer die Farben
diese Farbpalette von Dreams,
man sieht es, wenn man genau hinschaut.
Und wenn das dann auch noch KI generiert ist,
boah, weiß ich nicht.

Was denn?

Das Spiegeleispiel
kriegt auch eine KI auch hin, glaub ich.
Meine Hoffnung wäre ja,
aber das ist jetzt wiederum

sehr weit in die Zukunft gedacht,
meine Hoffnung wäre ja, dass
trotzdem dieser qualitative Unterschied
ob ein Spiel von wirklich
echten Menschen
mit kreativen und
guten Ideen und Gedanken entwickelt wird
oder ob es von einem Editor
entwickelt wird
also von der KI halt einfach
anhand von gruden Vorgaben
ausgewürfelt wird
dass dieser Unterschied halt dennoch auch
in Zukunft weiter besteht,
also dass wir zum Beispiel jetzt auch auf Everywhere bezogen,
eindeutig merken,
dass Mind's Eye als handgebaute Erfahrung
von einem Team, das vom ehemaligen Entwicklungsleiter
der GTA Serie geleitet wird
eine choreografiertere
und hochwertigere Erfahrung, also
hoffentlich ist, als es irgendwas ist,
was in Everywhere selbst gebaut wurde.
Und dass dann auch andere
Module hypothetisch gesprochen,
die an Everywhere angedockt würden
und von wirklich engagierten
und fähigen Teams gebaut werden
auch nochmal eine ganz andere Hausnummer sind,
als
hey, ich habe hier mein eigenes Mario Kart gebaut
in Everywhere, also
jetzt mal, ohne dass ich jemals ein Mario Kart bauen könnte,
könnte ich nicht.
Also selbst das wäre schon eine große,
große, wie sagt man auf Deutsch,
accomplishment, Leistung, genau,
dass es das weiter gibt, so diese Unterschiede,
dass darauf würde ich schon hoffen,
in Zukunft.
Ja, und ich kann ja auch ein transformativer Prozess sein,
dass
wo ich zumindest, also das halt,
wenn du ein Genie hast,

ist im Endeffekt trotzdem ein Unterschied macht,
selbst wenn dieses Genie mit KI
unterstützt,
was weiß ich, Editor Software entwickelt,
dass quasi der Mensch
und die tollen Ideen von Menschen,
wie auch Jeralines angesprochen hat,
eine Rolle spielen,
weil im Endeffekt, es ist ja,
ist genau so, sagt Jeraline, am Ende ist ja
eine edle Idee dahinter, nämlich
im Prinzip alle Menschen zu befähigen,
ihre Ideen umzusetzen, unabhängig von,
sag ich mal,
Talent jetzt in Programmierung
oder in mathematischen Denken oder in Modeling
oder was weiß ich.
Und da will ich auch dann glauben,
dass das einfach immer noch ein Unterschied machen kann.
Ja, ich habe übrigens heute mit der Meldung,
dass
KI unterstützten Tools Dialoge schreiben lässt,
da liegt jetzt auch irgendwo
ein offensichtlicher Joke zu,
weil hallo auf der Straße, aber den mag ich jetzt nicht,
weil ich nicht Stimmung gegen KI
machen will, weil das muss ja nicht heißen,
dass diese Dialoge wirklich von einem Roboter geschrieben sind,
sondern da geht es ja auch sehr viel.
Es geht ja sehr viel einfach darum,
dem menschlichen Denk- und dem menschlichen Handeln
Stützzylinder an die Hand zu geben,
Prozesse zu vereinfachen, Barrieren zu
abzuschaffen, dass es halt
mehr transformieren wird als nur das,
was zu simpel gedacht ist.
Das liegt auf der Hand, aber ich bin zumindest sehr neugierig,
was auch everywhere damit in den nächsten Jahren machen wird,
weil das wird jetzt einfach,
das wissen wir ja, einfach ein sehr schneller
Prozess werden, KI-Integration
in allen Bereichen.
Ja.
Noch ein fabulierender Gedanke dazu.

Ich glaube, dass es nicht nur weiterhin natürlich
ein Unterschied machen wird, ob irgendwas
Hand gezeichnet, Hand gebaut, Hand programmiert
ist, Hand geschrieben
oder eben von der KI erstellt wurde.
Ich glaube auch, dass die Tatsache,
dass man es in
allen Medien einfach merkt,
wenn man einfach mal genauer hinschaut,
dass das von der KI existiert.
Also jetzt am Beispiel von Bildern eben,
dass natürlich KI-Bilder
alle irgendwie diesen
distinct KI-Look irgendwie haben.
Und ich habe neulich einen interessanten Twitter
zu gesehen von einer Künstlerin, glaube ich,
die hatte geschrieben, dass sie sich
vorstellen könnte, dass der Trend
dadurch mehr geschiftet wird
in den nächsten Jahren zu
sage ich mal
objektiv hässlicherer Kunst
zum Beispiel Richtung Folkart.
Und damit meinte sie Kunst, die so
Ecken und Kanten hat, nicht wirklich hässliche Kunst,
sondern so zum Beispiel
super grob skizzierte Kunst,
Folkart.
Sachen, die nicht in diesem
perfekten KI-Universum existieren
und von der KI auch nicht nachgemacht
werden können. Und das
könnte ich mir dann natürlich auch vorstellen,
wenn ich in die Richtung fabulieren, hey, es gibt
super viel KI-generierte Spiele und Level,
vielleicht geht der Trend,
weil man dann davon wieder übersättigt wird
oder es irgendwann zu viel gesehen hat,
wieder mehr in Richtung Spiele
mit Ecken und Kanten.
Mehr Gothic, meinst du? Ja, Piranha Bytes, jubelt.
Ja, Gothic, richtig.
Der Trend geht Richtung Gothic.
Exakt.

Jawoll, die neue Sternstunde für Piranha Bytes. Aber klar, ja, gut vorstellbar. Es gibt ja auch die neuen Sternstunde im Kleinen, wo so auch von Modding-Teams erstellte KI-Tools Spieler bereichert haben. Es gibt eine Mod für Mountain Blade 2 Bannerlord, die den NPCs im Spiel, die halt sonst nur drei, vier Sätze im Gesicht haben, die sagen können, wollte ich auch nicht sagen, die denen einfach mehr in den Mund legen kann, was dann generiert wird auf Basis von ChatGPT. Ich muss dazu sagen, ich habe es selbst nicht ausprobiert, aber habe mich also Nutzung auf eigene Gefahr. Keine Ahnung, man hat ja sonst was alles schon an tatsächlich Falschen oder noch schlimmeren KI-Aussagen gesehen von diversen Tools. Wir müssen das auch in solche Richtungen denken, dass eine Aufgabe für die auch selbst das Entwicklerteam keine Ressourcen alokieren würde, hey, mach mal, noch mehr generische NPC Dialoge, danke vielmals. Das ist so eine Aufgabe. Selbst wenn Sie es nicht im Studio machen, von dem Moddingteam vielleicht in dein Spiel reingebastelt wird mit Hilfe von KI Tools. Also, dass du einfach das Spiel ein bisschen dadurch bereichern kannst und was dazu kommt noch. Woran die Haven Studios gerade arbeiten in Montreal. Das ist ein Studio, das Sony gehört. Das ist ein neue Studio von Jade Raymond, der ehemaligen Producerin von Assassin's Creed. Das ist das neue Studio, was sie gegründet hat. Und die arbeiten auch nach eigener Aussage an KI Tools, mit denen es möglich ist, zumindest grobe virtuelle Charaktere, also die Schablonen von Charakteren zu erstellen auf Basis von einfachen Texteingaben. Also, im Prinzip das, was der Roblox-Editor auch macht, dass du sagen kannst, okay, ich will irgendwie einen Piraten mit Augenklappe und Holzbein und einem Papageien auf der Schulter mit einem roten Mantel an. So, um mal den absolut originellsten Charakter aller Zeiten zu entwerfen. Und dann sagst du, das ist dem Tool. Und das Tool baut dir eine grobe Version davon. Auf Basis wahrscheinlich von anderen Ubisoft-Spielen oder Ubisoft-Datenbanken, mit denen sie es gefüttert haben. An dieser Stelle gar nicht mehr Ubisoft.

Ups, die Jade Raymond geklaut hat bei Ubisoft von Sony-Datenbanken natürlich, mit denen sie es dann gefüttert haben. Egal irgendwelche Datenbanken halt. Baut dir daraus eine grobe Version und dann

kann immer noch mal jemand ran gehen mit einem Händchen und einem Gefühl für, ja, wofür soll der

Charakter stehen? Welche Details bringen wir da noch mal besonders zum Vorschein? Also einfach noch mal viel intensivere Beschäftigung damit sogar auch, wie dieser Charakter am Ende aussehen soll,

wenn diese grob Arbeit, diese Schablonierung am Anfang toll ist, wenn die übernommen wird von dem Tool. Also insofern, ja, KI kann viele rechtliche Stolpersteine und sonstiges noch haben, aber sie kann auch Chancen haben und sie kann erst recht auch Chancen haben für User-Generated Content, glaube ich, wenn es möglich wird, Editoren in Zukunft leichter bedienen zu können. Das war

unser kleiner Ausblick in die Zukunft des Gamings, sei denn ihr beiden habt noch Dinge, die jetzt euch dringend auf der Seele lassen und die ihr unbedingt noch los werden müsst.

Nee, ich weine mich jetzt in den Schlaf bei dem Gedanken an User-Generated, KI-Generated Spiele in den nächsten Jahren. Okay, ich werde auf jeden Fall... Okay, okay, schade. Ja, ich meine... Naja.

Wenn die, ja, ich meine, ist halt so dann... Tut mir leid. Hashtag schade. Macht das.

Wenn die KI das Spiegelei, wenn es überall nur noch so Spiegelei Spiele gibt, die von der KI generiert wurden, dann wissen wir, dass die Leute diesen Podcast gehört haben. Ey, und wenn ich irgendwo in EveryWare eine Villa sehe mit orangenden Schwellen, dann ist die Urheberrechtsklage so was

von raus. Ist ja wohl klar, dass es jetzt meine Idee, wenn die nachgebaut wird, gibt es hier richtig Stress. Anyway, ich hoffe, ihr hattet Spaß bei diesem Talk oder beziehungsweise oder ihr weint euch auch in den Schlaf jetzt nach diesem Talk über EveryWare. Zucht euch eines dieser beiden Extreme gerne aus. Ich sage vielen Dank, Geraldine, vielen Dank, Demi und vielen Dank an alle Dienste.

Auch die, die es noch wieder zugeschaut und zugehört haben, machts gut und bis zum nächsten Ehrenspiel.

Ciao. Ciao.

Für deine Naturgarten gibt es jetzt auf hornbach.de/slash/natur.