

Die Gamescom 2023 ist vorbei und wie sich das für gute Spielejournalisten und Journalisten gehört, sitzen wir gemütlich auf dem Sofa und lassen sie Revue passieren mit einem Fazit, was von unseren Highlights, was an uns gut gefallen, was nicht so gut, damit wir eine sehr ausufernde Fazit, Podcast-Folge für euch drehen und aufnehmen können, habe ich mir zwei Kolleginnen und Kollegen

dazu geholt, die auf ihre ganz eigene Weise involviert waren. Zum einen Paul aus unserem Videoteam Hallo Paul. Hallo. Paul hat die ganze Woche für uns News gemacht und sitzt weiterhin an Videos rund um die Gamescom, hat auch schon ein paar von den Demos ausprobiert und Natalie ist auch davon der Gamescom Hallo. Hallöchen. Natalie war auf der Gamescom und hat wahrscheinlich

jedes Spiel gespielt, das in der Zeit Menschen möglich war. Eventuell hat sie auch einen Klon von sich erschaffen, der dann wiederum noch mehr Spiele gespielt hat. Ist das richtig? Du weißt gar nicht,

wie nah du an der korrekten Antwort bist. Zeitumkehrer? Mit dem Klon war schon ein Hinweis auf einen Favoriten, von dem du vielleicht sprechen möchtest. Sneaky. Ja wunderbar. Ich würde sagen, wir reden einfach mal ganz entspannt darüber, was waren eure Highlights der Messe? Das können Spiele sein, das können aber auch Situationen sein, Dinge. Ich würde mal anfangen. Und zwar, eins von meinen Highlights war tatsächlich ein Stand, nämlich der Xbox Stand, der war ja riesig. Und die haben dieses Jahr aber auch wieder sehr viel für Accessibility getan. Also die hatten nicht nur, also die haben einem das nicht so unter die Nase gerieben, da stand da nicht überall irgendwie, ja hier, wir machen Accessibility oder so, aber der war rollstuhlgerecht. Es gab verschiedene Tische, wo man den Tisch hoch und runter schieben konnte, damit die Leute spielen konnten,

egal wo sie saßen und wie sie saßen. Es gab so Beruhigungsspielzeuge, es gab ASL, also American Sign Language

und deutsche Gebärdensprache Übersetzer, die gekommen sind, wenn man, wenn die gesehen haben,

dass es irgendwas gibt, die haben dann eine Führung gemacht. Es gab Räume, wo man sich beruhigen konnte, wenn es einfach alles zu laut war. Und ich finde das richtig, richtig gut. Also die hatten

auch ihre beiden Berater da rumlaufen, die sich wirklich damit verpasst haben. Und wie gesagt, die hängen es halt da jetzt nicht so in die große Glocke. Ich fand es aber nice. Also das fand ich richtig cool. Und ich hoffe, dass auch viele andere Stände sehen, okay, das kommt gut bei den Leuten an.

Das machen wir jetzt mehr. Genau, das wollte ich noch ganz dringend direkt zum Anfang loswerden, aber

Natalie. Ja, wenn du jetzt bei irgendeinem von deinen Highlights anfangen würdest, wo würdest du beginnen?

Also ich glaube, die Gamescom als Ganze, weil das war ja meine allererste Gamescom für die Gamescom. Und das war eine komplett neue Erfahrung, da mal so ein bisschen auch Unterstress mal so eine

Preview zu schreiben und direkt nach einem Termin irgendwie sich eine Story zu überlegen, wofür ich

tatsächlich relativ viel Zeit hatte, weil ich zwischen den Hallen hin und her gewandt bin und dann

das Glocke aus einer halben Stunde vergangen, das war der Artikel quasi schon geschrieben. Und dann aus dem Hotel war alles fertig gemacht, an das Münchner Team übergeben. Also so dieser ganze, dieser ganze Hassel, der damit kommt. Es hat einfach sehr, sehr viel Spaß gemacht, auch die ganze Sorge, auch mal die Leute, mit denen man immer nur per Mail irgendwie zu tun hat, mal endlich zu treffen, kennenzulernen, bisschen zu quatschen, auch mit den Entwicklern zu reden. Und ja, es war einfach sehr, sehr schöne, sehr coole Erfahrung. Aber wenn ich jetzt über Spiele nachdenke, dann war mein Highlight natürlich Alan Wake 2. Alan Wake 2 war mein Highlight, weil ich einfach davor immer echt Sorgen gehabt habe, so, hey, was wird denn daraus? Wird das jetzt ein cooler Nachfolge? Kriegen die das sehen? Ich hatte gar keine Vorstellung davon, wie dieses Spiel denn eigentlich aussehen soll. Und dann bin ich da reingegangen in den Termin, habe mir 45 Minuten Gameplay angeschaut und habe gesagt, okay, jetzt bin ich beruhigt, jetzt kann ich mich einfach nur auf den Release freuen und ich habe megabock. Nice, was gefiel dir besonders gut? Dass sie es einfach geschafft haben oder bzw. in dem, was ich gesehen habe, hatte ich einfach das Gefühl, dass sie es geschafft haben. Den Geist und diese, einfach die Quintessenz von Alan Wake einzufangen, also dass es genauso atmosphärisch wirkt, wie es sein soll. Dass es einfach eine unfassbar coole Stimmung hat und bekannte Elemente, aber diese dann gleichzeitig erweitert und auch sehr coole erweitert, wie ich finde, also um fantastische, einfach Rätselmekhaniken. Ich bin ja eh, also mit Rätseln kriege ich nur ein bisschen. Und das hat mir einfach sehr, sehr gut gefallen. Ich finde, das sieht fantastisch aus, auch wenn Alan Wake aussieht wie so ein richtig müder Keanu Reeves. Also im Grunde wie Keanu Reeves. Ja, aber ich war einfach total begeistert und ich fand auch die Veranstaltung sehr cool. Ich habe Sam Lake getroffen, es war im Kino, ich konnte Popcorn essen, es war mein einziges Essen an dem Tag. Ja, es war einfach, es war einfach sehr, sehr cool und hat mein Fanherz einfach sehr glücklich gemacht. Schön, das freut mich. Ja, du hast auch erzählt, dass es jetzt quasi eine Möglichkeit gibt, Geschichte umzuschreiben und das sind ja quasi dann die Rätsel auch und zwar einfach indem man einfache Anführungszeichen, indem man einfach Echoes sozusagen oder Echoes, wie es im Englischen heißt, kombiniert und dann ist auf einmal die Szene eine ganz andere. Genau, also man sammelt quasi so, das wird als Echo bezeichnet, manchmal als Inspiration und da in diesen Abschnitten geht es eben um den Charakter aus dem Buch von Alan Wake, das er angeblich geschrieben haben soll, an das er sich aber nicht erinnern kann und man kombiniert das eben mit den unterschiedlichen Szenen, also mit den Orten, wo man da halt so vorbeikommt und dann verändert sich einfach die ganze Spielwelt und dann hast du einen Durchgang irgendwo, wo du davor nicht durchgekommen bist, dann findest du da wieder ein Puzzlestück und kannst dann die Welt nochmal verändern und das ist halt einfach wie so ein Labyrinth, dass sich die ganze Zeit organisch verändert und wo du einfach sehr, sehr viel ausprobieren kannst und ich glaube, das kann echt cool werden. Eine letzte Frage dazu, wenn sich jemand bei dir melden würde und dir sagen würde, du hast einen Bestseller geschrieben und du kriegst da richtig Kohle für, würdest du das hinterfragen oder einfach glücklich im Geld schwimmen? Ich würde natürlich sehr, sehr glücklich in Geld schwimmen und einfach hoffen, dass das nicht

rauskommt.

Aber ich wäre auch ein bisschen, also privat wäre ich schon sehr, ja, ich würde mir da schon Gedanken machen,

aber es wäre nicht das erste Mal, dass ich irgendwas tue, wo ich mich nicht erinnere.

Meistens im Schlaf, also ich habe auch schon Telefongespräche, einfach im Schlaf mit Leuten geführt,

die absolut gar keinen Sinn ergeben haben und da habe ich erst irgendwie am Morgen darauf davon erfahren.

Also mich würde es nicht wundern, wenn ich im Schlaf ein Buch schreiben würde, sagen wir es mal so.

Okay, also wenn ihr demnächst ein Bestseller von Natalie Sherman findet, dann schreibt doch einfach mal auf Twitter

oder auf Instagram, vielleicht weiß ja doch gerade nichts davon.

Dankeschön.

Mir finde ich gut, finde ich gut.

Paul, was ist denn bei dir?

Mir geht es ja ähnlich wie Natalie.

Für mich war es auch die erste Gamescom, die ich für Gamescom gemacht habe, aber ich war ja gar nicht mal auf der Gamescom.

Und trotzdem hat es mir irgendwie Spaß gemacht, die ganzen Livestreams zu begleiten.

Heute den Tag hat mir sehr viel Spaß gemacht, mit sehr vielen schönen Interviewgästen, die die News drum rum begleiten, das war zwar auch viel Arbeit, aber es hat genau mein Ding.

Und das hat mir sehr viel Spaß gemacht.

Und ich freue mich jetzt umso mehr, wenn ich tatsächlich auch mal hinkomme.

Ich werde noch nie da, auch noch nicht privat, also ich würde sehr gerne mal auf der Gamescom.

Und spieletechnisch, ich habe so ein paar Demos gespielt,

wir hatten ja auch gerade heute einen Slot, wo wir noch ein paar Demos gespielt haben.

Und da muss ich sagen, dass da, was da aus dem Indie-Bereich wieder rauskommt,

da bin ich echt einfach, einfach happy, was da alles dabei ist.

AKX Lotto hat mich sehr, sehr amüsiert, das war sehr, sehr cool.

Und dann The Last Faith sieht cool aus.

Viele, viele coole Sachen, allgemein, dass da einfach immer so eine ganze Welle an Demos auch rauskommt.

Wenn man so ein Wochenende lang einfach nur so ein paar Demos,

eine Demos nach dem anderen durchspielen anstatt halt jetzt fünf Stunden Starfield spielen,

keine Ahnung, ist halt auch mal eine echt coole Experience,

weil du dann so viele verschiedene Sachen reinschnupperst.

Also wenn ich mich auf ein Spieler-Highlight festlegen würde,

dann schummele ich und sage einfach diese ganzen Indie-Demos.

Ja, vielleicht können wir dich auch gar nicht vor \$100 in die Gamescom werfen.

Vielleicht wird das einfach zu viel, das ist wie ins kalte Wasser springen.

Vielleicht hast du jetzt erstmal deinen C in den Gamescom wahnsinn getrunkt.

Und vielleicht nächstes Jahr, wer weiß, vielleicht sind wir auch wieder vor Ort.

Dann kommen auf jeden Fall mehr Menschen mit, genau.

Ich muss auch sagen, ich bin sehr glücklich.  
Normalerweise bin ja auch ich zur Gamescom eher hier in München.  
Also wir nehmen gerade am Gamescom Samstag auf.  
Und normalerweise wäre ich jetzt so, wie wir es gerade tun, aktuell im Stream.  
Oder das Streaming ja meistens bei uns zu Hause stattfindet,  
wenn wir nicht als GameStar, GamePro, mind.m.m.o.w.b. ja vor Ort sind,  
bin ich ja auch immer hier im Studio.  
Dieses Mal war ich aber vor Ort.  
Und das fand ich recht, das war wirklich schön, mal wieder da zu sein.  
Also ich war seit Ewigkeiten nicht da, ich werd auf der Gamescom,  
erkenne ich so viele Leute wie nicht mal in meiner Heimatstadt.  
Das ist natürlich immer super schön.  
Aber ich habe tatsächlich auch noch einen Titel, den ich gar nicht ans Herz legen wollte.  
Das ist kein so großer Titel.  
Ich glaube aber, dass er gerade den GameStar-Leuten gut gefallen könnte.  
Deswegen habe ich ihn mir auch noch mal angeguckt.  
Er heißt nämlich GalaktiCare.  
Und GalaktiCare ist ein bisschen wie Two Point Hospital, aber in Space.  
Und zwar geht es darum, dass man, das ist ein narratives Ding tatsächlich.  
Also es ist zwar ein Management.  
Also das ist halt wirklich, man baut halt eine Klinik auf.  
Man sorgt dafür, dass die bestimmten Krankheiten erforscht  
und auch behandelt werden können.  
Aber es ist ein Narrativ insofern,  
als dass man nicht an einem Ort bleibt und das ausbaut,  
sondern zu immer neuen Missionen kommt.  
Und da dann quasi wieder von vorne anfängt, was aufzubauen.  
Es gab, was ich gesehen habe, zum Beispiel eine Space-Kolonie,  
die war bevölkert von so kleinen Wesen mit einem riesigen Auge.  
Und die hatten einen Garten.  
Und der Garten war, der ist gerade einfach verdorben sozusagen.  
Und wir mussten jetzt den Wesen helfen, aber auch dem Garten selbst.  
Und das wäre zum Beispiel eine Sache.  
Und davon gibt es dann halt noch mehr Missionen, ganz viele verschiedene Arten und Weisen.  
Und das coole an GalaktiCare ist, dass es halt noch ein bisschen komplexer ist,  
als zum Beispiel Two Point, weil Two Point ist ja auch viel lustig.  
GalaktiCare ist auch richtig lustig.  
Aber es geht noch ein bisschen tiefer in, zum Beispiel,  
Laufwege, Optimieren, Produktionsketten, Verbessern, Forschung.  
Man nimmt, anstatt einer Party, wie man das zum Beispiel bei einem Balus Gateman oder so,  
hat man auch eine Party, aber das sind alles Doktoren.  
Und die haben halt alle verschiedene Skills,  
die auch aufgelvelt werden können.  
Es gibt eine zum Beispiel, der geht es um Tempo, die ist super fix

und die kann hinter ihre Patienten auch teleportieren und was weiß ich nicht was.  
Aber es gibt halt auch andere Sachen.  
Und die Wesen haben halt alle ihre eigenen Krankheiten und so.  
Ich glaube, wenn einem Two Point Hospital gefällt, dann wäre GalaktiCare definitiv auch was.  
Ich freue mich auf jeden Fall schon.  
Also ich glaube, dass das könnte richtig, richtig gut werden.  
Und die entwickeln halt auch super sympathisch,  
weil das ist halt auch so ein Ding, wenn ich sehe,  
mit wie viel Leidenschaft die Leute halt da dran sitzen.  
Ja, total.  
Also niemand wird Developer, weil er sich Millionen erwartet,  
sondern weil man halt Liebe für Spieler hat.  
Und die kommen bei den Leuten immer so stark raus.  
Die haben so viel Spaß und so viel Liebe.  
Genau, und falls ihr gerade zuhört und googelt, das ist GalaktiCare.  
So, GalaktiCare, sozusagen.  
Genau, könnt ihr direkt wurschlisten, wenn ihr möchtet.  
Da knüpfe ich doch direkt mal an, wenn du schon von sehr sympathischen Entwicklern sprichst.  
Ich durfte mir ein Spiel angucken und ich habe geguckt,  
dass es auf der offiziellen Gamescom Seite steht, dass dieses Spiel da vertreten ist.  
Deshalb darf ich sagen, dass ich das angeschaut habe.  
Ich darf euch aber nicht mehr darüber verraten erstmal.  
Bei Ende September fällt erstes im Bar gewusst, da noch eine Preview für mir geben wird.  
Aber es ist ein absolutes Highlight für mich gewesen, womit ich gar nicht gerechnet habe.  
Und zwar geht es um The Alters von Eleven Bit Studios,  
also von den Machern von This War of Mine und Frostpunk.  
Und es kam, glaube ich, vor etwa einem Jahr, kam ein Trailer dazu raus,  
der relativ wenig über das Spiel ausgesagt hat,  
nur dass es da um einen Menschen geht, der auf einer Raumstation lebt  
und dann sich irgendwie selbst findet, wie er der Tod auf dem Tisch liegt als Astronaut.  
Und um ihn herumstehen noch mehr Menschen, die genauso aussehen wie er.  
Also ganz, ganz viele Klone.  
Und alle waren so, hey, okay, und was genau ist das jetzt?  
Und ich weiß jetzt, was es ist. Und das ist so geil.  
Das ist so geil. Ich wünschte, ich könnte euch mehr davon erzählen.  
Aber behaltet das echt mal auf eurem Radar.  
Das könnte, glaube ich, echt ein Geheimitipp werden.  
Also ich kann auch wirklich...  
Also auch die Steam-Seite ist sehr, sehr kryptisch von dem, was sie eben erzählt.  
Es geht eben um diesen Jan, der halt auf einem Paläntin überleben muss.  
Aber es ist so trippy.  
Und die Entwickler waren auch so nervös,  
weil sie zum ersten Mal auch Leuten dieses Konzept überhaupt vorgestellt haben.  
Aber, ja, wenn das Spiel so cool wird, wie die es mir da gezeigt haben, dann...

Puh.

Genau, wer jetzt zuhört und nicht unsere YouTube-Version schaut, der sieht nicht, wie begeistert Natalie gerade schaut.

Ja, jetzt sind wir in Ordnung, wir sind im Kreis Grinsen.

Ja, genau. Also schaut euch das gerne mal auf YouTube an.

Dann seht ihr, wie happy sie ist.

Ich muss aber sagen, ich finde den Namen Jan für einen Helden richtig drollig, weil Jan ist jetzt nicht so der typische Action-Heldennamen.

Ja.

Ah, Jan.

Das Spiel ich, die Woche lang.

Genau, also auch hier wieder, wenn ihr googeln möchtet, wie Alters.

Also die Alters.

Alters.

Alter nicht wie in der Kirche, sondern Alter wie Jo.

Und dann im Plural.

Ich hoffe ihr versteht, was ich sagen möchte.

Und ich hatte eines, der lange Gamescom-Woche hinter mir.

Genau.

Jan ist natürlich ein großartiger Name, aber ich habe noch nie, und ich habe selten Heldengeschichten über Jans gehört, aber vielleicht ist es auch einfach meine Schuld.

Also Jan ist da draußen, bitte, verzeiht mir, fühlt euch nicht gedemütigt.

Bei kryptischen Trailern kann ich direkt anknüpfen.

Wir machen hier eine Kettenreaktion.

Als wir hatten uns abgesprochen, ihr seid so sneaky.

Und zwar ist es ein, was zwar ein Trailer zu dem man, der sehr viel gezeigt hat, mich aber vollkommen überfordert hat.

Und zwar zu Crimson Desert.

Das sah so abgefahren aus.

Da war ungefähr, also so ganz im Gegenteil von die Alters, dass so gar nichts gezeigt hat, hat Crimson Desert alles gezeigt, so ungefähr.

Vorher gab es ein paar Storytrailer,

die so ein bisschen so die Atmosphäre gezeigt haben,

das hat dieser Gameplay-Trailer jetzt einfach komplett auf den Kopf gestellt.

Das war so bunt und verrückt und abgefahren,

dass ich da überhaupt nicht darauf klargekommen bin, was ich da gerade sehe.

Das scheint wie eine Mischung aus Dynasty Warriors, Zelda,

also gerade Breath of the Wild und Tears of the Kingdom,

Dacia 3, irgendwie alles damit Monster Hunter gefühlt, irgendwie auch noch.

Es sieht total abgefahren aus.

Der Held rennt da rum, kann auf seinem Pferd sitzen, reiten, kämpft hiergegen.

Dutzende Leute gleichzeitig, das scheint eine riesige, offene Spielwelt zu sein.

Gleichzeitig hat er aber noch Zeit, den Leuten zu helfen,

irgendwelche Schafe wieder zu finden und ihn nach Hause zu tragen.  
Und gegen Ende des Trailers sieht man dann auch,  
wie er fortrennmäßig aus der Luft drin runterfällt  
und irgendwo landet, während auch so Granaten in der Luft explodiert.  
Also komplett abgefahren.  
Und ich bin so gespannt, was das dann am Ende wirklich ist  
und ob das was taugt.  
Ich kann mir nicht vorstellen, wie sich das spielt.  
Was Heiko sehr beeindruckt hat an dem Trailer war,  
dass man wohl mit dem Pferd driften kann, hat von nix anderes um mehr gefühlt.  
Ich finde es gut, dass man den Hund streicheln kann.  
Und die Katze aufheben.  
Ich muss aber sagen, ich bin ja kein MMO-Fan.  
Das ist aber kein MMO, das ist ein Singleplayer-Ding.  
Crimson Desert ist ein Singleplayer?  
Das ist zwar von dem Black Desert machen.  
Black Desert ist ein MMO, Crimson Desert, neues Ding, Einzelspieler.  
Alle Farben deserts durch?  
Ja, die gehen jetzt alle deserts durch.  
Dann haben wir das nicht mal Purple Desert oder so.  
Ich muss sagen, ich sehe das halt und ich finde es cool.  
Aber ich bin auch ein bisschen genau, wie du überfordert.  
Weil ich halt nicht genau weiß, wohin sie damit wollen.  
Weil das halt jetzt, das ist wie eine Pizza.  
Also da kann man halt am Anfang, wenn man denkt sich so,  
okay, vielleicht weiß ich nicht, Mais und Hähnchen und Ei und so.  
Und da ist es schon mal gut.  
Und dann denkt jemand, okay, was mit Curry-Sauce?  
Ja, Curry-Sauce ist auch eine super Idee.  
Okay, und Thunfisch, vielleicht ein bisschen komisch,  
aber ich weiß ja nicht.  
Und dann kommt noch irgendjemand jetzt Zwiebeln,  
Oliven und Väter und Käse und Ananas.  
Und irgendwann ist die Pizza zu voll.  
Und dann kann man die nicht mehr essen.  
Die schmeckt doch nicht mehr.  
Und ich hoffe, ihr wisst, wo ich mit meinem Gleichnis hin möchte.  
Aber ich habe halt die Sorge, dass dazu viel ist.  
Es sei denn, man hat halt die Möglichkeit,  
einfach manchen Faden gar nicht zu folgen.  
Mich erinnert das ehrlich gesagt,  
das ist jetzt ein total weilder Vergleich,  
aber mich erinnert das ein bisschen an Biomutant.  
Weil da war, hatte ich das selbe Problem,

dass man in Interviews, in Gameplay-Präsentationen,  
in Trailern so viel einfach gesehen hat und gemerkt hat,  
hey, die wollen da gefühlt alles reinpacken.  
Dass du am Ende gar nicht wusstest, was will dieses Spiel überhaupt sein.  
Und Biomutant konnte sehr viel von den Versprechen ja auch gar nicht einhalten.  
So ähnlich ging es mir bei Crimson desert.  
Wir haben die ganze Zeit Spiele aufgezählt,  
an die es uns gerade erinnert.  
Und ich verstehe, warum sie jetzt endlich mal was zeigen wollten.  
Es gab ja eine sehr, sehr lange Zeit,  
wo man einfach nichts von denen gehört hat.  
Und jetzt haben die sich wahrscheinlich gedacht,  
okay, jetzt zeigen, weil wir gar nichts gezeigt haben,  
zeigen wir euch jetzt alles.  
Aber ich bin da voll bei dir.  
Es kann cool werden, aber es kann halt auch komplett in die Hose gehen.  
Ich bin einfach in Schockstarre nach diesem Trailer jedes Mal.  
Ich habe mir das jetzt noch ein paar Mal angeschaut.  
Und ich kann es einfach nicht, wie gesagt,  
ich weiß nicht, was das für ein Spiel am Ende sein wird.  
Und so kontrastmäßig ist der Trailer halt auch was ganz anderes,  
weil der Vorherige war sehr ruhig.  
Es ging halt sehr viel um die Story, so ein bisschen atmosphärisch.  
Und der ist halt einfach Kindergeburtstag im Vergleich dazu.  
Also, wo echt alles durcheinander gräht und sich die eine Szene,  
die Feuerige übertrumpft und so.  
Also, da bin ich echt total gespannt, was da kommt.  
Sehr gut, sehr gut.  
Apropos gespannt, was da kommt.  
Moonlight Peaks.  
Ich möchte gerne mal Moonlight Peaks reden.  
Das hatte ich vorher noch gar nicht auf dem Schirm.  
Aber ich habe mit der Valentina, die die Indie Arena Booth macht,  
also organisiert, eine Führung gemacht.  
Und da habe ich sie gefragt, was ihr liebstes Spiel ist.  
Und da hat sie gesagt, Moonlight Peaks, das müssen wir uns angucken.  
Denn es ist Stadio Valley, aber man ist ein Vampir.  
Und ich finde es richtig gut.  
Also, es gibt quasi die klassischen Live-Sim-Sachen.  
Man baut sich quasi seine Farm auf, man erntet,  
man kümmert sich um Tiere, aber alles ist so ein bisschen übernatürlich.  
Es gibt natürlich auch Beziehungen, es gibt kleine Miniquests und so.  
Aber alles ist halt nicht ganz normal.  
Also, die Ziege zum Beispiel sind zu klopfen, die hat nur ein Auge.

Es gibt kleine Schmetterlinge, die du fängst,  
kleine leuchende Schädelchen, die rumfliegen,  
die man, die heißen Soul Blobs aktuell noch.  
Und es gibt auch einen riesigen Felsen, der aus lauter Googley-Eis besteht,  
in deinem Vorgarten lebt und vor sich hin hüpf.  
Ich bin großer Fan nicht nur, weil es so drollig ist,  
sondern weil ich es mal mag, wenn jemand was nimmt, was gut läuft  
und dann nicht einfach nur das Gleiche macht, aber in Lila,  
sondern das Gleiche in Lila und einem neuen Spin.  
Also Lila ist nicht die Voraussetzung, aber das Gerade ist jetzt natürlich sehr Lila.  
Und genau, tatsächlich kann man halt als Vampir gibt es dann auch Fähigkeiten.  
Man hat ein Familiar, eine Katze, die übrigens auch von einem Koop-Spieler  
mitgespielt werden kann, die einem helfen kann.  
Man kann selber zu Fledermaus werden und man kann die Person,  
der man sein Herz geben möchte, tatsächlich auch zu einem Vampir machen.  
Ich bin Fan.  
Aktuell glaube ich nur mit englischer Synchronisation.  
Das sind aber auch nur ganz wenig Leute.  
Also ich habe mir den beiden gesprochen, die da waren.  
Die haben da ganz viel Liebe für.  
Aber sie arbeiten auch noch immerhin weiter Draht natürlich.  
Man konnte bis jetzt nur dekorieren und so ein bisschen seine Farben bearbeiten.  
Die Demo war auf fünf Minuten begrenzt,  
weil es halt Teil der Indie Arena Booth war  
und die Leute natürlich in Ruhe spielen wollten,  
aber auch gleichzeitig viele Leute dabei sein müssen.  
Wir sehen jetzt die Trailer gerade so ein bisschen.  
Es ist halt auch immer dunkel.  
Es ist halt Nacht.  
Ich bin sehr interessiert, was da noch kommt,  
denn ich finde es einfach drollig, tödlich und ein bisschen schaurig.  
Da bin ich großer Fan.  
Sieht sehr, sehr niedlich aus.  
Die Valley habe ich sehr viel auch auf der Switch gespielt.  
Und kommt das auch für die Switch?  
Also sie würden gerne.  
Ich würde das auch gerne.  
Das sieht aus wie ein gutes Switch spielt.  
Ja, das hat bei den Indies immer das Ding.  
Die fangen halt am liebsten meistens auf dem PC an oder auf der Switch.  
Aber sie haben glaube ich gesagt, wenn ich mich hier richtig erinnere,  
dass sie erstmal mit dem PC weitermachen  
und dann müsste man mal gucken nach dem, wie das geburschlüsselt wird.  
Geht es anders?

Ja, ja.

Also wer jetzt Graveyard Keeper-Vibes bekommt,  
ein bisschen würde ich sagen auch.

Also ich habe es noch nicht genug gesehen,  
um zu sagen, ja, schon sehr.

Aber ich glaube, es geht zumindest auch ein bisschen in die Richtung.  
Zumindest ein bisschen Düsternis auch wieder da drin.

Ja, ja.

Ja, ich habe auch sehr viel Positives gehört.

Also ich habe ja leider vom Indie-Stand gar nicht so viel mitbekommen,  
weil ich so durchgetaktet war.

Aber jedes Mal, wenn ich irgendwie die Leute gefragt habe,  
und was so dein Highlight bei den Indies ist,  
ja, Unleitpliks.

Also ich bin auch sehr gespannt.

Ich habe tatsächlich noch ein Highlight über das ich erzählen darf,  
denn das habe ich schon gefallen.

Das habe ich aber nicht auf der Gamescom selbst angespielt,  
obwohl es das da gab.

Ich bin mir gerade nur nicht sicher, ob für alle oder nur für Presse.

Aber ich habe es jetzt heute zu Hause angespielt ein bisschen,  
weil ich da einen Zugang bekommen habe zu dem Gamescom-Bild.

Und zwar ist das Spanish Ghosts of New Eden.

Da kam ja der Trailer auch schon von der Weile raus.

Und ich war sehr gespannt, was das für eine Art Spiel ist.

Da geht es nämlich um zwei Geisterjäger.

Im 17. Jahrhundert glaube ich, spielt das.

Und einer davon ist lebendig.

Und der andere ist tot.

Oder ein Geist.

Und das sind Liebende.

Und das klingt schon total tragisch.

Also ich bin auch sehr gespannt auf die Story.

Was mich da so begeistert hat, sind die Kämpfe.

Ich habe schon lange nicht mehr erlebt,  
dass mir Kämpfe auf Anhieb so viel Spaß gemacht haben  
und sich so cool und neu angefühlt haben.

Weil das Coole ist da einfach, du kannst zwischen den Charakteren  
hin und her switchen.

Und jeder von denen hat eben bestimmte Fähigkeiten,  
die der andere noch nicht hat.

Und man spielt Red.

Das ist der Mann, der lebt.

Und der hat sowohl nah als auch Fernkampf.

Also der hat ein Schwert in der einen Hand,  
eine Fackel in der anderen.  
Und dann hat er eine Flinte mit einem Schuss,  
die er immer wieder nachladen muss.  
Und wenn du zu der anderen switcht,  
ihr Name ist, moment, ich habe es mir aufgeschrieben,  
auf so einem schlaun Kärtchen, Antea.  
Das Coole bei ihr ist einfach,  
dass sie keinen richtigen Lebensbalken hat,  
weil sie ja ein Geist ist.  
Sondern nur so eine Art Ausdauer,  
die sofort anfängt zu sinken,  
wenn du im Kampf sie anfängst zu spielen.  
Und sobald diese Anzeige runter ist,  
dann wechselt es automatisch wieder zu Red zurück.  
Das heißt, wenn du die Anzeige nach unten hast,  
dann ist es wieder zurück.  
Das heißt, wenn Red mal in einer  
schwierigen Situation feststeckt,  
wo er kaum noch leben hat,  
kannst du schnell zu ihr switchen,  
ihn da rausbringen oder mit ihr Schaden austeilen.  
Das ist sehr, sehr cool.  
Und auch die Gegner sind sehr einzigartig,  
weil du bekämpfst auch ebenfalls Geister,  
weil das sind ja geister Jäger,  
macht Sinn irgendwo.  
Aber es kann halt auch sein,  
dass dir ein Gegner in physischer Form begegnet.  
Und da ist es dann so,  
dass du in der physischen Form besiegen musst.  
Und dann geht der Geist aber raus,  
dann musst du noch mal gegen den kämpfen.  
Und manchmal, wenn du irgendwie so ein Feld hast,  
wo ein paar Leichen drum liegen,  
was halt in so einem Spiel passieren kann.  
Und du gegen Geister kämpfst,  
kann es auch sein, dass die Geiste  
in die Leichen hineinschlüpfen  
und dann quasi noch mal stärkere Gegner werden.  
Und dieses Konzept fand ich so cool.  
Auch dieses Hin- und Her-Switching,  
das funktioniert super easy.  
Das macht so viel Spaß,

und du brauchst eben auch für Rätsel,  
die du löst.  
Also, Antere sieht Sachen,  
die Red beispielsweise nicht sehen kann  
und hilft dann eben,  
um da vorbeizukommen  
und irgendwelchen Obstacles und so.  
Und das hat mir sehr, sehr gut gefallen.  
Und vom Vibe her hat mich das sehr stark  
an The Witcher 3 erinnert,  
weil es eben sehr viel auch um Monster und so was geht.  
Und du stellst auch irgendwie,  
du guckst dir erstmal an,  
okay, was ist hier passiert mit der Gruppe,  
und auf der anderen Seite spielt sich das  
ein bisschen wie A Plague Tale Innocence,  
hatte ich so ein bisschen die Vibes.  
Also, eine sehr coole Mischung.  
Bei mir lief Technisch der Bild  
noch nicht so ganz stabil,  
aber nicht so, dass ich sagen würde,  
das ist katastrophal. Ich glaube,  
das soll schon am 7. November releasing.  
Also, da freue ich mich auf jeden Fall sehr.  
Davor hatte ich das immer so ein bisschen  
auf meinem Radar, aber jetzt ist das so  
in der Spielprio doch nach oben gerückt,  
nach der Demo.  
Ja, mit dem Hin- und Her-Switchen  
im Radar zu lösen. Dann haben wir  
The Altars, wo ja auch anscheinend  
irgendwas Switchiges passieren muss.  
Sonst hätte man nicht 700 Jans auf einmal  
auf dem Tisch. Und dann haben wir  
jetzt Switchende Geißerjäger.  
Ja.  
Ich mag auch die in den Punktus Switch sehr gerne.  
Es  
verzeiht, dass es wirklich spielt.  
Es war eine sehr lange Zeit.  
Ich finde es gut. Ich freue mich.  
Paul, möchtest du noch was dazu sagen?  
Möchtest du vielleicht noch ein Wort finden?  
Was habe ich jetzt gesagt?

Muss kein Wort sein.  
Darf auch ein Highlight sein.  
Ich habe die ganze Zeit überlegt, was  
dann noch meine Highlights  
spieltechnisch wären.  
Und von den...  
Also,  
dieses Bildungsschuss klingt auch sehr cool.  
Das war irgendwie vorbeigegangen,  
aber als du dann vorhin davon erzählt hattest,  
geben wir mir auch die Lausche auf.  
Muss ich sagen,  
meine größten Highlights  
habe ich euch schon erzählt.  
Ja, ist auch super.  
Mit den Demos und mit Crimson Desert.  
Passt doch. Passt doch gut.  
Dann lasst mich doch einfach nochmal was erzählen.  
Und zwar habe ich endlich mehr  
von Forza Motorsport gesehen.  
Aber zu meiner persönlichen  
Herzensbrecherei  
nicht anspielen können.  
Ich durfte nur angucken.  
Es gibt nämlich  
im Xbox-Stand ein kleines Kino.  
Und da zeigen einem dann  
die Community Manager von Forza Motorsport.  
Die  
neuen Bilders-Cups.  
Es gibt ja immer mehrere Bilder.  
Also diese Bilders-Cups sind ja quasi so kleine  
Karrieredinger, wo man  
mit einem Auto durchfährt und das dann  
immer weiter verbessern kann.  
Und dieses Mal hatten sie  
passend für Deutschland  
die Sedans quasi gehabt.  
Also ein Bilders-Cup Sedan.  
In meinem WM-Serie war dabei  
der Mercedes-AMG  
meine ich.  
Also ein Mercedes-AMG  
war aus der Reihe.

Und ich meine, was einem erst genommen wurde, war ein Audi RS5 Coupé.  
Ich bin mir aber nicht mehr ganz sicher.  
Ich meine aber, das war es.  
Und wie immer hat man halt gesehen, wie schön es ist.  
Es sieht großartig aus.  
Ich habe endlich ein bisschen mehr Cockpit Gameplay gesehen.  
Wie ich gerne im Cockpit spiele, muss ich ganz ehrlich sagen.  
Ich mag lieber diesen direkten Blick auf die Strecke.  
Oder noch lieber ist mir tatsächlich ich weiß, bei Autos kann man nicht davon sprechen, aber Third Person oder Over the Shoulders sozusagen, weil ich das Gefühl habe, ich kann das Auto dann besser kontrollieren.  
Aber die Sounds waren so schön.  
Also ich finde, dieses Mal sieht man echt wieder, wie viel Liebe da drin steckt.  
Und ich hätte aber muss ich ganz ehrlich sagen, ich habe gerne noch ein bisschen mehr zu den anderen Modi gesehen.  
Weil ich habe schon was zum Bild aus Karten gesehen.  
Ich möchte jetzt was zu den Rivals sehen. Ich möchte jetzt was zu den anderen Möglichkeiten sehen, die es noch gibt.  
Aber ich muss mich auch nicht mehr so sehr gedulden. Im Oktober kommt ja schon raus, wenn ich das gerade richtig im Kopf habe.  
Das heißt, spätestens da kann ich einem Game Pass auch loszocken.  
Ich bin aber schon sehr interessiert.  
Nürnberg kriegen die Nordschleife kommt übrigens auch.  
Die haben sie gerade noch gesagt, stimmt, habe ich mich dran erinnert. Und wie gesagt, KI ist ja immer so ein Ding, weil die Fahrer KI von Forza, die Drivertare, meiner zum Beispiel, ist der Teufel in der Freundesliste.

Also du möchtest meinen Drivertaren nicht haben, weil er immer Asi ist.  
Also der drängt grundsätzlich andere Fahrer ab. Was auch stimmt, ich mache das nämlich auch gerne, weil warum soll ich gegen jemanden fahren, wenn ich ihn nicht abdrängen kann.  
Man kann aber auch die Forza Rules und Regulations anstellen in Motorsport und dann kriegt man dafür Bestrafung.  
Man kann es ja aber auch auslassen. Das würde ich wahrscheinlich tun.  
Na ja, dementsprechend nur ein halbes Highlight, ich werde wirklich, wirklich gerne selber gespielt. Aber wir sind ja nicht bei Wünsch dir was, sondern bei so ist es.  
Wenn wir schon von halben Highlights sprechen, können wir vielleicht auch über unsere Enttäuschungen, die es in dem Video hier geht, sprechen.  
Ich glaube, wir müssen das leidige Thema nochmal besprechen, Stalker 2.  
Ja, wir müssen immer Stalker sprechen.  
Ja, das war es tut mir wirklich sehr, sehr leid, weil ich ja auch mit den Entwicklern gesprochen habe und die Leute da kennengelernt habe und das sind alles so unfassbar nette Menschen und die, ich habe ja dann auch gehört, dass ich hatte ja den Presse-Termin, die Spitzbüchern rumgelaufen sind, sich alles an Feedback aufgeschrieben haben und dann erzählt haben, dass ja, sie hatten nicht so viel Zeit, das irgendwie QA-Testern zu geben und wollen diese Gamescom eben nutzen, um so ein bisschen auch Feedback einzuholen.  
Aber es tut mir halt unfassbar leid,

dass ja, dass einfach dieser Bild erstens in einem sehr schlechten technischen Zustand war, also für manche wirklich quasi unspielbar, ich habe schon von Leuten gehört, bei denen es abgestürzt ist.

Und mein zweiter Kritikpunkt war halt, dass sie an mir nicht wirklich, also dieser Ausschnitt, den sie dafür die Demo gewählt haben, dass sie an mir nicht wirklich vermitteln konnte, was Stalker 2 denn jetzt so besonders machen soll. Also was macht Stalker 2, was nicht schon die Trilogie, also die ursprüngliche Trilogie gemacht hat und was nicht schon etliche Stalker erben und Spiele, die sich von Stalker inspirieren haben lassen, in modernem Gewand gemacht hätten, also die Metro-Reihe beispielsweise.

Und das fand ich sehr, sehr schade, war das auch für mich, also geplant, das war der wichtigste Termin, den ich da hatte, das war auch die riesige Preview, die ich danach schreiben sollte und ich hätte natürlich sehr, sehr gerne geschrieben, wie geil alles war, aber das war es halt leider zu dem Zeitpunkt nicht. Und wir haben natürlich alle komplettes Verständnis dafür, weil die Situation der Entwickler ist halt einfach ein Ausnahmezustand. Ich glaube, da würde keiner irgendwie ein, zwei Jahre mehr, würde keiner sagen ja, aber das geht ja gar nicht klar. Jeder hat dafür Verständnis. Ich hoffe, ich wünsche es Ihnen einfach sehr, dass das nicht in diesem Zustand rauskommt.

Es stand ja sehr lange Dezember 2021 im Raum als Release-Datum.

Das wurde jetzt geändert in Q1 2024, was ich immer noch, ehrlich gesagt für unwahrscheinlich halte.

Man muss ja auch dazu sagen, dass was Sie gezeigt haben auf der Gamescom war ja auch ein gepolischer Bild und ein gepolischer Ausschnitt. Und wenn der schon quasi nicht überzeugen kann, wie sieht dann der Rest des Spiels aus.

Ja, schwieriges Thema, aber war halt leider für viele die Enttäuschung der Gamescom.

Ja, ist richtig schade.

Also jetzt gerade, wir sprechen von, wir sind gerade in dem letzten Abschnitt von unserem Stream zur Gamescom, haben auch schon in dem Highlight-Video gesehen, was von den Leuten, die auf der Gamescom da dort waren, die 4 Stunden auf der Messe auf diese Demo gewartet haben.

Ich würde Ihnen auch wünschen, dass Sie es sich leisten können, noch mit dem Release zu warten, weil man muss da ja einfach von Leisten sprechen, weil jetzt kommt ja quasi de facto nicht wirklich was rein im Moment. Sie müssen aber die ganzen Leute natürlich versorgen, die Sie haben und es kostet ja auch Geld, Strom, Essen, Miete und dann wahrscheinlich abends auch noch Familie.

Es ist ja gerade nicht die leichteste Situation. Wie lange kann man den Release noch nach vorne schieben, ohne dass es halt dem Studio irgendwann dann an den Kragen geht. Aber ich würde Ihnen wirklich wünschen, dass Sie sich die Zeit nehmen. Und die Fans, die warten ja auch schon so lang, also die können ja auch einfach

noch ein bisschen warten. Ich bin sowieso gespannt, wenn es nicht so aussieht, als wird es klappen, wartet lieber noch, gebt dem ganzen Zeit, fragt mal Redfield oder was habe ich jetzt Chris Redfield gesagt? Redfall. Ja, ich habe genau den gleichen Fehler gemacht. Seitdem ich das einmal gehört habe, ist es für immer in meinem Kopf drin. Aber ja, schaut euch Redfall an oder Jada Survival, wo ja auch am Anfang Hogwarts Legacy, wir hatten ja schon sehr viele, sehr große Fehler gemacht haben, wo es Ihnen einfach besser getan hat, wenn Sie ein bisschen gewartet hätten. Und ja, würde ich Ihnen auch, also würde ich Ihnen wünschen, dass es geht einfach, weil ich glaube, da steckt echt ein tolles Spiel hinter. Ja, voll. Also die Ideen von den, also die Vision, die Sie haben. Ich hatte ja auch ein Interview mit den Entwicklern. Das klingt alles so cool und ich glaube auch, dass die Stalker Fans freuen sich ja schon so lange auf dieses Spiel. Und ich glaube, auch eine neue Zielgruppe hätte da sehr viel einfach Spaß mit. Und ich sehe ja auch, dass die Leute, die daran arbeiten, dass die da auch mit Leidenschaft dabei sind, die wollen halt was Cooles abliefern. Es ist halt dann schade, wenn das Spiel das noch nicht abbilden kann. Deshalb, ja, ich bin, ich bin gespannt, wie es, wie es da weiter geht, ob sie sich vielleicht doch irgendwie kurz, dass sich für einen Early Access oder so entscheiden, was vielleicht ein Kompromiss wäre. Ich glaube zwar nicht, aber ja, werden wir dann sehen. Okay, ich habe noch zwei.

Die sind klein.  
Möchtest du  
vorher noch ein Highlight uns credenzen?  
Ich habe ein Mini-Highlight  
und ein Mini-Lowlight.  
Das freut sich gut an.  
Mini-Highlight  
CD Skylines 2.  
Ja, stimmt, aber haben wir noch gar nicht geredet.  
Nee, davon hat man im Vorfeld ja schon  
einiges sehen können.  
Das hat mich schon alles sehr  
fasziniert und beeindruckt  
heiß gemacht aufs Spiel.  
Und ich selber konnte es jetzt noch nicht  
anspielen, aber viele Leute  
haben es angespielt und sind wohl  
ziemlich zufrieden damit.  
Und das stimmt mich einfach,  
einfach glücklich,  
weil ich mir sicher sein kann, okay,  
die werden da schon was Gutes machen.  
Da war ich ja auch von ausgegangen, dass das wohl klappen wird.  
Die  
sind ja sehr transparent in ihrer Entwicklung,  
beziehungsweise  
mit den Features, die rauskommen.  
Da haben sie ja viele Updates-Videos gemacht.  
Aktuell kommen  
jede Woche kommt ein Update-Video raus,  
wo sie ein neues Feature vorstellen.  
Und das sieht alles sehr, sehr gut aus.  
Und das hätten sie sich da wirklich nochmal  
Kritik am ersten Teil zu Herzen  
genommen  
und wirklich  
nochmal geguckt, wie sie das  
sehen, es verbessern können.  
Ein Problem, das CD Skylines 2 natürlich hat,  
ist,  
dass es halt nicht jahrelang schon  
mehr Content Support bekommen hat.  
CD Skylines 1 ist ein ziemliches Content-Monster,  
was das angeht.

Und da ist natürlich  
der größte Kritikpunkt, wenn du eine Fortsetzung machst,  
wie jetzt auch bei PD3.  
PD2 hat unheimlich viel Content bekommen.  
PD3 startete jetzt frisch.  
Hier ist das gleiche.  
Aber dadurch, dass sie so viel am Grundgerüst  
verändern und verbessern,  
habe ich da überhaupt kein Problem mit.  
Dass es jetzt weniger  
Content sein wird, aber  
wieder ein neues besseres Grundgerüst,  
auf das sie aufbauen können,  
da bin ich sehr gespannt drauf.  
Ich glaube auch, dass es auf jeden Fall die Leute,  
die das auch gerne mögen,  
abholen wird.  
Ich habe mir von Roman, der das angespielt hat,  
auch einen Kurz-Fazit geben lassen.  
Und der hat  
die ersten 10 Minuten damit verbracht,  
mir zu zeigen, wie viel schöner die Kreisverkehre  
jetzt sind. Anscheinend ist es wirklich  
überall ein Ding.  
Nicht so, ja, man, das ist doch ein Kreisverkehr.  
Aber es ist wirklich so,  
was, warum?  
Also ja, pass auf, pass auf,  
guck, wie hässlich der vorher war.  
Und ich habe mir vorher angeschaut  
und er ist wirklich hässlich.  
Und da bin ich seiner Meinung,  
der ist jetzt viel, viel schöner.  
Das Einzige, was ich gesehen habe,  
ist Kreisverkehre  
scheinend zu sein,  
wie unheimlich leckere Palänen,  
wenn man einen gemacht hat.  
Sollte man direkt dahinter sofort den nächsten machen,  
ist das technisch doch nicht einwandfrei.  
Bei uns ist es beim Anspielen,  
dass ich auch ein paar Mal abgestürzt  
oder hing im Ladebildschirm fest.  
Aber da ist ja auch ordentlich was zu tun,

also da ist ja viel zu bauen  
und zu rendern und zu zeigen.  
Sie haben ja auch noch ein bisschen Zeit,  
kommt am 24. Oktober soll es rauskommen.  
Genau, ich freue mich sehr.  
Und mein Mini Lowlight direkt hinterher  
ist da fehlt.  
Schön, da bin ich nicht der Einzige.  
Ich muss sagen,  
dass ich jetzt auch im Vorfeld  
nicht so der größte Starfield-Fan bin,  
aber ich will jetzt trotzdem mal wissen,  
was das für ein Spiel wird.  
Was mich so irritiert,  
ist, dass die Trailer  
und das Gameplay, was gezeigt wurde,  
bisher überhaupt nicht zusammenpassen  
für mich.  
Die Trailer sind so sehr atmosphärisch  
und so Sprays.  
Und das Gameplay  
sieht dann wieder recht  
aus.  
Und ich hätte mir gewünscht,  
dass sie mal vielleicht eine Quest zeigen.  
Vielleicht einfach mal,  
hier ist eine Standard-Quest,  
das kann das,  
um einfach mal zu sehen,  
was mache ich dann da?  
Ich renne da einfach nur rum und gucke mir alles an  
und sammel alles auf  
und haue alles um, was ich bewege.  
Oder habe ich die ganze Zeit Fetch-Quests  
oder habe ich  
Quests, die tatsächlich ordentlich  
geschrieben sind, eine Narrative haben  
und haben sie gar nichts  
zu gezeigt, gameplaytechnisch.  
Und das hat mir echt  
gefehlt. Also wie gesagt, ich bin da sowieso  
ein bisschen  
nicht so super gespannt auf das Spiel,  
aber das hat es jetzt nicht verbessert.

Ich fand es auch recht enttäuschend,  
dass man nichts anspielen konnte,  
sondern dass es wieder nur eine  
Präsentation gab.  
Und es ist auch das Feedback, das ich von vielen Leuten gehört habe.  
Also wenn man da so in der Schlange  
morgens um neun, dann kriegt man immer mal wieder  
so mit, was die Leute so  
eigentlich sehen wollen.  
Und sehr, sehr viele waren halt einfach enttäuscht,  
dass man so kurz für Release  
immer noch nichts spielen kann.  
Das ist auch genau das, was mich so ein bisschen misstrauisch.  
Ja, genau.  
Das ist halt der nächste Punkt, so war es um nicht.  
Also wenn es schon vor Release,  
ich meine, unser Tester-Spiel das ja schon,  
warum  
können die Leute nicht einfach mal einen kurzen Blick  
in so eine kleine Quest werfen oder so.  
Und die Charaktererstellung von mir ist irgendwas halt.  
Das würde dem Spiel ja auch gut tun.  
Ja, total.  
Also es ist ja, sie haben ja nichts zu verbergen.  
Aber ja,  
bin ich bei euch.  
Ich finde es immer schöner, wenn man das vorher mal ausprobieren kann.  
Aber tot hauert, oder?  
Was?  
Kompensiert so ein bisschen,  
vielleicht, ich weiß nicht.  
Also generell war das ja so ein bisschen,  
auch die ONL war ja sehr interessant  
dieses Jahr,  
das war wirklich so Spiele-Überraschungen  
oder Spiele-Highlights.  
Aber es gab sehr viele  
Personen-Highlights,  
was ich möchte.  
Einfach, wenn du jemanden gefragt hast, hey,  
was war dein Highlight der ONL,  
der 6.9?  
Das spricht natürlich auch  
nicht unbedingt

für die ONL in dem Moment,  
wenn halt die Gäste spannender sind,  
als das, was eigentlich gezeigt wird.  
Aber ja,  
es war schon cool, die Leute mal zu sehen.  
Aber ich hätte mir halt doch,  
also ich hätte es cool gefunden,  
wenn da doch irgendwie eine Überraschung gekommen wäre.  
Ja, eine richtig große Überraschung  
war gar nicht dabei.  
Aber das hat ja auch Kili schon im Vorfeld  
komplett irgendwie herunter gespielt zu haben.  
Das wird total  
lame und keine Ahnung, also da ist man schon  
mit so einem Gefühl reingegangen.  
Es gab eine WDF-Überraschung,  
dieses Thank God you're here oder so.  
Ja, das war, ja.  
Das war ein völlig verwirrender Trailer.  
Der Trailer lief und lief und lief  
und ich habe mich die ganze Zeit gefragt,  
was passiert hier?  
Was ist der Sinn?  
Es heißt nicht genau Thank God you're here,  
es heißt so hier  
oder so ähnlich.  
Auch bei der ONL.  
Das war den vorletzten Spiel, glaube ich,  
das gezeigt vor der ONL.  
Also guckst du Google mal  
und wenn du die verstörendste Version davon,  
das ist wahrscheinlich der Trailer.  
Mega verwirrt.  
Da hatte ich absolut keine Ahnung,  
was es werden sollte, wenn es fertig ist.  
Also das fängt irgendwie  
mit so einer Schale Erbsen an.  
Ja, genau.  
Und falls ihr jetzt gerade bei uns auf YouTube zuguckt,  
das seht ihr jetzt auch im Hintergrund.  
Ich habe absolut keine Ahnung,  
worum es bei dem Spiel geht.  
Ich habe WDF,  
nach WDF, auf einmal gibt es

irgendwie das Viech ist klein,  
aber es ist auch groß  
und hat auf einmal einen Hammer  
und es gibt Alkohol.  
Und ich wirklich keine Ahnung,  
zur Hälfte sieht es aus wie  
wie so ein Wimmelbildspiel,  
zur anderen Hälfte sieht es aus wie  
Nickelodeon in den 90ern  
und dann vielleicht noch so ein bisschen  
wie diese Handyspiele.  
Wo so befreie diese Personen  
oder Feuer auf ihren Kopf laufen.  
Das hat mich auf jeden Fall als Dank.  
Ja, fangen irgendwelche Bälle ein.  
Also ich habe absolut keine Ahnung,  
wie Crimson Desert.  
Das hat eigentlich alles auf einmal gezeigt.  
Ja, nur hat das hier noch ein Exhibitionisten.  
Ja, das hat Crimson Desert nicht.  
Und Popacken.  
Und Popacken.  
Ja, genau.  
Das hat mich irgendwie ein bisschen verwirrt,  
aber thank goodness.  
Ich habe noch zwei kleine Spiele  
auf die ich ganz kurz hinweisen will.  
Ich weiß, wir sind schon ein bisschen länger  
unterwegs, aber  
wenn ihr noch ein paar Indies sehen wollt,  
die interessant sind.  
Mein Kreuzzug für Tiny Bookshop  
hört natürlich auch im Podcast nicht auf.  
Tiny Bookshop ist  
eine Mischung aus  
einem Management Game  
und an Packing.  
Nur halt mit ein Packing sozusagen,  
weil man einen  
kleinen mobilen Buchladen erführt  
und in dem  
muss man unter anderem entscheiden,  
welche Bücher und damit welche Geschichten man reinbringt.  
Man muss den Buchladen aber auch

einrichten.

Man muss dafür sorgen, dass er zu den Leuten passt.

Man wohnt in Buxtonbury.

Und die Leute, die da sind,

erzählen auch ihre eigenen kleinen Geschichten.

Also es ist noch so ein bisschen wie Valhalla.

Nicht das ist erstens Creed Valhalla,

sondern

Valhall 11.

Also Valhalla,

dieser Cyberpunk Bartending

Visual Novel.

Genau.

Das sieht super entspannt aus.

Auch da habe ich die Entwickler auf der Indie-Boot gesehen.

Die waren super entspannt, lieb

und haben sich einfach gefreut,

dass sich jemand ihre Sachen anschaut.

Und da bin ich sehr gespannt drauf.

Und dann noch

Spells and Secrets.

Spells and Secrets

habe ich mir

angeschaut bei einem Termin

und das sieht aus

als würde Hades nach Hogwarts

aber entschleunigt.

Hades war quasi

bei Hades ein bisschen das zu viel.

Wer aber trotzdem halt Bock hat

auf den Rogue Light,

der kann sich das mal gerne anschauen.

Das coole daran ist,

dass es halt Zaubersprüche gibt, die man lernt.

Man kann das komplett im Koop spielen auch.

Und man muss die Zaubersprüche

aber nicht nutzen,

um

Leute wegzuwumsen mit einem Feuerball.

Man kann auch einfach zum Beispiel den Tisch nehmen

und den Tisch dann gegen jemand schlagen.

Man kann auch die Emigre machen

und mich zu meinem Gegner machen.

Ich habe auf einmal die Skills von meinem Gegner.

Ich kann mich zu der kleinen Maus machen  
und Stealthy sein.  
Ich kann versuchen mit Elementen  
jeweils anderen Elementen entgegenzuwirken.  
Und ich finde die Idee einfach schön.  
Das hat noch kein Release-Datum.  
Es kommt wahrscheinlich eher,  
also ich würde eher so mit dem nächsten Jahr rechnen.  
Aber  
das ist auf jeden Fall was, wo ich gesagt habe,  
das möchte ich mir gerne noch ein bisschen  
das Gleichzeitig herausfordernd,  
aber auch cozy.  
Weil es eben dann doch nicht so  
haltsabschneiderisch schnell ist  
wie Hades, auch wenn ich Hades unheimlich  
gerne gespielt habe. Aber wie gesagt,  
wenn ihr es ein bisschen entspannter haben wollt,  
dann vielleicht spells and secrets.  
Genau.  
Müssen wir noch über was sprechen?  
Haben wir noch irgendwas nicht genannt?  
Ich glaube nicht.  
Ich glaube, das meiste haben wir.  
Sehr gut. Ich als Videoperson  
ein Highlight ist auch  
jeder, der  
hinter der Kamera unterwegs war  
in diesem Stream, in dieser Streaming-Woche  
und während der Games kommen.  
Ohne euch würde niemand irgendwas sehen.  
Hier vielen Dank dafür.  
Vielen Dank an die ganzen Redakteurinnen und Redakteure,  
die sich gerade für euch die Fingerwusch  
schreiben. Und vielen Dank  
an unser Game-Star-Talk-Team.  
Denn ihr habt's ja gehört,  
jetzt sind gerade weder Gerardin noch  
Micha hier drin, weil die beiden halt auch noch  
unterwegs sind und Mega am arbeiten.  
Die waren ja auf der Games kommen.  
Wenn ihr irgendwas verpasst habt,  
alles, was ihr  
die Woche im Stream gesehen habt oder

wenn ihr überlegt, ah, was kann denn wohl noch passiert sein an Talks, dann kann ich euch nur Game-Star-Talk empfehlen. Da ist nämlich alles drauf. Da wird alles, was hier an Talks gelaufen ist, sind sehr spannende Künstler dabei, sind Devs dabei, es gibt Diablo, Hand of Blood ist dabei, Peatsmead, Steinwallen, Strategie Talks, Maurice. Also es ist wirklich viel da. Schaut gerne rein. Es kommt alles wahrscheinlich noch auf den Kanal oder ist schon auf dem Kanal. Dann natürlich Game-Star, GamePro und mein MMO für coole Previews und der Game-Star YouTube-Kanal in eigener Sache. Da versuchen wir natürlich auch so viel wie möglich zum Thema zu bringen, Trailer Rotations, News und so weiter und so fort. Ich danke euch beiden, dass ihr da wartet mit mir über die Gamescom geredet habt. Sehr gerne. Vielen Dank, dass wir hier sein durften. Auf das ihr viele weitere Gamescoms habt bei uns. Ich freue mich schon. Und ich bedanke mich bei euch fürs Zuhören. Wenn ihr möchtet, lasst dem Podcast auch eine gute Bewertung da. Das freut das Team und habt ansonsten noch einen schönen Morgen, Mittag, Tag, Woche, Monat, Sommerferien, Osterferien und Frühweihnachten. Ich wünsche euch viel Spaß. Bis zum nächsten Mal.