

[Transcript] GameStar Podcast / Gegen das beste Star-Trek-Spiel hat Paradox keine Chance

Computer-Logbuch der Usus-Game-Star Captain Jean-Luc Graf, Sternzeit Summer Game Fest, 5.

Das geheimnisvolle Volk der Paradox hat überraschend an Sternbasis Kili angedockt, um ein neues Strategiespiel zu enttarnen, Star Trek Infinite.

Die anfängliche Vorfreude unter der Crew der Usus-Game-Star ist inzwischen jedoch Verwunderung gewichen, um nicht zu sagen Ernüchterung.

Denn Star Trek Infinite gleicht Stellaris wie ein Wechselbalk dem anderen.

Der Federationsrat hat deshalb eine Dringlichkeitssitzung einberufen, denn Star Trek in Stellaris das gibt es doch schon und zwar herausragend gut umgesetzt in der Mod Star Trek New Horizons, die, wenn ihr mich fragt, aktuell das beste Star Trek Spiel überhaupt ist.

Woran das liegt und was die Ankündigung von Paradox für uns und für das Team von New Horizons bedeutet hat, das wollen wir heute besprechen mit einem der Gründer, keine Angst nicht des Dominions, sondern des Mod-Projekts Star Trek New Horizons.

Herzlich Willkommen, Busa in der Community besser bekannt als Shago.

Hi, ja, freue mich sehr, dass ich hier sein kann und mal wieder mit der Crew der Game-Star hier sprechen darf über unsere Projekte und so, genau.

Ja, super, ich habe mich sehr gefreut und du hast mich ja auch direkt nach dieser Ankündigung von Paradox angeschrieben und ich so, wow, Supergelegenheit, komm einfach nochmal rum, auch weil sich natürlich in Star Trek New Horizons, seitdem wir zum letzten Mal drüber gesprochen haben, viel, viel getan hat, das ist ja auch schon wieder Jahre her jetzt, als wir zum letzten Mal irgendwie Interviewt und ge-Podcastet und so weiter haben, also es gibt viel nachzuholen und zu besprechen und wenn wir über Star Trek sprechen, dann darf natürlich einer nicht fehlen, live rübergebiemt vom Spätschoppen in zehn vorne, Captain Peter Tiberius Badge.

Meldem ich zur Dienst.

Wunderbar, ein Disclaimer, wir sind hier alle große Star Trek Fans, das heißt, ich bin mit The Next Generation und Jean-Luc Picard quasi in die Schule gegangen, falls es jetzt im Verlauf dieses Gesprächs ein wenig, ich sag mal, nördig wird in Bezug auf Star Trek, wenn wir uns anfangen, Anädoten zu erzählen aus New Horizons und ja, ich werde das machen, weil ich habe es jetzt auch wieder, wow, 20 Stunden, 30 Stunden, keine Ahnung, gespielt und so viele coole Sachen wieder erlebt und so viele neue Sachen auch gefunden, die man da machen kann.

Also vergeb mir, wenn ich ein wenig in die Lore Minen hinab steige zum Teil, um einfach Dinge zu erzählen.

Jetzt fangen wir aber mal an mit Star Trek Infinite.

Musa, magst du vielleicht kurz sagen, wieso deine erste Reaktion war auf diese Ankündigung?

Klar, also die Ankündigung war ja so ein bisschen zweigeteilt.

Erstmal gab es ja den Teezer Trailer, da war ich tatsächlich sehr gespannt und dachte mir, oh, okay, jetzt kommt hier richtig das gewünschte Star Trek Game, was von Paradox entwickelt wird und dann habe ich aber ganz am Ende des Trailers gesehen, dass das gar nicht von Paradox entwickelt wird, sondern von Nimble Giant Entertainment, habe die dann mal so ein bisschen ge-researcht und sie haben ja das letzte Metal, nicht Metal of Honor, aber das war total falsch gewesen.

[Transcript] GameStar Podcast / Gegen das beste Star-Trek-Spiel hat Paradox keine Chance

Das war doch schlimmer, meine Güte.

Jetzt machen die Strategie viel, das macht keinen Sinn.

Masters of Orion Remake haben sie gemacht.

Genau.

Ich selber habe es nicht gespielt, aber es war solide aus, würde ich mal sagen.

Wir haben ein paar Reviews reingezogen.

Ja, ich meine, fürs erste Projekt in Richtung Strategie war das, glaube ich, schon ganz in Ordnung und genau, aber das hat natürlich meine, also meine Erwartung doch ein bisschen runtergeschraubt, weil also genau, ich meine, ich hätte mir natürlich sehr gerne gewünscht, dass Paradox dieses Games selber entwickelt.

Ja, und dann kam ja eine Woche später der Gameplay Reveal und da saß ich dann doch erst mal da und dachte mir, okay, interessant.

Also es sieht ja dann doch irgendwie echt nur so aus wie Stellaris mit Star Trek Modellen und dann halt auch nur vier Rassen.

Das ist natürlich auch ein bisschen weniger als bei uns, aber ich meine klar, man muss bei der ganzen Sache auch sehen, dass so ein Projekt wie wir es umgesetzt haben, wäre wahrscheinlich, wenn das kommerziell machen würdest, utopisch und da, also ich kann da schon absolut verstehen, dass man den Scope halt limitiert, wenn man das halt professionell machen lässt.

Genau, aber es war natürlich doch ein bisschen ernüchternd, weil ich eigentlich gedacht hätte, da kommt jetzt irgendwie was ganz Neues gebaut und das sieht aber jetzt ja nicht so aus.

Also ich bin gespannt, ich meine, mal sehen, wie es wird.

Also ich meine, wenn dir das als kommerzielles Produkt gemacht hätte, der wär ja sofort einer von Paradox und Anzugdreher kommen, sag mal, ihr wollt da wirklich, wie wir sind jetzt 80 Völker reinbauen?

Ja, das sind dann schon DLCs, ne?

Genau, also, nee, das war uns absolut klar, dass, dass wenn man so ein Projekt kommerziell macht, dass das nicht so groß werden kann wie die Mod, das wäre unbezahlbar wahrscheinlich.

Ja, was meine erste Reaktion war und auch die von Captain Bartgewig, unserem Team Chat damals in Ommen habe, weil dieses Oh mein Gott, ein neues Birth of the Federation, weil Birth of the Federation, das kennen wir alle noch von 1999, ein Klassiker im Star Trek Canon Strategiespiel, 4X Strategiespiel wie Master of Orion, das sah natürlich ein bisschen anders aus und so, aber das haben wir damals rauf und runter gespielt.

Ich nicht so viel, weil ich irgendwann mal dachte, okay, Master of Orion 2 ist doch besser und tiefer und hat mehr Vielfalt, weil da gab es ja damals auch nur fünf spielbare Völkern, Federation, Klingon, Romulana, Kalasiana und Ferengi, aber so meine erste Hoffnung war, dass sie sagen, naja, sie nehmen halt so ein bisschen dieses Spielgefühl damals von Birth of the Federation und übersetzen es in die Moderne, wie es dieses Team bei Master of Orion ja auch gemacht hat und nicht gar nicht so übel und was sie dann aber stattdessen machen und Peter jetzt bist du dran, wie du es auch fannst, ist, wie du schon gesagt hast, einfach ein Spiel auf Basis der Stellaris-Engine. Peter, wie lief so deine Hypekurve, was das anbietet?

Sehr ähnlich wie bei dir, also ich hatte auch mir das angeschaut und dachte so, ja, geil und es

[Transcript] GameStar Podcast / Gegen das beste Star-Trek-Spiel hat Paradox keine Chance

hatte auch keine irgendwie bei der Game-Star in der Redaktion, wir hatten ja abends dann auch den Stream halt auch geschaut und so, da gab es natürlich auch noch größere Ankündigungen, alle hatten das so, hatten das so ein bisschen nicht gesehen oder ein bisschen ignoriert, ich so, hey Leute, da wurde gerade ein neues Star Trek Spiel angeht, wie geil es ist und es kommt von Paradox und es wird Weltraum-Strategie, ich war total super Hyped und ja, dieses Video, dass sie dann halt gezeigt haben, diese Ankündigungen, dieses Gameplay, das ist ja also wirklich auch

lieblos ein bisschen gemacht. Also ich hatte den Eindruck, es ist einfach so, naja, das ist vielleicht unser erster Versuch, unser Free Alpha, die wir nicht ein Spiel, das jetzt im November, glaube ich, rauskommt oder im Oktober, sondern wie ein Spiel, ja hier, wir haben mal die Modelle schon

mal reingebaut in die Stellaris-Engine, aber alles andere ist noch total Work-In-Progress, so hatte ich das Gefühl, weil jetzt wirklich die, also ich habe jetzt die Stellaris, weil ich ja nicht mehr gespielt, aber für mich war es wirklich so, ja sorry, Entschuldigung Herr Graf. Ja, direkt auf die Strafkolle mit mir, aber es war wirklich mit Müs und so, also es ist eins zu eins hatte ich das Gefühl, da wurde sich so wenig Mühe geben, auch ein bisschen dieses Star Trek Feeling da so ein bisschen reinzubringen, ja die Schiffe sind da, okay, aber der Rest habe ich jetzt noch nichts davon gesehen, dass es sich irgendwie anfühlt, wie ein offizielle Star Trek Spiel. Ja, ich meine die Hoffnung, ich habe ja damals auch im Stream gesagt, das ist eigentlich, war das eines meiner Highlights,

das haben wir gamefest, dieser teaser zumindest, weil die Hoffnung ein wieder auch ein Weltraumstrategiespiel

zu machen, was nicht ist wie Stellaris, sondern vielleicht auch andere Stärken hat als ein Stellaris, andere Schwerpunkte setzt auch gameplaytechnisch, bei den Schlachten zum Beispiel, also ich finde die Schlachtmechanik von Stellaris ist okay mit diesen Echtzeitschlachten, aber man könnte ja auch wieder, so wie damals im Births of the Federation, rundenbasierte Raumschlachten einbauen, bzw. damals war es ja so, jeder gibt Befehle und dann werden sie gleichzeitig ausgeführt, wie in Combat Mission oder ist es glaube ich auch so, aber einfach mal sich wieder Gedanken machen, hey wie könnte man ein Star Trek Spiel irgendwie cool umsetzen, dass man dann einfach die Engine nimmt, was ja ich sage mal wirtschaftlich gesehen ein interessanter Zug ist von Paradox, zu sagen okay wir haben hier eine etablierte Engine, die Stellaris Engine, an der haben wir gebaut, an der haben wir gefeilt, die funktioniert, die kennen wir, warum die nicht noch in andere Universen verpflanzen, an sich ja keine so doofe Idee, aber es reißt einen halt einfach nicht so vom Hocker und gerade weil es ja dann auch schon New Horizons gibt und auch schon sehr lange gibt,

also weiß ich auch nicht. Hat ja auch jeder in den Kommentaren gesagt, hey Leute das gibt es doch schon, ich spiel das schon die ganze Zeit mit New Horizons oder gibt ja auch noch eine andere Mod für Star Trek, die auch ziemlich gut ist, aber das halt alle, die das Gefühl hatten, warum dieses Spiel jetzt, also es wirkt halt dadurch sehr wie, naja da gibt es diese erfolgreiche Mod oder wir haben gesehen, Leute wollen Star Trek anscheinend als Strategiespiel, wie können wir das als einfachstmögliche Lösung machen, um damit Geld zu verdienen, das finde ich ein bisschen schäbig tatsächlich, kein persönlich. Wo ich sehr gespannt bin, ist einfach, was uns denn an wirklichen Star Trek Features da erwartet, was sie ja gezeigt haben ist, es gibt so eine Art

[Transcript] GameStar Podcast / Gegen das beste Star-Trek-Spiel hat Paradox keine Chance

Missionsbaum oder ein Questbaum, sieht ein bisschen aus wie der Focusbaum von Hartzów 1.4 oder wie

dieser Missionsbaum, so eine Missionsstruktur in Europa Universal ist, vier, da gibt es ja auch schon in ähnlicher Form, also sie wollen schon Geschichten erzählen und auch so Events einbauen mit Entscheidungen, wann hat die Borg gesehen im Teezer Trailer, die zählen jetzt nicht zu den spielbaren Völkern, weil sie sagen ja, Föderation Klingon Romulan Akadasjana und Romulan hat auch kleinere Rassen, die nicht spielbar sind, also nehm ich mal an, es gibt die Borg als Endgame-Krise,

die dann über dich herein bricht und ich würde wetten, weil wir von Paradox reden, es wird Völker-DLCs geben, irgendwann der Ferengi-DLC oder der, weiß ich nicht, was es, es gibt ja noch tausend, der Dominion, was ist mit dem Dominion, ja der Dominion-DLC natürlich und so weiter, also

das ist gut möglich, wenn das erfolgreich ist, dass es dann halt noch erweitert wird und was ich noch denke und dann fließen wir das Thema vielleicht auch ab, was ich noch denke ist, okay, sie bringen

es im Herbst 2023 jetzt erst mal raus für ein PC, so haben sie angekündigt, PC, aber vielleicht zielt es auch so ein bisschen auf den Konsolenpublikum, weil es gibt ja schon den Console Edition von Stellaris und theoretisch könnte man auf der Basis ja dann auch sagen, hey, wir setzen Star Trek Infinite auch für die Konsolen um, weil die Konsolen wären ja zumindest ein Bereich, wo es das Modding in der Form nicht gibt. Das finde ich tatsächlich richtig, richtig cool, wenn es auf Konsolen kommen würde, weil ich habe ganz oft gehört, dass Leute halt Stellaris auf den Konsolen gespielt haben, das auch generell total toll fanden und dann aber nicht die Mod spielen konnten. Ja, genau. Und sieht aber leider nicht so aus, also ich glaube, ich hatte jetzt ziemlich viel schon so ein bisschen gelesen oder auch so Diskussionen mitverfolgt und da war jetzt von der Konsolenversion

noch nicht so die Rede. Noch nicht. Ich bin gespannt, wenn dann wäre das auf jeden Fall, das wäre natürlich auch wirklich ein Vorteil für die Spielerschaft einfach, dass die Menschen, die auf Konsolen spielen, dann auch Star Trek haben, das würde ich natürlich auch sehr begrüßen. Was ich vielleicht noch worauf ich glaube, ich am meisten gespannt bin, ist tatsächlich, ob sie, was sie denn mit der Engine machen, inwiefern sie sie verändert haben und ob sie denn auch die

Probleme halt irgendwie, die wir seit Jahren haben irgendwie den Griff bekommen. Ich glaube, unser größtes Problem ist definitiv Performance. Also gerade so im Late Game wird es halt echt laggy. Das Problem hat natürlich auch das Grundspiel, aber da sehe ich natürlich schon irgendwie auch eine Gelegenheit jetzt, wenn man da eine neues Spiel daraus macht, vielleicht in diese Richtung Optimierung anzubieten, aber mal schauen. Ja, was ich mich ja frage, gibt es denn aus deiner

Sicht, was das, was Info jetzt machen könnte, was ihr nicht geschafft habt oder abseits von dieser Performance natürlich, wo ihr jetzt nicht an die Engine rankommt, aber so an feature-mäßigen Sachen, wo ihr sagt, naja, das hat einfach, wir konnten das einfach nicht umsetzen. Eigentlich nicht, weil ihr habt ja alles umgesetzt, was geht. Genau, also sieht jetzt auf den ersten Blick erst mal nicht so aus. Ich glaube tatsächlich, dass es eine sehr andere Zielgruppe ist, die damit getargetet wird. Ich meine, wir haben New Horizons gemacht von Fans für Fans und wir haben da

[Transcript] GameStar Podcast / Gegen das beste Star-Trek-Spiel hat Paradox keine Chance

halt

auch wirklich unser ganzes Herzblut reingesteckt und so viel Nerd-Kram da drinnen. Also das ist schon eher gemacht für wirklich richtige Star Trek Fans. Macht ihr am Anfang ein Quiz, wenn ihr neue Mitarbeiter reinholt, die dann beantworten müssen, was war ein Episode 16 von Season 5 von Next Generation? Kommt drauf an, was sie machen. Also wenn die Events schreiben, dann gibt es natürlich

entsprechende Tests. Naja, jetzt nicht so, aber so ein bisschen reden wir da schon mit den Leuten drüber, ob die sich auch entsprechend aussehen. Der sagt hier ja, die Proton-Torpedos, die habe ich schon eingebaut im Spiel, dann sagt, oh Gott, richtig genau. Ja, der X-Wing ist fertig. Ja, okay. Ich denke, was halt der Vorteil sein kann, ich meine, es hat ja auch einen kleineren Scope. Es hat ja einen kleineren Umfang als beispielsweise auch in New Horizons. Natürlich, wenn sie das als professionelles Produkt aufziehen und da entsprechend hoffentlich, das wissen wir noch nicht, aber hoffentlich auch Zeit reinstecken für Polish, dass es wenigstens rund ist, wenn das rauskommt, dann kann es natürlich auch nochmal ein runderes Looken viel haben, als es jetzt in dem Mod oder wie auch in New Horizons momentan hat. Weil das merkst du schon, das ist überhaupt

kein Vorwurf, weil nochmal, ihr habt ein Inhaltsmonstrum erschaffen und ich werde gleich noch ganz

viel Liebe darüber ausschütten und ich würde auch ganz viel goldgepresstes Latinum über euch ausschütten, wenn ihr Geld dafür verlangen könntet. Aber was du halt merkst, einfach sind so ein paar

Ruppigkeiten, auch was das Interface angeht, was irgendwie die Art und Weise angeht, wie Events aufbereitet werden, dann mit Textauswahlmöglichkeiten und nicht irgendwie immersiv. Das ist dir ein

Charakter auch per Sprachausgabe sagt oder sowas. Weil es ja eine Mod ist, weil ihr halt mit einem Team an Freiwilligen arbeitet. Aber wenn man jetzt halt ein professionelles Start-Werk-Spiel macht, dann würde ich wenigstens denken, okay, dann polischt es ordentlich, dass es halt wirklich rundes, fluides Erlebnis ist. Aber sei drum, das wären wir sehen im Herbst 2023, wenn es rauskommt.

Jetzt, Musa, ich muss dich eins fragen. Kennst du Birth of the Federation noch? Bist du ein Fan?

Pass auf, tatsächlich habe ich dazu eine ganz geile Story, weil das ist mein erstes PC-Spiel gewesen. Oh mein Gott, das erklärt alles. Genau, das war wirklich mein allererstes PC-Game.

Na, wie alt war ich denn da? Ja, so zwölf. Und genau, da weiß ich noch ganz genau, da habe ich von meinem Opa ein Pensium vier, glaube ich, hingestellt bekommen. Und gut hatte davor schon irgendwie immer mal so ein bisschen bei meinem Onkel damit zu tun. Aber das war der erste richtige PC für mich selber. Und ja, also ich habe auf jeden Fall mehrere hundert Stunden in Birth of the Federation auf jeden Fall. Dein Lieblingsvolk, wow, sei ich am liebsten gespielt damals, ich glaube tatsächlich die Föderation auf jeden Fall. Okay, ich sage immer Rumulana. Ja, weil du halt so täuscht, du bist halt so ein weniger Wendehall hinten rum, so, ja, irgendwie, genau. Ja, ich bin so ein, meine Graf, das ist ja schon so ein Vampir. Ja, aber schau mal, die Föderation ist immer so nett und freundlich und will alle umarmen. So wie sie es, wo sagen sie das in der Aufstand, glaube ich, ihr mit eurem Föderationshilfe und Föderationsbeistand und es macht mich ganz krank. So, und die Rumulale sind halt immer so, okay, mal gucken, wo wir hier

[Transcript] GameStar Podcast / Gegen das beste Star-Trek-Spiel hat Paradox keine Chance

unseren eigenen Vorteil rausschlagen können. Die Kadasjahre sind wir dann wieder zu offen, einfach verschissen, so gesehen. Aber die Rumulale sind immer so sneaky. Wobei, da finde ich ja auch echt, ich habe nämlich jetzt letztens nochmal Deep Space Nine geguckt, bestimmt zum fünften Mal oder so. Und da muss ich wirklich sagen, das ist auch die beste Serie. So gut, das zu hören. Zumindest die letzten vier Staffeln ist wirklich super gut. Nein, genau, aber da muss ich wirklich sagen, dass Gulducat einer der besten Antagonisten ist, finde ich, einfach vom Writing. Also das finde ich fantastisch gut, wie sie das in Deep Space Nine gemacht haben. Und ja, also das ist sehr, sehr schön. Also die Kadasjahre sind auch cool. Rumulana wären meine zweite Wahl gewesen. Aber nee, ich habe mich jetzt gerade echt nochmal so ein bisschen an damals erinnert und es war definitiv die Föderation auf jeden Fall. Ja, was ich damals, ich meine, Peter hat es ja auch viel gespielt, glaube ich, weil es hat dich das auch irritiert, dass es ja ein Next Generation Spiel war, aber es heißt Birth of the Federation. Das heißt, du hast ja die Föderation aufgebaut quasi, aber schon in der Next Generation, also zur Zeit von Picard. Da bin ich jetzt dann auch wieder zu sehr Star Trek Nerd, dass ich mir dachte, ist doch falsch. Also es sollte mindestens mit Kirk anfangen. Das war zwar auch nicht die Geburt der Föderation, das war wieder vorher, aber damals gab es Enterprise und Jonathan Archer noch nicht. Also, aber warum fängt es denn hier gleich mit dem Next Generation? Irgendwie musste er das halt auch in den Spiel übertragen. Ich weiß bei jetzt nur weisen, da kannst du anfangen mit Archer und wir fliegen das erste Mal ins Weltall mehr oder weniger. Das ist so gut. Ja, cool. Aber andererseits, wir hatten ja schon ein relativ kleinerer Scope und so und das macht ja auch Sinn von, jetzt gerade bei dem neuen Spiel auch wieder, auch damals bei Birth of the Federation, halt auch diesen Werbeeffect natürlich mitzunehmen, zu sagen, hey, das ist das Spiel mit Picard hier, das ist die, jetzt kommt gerade Next Generation, hier ist das Spiel dazu. Aber es macht ja auch allein schon auch keinen Sinn, selbst wenn du mit Kirk anfangen würdest, dass du am Anfang einen Planeten hast und dich irgendwie ausbreiten. Ja klar, ja klar. Und dann noch nichts davon zu reden. Das überhaupt die Föderation, finde ich ja bei so einem 4X-Spiel, bisschen schwierig, finde ich, zu spielen ist allgemein, weil es geht halt oft ums Erobern und andere Völker abzuschießen und grundsätzlich finde ich das ein bisschen schwierig. Da hat aber New Horizons sehr tolle Lösungen für gefunden, muss ich sagen. Natürlich mit den Einschränkungen, dass es immer noch Stellaris ist, wenn man spielt, aber da kommen wir gleich zu. Vielleicht noch als Erklärung, warum das damals im nächsten Jahr 100 angefangen hat mit der Geburt der Föderation ist, sie hatten wohl nur die Lizenz dafür. Also damals hat Spectrum Hollowbite die Next Generation Lizenz gehabt und da sind ja auch Spiel entstanden wie Final Unity, ein fantastisches Adventure, was viele Leute heute gar nicht mehr kennen, aber hat großen Spaß gemacht und ich glaube die durften einfach nicht mehr da reinpacken. Vielleicht wollten sie ja auch nicht mehr, damit es einfach nicht ausufert. Andere hört ja auch, dass CBS ein ziemlich Paragrafenreiter ist, sag ich mal, wenn du halt für sie was entwickelst oder mit Lizenzen und so, aber eigentlich allgemein ist es immer so, wenn du mit Lizenzen arbeitest. Also die Leute, die für Star Wars Spiele entwickeln, die können dann Liedchen von singen, wie oft ihr, was weiß ich, ihr neues Raumschiffdesign abgesegnet werden muss. Das ist halt immer, da bist du immer unter

[Transcript] GameStar Podcast / Gegen das beste Star-Trek-Spiel hat Paradox keine Chance

gewissen Restriktionen, kannst nicht das machen. Da ist natürlich eine Mod cool, wo du einfach alles reinpacken kannst, was du willst und sagen, ich bin doch egal. Ja, wenn es CBS nicht absägt, sowie die begehbare Enterprise, es gab mal eine Mod mit der Enterprise D, wo du einfach von Deck zu Deck laufen kannst, in alle Quartiere reinschauen und das ein bisschen erkunden, war glaube ich in irgendeiner Unreal Engine gebaut vor ein paar Jahren schon und das haben sie aus dem Internet geklagt, also nicht geklagt, aber halt entfernen lassen, weil Nintendo Way, sagen wir mal. Ja, freundschaftlich weggedroht einfach das Ding. Ich weiß nicht, macht ihr euch auch, also wie ist das, wenn man an so eine Mod-Projekt arbeitet wie jetzt nur Horizons, ist das so ein Damoklesschwert, was auch über euch schwebt oder wo ihr euch Sorgen macht, dass die irgendwann anklopfen? Also grundsätzlich gibt es schon diese Gedanken, aber wir haben uns halt ganz am Anfang dafür entschieden, dass wir keinen Spenden nehmen und gar kein Geld für dieses Projekt haben wollen. Wir haben den Leuten immer gesagt, hey, wenn ihr uns unterstützen wollt, dann arbeitet doch mit, das ist uns viel, viel wichtiger und wertvoller, als wenn ihr uns jetzt irgendwie einen Kaffee spendiert. Und dementsprechend sind wir da relativ zuversichtlich, weil wir dadurch halt wirklich überhaupt keinen monetären Gain haben. Und ich glaube, bei anderen Projekten war das definitiv anders, wenn man jetzt zum Beispiel AXA nahe, das war ja so ein Fanfilm, der auch dann abgesägt wurde. Und da ging es aber dann erst richtig los, als sie angefangen haben, Merchandise zu verkaufen. Und das sehe ich tatsächlich auch dann schon ziemlich problematisch, das zu machen, also das ist ja auch nochmal ein Schritt weiter, als jetzt nur Spenden zu sammeln. Und wir haben uns aber tatsächlich von Anfang an, weil auch gerade, als wir angefangen haben, ich glaube, ein Jahr später wurde diese AXA nahe Geschichte. Und da hatten wir uns dann nochmal im Team zusammengesetzt und uns auf jeden Fall entschieden, okay, wir werden nie für diese Mod Geld haben wollen. Das war für uns die Option. Und dementsprechend sind wir da relativ entspannt. Und bei dem Meeting war schon einer so im Team so mit seinem T-Shirt so, schau mal, was ich gekauft habe mit unserem Logo, den verkaufen wir jetzt. Leider habe ich da schlechte Neuigkeiten. Ja, genau. Stell dir vor, wie viele Völker-DLCs ihr verkaufen könntet in New Horizons, meine Güte. Da haben wir die nächsten zehn Jahre, haben wir da Content, kein Problem. Ihr ingelt euch noch an dieses obscure Volk, das nur in einer Folge mal drin war. Wir haben es und es kostet nur fünf Euro. Ich finde ja auch generell, also wenn wir das mal kurz noch einflächten, wenn man als gerade CBS, ich meine, ich kann verstehen, dass man sagt, okay, wir wollen nicht, dass andere mit unseren Marken Geld verdienen, weil, hey, da sind, da gibt es intellektuelle oder geistige Rechte an den Marken. Es gibt natürlich viel Arbeit, die da reinfließt. Manchen gefällt es besser, manchen schlechter, was irgendwie die neueren Serien angeht. Aber nicht so trotz, die lebt ja und sie wird weitergeführt und CBS soll daran auch was verdienen, denn sonst würden sie es nicht machen. Nur, was ich dann halt nicht verstehen würde, ist, wenn man halt bei nicht-kommerziellen Projekten das auch machen würde, weil am Ende sind die ja auch eine fantastische Werbung. Also, wenn ich New Horizons spiele, habe ich direkt wieder Bock, Strange New Worlds weiter zu schauen auf Paramount Plus, wo sie dann Geld mitmachen. Also, insofern ist es ja dann auch wieder ein

[Transcript] GameStar Podcast / Gegen das beste Star-Trek-Spiel hat Paradox keine Chance

am Leben erhalten, ein zusätzliches freiwilliges Commitment zu sagen. Auch wir tragen dazu bei, dass die Marke Star Trek weiter am Leben bleibt, nachdem sie ja auch schon so ein paar Phasen hatte, wo sie ziemlich weg war vom Fenster, also nach Enterprise oder als Enterprise damals abgesetzt wurde. Also, die Enterprise-Serie mit Shana Shard. Schade eigentlich, die war nämlich auch nicht schlecht. Also, die war nicht schlecht. Und ihr habt ja auch Events daraus in New Horizons, die Xindiesonde, die am Anfang ihren Namen in die Erde schreibt und so, mit ihrem Todesstrahl und solche Sachen. Ja, alles drin. Ich liebe es, aber das ist jetzt schon, jetzt sind wir schon ein bisschen in den Anekdoten. Ich liebe es ja sehr, weil man das ja wie Stellaris spielen kann, sodass auch, es gibt auch historische Charaktere, die auftreten ist. Es gibt Jonathan Archer, der ist bei mir dann Admiral- und Verteidigungsminister geworden in meiner Föderation. Aber es gibt natürlich auch zufallsgenerierte Charaktere. Und der Held meiner Föderation ist nicht Archer, weil Archer nur wenige, der mit der Flotte zu Hause rumgesessen ist und hin und wieder mal was gemacht hat. Der Held ist Pablo Ruiz, Kapitän Pablo Ruiz, der die Xindie-Krise gelöst hat. Das ist eine eigene Ereignis-Kette. Also, wie die Erde angegriffen wird, wie man langsam rausfindet, was da dahinter steckt, wie man dann auch verhindert, dass sie nochmal angegriffen oder sogar noch schlimmer halt irgendwie zerstört wird als beim ersten Mal, als diese Sonde angegriffen hat. Und Pablo Ruiz hat den Tag gerettet und ist immer noch Forschungsschiffkapitän in meiner Föderation mit über 100 Jahren Lebensalter. Wow, großartig. Das ist mein neuer PK. Vielleicht ganz kurz, das habe ich gesehen, habe ich auch Peter sofort als Bild geschickt in Star Tanks New Horizons ja verschiedene Modi, welche Map man spielen möchte. Ja, du kannst sagen, entweder nur ein Teil der Galaxis, irgendwie nur der Alpha-Quartant oder Alpha und Beta-Quartant, irgendwie nur der Delta-Quartant, wo die Bauer-Kurven, nur der Gamma-Quartant mit dem Dominion und so.

Was es aber auch gibt, ist ein Birth of the Federation Modus. Das wusste ich nicht. Ich glaube, den gab es früher, als ich das zum letzten Mal gespielt habe, auch noch nicht oder ich habe ihn zumindest nicht entdeckt. Ist das so ein bisschen die Hommage an die alten Zeiten? Ganz klar. Der Ocito, der hat unsere Maps gemacht, der ist tatsächlich professionell, macht der Sternenkarten für die NASA. Das ist wahrscheinlich, kriegt man da kein besseren, der sowas machen könnte. Der ist auch ein ganz großer Birth of the Federation Fan, so wie eigentlich unser gesamtes Team. Also die Mod ist auch stark inspiriert von Birth of the Federation auf jeden Fall. Und dann irgendwann kam er dann um die Ecke und meinte, so, ja, ich habe eine neue Map gemacht und wir so, ja, nice. Dann zeigt doch mal, ja, hier, Birth of the Federation. Okay, alles klar. Nice. Dann haben wir das als neuen Spielmodi gemacht, ist sozusagen ein bisschen kleiner im Scope auch. Also wir haben, ich glaube, wir haben wirklich auch, na ja, ne, du kannst jede Rasse spielen, theoretisch, die im Alpha Beta Quadrant ist. Aber ich glaube, wir haben das schon so gemacht, dass als Major Rassen dann auch nur die fünf Völker von Birth of the Federation kommen. Und die anderen sind dann halt Minor Empires. Also das ist ja so ein ganz großes Ding bei uns in der Mod. Wir haben halt Major und Minor Empires. Die Major Empires, die spielen tatsächlich mit, sag ich mal, also die haben auch eine KI und bauen Sachen und so weiter. Und die Minor Empires, die sind so ein bisschen eher Flavor und haben halt

[Transcript] GameStar Podcast / Gegen das beste Star-Trek-Spiel hat Paradox keine Chance

ein System, mit denen kannst du mal ein bisschen handeln oder irgendwelche Forschungsvereinbarungen treffen oder so. Aber so richtig am Geschehen spielen sie halt keine Rolle. Und das hat tatsächlich aber auch wieder so ein bisschen den Hintergrund mit Performance, wenn wir jetzt alle Empires als Major Empires spawnen würden, würde es nicht so doll laufen. Also viel davon sind tatsächlich auch leider technische Einschränkungen. Ja, aber der Birth of the Federation wurde erst auf jeden Fall eine Homage an das alte Game offensichtlich. Ich weiß gar nicht, das ist aber schon noch ein bisschen her. Also ich glaube, das haben wir 2018 oder so implementiert. Ich weiß hier nicht mehr genau. Okay, es kann auch einfach sein, dass ich es damals nicht gesehen habe. Die Zeit verfliegt, ich sage es dir. Aber es ist wundervoll, weil die Sterne auf dieser Karte ja auch so platziert sind, dass es äckige Sektorengrenzen gibt im Frühjahr, weil früher waren es ja auf der Birth of the Federation Karte, so Sektorenquadrate. Und genauso sieht es halt jetzt wieder aus, nachgebaut in Solaris. Ach, mein Herz geht einfach auf, wenn ich das sehe. Und das ist ja auch das, was du sagtest, dieses Herzblut, was da reinfließt und diese Erinnerungen an die alten Zeiten. Jetzt ist es ja wirklich eine Mod, die enorm umfangreich ist. Also du hast gerade schon die Miners erwähnt. Also es gibt auch eine Tonne an kleineren Völkern und einzelnen Planeten, die ich selbst nicht spielen kann, aber die trotzdem drin sind. Also es gibt auch verschiedene Optionen. Ich kann ja wählen, möchte ich die alle haben, möchte ich nur die wichtigsten und so damit mein Prozess auch nicht völlig qualmt. Aber all das nachgebaut mit eigenen Porträts. Es gibt natürlich die großen Fraktionen und Parteien, die man spielen kann, von der Federation über die Klingonen, die Romulanas, Dominion, die Borg. Oh Gott, ich vergesse alles, Cardassiana, Ferengi, sonst. Also alles, was ihr euch vorstellen könnt, was einfach in der Star Trek Galaxis unterwegs ist. Wie groß ist denn eigentlich euer Team, das an dieser Mod arbeitet und wie also auch da und wie organisiert ihr das überhaupt, wie daran gearbeitet wird? Also ich meine, mittlerweile sind wir ja schon seit sieben Jahren dabei, was ja echt schon eine ziemlich lange Zeit ist. Und zu Hochzeiten waren wir über 100 Leute, die an der Mod gearbeitet haben. Also ich glaube, das schafft dann auch kein Game Studio. Also außer jetzt Triple A, Blizzard oder keine Ahnung natürlich. Aber so ein Paradox hätte jetzt nie im Leben 100 Leute gleichzeitig daran arbeiten lassen können. Und tatsächlich, die meisten haben halt geholfen mit dem ganzen Text-Content. Das ist halt wirklich unglaublich viel. Jede Komponente, jede Waffe, jede Technologie braucht halt irgendwie Namen, Beschreibung und so weiter. Dann haben wir ja auch noch mehr sprachig. Also New Horizons ist unter anderem, also Englisch natürlich ist alles da. Und dann dicht gefolgt tatsächlich von Deutsch und Russisch. Und ich glaube, wir haben auch eine spanische Übersetzung, die ist aber nicht so doll, die ist so bei 50 Prozent ungefähr. Genau. Und da war es natürlich notwendig, dass wir bei so einer Größe irgendwie die Leute auch koordinieren mussten. Und das war ganz lustig, weil wir uns dann halt irgendwie zusammengesetzt haben und überlegt haben, wie wir das machen wollen, wie

[Transcript] GameStar Podcast / Gegen das beste Star-Trek-Spiel hat Paradox keine Chance

wir generell die Mod strukturieren wollen, also das Team. Und sind dann am Ende mit einer sehr ähnlichen Struktur rausgekommen, wie man das auch als professionelles Spielerentwicklerstudio machen würde. Also wir haben das klar aufgeteilt. Wir haben einen 2D-Bereich, wir haben einen 3D-Bereich, wir haben Events, wir haben Lokalisierung, alles was mit Text zu tun hat. Dann haben wir Sounds und so weiter und so fort. Also ich glaube, wir haben irgendwie acht verschiedene Departments, die haben dann auch alle ihren Departmentslied. Genau. Und dann über die Zeit sind wir natürlich jetzt nicht mehr so viele Leute. Also jetzt gerade aktuell ist es deutlich überschaubarer, da haben wir so fünf Leute, die wirklich aktiv daran arbeiten, also so auf täglich daran arbeiten. Und viele von denen machen jetzt halt auch natürlich Sachen, die früher sozusagen andere Departments übernommen haben oder so, weil wir einfach nicht mehr so viele Leute sind. Und klar, es war auch immer so ein bisschen up and down. Also als es den großen Hype gab, da haben die Leute uns die Bruder eingerannt und jeder wollte spenden und hier in meinem Latinum. Aber genau damit haben wir es halt auch geschafft, diese ungefähr 100 Leute gleichzeitig daran arbeiten zu lassen, weil wir den Menschen halt gesagt haben, hey, wir wollen hier kein Geld, so schenkt uns eure Zeit. Das ist uns viel, viel wertvoller. Und nur so konnten wir dann halt auch diese Sachen umsetzen. Also ich glaube, gerade dieser ganze Textkram, das ist halt so unglaublich viel Content, der dann ja auch noch gut sein muss. Also das gehört ja dann auch noch mal dazu. Es ist halt jetzt nicht irgendwie, also und wir haben halt auch ziemlich hohe Ansprüche. Also der sozusagen, derjenige, der die Qualitätssicherung bei Texten macht bei uns. Der ist langjähriger Journalist aus dem Tech-Bereich, studierter Physiker. Also der weiß schon, wie man, wie man da gut schreibt und wie man vor allen Dingen auch dieses Star Trek Tech Babel gut hinbekommt. Und genau und nur so haben wir halt auch diese Qualität dann schaffen können. Genau und dann zum Beispiel in Sachen 3D, da haben wir ganz viel auf die Community gesetzt. Also wir benutzen ganz, ganz viele Modelle von anderen Mods oder auch von alten alten Mods. Teilweise sind wirklich noch Schiffsmodelle bei uns drin, die in dieser Mod for Birth of the Federation Ultimate Dominion oder so hieß die. Echt? Ohne Scheiß. Also es gibt teilweise wirklich 20 Jahre alte Models in der Mod, wo wir dann natürlich irgendwie die Textur noch mal verbessert haben oder so was. Also das konnte man jetzt nicht direkt, ja das konnte man jetzt nicht so direkt übertragen. Aber genau, also in dem Bereich setzen wir ganz viel auch auf die größere Star Trek Community. Also es ist jetzt ja total und es gibt ja auch viele 3D-Artists zum Beispiel, die einfach just for fun Modelle machen und da sind wir auch mit vielen in Kontakt und die machen teilweise auch echt eine super Arbeit. Genau, also es ist schön, wir führen da ganz viel so viel wie möglich aus der Community auch zusammen und probieren das in die Mod reinzustecken, wo es geht. Super spannend, ich habe ja auch öfter schon mal mit modernen Geräte zum Beispiel von

[Transcript] GameStar Podcast / Gegen das beste Star-Trek-Spiel hat Paradox keine Chance

Skype

Livian oder von Skywind und die sagen auch alle ab einer bestimmten Größe musst du dich so organisieren, weil es ist dann wirklich ein Projekt, wie ein normales Spielstudio auch hätte mit Leads, mit was weiß ich, eine Roadmap, ein Trello, was auch immer, wo du halt auch irgendwelche klaren Ziele hast. Das Problem ist halt immer, wenn du einen Freiwilligenprojekt hast, das sagen mir immer alle, du kannst die Leute ja nicht zwingen, was zu bringen. Also bis okay, wir haben jetzt die Deadline bis dahin müsst ihr jetzt alle diese Shiftsmodelle fertig machen. Wie geht ihr damit um? War das immer einfach, die Leute da zu motivieren oder musste man auch manchmal ewig lang oder dann kann man einfach sagen, okay, wir haben nur einen Programmierer, wir können jetzt diese Funktion nicht einbauen oder der Artist ist jetzt gerade krank, da müssen wir jetzt halt drei Monate warten bis er wieder kommt. Es ist eine interessante Frage und die einfachste Antwort ist mit gutem Beispiel vorangehen. Also wir haben uns halt wirklich, wirklich reingehangen und alle, die an der Mod mitgearbeitet haben, haben halt gesehen, wie es vorangeht und wie viel gemacht wird und das hat jeden, der da mitgearbeitet hat, unglaublich motiviert. Und ich glaube, das ist in so einem Setting, ist das die beste Möglichkeit, die Leute zu motivieren, ist einfach selber viel zu machen und dadurch so eine Dynamik zu schaffen, dass andere Leute halt auch viel schaffen wollen. Und so hat das ganz gut funktioniert. Ich glaube, wir hatten kein Feature, was wir irgendwie mal streichen mussten oder so, weil es nicht fertig geworden ist. Also es gibt so ein paar Projekte, die halt lange gedauert haben, klar. Aber die haben wir dann auch jetzt nicht, also die waren dann nicht so essentiell jetzt für den Patch, an dem wir jetzt gerade gearbeitet haben. Da war das dann okay, ihr arbeitet daran, eine neue Eventchain oder so. Und wenn die jetzt halt nicht fertig wird, na ja, dann beim nächsten Patch, das sieht ja relativ locker. Also wir haben da jetzt auch nicht so den Druck wie jetzt irgendwie Publisher oder große Game Studios, dass der Patch dann unbedingt alle Features haben muss und weiß

ich nicht, Tausende Checkboxes erfüllen muss. Da müssen wir uns nicht so die Gedanken machen. Und

zur Not, wenn dann irgendwas nicht funktioniert, na ja, dann hotfixt man halt, das ist jetzt auch nicht so. Also das geht schon. Mein Favorit, was das Writing angeht, weil ihr gerade das Texte schreiben erwähnt hast, da muss man dazusagen, auf Deutsch ist es echt gut spielbar. Hin und wieder schlüpft mal ein englischer Textblock noch mit rein oder auch irgendwie Texte, die ein bisschen wahrscheinlich auch so Blöcken zusammengesetzt sind, wo dann nicht ganz alles passt, aber man kann es echt gut spielen, was auch schon echt eine Leistung ist für so ein Modprojekt. Und mein absoluter Liebling, was Texte angeht, ist das Dominion und das wird erregiert von den Gründern von den Wechselbälgern, den Formwandlern, die so sich für überlegen halten gegenüber den Solids, also gegenüber festen Lebensformen wie uns. Und es ist so schön, wie du ihre, ja sozusagen, ihre inneren Monologe präsentiert bekommst als Text, dann zu sagen, immer die Wörter, ihre genmanipulierten Diener, die sie sich selber halt hochgezogen haben und die Cem hat da ihre Soldaten, dann haben sie sich ja alle genetisch zurechtgeschneidert. Ja, jetzt kommen diese Wörter wieder mit ihren Zahlen und Statistiken. Wir hören ihnen nicht wirklich zu, wenn sie darüber sprechen, denn wir spüren die Wärme und Umarmung der großen Verbindung und

wir spüren auch an ihren Wellen, dass es Probleme gibt bei unseren Vasallen und wir werden

[Transcript] GameStar Podcast / Gegen das beste Star-Trek-Spiel hat Paradox keine Chance

handeln.

Und es ist so toll, weil ich kann wirklich, wenn ich diese Texte, also ich habe das jetzt natürlich furchtbar gemacht, muss ich dazu sagen, aber wenn ich diese Texte lese, dann höre ich sie quasi in meinem inneren Ohr sozusagen, von meinem geistigen Ohr, mit der Stimme der Formwandlerin aus Steep Space Nine, aus dem Dominion Krieg. Weil die halt auch immer so hochnäsig war und so herablassend ging über auch den Wartag, über ihren eigenen Untergebenden und das tropfte halt aus

jeder Textzeile, wenn du dich mit dem Dominion irgendwie, wenn du das Dominion spielst in New Horizons, auch wundervoll. Bei den Borg, es ist ja die Erstkontaktmechanik drin aus Stellaris, wenn man neue Völker entdeckt, dass man erstmal deren Kommunikation entschlüsseln muss. Und die

Borg, die reden halt über diese neu entdeckten Raumschiffe oder so, wie in Voyager, wenn irgendwie die Voyager gescannt wird, mit irgendwie ein Schiff ist entdeckt worden, Sektor 2375 fortschrittliche Technologie erkannt, bereite Assimilation vor und dann weißt du halt eine Drohne zu, die das zu übernehmen hat und dann wird dieses Schiff verfolgt und wenn es gut läuft, assimiliert und dann feiern sie, dass sie neue Drohnen ins Kollektiv aufgenommen haben und näher an

der Perfektion jetzt wieder sind. Also allein schon das Writing ist so wie es für Star Trek zu sein hat und was ich halt sehr bewundere, ist, wie ihr es geschafft habt, tatsächlich jeder Fraktion, also jeder von den zumindest den großen spielbaren Fraktionen, eigene Features und einen eigenen Spielstil zu geben. Also nicht nur, dass man halt natürlich die aus den serienbekannten Institutionen gründen kann, somit der Föderation, die Utopia, Planitia, Flottenwerften auf dem Mars oder wo man Bock hat, die müssen nicht auf dem Mars sein, mit den Romulanern und dann den Chalschiariern

Geheimdienst, sondern dass du halt auch solche Sachen drin hast, wie beim Dominion, dass man regelmäßig entscheidet, wessen oder wem sich die große Verbindung jetzt widmen soll. Sollen sie sich zur Meditation zurückziehen oder senden sie ihre Agenten aus, um andere Völker zu unterwandern. Unterwandere ich irgendwie oder ersetze ich einen General meines Nachbarvolkes durch

einen Wechselbalk, um ihnen dann irgendwie Bodeninversionen zu erschweren. Ersetzt sich einen Admiral. Ersetzt sich vielleicht sogar, wenn ich entsprechend fortgeschritten bin, das Staatsoberhaupt eines anderen Landes. Fange ich an, Krisen zu oder Konflikte anzuzetteln, dass sich die Beziehungen verschlechtern zwischen diesen Völkern des Alpha Quadranten gegen die wir dann, die wir einzeln kämpfen wollen und halt nicht in der Allianz. Und dann allein schon das, super Idee, das regelmäßig halt einfach entscheiden zu können. Dann bei den Borg natürlich, die Asimilationsmechaniken, wo du dann auch im Bodenkampf feindliche Armin einfach asimilierst, die theoretisch viel stärker wären als seine. Aber wir sind Borg. Wir ziehen die halt einfach auf unsere Seite. Und natürlich dann die Föderation. Und jetzt kommen wir zu dem, was Peter vorhin gesagt

hat, die am Anfang ja noch gar nicht existiert in New Horizons, sondern du spielst die vereinigte Erde, also zur Jonathan Archer Zeit. Und die Föderation kann erst gegründet werden. Musst du aber auch nicht. Er da auch sagen können, okay, pfeif ich doch auf Vulkania, Andriana und Co. mach hier mal einiges Ding. Ist auch okay. Aber wenn du sie dann gründest, dann funktioniert sie,

[Transcript] GameStar Podcast / Gegen das beste Star-Trek-Spiel hat Paradox keine Chance

so wie seit, wie ist der DLC, Overlord, glaube ich, so diese, diese Imperien, die man ergründen kann, das halt dann die einzelnen Föderationsmitglieder, abgesehen von dir jetzt selbst, halt sozusagen, was Sallen sind oder Mitgliedswelten, die sich zwar selber verwalten, denen du aber bestimmte Regeln auferlegen kannst und denen du dann bestimmte Gebäude auch errichten kannst, um da Vorteile zu haben. Plus, was es regelmäßig gibt, sind halt Sitzungen des Föderationsrats, wo du auch entscheiden kannst, was machen wir denn jetzt? Wir Föderationen. Schlichtig einen Konflikt zwischen zwei Nachbarvölkern oder versuch es zumindest. Und dann kommt ein diplomatisches

Event, wo du dann tatsächlich jemand dahin schicken musst, zu einer Friedenskonferenz, die dann auch

scheitern kann oder halt gelingen kann, dass sie ihre Beziehung untereinander verbessern. Richtig eine neutrale Zone ein zu den Kadasianern, weil die irgendwie ständig angreifen. Nehme ich neue Völker in meine Föderation auf, dann sind sie aber am Anfang erstmal gleichberechtigte Partner, sozusagen. Und du kannst dann auch durch diplomatische Verhandlungen über die Zeit, über viele Jahre hinweg sie integrieren, also sie sozusagen in dein Reich mit reinziehen, dass ihr eine homogene Föderation seid und nicht mehr einzelne Partner. Und das sind halt so coole Mechaniken. Natürlich sind sie textbasiert, hauptsächlich, also jetzt nicht super inszeniert, aber wir kennen sie, Laris, da ist halt nichts mit Feuerwerk inszeniert. Aber ich hatte so einen Spaß, einfach zu überlegen, okay, ich habe jetzt Barjohr in die Föderation geholt, aber wir sind jetzt gleichberechtigte Partner in diese Föderation und die war auch so eingestellt, dass turnusmäßig

der Vorsitz wechselt. Und ich dachte mir, ja, aber was soll passieren? Also was soll denn, was soll denn schön was passieren? Und dann haben die Barjorana den Vorsitz und das erste, was sie machen, ist sie erklären Krieg gegen Kadasia. Also komplett umgekehrt, also in der Lorne. Barjohr war ja besetzt eigentlich, so ist ja Deep Space Nine dann entstanden und die greifen halt Kadasia an mit der ganzen, also mit der gesamten Macht der Föderation überrennen Kadasia mehr

oder weniger, nicht um zu erobern, sondern einfach nur um sie zu demütigen. Und das war, und dann

habe ich gesagt, okay, vielleicht sollte ich Barjohr jetzt schnellstmöglich mit Beitrittsverhandlungen integrieren, damit sowas einfach nicht mehr passiert. Und es geht dann, ja, und dann kannst du halt und so. Und das ist, finde ich, klar, die Föderation ist ein pazifistisches Wesen. Also du erklärst jetzt nicht von dir aus einfach Kriege gegen andere, aber erstens werden auch Kriege gegen dich erklärt, der nämlich aufpasst. Und zweitens durch diese auch immer wieder diplomatischen Winkelzüge, es ist ja dann auch so, wenn ich sage, okay, ich würde gerne die Oriona in meine Föderation aufnehmen, die ja so piratenmäßig drauf sind, ein bisschen aggro, aber ja eigentlich nette

Leute, wie wir wissen, mit ihrer grünen Haut. Und dann sagt aber ein anderes Mitgliedsvolk meiner Föderation, ich mag die nicht, ich möchte nicht, dass du die in die Föderation aufnimmst, veto. Wir erlauben das nicht. Und dann muss ich versuchen, okay, kann ich jetzt diesen Konflikt schlichten zwischen den beiden? Kann ich dafür sorgen, dass irgendwie die Beziehung sich verbessert

zwischen denen? Kann ich irgendwie anderweitig versuchen, die irgendwie durch die Hintertür in

[Transcript] GameStar Podcast / Gegen das beste Star-Trek-Spiel hat Paradox keine Chance

meine Föderation reinzuziehen, indem ich die Abstimmungsmechaniken ändere oder heimlich einführe, dass nur der Präsident entscheidet? Und der Präsident bin zufällig ich. Also es ist auch im Frieden nicht immer was zu tun, aber es ist auch halt nicht nur du sitzt da und machst gar nichts. Und das finde ich halt sehr, sehr cool gelöst. Plus was dann halt immer wieder dazu kommt, sind halt die Story-Events, immer wieder bekannte Geschichten aus den Serien. Paar sind drin, wo ich selber nicht weiß, woher das ist. Also wo ich an meine eigenen Lore-Grenzen stoße, was Star Trek angeht. Und natürlich regelmäßig die Mehr-Jahres-Missionen, auf die du jemanden schicken kannst, wo es dann auch wieder Eventketten gibt, wo dann Kapitän Pablo Ruiz heldenhaft aussieht in den UN-endlichen Weiten. Ich könnte da den ganzen Tag drüber erzählen. Halt mich auf, es geht nicht. Ja, nee, ich will dich noch mal motivieren, noch ein bisschen mehr zu spielen, weil wir haben nämlich gerade in letzter Zeit ganz viel an Mit- und Endgame-Content gearbeitet, auch wenn wir wissen, dass die meisten Spieler da nie hinkommen werden. Aber gerade mit diesen fünf-Jahres-Missionen und so, es gibt jetzt bei uns auch die komplette Voyager-Event-Chain. Also du kannst die ganze Reise der Voyager jetzt bei uns auch als Event nachspielen. Das passiert aber erst ziemlich weit drin. Ich glaube, man muss mindestens schon im Jahr 2300 sein oder so. Okay. Also das ist schon ganz ordentlich. Aber genau. Und vielleicht generell zu dem ganzen noch mal. Und zwar halt wirklich sehr, sehr, sehr wichtig, dass gerade die großen Völker ihre eigenen Mechaniken haben und sich vor allen Dingen auch anders spielen. Also wir wollten halt wirklich, dass du mit der Federation auch halt, wie du schon meintest, auch viele diplomatische Sachen hast und so weiter. Und das z.B. mit den Klingonen, das ist komplett anders. Da geht ganz viel halt wirklich um Krieg und irgendwie Aubern und so. Und dann hast du da auch immer wieder, z.B. so Leadership-Events, dass der erste Offizier dann plötzlich eine Mäuterei startet. Und dann gibt es halt den Einzelkampf auf der Brücke. Und je nachdem, wer dann da halt gewinnt, ist halt der neue Admiral oder so. Und genau. Also das war uns sehr, sehr wichtig, dass sich die großen Imperien auf jeden Fall auch anders spielen. Und die Borg zum Beispiel war auch sehr interessant damals, als wir das ganze Design haben. Also wir hatten halt unglaublich viele Limitationen irgendwie von Stellaris und haben es dann aber am Ende, finde ich, doch richtig schön umgesetzt. Also auch gerade mit der Assimilationsmechanik und auch irgendwie so. Die haben ja auch ein ganz anderes Schiffs-Roster. Also das spielt sich halt auch super anders. Und genau, da waren wir. Aber die coolste Mechanik von den Borg fand ich tatsächlich den Colony-Scoop. Weiß ich nicht, ob du das mal gesehen hast. Das ist irgendwo in den Traditionsbäumen drinne. Da kannst du das freischalten. Und dann kannst du mit Konstruktionsschiffen zu gegnerischen Planeten fliegen, zu Kolonien und denen die Pops klauen. Ja, richtig, die Ernte. Stimmt. Das habe ich auch ein paar mal gemacht. Ja, es ist so schön. Aber ich finde trotzdem, auch die Borg, die ja in Star Trek, die Antagonisten überhaupt sind, die also zumindest bis Voyager dann bis zum Ende von Voyager, die große Macht, vor der sich alle fürchten bis hin zu Staffel 3 von Star Trek Picard, sind trotzdem nicht übermächtig. Also ich hatte auch Situationen mit den Borg, gerade wenn man auf einem höheren Schwierigkeitsgrad spielt, wo du echt an die Grenzen auch deiner Wirtschaft stößt, dann halt nicht mehr so viele Schiffe bauen kannst, dann alle um dich rumscheinend irgendwie Angst vor dir zu haben und dich zu hassen. Verstehe ich gar nicht, das ist doch schön im Kollektiv. Und dann musst du halt trotzdem gucken, dass du dich da durchsetzt und natürlich hast du mächtige Schiffe. Also das, was du bauen kannst, ist natürlich absolut fortschrittlich,

[Transcript] GameStar Podcast / Gegen das beste Star-Trek-Spiel hat Paradox keine Chance

aber trotzdem ist es nicht einfach so ein Durchmarsch durch den Delta Quadranten. Das fand ich schon sehr cool. Und wo ich richtig aufs Maul gekriegt habe und jetzt, Achtung, jetzt muss ich Peter freuen, weil ich hoffe, dass es ihm auch so gefällt, dass es drin ist, ist im Spiegeluniversum. Ja, man kann, das ist eine absurde Option, man kann im Spiegeluniversum spielen in Star Trek New Horizons und ich habe das Terranische Imperium gespielt und mir gedacht, naja, ich kenne ja Stellaris, bin ja, bin ja ein weltbekannt guter Strategiespieler. Spiel um mal auf dem höheren Schwierigkeitsgrad, mal gucken, was passiert, was soll schon sein. Alter, hab ich aus dem Maul gekriegt mit diesem Terran Empire, weil dann gibt es irgendwie Rebellionen, dann dann begieren irgendwie die Telleriten auf gegen meine Herrschaft. Natürlich du bist ja dann quasi das Spiegelbild der Federation, du bist ein gewaltsam, andere unterdrückendes und versklavendes Imperium mit diesem Schwertlogo auf der Sternbasis, auch noch, wie sie es gehört. Und komischerweise wollen dieses Klaven aber nicht versklavt bleiben, sondern haben dann Aufstand gestartet und mir echt schon große Sorgen bereitet und dann kam halt auch noch verschiedene andere freundliche Völker aus der Umgebung und haben gesagt, hey, wenn ihr da gerade gegen diesen Aufstand kämpft, greif ich dich jetzt auch an. Und es war so ein richtiger Mehr-Frontenkrieg, absolute Verzweiflung. Meine Güte war das gut. Und allein schon ist dieses Spiegeluniversum da. Ja, Imperator ist echt schwierig, das ist schwieriger Job. Wie lang ist denn dieses Spiegeluniversum schon drin? Das muss doch jetzt neu sein. Nein, das ist auch schon ziemlich lange drin. Da gab es einen ganz großen Patch Into the Mirror und das war ein toller Patch. Also da haben wir wirklich sehr, sehr, sehr viel Spaß gehabt, also zu designen, wie die Völker im Spiegeluniversum sein sollen, wie sie sich verhalten, welche Ethiken sie haben und so was. Also wir haben es halt nicht einfach umgedreht sozusagen oder für die kleineren Empires haben wir es, glaube ich, einfach umgedreht. Die haben dann einfach genau das Gegenteil. Aber es gibt da ganz, ganz viele Gedankengänge, die wir uns gemacht haben. Zum Beispiel gibt es auch verschiedene Borg. Also es gibt auch die Borg mit dem Borg König dann. Und die haben dann, glaube ich, gelb leuchtende Schiffe und nicht grün leuchtende Schiffe. Und dann gibt es dort auch so Eventchains, dass das Borg Imperium auch theoretisch auseinanderbrechen kann und das ist auch sehr spannend. Und ich muss mal überlegen, ich glaube, wir hatten auch noch, ah ja, da haben wir auch ein paar. Man kann mit den Romulanern, kann man sich mit den Vulkanern wieder vereinen, um dann ein neues Imperium zu gründen. Das ist auch eine komplette Eventchain. Ich glaube aber, die gibt es auch in der normalen Galaxie. Also die ist jetzt nicht nur fürs Mirror Universe. Ja, Botschaft das Bock. Na klar. Wiedervereinigung und dann sind Soldaten in den Truppentransportern. Wer hätte das gedacht? Genau, das war ein toller Patch. Und da, ja, also du kannst sozusagen wirklich jede Map einfach im Spiegeluniversum bei uns spielen und hast dann nochmal eine ganz andere Experience auf jeden Fall. Aber habt ihr denn überhaupt noch was, was ihr noch irgendwelche Ziele, also außer irgendwie das weiter noch zu polieren, was auch immer, oder gibt es jetzt noch Sachen, die ihr aus Discovery nehmt, aus Strange New Worlds oder so oder bei Next Generation, all die anderen Serien, seid ihr sagt ihr jetzt okay, wir haben das alles, dann gibt es nichts mehr, was uns fehlt. Lower Decks, der ganze Lower Decks. Oh ja, auch eine

[Transcript] GameStar Podcast / Gegen das beste Star-Trek-Spiel hat Paradox keine Chance

coole

Serie. Ja, wie soll man das sagen? Also ich glaube, das Spiel wird nie zu Ende sein. Also die Entwicklungen davon, es wird immer immer weitergehen. Und ich glaube, unsere größten Ziele haben wir

schon erreicht, also dass wir zum Beispiel alle verschiedenen Maps haben, die ganzen Schiffe für die Imperien, mit den Events sind wir zufrieden, wie viele es gibt und so weiter. Also ich glaube, wir sind schon eigentlich länger an so einem Punkt, wo wir sagen, das ist eigentlich fertig, aber wir werden halt immer weiter Content bringen. Also wenn eine neue Star Trek Serie kommt oder selbst die

neueste Folge oder so und da passiert irgendwas super cooles und einer unserer Eventleute hat Lust da,

was zu schreiben, dann machen wir das. Also das wird immer so weitergehen und ich denke mal auch,

dass das irgendwann zu einem Punkt kommt, wo wahrscheinlich keiner mehr so richtig daran arbeiten

will jetzt vom Kernteam und da werden wir das auf jeden Fall auch Open Source für die Community zu breit stellen, dass das sozusagen immer immer weitergehen kann. Sehr cool. Ja, sehr, sehr cool. Ich habe ja auch immer, ich habe es jetzt, wie gesagt, so 20, 30 Stunden nochmal gespielt mit verschiedenen Völkern und trotzdem habe ich halt einfach das Gefühl, ich kratze nur an der Oberfläche. Beispiel für der Ration, also ich habe jetzt nicht die Stunden gezählt, aber ich denke, das waren schon sieben bis fünf bis sieben oder so Stunden, die ich da reingesteckt habe. Und ich bin

jetzt gerade bei Kirk's Enterprise. Ich habe jetzt gerade die Enterprise NCC 1701 gebaut. Alter, ja, also Wahnsinn einfach, wie riesig dieses Spiel ist. Was für mich aber eine spannende Frage ist, weil du es auch gerade schon erwähnt hast. Was ist denn eigentlich der End- und Mit-Game-Content und welche End- und Mit-Game-Krisen stecken denn da noch drin in New Horizons? Es gibt mehrere,

es ist auf jeden Fall, also es gibt, wir haben Early-Game, Mit-Game und End-Game-Crisis, die sind aber tatsächlich teilweise, ich weiß nicht ob alle, aber die meisten sind auf jeden Fall Empire spezifisch. Das heißt, mit der Föderation hast du im Early-Game hast du die Cindy-Crisis, das ist eine unserer Early-Game-Crisis. Aber es gibt auch noch eine andere, es gibt zum Beispiel die ganze Geschichte mit dem Mars, der dann plötzlich auch rebelliert. Ja, oh mein Gott, das hatt ich. Danke, dass du es erwähnst, das habe ich schon wieder verdrängt gehabt, dass genau diese Mars-Rebellion, wo dann die sagen, hey, wir wollen keine Außerirdischen mehr haben, wir wollen hier die reine Menschheit und dann führe ich Verhandlungen mit dem Mars und das Ergebnis der Verhandlungen ist,

der Mars schottet sich ab und ich muss ihn über Jahre hinweg durch eine Beobachtungsstation langsam wieder eingliedern. Jetzt habe ich es geschafft, jetzt ist der Mars wieder Teil der Föderation. Aber ja, super Event-Kette. Das kann auch ganz anders laufen, also wenn das schlecht wird, dann kann da das Game auch vorbei sein. Oder du hast dann halt nur noch relativ wenig, also da kann man auf jeden Fall die Erde verlieren. Genauso wie in der X-Hindie-Krise. Also da kann es auch durchaus sein, dass wenn du den zweiten Part nicht schaffst, dann wird die Erde zerstört. Und dann musst du dir überlegen, wie du jetzt weiter machst. Also das Game ist nicht vorbei,

[Transcript] GameStar Podcast / Gegen das beste Star-Trek-Spiel hat Paradox keine Chance

aber es wird dann deutlich schwerer. Genau, und dann haben wir... Es gibt ja immer noch Weiser, da kannst du ja da hingehen. Das ist ein neutraler Planier, der gehört dir am Anfang nicht. Das ist auch so ein Ding. Das ist ein kleineres Volk, was du auch erst überzeugen musst, der Föderation beizutreten. Du stellst einfach dieses Idol dahin und sagst, hey, willst du zu meiner Föderation beizutreten? Genau, dann haben wir zum Beispiel... Wir haben super viele, also die Klingonen haben dann nochmal eigene Geschichten, zum Beispiel die ganze Geschichte rund ums Schwert

des Kales. Und da kann dann halt auch nochmal bestimmte Sachen passieren. Und das sind so die Early-Game-Crisis. Dann haben wir eine... Jetzt gerade im vorletzten Patch, glaube ich, haben wir eine neue Mid-Game-Crisis implementiert. Da geht es um die Iconian Dicksides, also um die Iconianer.

Das ist auf jeden Fall auch lustig. Wir haben eine neue End-Game-Crisis. Das ist die Undien-Invasion,

also von Spezies 8472. Und da ist es sogar so, dass man theoretisch Spezies 8472 auch spielen kann.

Also mitten im Game kannst du wechseln auf ein anderes Empire. Mehr sage ich dazu nichts.

Es gibt auch noch andere entsprechende Sachen. Ich glaube, die Borg-Krise... Die Katzenkrise ist eingetroffen im End-Game-Boss. Ja, auf jeden Fall. Also als Borg gibt es auch eine ganz große Krise im Mid-Game, wo plötzlich die sich Dronen unabhängig machen wollen.

Ah. Und dann hast du dann... Also es kann zum Bürgerkrieg führen, der einfach das Reich komplett teilt in der Mitte. Und dann musst du die andere Seite besiegen. Und je nachdem, ich glaube, doch wir hatten das so gemacht, dass wenn du das verlierst, kannst du theoretisch den Gewinner spielen. Also dein Game ist nicht komplett vorbei. Das wäre halt ein bisschen blöd, wenn du

jetzt irgendwie da schon deine 30 Stunden drinnen hast und dann irgendwie wegen dem Event dann plötzlich das Game verloren hast. Also da haben wir auch ein bisschen mitgedacht und uns überlegt, wie kriegen wir das hin, dass es trotzdem cool ist, aber du jetzt nicht unbedingt das ganze Game dann verlierst. Sehr, sehr cool. Das ist Unimatic Zero Geschichte, glaube ich, so ein bisschen.

Aus Vojta, wo die sich abspalten. Ja, cool. Das ist halt echt dieses Ding. Es steckt so viel drin, einfach, was man wieder erkennt als Fan, der das ja aufgesogen hat, wie ich jetzt über die letzten Jahre. Wie geht es denn jetzt für euch weiter? Also habt ihr jetzt schon konkrete Pläne, woran gerade gearbeitet wird oder auch an bestimmten Eventketten, an denen ihr gerade arbeitet?

Ja, auf jeden Fall. Also ich glaube, unser größter Fokus momentan ist Performance. Gerade jetzt, ich glaube, das war bei 3.6 oder so, hat Solaris eine Menge geändert in der Galaxie Generation.

Hast du wahrscheinlich auch gemerkt, dass es ziemlich lange dauert, erst mal zu laden. Aber zum Glück nur das erste Mal. Also wenn die Karte erstellt wird und so, das dauert leider ziemlich lange mittlerweile. Da sind wir gerade dran, das wieder schneller zu machen. Mal gucken, wie gut es klappt. Aber das ist eine große Priorität. Genau, und dann generell wollen wir, also machen wir gerade, hatte ich vorhin auch schon kurz angerissen, Content fürs Mit- und Endgame. Und wollen halt auch ein bisschen die Spieler motivieren, ein bisschen länger zu spielen, weil es da halt dann

auch noch mal schöne Eventchains gibt. Also ich kenne einen Spieler, der wird jetzt bestimmt nochmal 20 Stunden reinhauen. Der denkt, das weiß ich schon. Als du gesagt hast, hier gibt es auch Mit-Game-Krise. Mich erst augen so. Ja, aber es ist halt so. Die Voyager Eventchain, die ist auch

[Transcript] GameStar Podcast / Gegen das beste Star-Trek-Spiel hat Paradox keine Chance

richtig cool geworden. Die kann ich auch sehr empfehlen. Ja, überhaupt die ganzen Next Generation Sachen, da bin ich ja noch gar nicht. Also all das ist ja noch absolute Zukunftsmusik. Wie gesagt, ich habe gerade die alte Enterprise gebaut. Das fängt auch mit dem schlimmsten Star Trek an, das ist ja, naja, wie Spoozer vorhin gesagt hat, Enterprise war nicht so schlecht. Es hat halt dann auch die Konsequenz gefehlt. Alles relativ, wenn man danach noch Discovery gesehen hat, dann stimmt es. Auch die erste Staffel von Discovery war, also fand ich damals für eine erste Staffel von der Sci-Fi Serie richtig gut. Es war die beste erste Staffel von Star Trek, aber trotzdem furchtbar. Ja, ich habe gesehen, es gibt ein Sub-Mod für Star Trek New Horizons, die Discovery-Inhalte entfernt, wenn man das möchte. Und was es auch gibt, das möchte ich nicht unerwähnt lassen, weil es echt cool gemacht ist, sind Interface-Mods. Also es gibt einen Federationsinterface, es gibt eins für die Katakana, für die Borg, für die Romulana und so. Das ist echt cool. Also habe ich mir auch runtergeladen. Manchmal machen sie ein bisschen Fehlerchen auch zum Teil, kann aber auch dran liegen, dass ich um die Modkonflikte habe, von denen ich nichts weiß. Aber es ist sehr cool. Also seid ihr mit diesen Sub-Mod-Teams auch im Austausch? Oder sind es überhaupt andere Teams, die daran arbeiten? Oder macht es auch ihr? Also es ist so ein bisschen abhängig um welche Mods es geht. Die Interface-Mods, die werden direkt von uns gemacht. Und wir haben

uns dazu entschieden, die als Sub-Mods anzubieten, weil wir leider im Stellaris-User-Interface keine Möglichkeit haben, da irgendwie zu wechseln. Und genau deswegen mussten wir die als Sub-Mods anbieten. Die Discovery-No-Discovery-Mod ist eine ganz lustige Sache. Wir haben ja eine ziemlich große Discord-Community, wo wir auch mit den Spielern viel in Kontakt sind. Und Discovery, sage ich mal, hat halt ein bisschen geteilte Meinungen hervorgebracht. Und es gibt dadurch aus einige Spieler, die das dann nicht haben wollen in unserem Game. Und genau, also der Ersteller von der Mod, den kennen wir auch ganz gut. Also der hilft uns auch zum Beispiel beim Beta-Testing

und so. Den lasst ihr immer alle Discovery inhaltig spielen. Das ist dann die Strafe, genau. Und dem haben wir natürlich dabei geholfen, das richtig zu machen, dass das gut funktioniert am Ende. Aber es gibt auch diverse andere Mods, die glaube ich, also ohne unser Zutun irgendwie drin sind. Es gibt auf jeden Fall auch noch mal eine, die den ganzen Picacram entfernt. Dann gibt es mehrere Mods, die irgendwie Schiffsmodele austauschen, keine Ahnung. Genau. Also die Interface-Mods sind von uns. Und sonst, wenn Leute Mod für unsere Mod machen wollen, sind sie herzlich eingeladen auf unseren Discord zu kommen und mit uns darüber einfach zu schnacken. Wir helfen da sehr gerne, finden es toll, wenn Leute sich damit beschäftigen und genau unterstützen das auf jeden Fall auch. Ja, den verlinken wir natürlich dann auch in den Show-Notes und Discord, genauso wie den Link zu Star Trek New Horizons im Steam Workshop, wo man ihn runterladen

kann, wenn man Stellaris besitzt. Auch die neuen Updates von Stellaris oder zumindest der letzte DLC,

Galactic Paragons, sind ja schon mit eingearbeitet. Diese Regierungsposten, die man besetzen kann und die Anführer und Anführerinnen, die halt eigene Fähigkeiten entwickeln und so ein bisschen rollenspielmäßig dann verbessert werden können, passt auch gut jetzt wieder. Pablo Ruiz landet immer noch Sachen dazu. Der Held der Föderation, also auch das sind coole, einfach coole Sachen. Vielleicht mache ich ihn noch zum Forschungsminister. Muss ich sehen. Ich habe noch einen

[Transcript] GameStar Podcast / Gegen das beste Star-Trek-Spiel hat Paradox keine Chance

Wunsch an

euch und ein Lieblingsfeature. Der Wunsch ist, ich will die Paklet-Krise aus Lower Decks. Das ist aber nur so ein Survey-Event, das ist aber auch ganz cool. Aber guter Punkt, den schreibe ich mir direkt auf Lower Decks, finde ich zum Beispiel auch richtig cool. Da habe ich viel Spaß mit. Lower Decks hat wundervolle Geschichten. Lower Decks ist einfach Star Trek. Also, ach ja, und auch viel Liebe, das man ihm anmerkt, genau wie Star Trek New Horizons. Und jetzt noch

mein Lieblingsfeature ist es, als Dominion einfach Leuten Sonnensysteme wegzunehmen. Weil ich als

Dominion zwar Mitglieder habe, wie die Föderation auch, aber Mitglieder heißt Untertanen im Dominion.

Und dann kann ich einfach sagen, hey, hier habe ich diesen Außenposten gebaut, da drüben bei diesem

Stern entfernt ihn. Und dann sind sie zwar krummelig und verlieren ein bisschen Loyalität, aber es mir doch egal, dieses Solids mit ihren Problemen. Ich würde einfach so einen Dominion fern. Ach, ich

mag es. Ich mag es einfach, mich da ein bisschen auszutoben. Stellaris ist halt auch immer ein bisschen Rollenspiel. Und jetzt erwarte ich, Bartke, dass mein Plan eigentlich, jetzt ist die Kulmination, dass du Star Trek Resurgence, was du gerade spielst, endlich weglägst und New Horizons

spielst. Ich habe mir das schon aufgeschrieben, tatsächlich. Ich wollte schon, das wollte ich schon seitdem ich die Star Trek Top Liste gemacht habe für Games, da wollte ich das endlich mal spielen. Aber bisher noch keine Zeit gehabt dafür. Aber jetzt kann mir jetzt ja, vielleicht kann mir jetzt ja Entwickler selbst, höchst selbst einen Starterfolg empfehlen, was vielleicht, wenn ich nicht mit Archer anfangen, also das ist mir zu früh, bin auch kein so riesen Original Series Fan, also Next Generation, Deep Space Nine, das sind so meine Lieblinge. Was würdest du nur sagen? Was

soll dich denn, was ist denn das Beste, um mir zu reinzusteigen? Boah, ist eine gute Frage. Also durch die Anfangszeit musst du durch, mit jedem Volk, natürlich hast du bei den anderen nicht die Event Chains. Genau und ich denke mal, wenn du großer TNG Fan bist, ist auf jeden Fall das Dominion eine große Empfehlung von mir. Da stimmt Micha auch direkt zu. Ansonsten, die Borg sind

supercool, ist aber komplett anderes Gameplay. Und sonst würde ich sagen, die Katasianer sind auch ganz cool, einfach um reinzukommen, glaube ich, ist das auch eine gute Wahl, weil sie auch nicht so kompliziert sind. Also es gibt nicht so super viele Mechaniken, es gibt ein paar sehr coole Event Chains, womit du bestimmt Spaß haben wirst. Das Dominion wird dann natürlich auch noch mal eine

große Rolle spielen, Biorana natürlich auch. Also ich glaube, das ist ganz cool. Sonst, Romulana kann ich auch noch sehr empfehlen. Also Romulana haben auch wirklich eine Menge Story

Content, wie ich schon meinte, bis hin zur Reunification mit Vulkanen, kannst du da echt eine Menge machen. Und die sind natürlich eines der wenigen Völker, was die Cloaking-Mechanik aus Delares benutzt. Stimmt, die auch noch nicht so alt ist. Ich glaube, du bist ein Katasianer,

[Transcript] GameStar Podcast / Gegen das beste Star-Trek-Spiel hat Paradox keine Chance

Peter. So ein bisschen Genozid zum Einstieg ist immer gut. Ja, so ein Vulkan-Typ einfach so sehe ich. Ich habe auch diesen Hals dafür. Direkt sympathisch. Ja, sehr cool. Ja, das war Star Trek in Horizons. Ich sage es noch mal, dazu stehe ich auch, das für mich beste Star Trek Spiel, dass es aktuell gibt. Einfach noch mal, weil man merkt, dass da so viel drin steckt, so viel Liebe, so viel Fanservice kann man sagen für Leute, die einfach Star Trek kennen und ganz viele von gesehen haben, so wie ich und Peter und viele von euch vielleicht auch. Vielen Dank, Musa, dass du bei uns zu Gast warst, um uns wieder ein bisschen auf den neuesten Stand zu bringen und ein bisschen zu schwärmen. Ihr da draußen, wenn euch gefällt, was wir hier machen, dann abonniert gerne, egal ob ihr uns zuschaut oder zuhört. Ich fasse das zusammen. Ob ihr uns zuschaut auf YouTube bei GameStarTalk, ob ihr uns zuhört im GameStar Podcast, klickt auch gerne die Glocke, um immer zu erfahren, wenn auf YouTube ein neues Video live geht. Keine Angst, wir spammen euch nicht. Wir haben gar nicht so viele Videos und Podcasts, die wir machen. Aber wenn wir sie machen, dann mit Liebe und Herzblut in diesem Fall zu Star Trek. Ich sage Kaplach, vielen Dank und bis zum nächsten Mal. Lied lange und in Frieden. Tschüss. Machen Sie es so. Und du? Wenn ist du deine Pink Lady am liebsten? Zum Frühstück oder gegen den kleinen Hunger? Pink Lady vor dem Schlafengehen oder Pink Lady nach der Arbeit? Pink Lady zu Nachtisch oder Pink Lady als Snack? Warum sich überhaupt entscheiden? Der Pink Lady Apfel? Einfach immer ein Genuss. Winden Sie Pink Lady in den Zieldörfern der Deutschland-Tour vom 23. bis 27. August.