

Es ist das Thema, an dem man aktuell nicht drumherum kommt, künstliche Intelligenz. Doch wie verändert KI unser Leben? Welche Risiken und Chancen bergt sie? Genau damit beschäftigt sich KI-Verstehen, der neue Podcast von Deutschlandfunk. Es ändert sich ja tatsächlich etwas. Ja, das ist extrem beeindruckend, finde ich schon auch, aber trotzdem bleibt's dabei. Diese KI hat nicht die Fähigkeit, den Sinn dahinter zu erkennen. Was sie da sagt, sind alles nur Rechnungen aus diesem riesigen Datenberg. KI-Verstehen, jeden Donnerstag neu in der kostenlosen DLF-Audio-Take-App und überall, wo es Podcasts gibt. Genießt die pure Entspannung an den schönsten Orten der Welt und erlebt die grenzenlose Vielfalt an Bord. Alle Infos im Reisebüro und auf aida.de Hallo und herzlich willkommen zurück zu unserem nächsten Gamescom Talk. Uns warmt ein Thema, das wir uns bis zum Ende für heute aufgewahrt haben, weil es eigentlich eines der absoluten Highlights hier auf dieser Messe sein sollte. Ich kann schon mal vorab sagen, dass es sich als ein bisschen was anderes herausgestellt hat und dass eine der größten Hoffnungen von vielen Leuten jetzt wahrscheinlich die größte Sorge der Messe sein könnte. Wir sprechen nämlich über Stalker 2 und dafür darf ich ganz herzlich bei mir willkommen heißen. Einmal Natalie, schön, dass du da bist. Hallo, ich freue mich sehr, hier zu sein. Und den lieben Margot von Nerdkultur, schön, dass du da bist. Ich freue mich auch sehr, hier zu sein. Und ich freue mich, dass es sich anspielen durfte und diese drei Stunden Lane auf der Gamescom Skippen. Ich hätte persönlich nur Machiner nicht drei Stunden drauf gewadet. Ja, dazu kommen wir gleich. Wir haben dich übrigens wieder in die Mitte gesetzt für alle, die unseren Starfield Talk verfolgt haben. Die wissen, dass dir das Mikrofon sehr ungünstig in deinen Körper gekracht ist, weil leider das mittlere Mikrofon nicht so besonders gut hält. Wir haben dich trotzdem da wieder hingesezt, und für alles andere, die ja auch zu sehr in Sicherheit wiegen würden. Im Worst Case rede ich einfach heller. Fangen wir doch mal ganz am Anfang an. Nämlich Stalker, was eigentlich eure persönliche Verbindung dazu ist. Weil Stalker ist mittlerweile so eine alteingesessene Marke und es gibt so eine große Hoffnung für den zweiten Teil. Was habt ihr bisher damit verbunden, Natalie? Ich habe damals die Stalkerspiele nie selbst durchgespielt. Ich habe immer nur, ich weiß auch gar nicht mehr, wem ich zugeschaut habe, aber ich habe immer zugeguckt.

Und ich mochte diese Atmosphäre total gerne.
Ich erinnere mich auch noch ganz genau,
dass ich mich in die kleinen Sounddetails verliebt habe,
wenn die Stalker beispielsweise ihren Rucksack öffnen
oder halt im Inventar irgendwie so machen.
Das hatte für mich irgendwie so ein cooles Gefühl.
Ich habe mir das so gerne immer angehört,
wie die da so rummachen und so.
Ja, und ich finde das Setting einfach sehr, sehr cool.
Ich mag ja diese Art von post-apokalyptischen,
alternative Reality-Settings.
Und genau, das sind so die Erinnerungen,
die ich daran habe, als es damals rauskam.
Und vor ein paar Monaten habe ich mir tatsächlich mal in einem Sale
die Theologie noch einmal geholt
und auch endlich mal selbst losgespielt.
Bin ich sehr weit gekommen,
weil ich das tatsächlich Vanilla erleben wollte, ohne Mods.
Und das ist ein bisschen schwierig,
mit das die Version aktuell so abstürzt und dergleichen.
Also ich bin jetzt kein Dieihart-Fan wie jetzt Tillman Bier,
beispielsweise aus unserer Redaktion.
Aber ich kenne die Spiele schon ein bisschen,
um einschätzen zu können, was jetzt Darker 2 so anders macht
oder vielleicht auch nicht anders macht.
Als ich verbinde damit ein leichtes Trauma.
Also ich habe schon vor 20 Jahren, ja, vor 20 Jahren
auf der Game-Star im Heft in der Games,
da muss man sagen, davon gelesen.
Und gerade als Petra Schmitz immer so davon geschwärmt hat.
Zumindest die Ideen, die das Spiel hat,
das war ja lange Zeit nur ein Konzept.
Und ich fand das alles so superinteressant.
Mit der Welt, die da quasi wirklich lebt und lebendig ist
und sich entwickelt, auch während du ganz andere Sachen tust.
Eigentlich wie ein elaboriertes GTA Plus auf Unchernobyl.
Und ich habe lange davon geträumt,
dass wir ja sonst nichts anderes hatten.
Wir hatten das Heft, wir haben uns die Screenshots angeschaut,
wir haben die Artikel mehrmals gelesen.
Es war einfach eine unglaublich tolle Fantasie,
die mir da verkauft wurde.
Dann kam es endlich raus.
Es war schon nicht so toll, wie alle erwartet haben.

Sie haben viel zurückgeschraubt.
Es war so toll, wie ich es hatte.
Es hat geruckelt, wie die Pest.
Also habe ich es Jahre später,
als ich endlich einen passenden Rechner hatte,
noch mal probiert, dann habe ich es nach 15 Minuten abgebrochen.
Es war mir irgendwie zu durft,
die gleichen Waffen einzusammeln in die ganze Zeit.
Ich war enttäuscht.
Das war eine große Enttäuschung für mich.
Und dann sehe ich die Trailer von Stalker 2.
Und dann denke ich, okay, jetzt bringen sie mir die Fantasie,
die ich will.
Damit verbinde ich mit Stalker.
Ich liebe das alles.
Es sind natürlich sehr an diesen alten Stalker-Filmen.
Natürlich nicht ganz zufällig.
Aber auch modernere Filme wie Annihilation auf Netflix.
Annihilation ist eh so ein unstrittener Film.
Aber dieser Film hat diese Atmosphäre,
die Stalker mir mal verkaufen wollen,
diese mysteriöse von dieser Zone,
wirklich verkauft.
Und ich hätte das gerne als Spiel.
Das ist tatsächlich etwas, was ich gerne spielen würde.
Destiny habe ich ja jahrelang wie Blöde gespielt.
Destiny 1.
Und wenn ich Destiny 1 alleine manche Level gespielt habe,
hatten sie ein bisschen die Atmosphäre.
Ich habe das sehr wenig mit anderen Leuten gespielt,
außer als die Raids oder eben die Weeklys.
Sondern ich habe viele Level auch auf ganz alleine gespielt.
Und habe dieses alleine rumlaufen, wirklich genossen.
Weil das so was Stalker-Rigges hatte.
Ich habe auch gehört, ich soll dich als Film-Fan
ganz unbedingt auf Picnic am Wegesrand ansprechen,
wenn es um Stalker geht.
Ich habe auch gehört, dass wir dazu was los werden.
Nein, nicht wirklich.
Aber ich habe neulich erst die Anekdote gehört.
Und das ist ein schönes Mysterium.
Irgendwas, man weiß es nicht genau,
als sie den ersten Stalker-Film gedreht haben.
Das war in der Nähe von der Chemie-Fabrik,

die das Wasser halt versorgt hat.
Ein großer Teil der Film-Crew
ist Jahre später an Krebs gestorben.
Unter anderem der Regisseur.
Und das gehört zu diesem Stalker-Mythos noch so dazu.
Und das passt jetzt auch gut zum zweiten Teil.
Auf diesem Mark, auf diesem Namen, auf diesem Szenario
liegt so ein Flug.
Ja, das muss man tatsächlich sagen,
bevor wir in unsere Kritik einsteigen,
dass das Spiel unter sehr, sehr schwierigen Umständen
natürlich durch den Ukraine-Krieg gerade produziert wird.
Und dass das sehr wahrscheinlich mit rein spielt
in das, was ihr heute gesehen habt.
Also nur das irgendwie als Kontext im Hinterkopf behalten.
Was genau habt ihr denn gesehen?
Ihr konntet es selber anspielen?
Genau. Also wir hatten eine etwa 20-minütige Demo.
Was ich gedacht habe, was 20 Minuten Demo bedeutet,
ist, dass wir in diese Welt entlassen werden
und irgendeine Quest machen dürfen.
Im Endeffekt war es, wir wurden in diese Welt reingeworfen.
Und dann habe ich gesehen, okay, die Quest hat begonnen
und oh, ich muss 700 Meter laufen.
Puh, keine Ahnung, ob ich das in 20 Minuten durchziege,
wenn danach noch eine Quest kommt.
Weil die Quest war einfach nur, finde eine Person,
rede mit ihr.
Und dann bin ich halt losgesprintet durch diese Welt
und war dann irgendwann an dem Quest-Marke
und dann war die Demo vorbei.
Und ich war so, oh, okay.
Und dann meinte der, ja jetzt bist du am Ende der Demo angekommen,
jetzt darfst du neu starten und hast du die Welt erkunden.
Und ich so, oh, okay.
Das heißt, es war also weniger eine geführte Demo,
sondern du durftest wirklich einfach ein bisschen in der Welt rumlaufen,
einfach schauen, worauf du da so griffst, was du da so erlebst.
Ein paar Kämpfe konntest du mitnehmen,
ein paar Banditenlager konntest du dir anschauen,
mit ganz, ganz wenigen Stalkern konntest du reden.
Aber ich muss ehrlich sagen,
dass ich neben den technischen Problemen,
auf die wir gleich noch zu sprechen kommen,

ich war auch ein bisschen einfach von der Auswahl des Ausschnitts enttäuscht, weil ich finde, das hat mich wirklich viel über das Spiel verraten.

Also ich hatte mir echt gewünscht, dass da einfach, ja, dass das mehr geleitet vielleicht wäre, einfach um auch zu sehen, wie die Story erzählt wird, wie die Quests funktionieren.

Das war es halt leider nicht.

Was war deine Eindruck?

Es waren die verbacktesten 15 Minuten am ganzen Leben.

Also wirklich, also ich weiß, ich mein, anders als ihr spiele ich nicht so viel Version, die komplett unfertigt sind, aber das habe ich ja auch schon getan, meiner Karriere hinter der Kamera.

So etwas habe ich noch nie erlebt.

Und das war sehr ernüchternd.

Aber es ist auch sehr schwer, wenn wir jetzt im Talk versuchen zu trennen, zwischen dem, was es möglich und was ist das Spiel jetzt, ihr könnt zumindest es ein bisschen erahnen, weil vor drei Stunden erst haben sie auf dem YouTube Channel von GSC Game World

Ausschnitte aus dieser spielbaren, aus diesem spielbaren Gebiet gezeigt.

Also das könnt ihr euch angucken, es sieht schon deutlich anders aus als die Trailer, wenn ihr genau hinschaut, es ist sehr schnell geschnitten, es ist sehr kaschiert.

Aber wie gesagt, Sie sind mitten rein.

Wir wissen es eigentlich gar nicht so genau.

Ich hatte das Gefühl,

dass sie muss relativ am Anfang gespielt sein.

Ich habe nachgefragt, ich hatte noch ein Interview.

Das ist der Part, der kommt quasi direkt nach dem Prolog.

Also das ist nicht ganz der Anfang, aber schon noch am Anfang, wo du gerade dich auch noch orientierst und noch gar nicht so wirklich weiß, was abgeht.

Also der Charakter, der lernt die Welt auch erst mal kennen.

Und die Mechaniken, genau.

Das seht ihr auch in diesem kleinen Trailer.

Man kriegt die Schraube zum ersten Mal zum Prolog.

Das ist ein Grundausrüstung, um die Anomalien zu testen.

Und das ist der Ausstatt, das stimmt schon.

Es sieht im Trailer nur wieder ein Stück besser aus,

als es im eigentlichen Spiel aussah.

Schwierig.

Ich sehe aber auch Teile des Versprechens,
die funktionieren da noch nicht.

Weil wir haben sehr unterschiedliche Spielerlebnisse gehabt.

Du bist da durchgesprintet?

Ich habe mir erst mal mit den Anomalien gekämpft,
weil die waren auf einmal weg von mir.

Und ich bin dann ein anderes Dings gelaufen
und ich dachte, okay, da geht es nicht weiter,
bin noch mal zurück.

Und dann wurde ich später noch mal vom Entwickler hingeführt.

Nee, da ist so ein Tür.

Da kannst du da noch durch.

Es war aber versteckt irgendwo hinter dem Truck.

Ah, okay.

Ich hatte ein ganz anderes Erlebnis.

Der Typ, der rechts wo mir gespielt hat,
dem habe ich auch andere Waffen gesehen,
einen anderen Encounter.

Ich hatte einen Encounter mit einer Horde Hunde.

Ich hatte später doch Hunde.

Aber nicht an dem Punkt, wo ich es hatte.

Ich hatte es ganz früh.

Teile dieser Lebendigkeit sind da schon drin,
weil Sachen passieren.

Das war nur so vom Gefühl hier.

Kennt ihr vielleicht, wenn ihr Fallout New Vegas gespielt habt?

Das war ja auch schon viel freier,
fand ich, als Fallout 3.

Und manchmal kommst du halt dazu,

es ist zwar halb geskriptet,
aber gerade kämpfen verschiedene Banden gegeneinander.

Das ist Teil der Quest.

Es läuft gerade ab.

Es läuft halt so ein bisschen chaotisch.

Das war okay.

Stellt euch nur das vor.

Aber in einem der Playthos, wo es halt komplett chaotisch ist.

Komplett chaotisch und nicht nachvollziehbar,
was da gerade passiert.

So ähnlich hat sich das für mich angefühlt.

Aber das war der Standard.

So war jeder Shoot-Out.

Wie soll die Welt eigentlich funktionieren?
Also nehmen wir mal an, es würde alles funktionieren.
Dann ist diese Lebendigkeit der Welt
und die besondere Charakter-KI, die sie angekündigt haben,
die Kaufargumente von Stalker 2 jetzt.
Genau, das ist ja etwas,
was sie schon in der ursprünglichen Theologie versucht haben
mit dieser A-Life-KI,
die eben simulieren soll,
dass jeder NPC in dieser Welt
unabhängig vom Spieler und unabhängig von dem,
was der Spieler beobachtet,
einen Tagesablauf haben,
einfach ihren eigenen Sachen nachgehen
und so soll es eben in Stalker 2 auch funktionieren.
Also in der Theorie soll es möglich sein,
dass du, ich weiß nicht, mit zwei Dudes
irgendwie am Lagerfeuer chillst
und irgendwie zwei Tage später
steigst du dann über die Leichen
von denen in irgendeiner Lagerhalle.
Das kann halt alles passieren
oder dieses Banditenlage,
das wir ja auch in der Demo gesehen haben.
Da kann es beispielsweise sein,
dass du da reinkommst
und du kämpfst gegen die Banditen.
Es kann aber auch sein,
dass da eine Hundehorde reingeht
und die Banditen umlegt.
Es kann sein, dass da andere Stalker auftauchen,
alles ausserdieren
und Situationen führen.
Sie wollen das natürlich
in diesem zweiten Teil
weiter ausbauen.
Micha hat uns vorhin gesagt,
dass er das recherchiert hatte,
dass es im ersten Stalker tatsächlich nur so war,
dass im Unkreis von irgendwie 100
oder 150 Metern vom Spieler
dieses A-Life simuliert wurde
und alles außerhalb davon
war eben statisch.

Man hat halt in der Demo leider nicht so viel davon gesehen.
Ich wollte mal gucken,
was bei den anderen so abgeht
und die Devs haben mir auch erzählt,
wie bei manchen Spielern die Demo abgelaufen ist,
dass da eben unterschiedliche Situationen waren.
Aber selbst,
dass ich sagen kann, das funktioniert,
das ist voll gut, das kann man nach 20 Minuten
noch nicht sagen.
Es gab einen Punkt in der Spielmechanik,
der einerseits ein Backfer,
aber andererseits ein Hinweis darauf,
was sie eigentlich wollen.
Versprechen ja, dass es keine Ladenzeiten gibt.
Wir sind sofort wieder reingekommen.
Wir gab es ganz kurz im Todesbildschirm.
Und während diesen Shootouts
hat sich für mich rauskristallisiert,
das liegt daran, weil das Spiel wirklich nicht lädt,
sondern weil du nur respawnst.
So respawnst, da wird nichts zurück.
Es sieht aus wie ein Checkpoint.
Es ist auch da, wo man ein Checkpoint setzen würde.
Jetzt gerade, wenn die Straße so hoch geht, da hinten ist die Basis.
Da ist der Checkpoint, da startest du wieder.
Aber dadurch, dass du nur respawnst,
das ist natürlich noch nicht backfrei war,
haben die NPC
die Agro auf dich behalten,
sind auf dich zugerannt,
sind an meinem Checkpoint gelandet,
standen neben mir, haben schießen schon.
Und da hatte ich noch kurz diesen Todesbildschirm,
weil da haben die schon auf mich geschossen.
Und ich bin dann reingekommen und so,
oh, er schieß gerade immer auf mich.
Also ich musste zehnmal sterben,
um diesen Shootout zu gewinnen.
Und der war natürlich auch unfair,
weil die Leute durch die Büsche mich gesehen haben
oder durchgeschossen haben.
Es war schrecklich.

Ich hatte das selbe Erlebnis auch bei meinem Rush Run,
den ich erzählt habe.
Ich bin in dieses Banditenlage gestorben.
Ich wollte mit denen reden.
Ich dachte mir so, ich spaziere mal rein
und mal gucken, was da abgeht.
Und die waren sofort Agro auf mich,
weil das eben ein Banditengruppierung ist,
die Starker wohl nicht so mag,
wie ich daraus gestellt habe.
Und dann habe ich angefangen, gegen sie zu kämpfen.
Und dann das Gunplay,
da kommen wir gleich noch zu,
aber das Gunplay hat es einfach sehr, sehr schwierig gemacht,
irgendwie auszuspielen.
Und dann bin ich gestorben.
Und wie du sagst bei mir ist exakt das selbe.
Ich bin einfach respawned.
Und ich habe gesehen, wie diese Horden
ein bisschen wie bei Serious Sam,
wenn dann diese Horden einfach so langsam
zuerst paar Einzelne auf dich zu sein.
Und dann bist du respawned.
Es hat immer mehr und mehr.
Die ganze Basis kam auch nicht zu.
Die haben alle da.
Und ich hatte keine Chance.
Und ich musste dann irgendwann wegrennen.
Ich habe mir verabsichtigt seit Jahren gesagt,
es ist noch ein Bug.
Also ich hoffe, dass das in Zukunft einfach
so sein wird,
dass das ein bisschen zurückgesetzt wird,
damit du auch die Chance hast,
vielleicht einen anderen Approach zu wählen.
Also dann zu sagen, okay, ich will da jetzt vielleicht nicht reinstürmen,
sondern ich nehme mir die Zeit,
ich mache das eher stealth
und suche mir einen Versteck.
Das hat, nachdem ich dann die Demo neu geladen habe,
habe ich das mit stealth Approach versucht.
Und das hat so viel besser funktioniert,
aber das ging mir nicht am Anfang.
Du musst halt einfach gefunden.

Ne, ich habe irgendwie zwei
einfach mit einem Headshot ausradiert
und dann den Rest habe ich auch irgendwie hingekriegt.
Es fragt mich nicht, wie.
Aber vielleicht können wir das als
Übergang nutzen zu dem Gunplay.
Ja, bitte.
Das war tatsächlich etwas, wo ich,
ja, das muss ich sagen,
hat mir noch nicht so viel Spaß gemacht.
Ich meine, die alten Star-Karteile sind ja dafür bekannt,
dass da auch in den Shootouts
Schwierigkeiten ein bisschen höher ist
und dass sie gar nicht so anspruchslos sind.
Es ist zum Beispiel auch
bei den Schwierigkeitsstufen, glaube ich,
so, dass je leichter du spielst,
desto mehr Kugeln brauchst du,
um einen Gegner umzulegen,
weil was bei den Schwierigkeitsstufen passiert ist,
dass der Schaden einfach reduziert wird,
sowohl der Schaden, den du austeilst,
aber auch eben der Schaden, den du einsteckst.
Das heißt, teilweise,
wenn du nicht einen präzisen
Kopfschuss abfeuerst, musst du halt teilweise
wirklich lange draufhalten auf den Gegner.
Und das war hier halt auch der Fall,
aber mein Problem
war sehr stark, wie sich die Waffen
angefühlt haben.
Man hatte neben Messer und Pistole
noch eine primäre und sekundär Waffe
und diese beiden Waffen haben die mir
Entwickler dann auch erzählt,
wurden in jedem Durchgang einfach
random reingeladen.
Das heißt, ich hatte insgesamt vier Waffen,
die ich ausprobieren konnte
und für mich haben die sich alle
nicht angefühlt mit der Ausnahme,
dass eine halt schneller leer war,
weil es nur eine Schottgang mit zwei Schüssen war
oder so. Aber es gab

sehr, also so gut wie kein Zäffer-Feedback,
der Recoil
war teilweise sowieso stark, dass ich das Gefühl hatte,
jemand anders steht einfach neben mir
und bewegt so meine Maus zur Seite,
jedes Mal, wenn ich einen Schuss abgebe.
Ich hatte auch das Gefühl, dass meine Kugeln,
also ich weiß nicht,
ob meine Kugeln wirklich Schaden gemacht haben,
weil es, wie gesagt, einfach kein Zäffer-Feedback
war, die Gegner haben teilweise gar nicht reagiert
und es schien einfach durch sie durchzugehen
und keinen Schaden zu hinterlassen
und gar nichts.
Und das fand ich einfach sehr, sehr, sehr schade,
dass ich das, also die Waffen haben sich auch gar nicht,
die hatten gar kein Gewicht, das hat mich
so wirklich Spaß gemacht.
Und ich dachte mir so, okay, vielleicht muss ich mich
einfach nur ein bisschen dran gewöhnen
und die Maus-Sensibilität ist vielleicht
auch einfach zu stark, keine Ahnung.
Und dann habe ich es im Stealth anlauf,
wie gesagt, auch ein bisschen mit Kopfschüssen
probiert, dass wenn du echt viel Zeit hast,
dich da irgendwie hinzusetzen,
dann geht das schon klar.
Aber so die Shoot aus an sich haben einfach nicht
so viel Bock gemacht.
Und ich habe mir vorhin mit Marc nochmal den Trailer
angeguckt, den sie jetzt rausgehauen haben.
So präzise, wie sie da
diese Schieße rein darstellen, war es halt
in der Demo nicht.
Also du konntest, es war wirklich sehr,
sehr chaotisch.
Es war sehr schwierig, die Gegner ins Visier zu nehmen,
weil das auch überall irgendwie
rückkierend dich von allen Seiten.
Es sind einfach so viele und das funktioniert
nicht alles so, wie es soll.
Und dann kommen ja noch die Ruckler hinzu.
Also das war ja auch ein technischer Zustand,
der es einfach sehr, sehr schwierig gemacht hat,

sich wirklich auf die
Mechaniken zu konzentrieren,
weil du dann teilweise nicht wusstest, okay,
fühlt es sich gerade so an, weil es ruckelt
und verbackt ist, oder fühlt es sich
wirklich einfach noch nicht so fertig an.

Ja.

Also absolut nicht fertig.

Ich würde sagen, es gab gar keins.

Also im Call of Duty hast du die Geräusche,
du hast das Farbenkreuz, das sich leicht verändert.

Du hast einfach intuitiv
ein Gefühl dafür, dass du jemanden
getroffen hast oder nicht getroffen hast
oder ob du getroffen wirst.

Also als die Hunde mich angefallen haben,
die stehen einfach neben mir mit einer
unfertigen Animation vorgemacht.

Und man merkt nichts davon.

Also das Bildschirm schüttelt nichts.

Und siehst halt, dass der Lebensbalken so
ganz langsam runter geht.

Dann kommt der Schaden.

Dann kommt dieses Rot rein, aber auch mit der Richtung.

Das ist so intuitiv, ohne jetzt drüber nachzudenken.

Sofort weißt, was passiert
und von wo es kommt.

Und das hat das Spiel nicht mal
ansatzweise gehabt.

Es ist so einfach noch nicht drin.

Es ist so einfach noch nicht drin.

Kein Gefühl für die Waffen, nichts.

Normalerweise würde man das so spielen.

Das muss man fairerweise dazu sagen.

Aber es gibt sehr besondere Umstände.

Wenn ihr sagt, dass es im Trailer
die Produkte, die ihr genannt habt,
besser aussehen oder zumindest besser präsentiert sind,
glaubt ihr dann, dass das ein Indiz dafür sein kann,
dass sie schon noch sich bewusst sind,
dass es im Moment nicht gut funktioniert
und daran arbeiten?

Ich glaube, es gibt 2 Sachen,
die man beachten muss.

Peter Bartke hat vor 2 Jahren
einen interessanten Artikel geschrieben
zum E3-Trailer, was glaube ich damals.
Dass das mehr wie eine Designstudie
aussieht als wirklich wie auf dem Spiel.
Und wenn man jetzt das wirkliche Spiel daneben hält,
auf jeden Fall.
Das war eine Designstudie, so fühlt sich das im Spiel nicht an.
Und dass nicht nur Weil-Bugs da sind
oder die Grafik nicht fertig,
sondern die Emotionen nicht fertig sind,
sondern es war mehr eine Studie,
wie mit der Engine gebaut
in Cinematic eigentlich.
Weil das eigentliche Spiel gibt es überhaupt nicht her.
Und ich bin,
ich finde, die Ideen, die da drinstecken,
immer noch gut, weil auch mein Peffel sich so anders...
Die Idee, ne?
Ich wusste, dass das eine Banditenbasis ist.
Weil ich habe davor gesehen,
wie Hunde Storker angegriffen haben.
Ich habe die Hunde gekillt, die Storker haben damit mit mir geredet.
War natürlich super buggy, weil es waren 2 Überlebende.
Der eine lag aber in der Fotoshaltung,
irgendwie tot und regellos los unten, war aber nicht tot.
Man konnte nicht looten.
Und er hat mir in der Zwischensequenz mit geredet.
Die Kamera hat auch nicht rüberbeschränkt oder so.
Man hat es mit dem Typen geredet.
Und der andere redet dann auch was rein.
Aber warum geht da jetzt nicht die Kamera drauf?
Aber die haben mir erzählt, dass er ein Banditenlager ist.
Und man konnte dann auch sagen,
er greift die jetzt an.
Und dann sind die auch später dazugekommen.
Der andere lag ja noch am Boden.
Aber das ist eigentlich ein fast zuverlässiges Event.
Die Hunde haben den anscheinend umgebracht oder nicht umgebracht.
Der Spiel wusste das nicht.
Also ich hatte dadurch ein komplett anderes Überleben.
Das heißt, in der Theorie steckt da wirklich
ein super interessantes Spiel drin.
Aber der Zustand ist

nicht normal für eine Messe.

Ja, aber

um vielleicht auch mal was Positives hervorzuheben,

aber es hat sich

sehr, sehr stark schon nach Stalker angefühlt.

Also

man hat gesehen,

dass die Entwickler versucht haben,

wirklich so nah wie möglich an der Vorlage zu bleiben.

Stellenweise

ein bisschen zu nah, können wir gleich auch noch etwas übersehen.

Aber

diese Stimmung,

die Sound-Kulisse,

da ist schon die kleine Schraube angesprochen

für die Animalien, das sind halt alles Dinge,

die Stalker-Fans auch gut kennen schon natürlich.

Und das war

also

ich fand es auch sehr hübsch anzusehen,

so die Landschaften, wie es designed ist.

Und das hatte halt wieder dieses klassische,

da hinten ist irgendwie ein Flugzeugmarkt.

Da hinten sind Hütten.

Hier siehst du noch irgendwas, was auch aus dem Boden sagt.

Und da hinten kannst du ja vielleicht auch noch hin.

Also es hat wieder dieses klassische

hier ist die Welt.

Und du darfst damit machen, was du möchtest gehen,

wohin du möchtest, guck dir alles an.

Steht dir alles offen.

Dann sagst du mir, hey, du musst jetzt diesen Weg

dahin nehmen.

Und du musst jetzt unbedingt dahin gehen,

sondern du kannst einen Abstecher machen.

Du kannst mit Leuten reden, neue Quests einsammeln,

neue Begegnungen angucken.

Und das ist das, was für mich Salker damals

auch so spannend gemacht hat,

dass du einfach diese Welt auf eigene Faust erkundest

und halt diese ganzen Freiheiten hast

und dann diese unterschiedlichen Begegnungen.

Was mir auch aufgefallen ist, was ich sehr interessant

fand, war,

ich war dann bei irgendeinem kleinen Häuschen
in der Garten davor, wo so ein Mutant drin gewühlt hat.
So irgendwie so ein komischer Blob.
Und ich dachte mir, ja, mal gucken,
wie der Kampf so gegen den Mutanten ist
und habe den angeschossen.
Aber statt mich anzugreifen, ist er weggelaufen.
Und das kennt man ja schon von Hunden.
Zumindest erinnere ich mich da an
eine Hunde, die
immer weggelaufen sind, wenn man quasi so
den Anführer
der Herde so getötet hat.
Dann waren die so, oh nee, okay, mit dem lege ich mich nicht an.
Aber
eigentlich ist so diese Persönlichkeiten
oder die Charaktereigenschaften von Mutanten
etwas, was in Stalker 2 ausgebaut werden soll.
Dass es zum Beispiel Mutanten gibt.
Es haben die mir im Interview auch erzählt,
die beispielsweise auf Schweinen basieren
und die haben halt einen eher ängstlichen Charakter,
dass sie sich halt eher von den Fernen halten.
Oder auch der Blatzacker,
den man ja auch zu den alten Spielen schon kennt,
der ist ja früher immer random einfach aufgetaucht irgendwo.
Der hat jetzt bevorzugte Orte,
wo er sich gerne aufhält.
Also überall, wo es feucht ist,
ob es ein Keller ist oder ein Labor,
eine Höhle oder so.
Und das finde ich auch eine sehr, sehr spannende Idee.
Einfach, was halt wieder in diese Fantasie rein spielt.
Diese Welt lebt auch ohne dich.
Du bist nur ein Teil davon.
Es spielt keiner irgendwie Theater für dich,
sondern jeder lebt halt einfach und lustig
was da rein.
Ich finde, die Ansätze davon sind auch schon
in der Demo sichtbar.
Und es fühlt sich, also es gibt mir schon
das Stalker-Gefühl.
An anderen Stellen muss ich aber sagen,
ich hätte mir ein bisschen mehr

Modernisierung auch gewünscht,
weil eine Situation, die ich hatte,
ich war in der Lagerhalle und ich habe halt fröhlich
vor mich hingelutet.
Und plötzlich konnte ich mich nicht mehr bewegen.
Und es gab absolut keinen Indikator
irgendwie, dass irgendwas passiert ist.
Und ich dachte, es ist einfach ein Bug.
Da habe ich einen Def hergerufen,
da war so, hm, keine Ahnung, was da los ist,
hat dann anderen Def noch hergerufen.
Und dann waren alle so, hm, mal gucken,
vielleicht müssen wir neu laden.
Das war ein Überladungssymbol,
also wirklich so eine kleine Handel
im Bild gesehen.
Da so, ah, Moment, das war ja früher auch so,
dass wenn du irgendwie
deine Tragekapazität erreicht hast,
dass das einfach ein Full-Stop war.
Und ja, das mag
vielleicht so einen alten Spielen gehören,
so einen alten Stalker spielen,
aber brauchen wir das wirklich in eine modernen
Stalker-Vasung, kann man das nicht
irgendwie immersiver lösen.
Sei es, dass da wirklich super langsam geht
und es meistens irgendwie mit Geräuschen
Feedback gibt es so.
Feedback ist das Problem. Ich verniege die Mechanik.
Ich dachte, es ist ein Bug.
Ich habe das Symbol nicht gesehen.
Ich dachte, es ist ein Bug.
Und ich habe ja nach dir gespielt,
also ich glaube, einiges nach dir.
Der Entwickler, der da rumgelaufen ist,
der wusste schon, ah, das passiert allen Leuten.
Nee, nee, du bist überladen.
Also, okay, alles klar.
Das ist glaube ich so viel von dem,
was wir aus der Demo mitnehmen,
dass es ja beim Gunplay war,
dass das Problem bei diesen kleinen Sachen war,
das Problem.

Und ich hoffe einfach, dass sie das gefixt bekommen,
weil, wie gesagt, in den Ansätzen,
finde ich, gehen sie schon die richtige Richtung
und es fühlt sich ja alles sehr cool an.
Ich glaube, Stalker-Fans werden sich da
superwohl zu fühlen, weil es einfach
exakt dieses Gefühl
wiederbringt.
Und ich denke, auch neue Leute werden sich da
schnell einarbeiten können, diese Welt.
Aber ja, es muss halt einfach
ein bisschen mehr mit dir reden,
einfach mehr mit dir kommunizieren,
damit es auch Spaß macht.
Und das ist alles fixbar.
Es ist halt so, als hätte ich nicht ein Brie Alpha
oder irgendwas gespielt, sondern irgendwas,
was man gerade gestern programmiert hat.
Und das ist vielleicht,
wenn man das rausrechnet, was ein ich-positives erlebt,
das einzige Skripte da war,
dass da jemand mit Schraube hingeworfen hat.
Das war wirklich der richtige Anfang,
das Skripte ist so von allen,
da man für die Kamera geführt, so Schraube in die Hand gekriegt,
dann musst du es auch lassen.
Und es war
null geskriptet, nichts, was ich gesehen habe war
geskriptet. Und das andere,
dieses Survival-Aspekt kommt auch deswegen so gut
drüber, weil auch die Menüführungen und alles,
du hast wirklich das Gefühl,
es klingt wie eine Hürde,
dass du nicht
alles sofort auf einmal looten konntest.
Ja, wenn man A gedrückt hat,
dann ist dir das Spiel aber nicht gesagt.
Es stand dran, ich hatte das Problem auch,
weil ich habe alles einzeln eingesammelt,
ich musste drücken.
Und aus irgendeinem Grund waren alle anderen
Tasten, weil der Text ganz normal weiß unterlegt,
aber der Text für
Take All war einfach super

durchsichtig irgendwie.
Und man hat es nicht gesehen, ich habe es auch nicht gecheckt,
aber das ist ein Kleinigkeit,
weil kann man fixieren.
Das Spielgefühl war,
wenn du jetzt doppelklickst
auf ein Stapel Mad Kids,
du nimmst nicht alle Mad Kids,
du nimmst immer nur eins, was erst mal umständig klingt.
Aber dadurch, dass es ein Spiel ist,
wo du drauf aufpassen musst,
wie viel du mitnimmst und so weiter,
du hast gemerkt, das ist ein zur Wahlgame.
Jetzt hast du einfach gespürt.
Du musst genau abwägen, was du vernimmst.
Du wirst im eigentlichen Spiel
nicht hingehen und daumen von allen Leuten alles looten.
Bei einem
Bethesda Game hätte ich das sofort gemacht.
Da denke ich gar nicht über nach,
ich sortier später aus, so nach dem Motto.
Aber nee, das Spiel will schon,
dass du wirklich überlegst,
was das Spiel eigentlich sein will,
das ist drin.
Keine Skrips und absolute Survival Game.
Die Frage, die sich dann stellt,
wenn ihr sagt, da steckt eigentlich
super viel erkennbares Potenzial drin,
aber die Version hat sich echt keinen gefallen getan.
Was glaubt ihr, warum sie sie trotzdem
so gezeigt haben auf der Messe?
Weil das wird ja jetzt, man hat ja schon
einige Previews gelesen mittlerweile,
von uns, von Leuten von außerhalb international auch.
Und die Stimmung ist durchweg
eher negativ und enttäuscht.
Haben sie sich jetzt keinen Gefallen getan?
Also tatsächlich war die Hoffnung ja
bis zum jetzigen Zeitpunkt sehr hoch.
Das glaubt ihr, warum sie es trotzdem so
gezeigt haben?
Point of No Return.
Was ich in der Messe gesehen habe,

gab es nur ein einziges anderes Spiel,
das so ein Anderen hatte.
Was wirklich das Warten in der Line angeht,
zwar dieses, wer ist es nun mal,
Black Muff?
Wokong.
Jedenfalls dieses chinesische Spiel,
das war das einzige Spiel,
wo ich gesehen habe, dass die Schlange
noch größer ist, was mir auch gewundert hatte.
Aber Stalker war, also die hatten halt
den Messeplatz, die machen das ja auch
mit Microsoft, Microsoft würde auch Druck
auslösen, ist meine Vermutung.
Und die mussten da was zeigen.
Und du hast natürlich auch immer die Hoffnung,
bis zum Nese kriegen wir eine Demo hin,
die man zeigen kann.
Ja, also ich glaube auch, dass einfach
so langsam der Zeitpunkt da war,
wo sie was zeigen mussten.
Dass das irgendwie...
Und so ein Frühjahr kommen?
Ja, genau, es stand ja auch sehr, sehr lange
im Raum, das ist im Dezember schon erscheint.
Das wird es jetzt wohl sicher nicht,
weil sie in ihrem Block Q1 2024
angegeben haben.
Ich sag mal so,
ist es nicht schlecht, dass es nicht
im Dezember erscheint.
Also ich hatte ein Release dieses Jahr
für sehr, sehr unwahrscheinlich gehalten.
Q1 erscheint mir
nach der Demo auch noch ein bisschen
früh.
Also das muss man ja auch immer bedenken,
das ist ja ein
polierter Ausschnitt von dem Spiel.
Ja, das sind ja Demo-Version, sind ja immer
ein Blick ins Spiel, wo die Entwickler sagen,
okay, hier haben wir das meiste
unter Kontrolle.
Das ist das, was wir präsentieren wollen,

das ist das Aushängeschild, und das ist dann meistens auch gepolischer als das restliche Spiel.

Mal sehen, ob Q1

dann wirklich so realistisch ist

oder ob das nicht noch weiter nach hinten wandert.

Ich würde es Ihnen wirklich nicht wünschen, dass es in dem Zustand erscheint, weil das muss man auch dazu sagen, sind super liebe Leute, total passioniert auch und super Fans von den alten Spielen natürlich auch und haben halt auch richtig coole Das ist auch das, was ich so schade fand. Ich spring grad hin und her, weil ich keine Gedanken habe.

Ich habe ja am Anfang schon erwähnt, dass ich ein bisschen schade fand, welchen Ausschnitts Sie auch für die Demo gewählt haben.

Ich habe halt so viel von dieser Vision gehört und ich dachte mir, okay, das klingt alles sehr, sehr cool.

Aber was umzeigt ihr das nicht so?

Und ich habe auch, mein Problem mit der Demo war ein bisschen, dass ich nicht wirklich

verstehen konnte oder rauslesen konnte, was das Besondere an Stalker 2 jetzt sein soll, weil wir haben grad schon sehr viel darüber geredet, dass es das Feeling von damals aufgreift.

Es hat sehr viele Mechaniken, die man schon kennt.

Für Stalker-Fans wird es halt wie damals sein, nur halt mit moderner Grafik.

Aber was ist Stalker 2?

Was macht das

unik? Was ist das Besondere daran?

Was macht das anders?

Und dann stellt sich mir halt wieder um die Folgefrage,

wenn wir ein Stalker

bekommen, wie wir es eigentlich schon kennen, nur eben im modernen Gewand, ist das denn noch genug

für eine Nachfolge der über 10 Jahre
nach dem
Release der ersten Teile rauskommt?
Ist das genug?
Für die Vision, die sie mir in den Trailern verkaufen,
würde ich meine Mutter verkaufen.
Sorry, Mama.
Sorry.
Jetzt bin ich dran.
Aber für das, was ich gespielt habe,
man sieht nichts von der Vision.
Man muss die wissen.
Ich weiß, dann sehe ich auch,
ich glaube, ich weiß, was ich will.
Aber wenn man mich jetzt komplett in dieses Spiel geschmissen hätte,
ich glaube, das ist ein Mord,
auch weil die Texturen so langsam nachgeladen haben,
habe ich gar nicht gesehen, dass die Unreal Engine ist.
Es hat dann teilweise auch so ein PS3-Spiel,
das wirklich so lange gedauert hat.
Und in dem,
wie gesagt, es gibt jetzt den kleinen neuen
Gameplay-Trailer-Clip
auf dem offiziellen YouTube-Channel.
Die Tageszenen sind die, die wir gesehen haben,
alles, was da Nacht ist oder im Keller ist.
Das habe ich jetzt so nicht wahrnehmen können.
Ich kann mir nicht vorstellen, dass da,
sorry, so viel Zeit vergeht,
dass man in der Demo,
wenn man das auf einmal nachts spielen kann,
davon war das weit entfernt.
Also, man müsste nur die Tageszenen damit schauen.
Ja.
Also, die Demo endete ja auch damit,
dass wir uns vor so einer Emission verstecken mussten
und sobald wir den Bunker erreicht
oder auch vielleicht nicht erreicht haben,
war die Demo dann vorbei.
Also, Nachtszenen,
also dieses klassische Lagerfeuer,
womit halt auch einer der ersten Trailer eröffnet hat.
Das haben wir leider nicht sehen können,
wie da die Stimmung so ist.

Es war wirklich schwierig ein bisschen,
was die Grafik angeht,
einzuordnen,
ob die Grafik vielleicht doch nicht so geil ist,
wie sie in den Trailern aussah
oder ob das einfach die restlichen technischen Probleme
schwierig machen, die Grafik zu sehen überhaupt.

Ja.

Weil ich bin auch, als ich das erste Mal aufgewacht bin,
also man wacht auf, als dieses Stalker
und wird von so einem Hund angeknabbert.

Und zuerst bin ich aufgewacht
und wir waren einfach in so einer Wüste.

Also, einfach nichts,
so rötlicher Boden.

Und erst nach und nach war da plötzlich ein Hügel
und dann waren da Bäume
und dann kamen so die Texturen nach und nach,
die geladen haben.

Wenn man still darstand und sich das alles angeguckt hat,
war es wirklich schön.

Und ich fand es, wie gesagt,
ich fand es einfach auch atmosphärisch mit in die Teils,
die sie da platziert haben.

Da war so ein kleiner Friedhof,
irgendwie so versotete Kreuzel schon standen.

Dann war da weiter hinten irgendwie so ein kleiner See,
der total radioaktiv war,
das war ein Heintelekopter.

Ja, es waren total viele coole Details,
die halt echt coole Stimmung verbreitet haben
und echt hübsch aussahen.

Ich fand die Charaktermodelle
noch nicht so hübsch
und Animationen auch nicht,
wobei ich nicht viel zu den Animationen sagen kann,
weil bei mir die Leute in Gesprächen
einfach immer gelaufen sind.

Ja, aber da haben wir die ganz frühen Trailer
von der E3 vergleicht, also da die Charaktermodelle
und dann sagen wir mal den von vor sieben Monaten
oder so, wo jemand im Auto sitzt und fährt
und da siehst du schon, dass das Charaktermodell
jetzt näher daran ist,

wie das Spiel wirklich aussieht.
Also, dass es ein bisschen veraltet ist eigentlich.
Also, er hat ein Jacke an oder so
und es ist wirklich, wie er es hat, ein Rohr an.
Das sieht überhaupt nicht organisch aus
aber das ist schon näher daran,
wie es dann wirklich aussieht.
Natalie, was du sagst mit dem,
ob es überhaupt noch reicht,
Stalker 2 zu sein oder zu Tage,
du hast ja auch vorhin es natürlich mit Metro verglichen,
weil man einfach in gewissen Aspekten sagen kann,
wie man das mitgelöst hat, in einigen Aspekten.
Also, was die Story und die Atmosphäre
und das Setting natürlich angeht.
Was jetzt eben noch dieses Alleinstellungsmerkmal wäre,
ist natürlich dieses AI-System,
das Charaktere im Grunde,
auch außerhalb von diesem 15 Meter Radius,
einfach Dinge machen, ohne dass sie sich um dich kümmern.
Was natürlich super spannend ist,
weil normalerweise ist man als Spielecharakter
immer der Mittelpunkt der Welt
und man ist derjenige, der alles auslöst
und man ist derjenige, der alles entscheidet.
Und theoretisch, diese Fantasie
ist fantastisch.
Andererseits sind natürlich auch geskriptete Momente
nicht der Feind.
Also, geskriptete Momente sind ja durchaus aus einem Grund auch da,
um eben ein Spielerlebnis zu schaffen,
was einem auch gute Momente garantiert.
Und da frage ich mich auch,
das kann man jetzt natürlich basierend
auf dem technischen Zustand unmöglich sagen,
aber ob das überhaupt gut umgesetzt werden kann
oder ob das immer noch eine Fantasie ist.
Also, seit es das erste Mal so verkauft wurde.
Weil ich kann mir vorstellen,
im schlimmsten Fall läufst du durch diese Welt,
hast ein unfassbar beschissenes Timing
und erlebst nichts.
Das kann passieren theoretisch, oder?
Das kann passieren, aber es könnte auch

das Spielerlebnis sein, was du willst.
Es gab eine Art von Miniskripturen
und das hatte sogar Metro voraus,
was positiv ist zu sagen.
Was mich an Metro, um besonders Metro Exo,
das wirklich unglaublich gestört hat,
als jemand, der wirklich sehr viel Wert auf Narrative legt,
ist, dass die Hauptfigur nicht redet.
Und das wirkt halt in so vielen geskripteten Momenten total albern.
Weil Leute, minutenlang teilweise
mit dir reden,
einfach davon ausgehen,
ah ja, ich weiß, was du willst.
Okay, dann mach ich jetzt das und hier ist die Waffe
und du machst jetzt das.
Dann gehst du an.
Ich verstehe, dass man das bei Half Life 2 mal gedacht hat,
dass das eine coole Idee ist.
Was eh schon komisch ist, dass ein Wissenschaftler,
der sogar noch die Brille anbehält,
gerne die Aliens bekämpft und damit schlau aussieht,
dass der auch nichts zu sagen hat.
Aber okay, bei Half Life 2 ging es gerade noch,
weil es nicht so ...
Es war ein Gesicht drum getanzt
und wirklich wollten Antworten von dir,
die sie dann einfach angenommen haben.
Das war so extrem Metro-Exodus,
dass sie es wirklich irgendwann abgebrochen hat.
Ich konnte diese Erzählung nicht ertragen.
Und ich hatte in Stalker ...
Ich hatte ja diese zwei Typen, die redeten von der eine,
aber trotzdem irgendwie tot am Boden lag.
Und selbst da hat die Hauptfigur
von sich aus auch schon was gesagt.
Sie hat darauf reagiert,
was ja eine Wirklichkeit ins Skript ist.
Okay, wenn du auf dich zwei Leute triffst,
dann hatte ich Spaß.
Man konnte aber natürlich auch Sätze auswählen
und Entscheidungen treffen.
Insofern ein bisschen ...
Das hat sich organisch angefühlt
als ein Metro.

Und gerade weil die Spiele ja auch verwandt sind,
wenn man an die Entwickler denkt,
die wirklich Metro dann gemacht haben,
war das ein Fortschritt.

Ja.

Um zu deiner Frage zurückzukommen,
ich meine, es gibt ja natürlich auch skriptete Momente
und das ist ja auch etwas,

was die Entwickler
vermitteln wollen,

ist, dass Stalker 2

einfach eine noch umfassende Version
auch von den alten Spielen sein soll.

Sie haben mir zum Beispiel gesagt,

wenn die Geschichte,

allein die Story der Trilogie so ist,

dann ist das bei Stalker 2 so.

Und auch

einfach die Scale,

also der Ausmaß der Welt,

ist einfach sehr viel größer.

Man wird beispielsweise, also die Zone vergrößert sich,

der Lor erklärt irgendwie,

mit dem Wunscherfüller

mir gerade nicht ganz sicher,

aber ich glaube, es ist sogar in der Lor erklärt,

dass sich die Welt oder die Zone irgendwie ausweiten kann.

Das heißt, es wird auch mehr

ja, einfach

Szenen geben, die man erleben kann.

Man kann auch alte Orte,

die man aus den alten Spielen kennt,

wiederfinden, aber in der veränderten Form.

Also es kann dann sein,

dass irgendwie eine andere Fraktion

irgendeinen Stützpunkt

ingenommen hat oder so was.

Also dass das Orte sind,

die man vielleicht wiedererkennen

oder Charaktere, die man wiedererkennen teilweise,

aber eben auch komplett neue Erfahrungen,

um eben auch,

also das ist ja auch so ein bisschen das, was Sie probieren

und nach so einer langen Zeit müssen Sie das auch tatsächlich machen,

dass Sie einfach nicht nur die alten Leute ansprechen, sondern damit auch versuchen, eine neue Zielgruppe einfach ins Boot zu holen.

Ja.

Ja, ich,

das ist halt genau deswegen, sage ich, ich fand die Demo vom Ausschnitt her einfach sehr komisch gewählt, weil ich all diese Dinge einfach gar nicht einschätzen kann, jetzt, weil man das noch nicht gesehen hat. Diese Vision, das hat es einfach nicht wiedergespiegelt. Hat mir gewünscht, dass man vielleicht einfach so eine Mini-Quest macht.

Das wäre dann vielleicht ein bisschen linearer gewesen, man hätte vielleicht die Open World nicht so gesehen, aber so ein bisschen Eindruck auch, wie ich weiß nicht, wie die Story dich voran treibt, wie einfach das Feeling von den Quests ist.

Ich hatte, neben der Hauptquest habe ich einen anderen Stalker getroffen, der einem eine Nebenquest gibt und das war halt so ein typisches Ey, da um die Ecke sind ein paar Hunde, willst du die mit mir erlegen?

Und ich so, jo, aber

habe ich natürlich nicht dran gedacht, dass er sofort los sind.

Es wäre noch interessant gewesen, zu sehen, was mit dem passiert, weil ich bin ja stehen geblieben, ich bin nicht hinterher gesund, ich hatte keine Zeit, ich musste sprinten zum Questmarker.

Es wäre interessant gewesen zu schauen, ob ich mit ihm passiert, ob er dann irgendwie alleine stirbt, weil ich halt nicht mitgekommen bin oder ob er da auf mich wartet irgendwie, dass dafür leider war nicht genug Zeit in den 20 Minuten.

Aber wenn du nochmal gesagt hast, dass dieser Ausschnitt halt nicht repräsentativ ist für die Vision, gerade deswegen kann ich mir man

aller, allerbesten will nicht vorstellen, dass im ersten Quartal kommt, weil du ja auch noch Zeit gefragt hast.

Kollegin Linda, ich darf Sie zitieren, wenn du fragst, wenn der GamePro sagt, dafür brauche ich mindestens noch drei Jahre, wenn das repräsentativ sein soll, brauchen Sie drei Jahre, bis da ein fertiges Spiel kommt. Es würde zum großen Fluch, der auf dieser Marker, auf dieser Idee liegt, nur dass irgendwo passend, dass es noch Jahre dauern wird. Und ich persönlich kann mir nach diesem Redfall-Fiasco von Bethesda nicht vorstellen, dass sie das wiederholen wollen. Und ich kann mir auch nicht vorstellen, dass Markus das wiederholen will. Ich glaube, wirklich sind bei dieser Demo auf der Messe nur am Punkt von Of No Return gewesen. Sie haben es nicht passiert, unglücklicherweise. Aber vielleicht ziehen sie auf die richtigen Schlüsse daraus, weil das fand ich auch sehr cool von den Entwicklern. Die waren extrem begehrt auf Feedback. Also die standen wirklich mit dem Tablet am Ausgang und haben jeden Eisländer gefragt, hey, ich möchte das so in Fragebogen auffüllen, wie dein Erlebnis war. Und es waren recht üppige Fragen, mit vielen Multiple Choice-Bewertungen und auch die Möglichkeiten, mal Freiweil einzutragen, sowohl in Deutsch als auch in Englisch. Ich habe den Eindruck, wenn sie das auswerten, weil das kann ja auch bei normalen Messe besuchen. Die Leute haben drei Stunden gewartet und haben es dann gespielt. Ich bin gespannt, was dann später ihr da draußen auf Social dazu sagen werdet, die es ja auch dann gespielt haben, wie ihr es findet. Weil ich kann mir nicht vorstellen, dass das jetzt nur so ein exklusives Journalistenproblem ist, dass wir das dann auch so abschätzen. Ja, das darf doch nicht in dem Zustand sein,

so kurz vor Release,
sondern ich kann es mir nicht anders vorstellen,
als dass sie sich das zu Herzen nehmen
und das Spiel frühestens
2025 erscheint.

Das ist meine Prognose.

Ich habe gerade
eine Durchsage von der Regie bekommen
bzw. von Micha, der gerade Regie spielt,
dass wir langsam zum Ende kommen müssen,
tatsächlich.

Weil ihr seht es vielleicht, wenn ihr uns gerade
als Video konsumiert, dass hier schon die Lichter
im Hintergrund gelöscht werden.

Das heißt, es sieht cool aus
aber das heißt, wir kommen gerade mal zu
einem Fazit,

da sind wir sowieso schon irgendwie so ein bisschen
natürlich angekommen gerade,
nämlich dass eigentlich die größte Hoffnung
so wankelmütig sie auch scheint,
aber die größte Hoffnung, die im Moment besteht,
ist eigentlich fast, dass es nochmal verschoben wird
und dass sie an den Sachen arbeiten,
die jetzt schon funktionieren
und die man sieht als Potenzial,
wo man sagt, hey das ist cool, das ist eine tolle Idee,
das spüre ich, das ist eine gute Atmosphäre.

Hier fühlt sich das schon
ein bisschen auf die Sorge an und so
und dass sie daran eben weiterarbeiten
und ja, hoffentlich
das noch irgendwie gerettet bekommen.

Die Vision ist so geil.

Das ist, wenn ich wirklich die ersten Trailer anschaue,
das ist, wenn ich den Trailer von 7 Monaten anschaue,
das ist so eine geile Vision.

Ich bin bereit, noch weitere 10 Jahre drauf zu warten
und wer, wenn nicht der Rest der Welt hat
Verständnis für einen ukrainischen Entwickler,
wenn er noch 100 Jahre dafür braucht,
ich will diese Vision, egal wie lange ich warten muss,
egal wie viel Kriege ausgestanden werden müssen
und einfach nicht veröffentlichen, wirklich.

Wir warten drauf.
Wirklich, also das ist der Punkt,
wo man glaube ich jetzt,
ja, wir schauen mal,
wir warten mal ab, was das Feedback,
auch das internationale Preview Feedback auslösen wird,
ob da jetzt nach der Messe
demnächst noch mal irgendeine Nachricht kommen wird
von den Entwicklern, ob sie sich dazu noch äußern werden
und wir hoffen einfach mal,
dass sie die Chance nutzen und sagen, hey,
wir müssen uns da einfach nochmal zurückziehen
in unser Entwicklerstudio
und wie du es auch richtig sagst,
wir hätten da glaube ich alle mehr als Verständnis für.
Ja, total.
Und ich würde es Ihnen wirklich wünschen,
dass da ein cooles Feedback rauskommt,
weil, ja, es sind, wie gesagt,
einfach super Leute, die da mit mir auch gestern
geredet haben, es wäre
wirklich sehr, sehr schade, wenn quasi nicht nur
der Traum für die Fans, sondern auch für die Entwickler platzt.
Das heißt, wir drücken die Daumen,
ihr da draußen drückt wahrscheinlich die Daumen.
Ich danke euch beiden für
einen spannenden Eindruck auch
und damit verabschiede ich mich
zum einen schon mal von allen, die uns
als Podcast und als ViOD
konsumiert haben und sagt, vielen, vielen Dank
fürs Zuschauen oder fürs Zuhören.
Und auch vielen Dank für alle, die uns heute den ganzen Tag
oder zeitweise live zugeschaut haben.
Es war ein wunderschöner
Massetag mit euch. Dankeschön auch an die Regie
und an alle Leute, die hier drumherum
den ganzen Tag ein wunderschönes
Messerlebnis für uns und für euch gestaltet haben.
Und außerdem
liebe Grüße von Micha, der
so sagt
erstens liebe Grüße an euch und
zweitens, ganz, ganz großes Shoutout

an die Köln-Messe
und an Elgarte, die uns das ja auch alles
möglich gemacht haben. Also vielen, vielen
Dank für diesen wunderschönen Messetag.
Wir sehen uns wieder. Ich wünsche euch
jetzt noch einen wunderschönen Abend und macht's gut.
Macht's gut. Ciao.
Neu auf D-Max.
Survival-Abenteurer Fritz Meinecke.
Bin ich ganz ehrlich, du geht schon ein bisschen
auch auf den Sausen.
Stellt sich extreme Challenges
rund um den Globus.
Das ist krank.
Alter, what?
Fritz Meinecke. Facing the Unknown.
Die neue Serie.
Immer Freitag zum 20.15.
Auf D-Max.