

[Transcript] GameStar Podcast / Setzt Baldur's Gate 3 zu hohe Rollenspiel-Maßstäbe?

Guten Tag. Ich verlese nun aus erotische Begegnungen mit einem Bären Erstausgabe 2023 erschienen

im Larian Verlag. Ich werde zärtlich sein oder es zumindest versuchen. Mit diesen Worten riss er sich, löstern die Kleidung vom Leibe in einer einzigen, schnellen Bewegung als könne der Stoffes nicht erwarten, sich mit dem Boden unter ihm zu vereinigen, so wie er es nicht erwarten konnte, das gleiche mit dem jungen Mann vor ihm zu tun. Doch mit einem Mahle schien er nicht nur metaphorisch das Beast in sich zu entfesseln, nein. Seine Augen begannen zu leuchten, sein Körper wurde von dichtem Fell bewachsen und er verwandelte sich vor den Augen seines Liebhabers in einen Bären. Wow okay, dachte dieser sich, aber jetzt bin ich halt schon mal hier.

Also schloss er die Augen und betete, dass sein bäriger Liebhaber sich auch in seiner neuen Gestalt an seinen Versprechen erinnern würde, zärtlich zu sein. Vielen Dank fürs Zuhören. Ich hoffe ich habe nun eure Aufmerksamkeit ebenso erlangt wie die Entwickler von Paldus Gate 3, die Aufmerksamkeit der ganzen Welt erlangten, als sie in ihrem letzten Showcase eine äußerst explizite Romance zu einem bärigen Gestaltenwandler präsentierten. Und das Kuriose ist, diese bärige

Romance ist nicht mal der einzige Grund weshalb Paldus Gate gerade kurz vor Release noch mal in aller Munde ist, denn der Hype hat sich nach drei Jahren Early Access in den letzten Wochen dermaßen hochgeschaukelt, dass sich nun schon vor Release andere Rollenspielentwickler gezwungen

sehen zu erklären, warum sie selbst vielleicht niemals ein vergleichbares Spiel wie Paldus Gate 3 entwickeln können. Wir wollen heute einen letzten Blick auf den Stand kurz vor Release werfen, darüber sprechen, wie der Early Access den Erfolg beeinflusst hat und ergründen, ob Paldus Gate 3 wirklich eine Anomalie bleiben wird oder neue Maßstäbe setzt. Dafür habe ich den Mann hier, der heute noch für seinen legendären Test zu Pathfinder 2 bekannt ist, nachdem er innerhalb einer Woche hundert Stunden Rollenspiel abgerissen und dann auch noch einen vielseitigen Testepost

verfasst hat. Außerdem hat er als großer Pendant Paper Experte wahrscheinlich eine Wirfelsammlung,

die größer ist als euer Badezimmer. Herzlich willkommen für Bianco, schön, dass du da bist.

Hallo, es freut mich und ich habe durchaus gesehen, dass gerade aus einem Adventurienbuch zitiert wurde und frage mich, seit wann Paldus Gate eigentlich in Adventurien spielt.

Das möchte ich nicht kommentieren. Außerdem, wenn wir über Erfolg sprechen,

dann müssen wir natürlich auch über große Zahlen sprechen und wenn wir über große Zahlen sprechen, dann muss natürlich der Mann und Geschäftsberichtsfan dabei sein, der Zahlen mehr liebt als alles andere. Herzlich willkommen Graf Zahl.

Ich meine natürlich Michael Graf, schön, dass du hier bist.

Ich fühle mich nach dieser Begrüßung wie das Eichhörnchen am Ende dieser Bärensex-Szene,

das einfach nur da sitzt mit offenen Mund und seine Nuss fallen lässt. Ja, ja, der Mann

für Zahlen, nur keinen Druck. Nein, schön, da zu sein. Ich finde das ein super spannendes Thema mit Paldus Gate und den Erwartungen und den Maßstäben, die es vielleicht aufstellt

oder auch nicht. Ja, es ist jetzt nicht mehr lange hin. In wenigen Tagen steht tatsächlich nach

drei Jahren early access der Release an und obwohl es noch nicht mal draußen ist, sind jetzt die Erwartungen schon so groß, dass wie gesagt schon andere Rollenspielentwickler sich fast dafür

[Transcript] GameStar Podcast / Setzt Baldur's Gate 3 zu hohe Rollenspiel-Maßstäbe?

entschuldigen, dass sie sagen, vielleicht werden wir aber jetzt nicht unbedingt noch mal so was wie Baldur's Gate 3 machen können. Und darüber müssen wir natürlich sprechen. Einmal kurz die Zusammenfassung, wo Baldur's Gate 3 kurz vor Release jetzt eigentlich steht. Es war fast drei Jahre im Early Access. Es gab neun verschiedene Versionen in dieser Zeit. Die Zehnte wird jetzt die Release

Version sein. Es wird neun Völker, zwölf Klassen und 46 Subklassen geben. 170 Stunden sollen alleine

Cinematics sein und es wird sage und schreibe 17.000 verschiedene Enden geben, die man erleben kann.

Ja, da kann man nur lachen. Für Piante, du hast jetzt 40 Stunden oder über 40 Stunden den Early Access

gespielt und du sagst selbst, dass du noch nicht alles gesehen hast in diesen 40 Stunden, weil du so viel Zeit mit Experimentieren verbracht hast. Wie ist dein bisheriger Eindruck?

Ich habe 20 Stunden im Charakter-Editor verbracht, um ehrlich zu sagen. Ich meine, es ist halt wirklich so.

Man hat da so ein gewaltiges Ding vor sich und geht in diesen Charakter-Editor und da sind schon direkt zerdutzende verschiedene Völker und Klassen und Unterklassen bei manchen, die man direkt am Anfang wählen kann. Und Gesichtsoption, Bärte, Haare, da kann ich wirklich Tage verbringen

in so einem Editor und es kommen ja noch viel mehr. Es kommen ja noch viel mehr Optionen, die man am

Anfang hat, um sein Charakter zu designen und wirklich alles von ihm zu designen. Darüber kann man auch viel nachlesen. Es gibt da so viele Optionen und es hört halt einfach nicht auf. Also das Spiel fängt an mit vielen Optionen. Es bleibt bei vielen Optionen und sehr schlägt dich die ganze Zeit mit vielen Optionen und allein der Early Access ist ja schon ein ganzes Spiel. Ich habe da wie gesagt,

ich habe noch lange nicht alles gesehen. Ich habe nicht mal den natürlichen Endpunkt des Early Access

erreicht, weil diese 40 Stunden auch viel sind, dass ich mehrere Versionen immer wieder von vorne gespielt habe. Letztens wollte ich wieder anfangen. Also heute habe ich nachgeguckt und meine Spielschirme

sind schon wieder weg. Ich muss schon wieder von vorne anfangen, weil ständig Versionen dann halt

auch Spielschirme mal killen. Das heißt, ich habe da auch viel Zeit reingesteckt, weil es eben neue Versionen gab und Larian das immer aktualisiert hat. Und genau das war ja auch das, was dem Spiel jetzt gut getan hat, weil mein allererster Eindruck von Baldur's Gate war gar nicht so hervorisch. Ich war ein bisschen enttäuscht, als ich Baldur's Gate 3 vor drei Jahren das erste Mal gespielt habe, weil es eben noch sehr klanky war, weil es sich sehr nach Divinity angefühlt hat und mir ein bisschen das Baldur's Gate Gefühl gefühlt hat, weil es so pompös anfängt und ich ein Freund davon bin, wenn Rollenspiele gerne ein bisschen klein bleiben und ich dann gerne am Anfang in meinem Kerzenburg stehe und der Schüler bin von Mächtig Magier und dann sich erst das Abenteuer entfaltet, während man Baldur's Gate 3 halt direkt in so einem Alien-Raumschiff drinsitzt, wo alles in die Luft geht, man in die Hölle fliegt und dann so eine Marde ins Gesicht gesetzt bekommt. Das ist schon ziemlich viel auf einmal. Deswegen hat es mir gar nicht so

[Transcript] GameStar Podcast / Setzt Baldur's Gate 3 zu hohe Rollenspiel-Maßstäbe?

gut gefallen am Anfang, aber wenn man sich jetzt anguckt, was sie alles verbessert haben, wie viel Runders ist, wie fluffiger die rundenbasierte Kämpfe jetzt ablaufen können, wie viele neue Wechselwirkungen da drin sind, wie viele Geschichten man erleben kann, wie viele Charakter man spielen

kann, was für Begleiter man findet. Das ist so viel mittlerweile geworden und es wird halt noch viel, viel mehr. Also der Early Access ist ja noch lange nicht der Teil, der dann nicht mehr angerührt wird, sondern wenn das Spiel rauskommt, ist auch dieser erste Akt, den man da spielen kann,

noch mal deutlich umfangreicher mit einem Begleiter, den sie komplett umgebaut haben. Es gibt halt einen Begleiter im Spiel, Will heißt er glaube ich, der Will oder so, als Nächstenmeister, der so einen Schwert hat und er hat eine ganz mehrdeutige Geschichte und ein ziemlich gertyp auf jeden Fall. Und den haben sie schon halt umgeschrieben. Also der soll nicht mehr derselbe sein, der hat eine ganz neue Story bekommen, also keine komplett neue Story, er ist immer noch ein Hexenmeister mit allem, was dazugehört, aber er wurde wohl verändert, weil die Leute ihn nicht so mochten. Und das ist halt einfach eine Sache, wo man sich fragen muss, all der Larian, die sagen sich halt einfach mal, okay, wir haben hier schon unfassbar viel Arbeit in einen Charakter gesteckt mit Dialogen, Vertont und Stories und alles Mögliche und es mochten die Leute nicht 100 Prozent im Early Access, ja dann machen wir jetzt einfach komplett neu. Und das

ist halt wahnsinnig. Also diese Geschichten, die halt gerade die ganze Zeit rauskommen, was noch alles geändert wird und was jetzt schon groß ist in dem Spiel, ist erschlagen wirklich. Ich habe wenig Zeit im Charakter, die ich noch verbracht, weil mir ganz klar war, was ich spiele, nämlich einen Dunkelelfen-Hexenmeister, weil das die eine Klasse und die eine Spielweise ist, die ich jetzt kenne in Dungeons & Dragons, seit unserem Pen & Paper, seit Ready to Roll, für alle, die das noch nicht gesehen oder gehört haben, macht es mal, weil ihr könnt da miterleben, wie ich Dungeons & Dragons lerne. Hätte vorher noch nie D&D gespielt, aber jetzt kenne ich es einigermaßen und den Hexenmeister halt am allerbesten, weil ich ihn gespielt habe. Und jetzt kann ich zum ersten Mal, ohne Witz, noch nie, ich habe natürlich damals schon mal durch Skate gespielt und der war mit The Knights und sonst was, aber ich kann zum ersten Mal jetzt verstehen, wie die Regeln funktionieren, die zum Spiel zu Wunder liegen. Und das ist ein nochmal interessant anderes Erlebnis, weil ich zum Beispiel überhaupt kein Fan bin von Zufall in Spielen. Und D&D und natürlich viele Tabletop-Spiele basieren ja sehr stark auf dem Würfeln. Dadurch, dass ich jetzt aber selber D&D schon gespielt habe und halt ein bisschen mehr Erfahrungen darin habe, wie cool es auch einfach ist zu scheitern in so einem Tabletop-Spiel und dann zu gucken, was passiert. Und wir sind sehr viel gescheitert, auch in Ready to Roll, muss man dazu sagen. Seitdem fühle ich mich ganz anders aufgenommen, auch dann von so einem Baldur's Gate 3 zu malen, sie die Darstellung von diesem Würfeln einfach super hingekriegt haben. Also schon allein die Haptik des Würfels fühlt sich gut an in dieser Early Access Version. Wenn du auf den Würfel klickst und dann dreht er sich und er fällt dann auf dieses Spielbrenn und er macht es ein Wumms oder ein Nicht Wumms, wenn es halt dann ein Fehlschlag war, plus die Boni fliegen noch rein, die du hast dank deiner Talente und sowas. Kannst du natürlich auch nachvollziehen, warum dann etwas nicht geklappt hat im Gegensatz zu vielleicht früheren Spielen, wo es dann nur hieß,

nee, das Schloss hast du nicht geknackt. War halt da nicht geklappt, also probierst du noch mal.

Nee, also hier sieht man halt ganz klar, warum es jetzt gescheitert ist oder warum du Erfolg hattest. Und das ist clever. Also man sieht, dass selbst in so einem eigentlichen Detail, ja, Larian hätte das ja nicht machen müssen in der Form. Sie hätten einfach sagen können, okay, hier an der Stelle gibt es ein Attributcheck, da wird im Hintergrund ausgewürfelt, wie es bei anderen D&D-Spielen ja auch ist. Und ja, dann hast du halt hier das Ergebnis und lebst damit. Nee, sie versuchen selbst das halt so transparent wie möglich zu machen. Müssen sie vielleicht auch natürlich gerade für Leute, die halt D&D nicht kennen oder so generell wenig Erfahrung haben mit Tabletop-Spielen. Aber es ist cool. Ja, also selbst das, selbst das ist cool gelöst. Und ansonsten kann ich hier komplett zustimmen, was einfach diese Tiefe und diese Vielfalt an Optionen angeht, zumal Sven Winkke, der Studiochef von Larian, die bald aus Gate 3 entwickeln, eigentlich, was ich bisher auch nicht wusste, mein Seelenbruder ist, weil er Ultima 7 liebt. Also das Klassikerrollen Spiel, was ich hier in unseren Talks seit Jahren quasi quer durchreite, als das Muss man gespielt haben, ist ja schon eigentlich alter, wie sagt man, alter Kaffee, kalter Kaffee. Es ist schon aus den 90ern, aber das Spandern Ultima 7, damals war eben wie interaktiv die Welt war. Jedes Item in dieser Welt war tatsächlich halt etwas wie in den Bethesda-Spielen, was man aufnehmen und bewegen konnte. Du konntest Babys ins Inventar aufnehmen und wickeln, du konntest Musikinstrumenten spielen, du konntest natürlich Brotbacken in dem Ultima, du konntest Bildermahlen und so weiter. Und da sagt Sven Winkke selbst, das ist das Spiel, was mich am allermeisten geprägt hat. Und er selbst ist überhaupt kein Tabletop-Spieler im Gegenteil. Also er zumindest sagt, er ist gar nicht so der Dungeons & Dragons-Fan, das ist jetzt gar nicht so das. Deshalb machen sie überhaupt keine Spiele, deswegen haben sie jetzt auch nicht das Ball los Geld gemacht. Nein, er will halt diese Interaktivität von Ultima 7 wiederfinden. Und ich dachte mir, das hat er im Interview mit Eurogamer gesagt, ich dachte mir, das sagt er nur für mich. Wer kennt denn noch Ultima 7? Also das ist ja, das ist ja, natürlich haben sie drumherum ihre Marketingmaschine, die schon aufgebaut mit der Bärensex-Szene und sonst was, aber zu sagen, hey, meine Inspiration oder überhaupt die Inspiration für alles, was Larian macht, ist ein Rollenspiel aus den frühen 1990ern. Das ist ja Anti-Hype. Ja, Todd Howard würde sowas niemals sagen, ich stelle mal Todd Howard hinten und lasse ihn sagen, ja, meine Inspiration für Starfield ist irgendwie Akkala Beth oder so. Und Richard Garry ist das erste Spiel. Das funktioniert ja nicht. Aber ich finde mich halt sehr wider einfach in dieser, nicht nur in der Idee der Interaktivität, wie sie halt in Baldur's Gate 3 jetzt drinsteckt, wo du zum Beispiel halt Fässer in der Spielwelt zur Seite stellen kannst und dann ist dahinter ein Hebel versteckt, der vielleicht eine Geheimpforte öffnet oder du kannst irgendwie natürlich alles, was du ins Inventar aufnimmst, untersuchen. Und ich habe eine Lampe gefunden, eine Öllampe mit so abgeriebenen Seiten. Es steht extra in der Beschreibung. Ich dachte mir, oh, wie cool, eine magische Lampe. Und dann untersuchst du die und dein Charakter sagt, ist nix. Was machst du? Also quasi, was soll der Quatsch? Wie wundervoll. Was schon wundervoll ist, also lauter so kleine Details, aber nicht nur das. Diese, einfach diese Philosophie, das mach, was du willst oder geh auch an ein Problem ran, wie du willst. Die gab es ja vorher auch schon in Divinity Original Sin 1 und 2 und die findet sich halt hier auch wieder mit den ganzen

Lösungswegen. Seien es die Dialogoptionen, die du nur hast auf Basis deiner Klasse, deiner Fähigkeiten oder deines Volkes, sei es die die Möglichkeiten, die du hast, irgendwie mit Tieren zu sprechen oder mit Toten zu sprechen. Du kannst Schlösser knacken. Du kannst natürlich in den Kämpfen alle möglichen Interaktionen anstellen mit Pfützen unter Strom setzen oder Öl lachen anzünden, damit die Gegner dann da rein wandern und sowas. Also einfach diese spielerische Freiheit,

dieses Sandbox-Gefühl. Alleine das finde ich schon klasse. Ja und dann kommt halt dieser Produktionswert mit ihren wie viel 145 Stunden Zwischensequenzen oder sowas, was sie gesagt haben.

170. 170. Okay, der kommt halt noch obendrauf dann. Wahnsinn. Ja. Zwei Mal Game of Thrones, allein nur in Sequenzen. Das ist so absurd. Und ich finde auch, was mich am meisten angesprochen hat von den vielen Sachen, die die Entwickler in den letzten Wochen gesagt haben, war auch von Sven Winke, der gesagt hat, dass es sein kann, dass sie da Dinge in ihrem Spiel drin haben, die 0,0007 Prozent aller Leute jemals sehen und die trotzdem teuer waren zu produzieren. Und das finde ich so spannend, einfach zu wissen, dass dieses Spiel so eine große Schnittmengen an Dingen hat, die ich niemals sehen werde. Und ich weiß halt einfach, da draußen gibt es Leute, die ein ganz anderes Spielerlebnis haben, als ich, weil sie andere Entscheidungen fällen. Das ist so irgendwie beflügelnd, das zu wissen, weil man oft auch das Gefühl hat, dass gerade bei modernen Spielen es halt immer wichtiger ist, dafür zu sorgen, dass Leute alles sehen und gerade Sachen, die teuer sind, darf niemand verpassen. Und wir können keine Zeit und Aufwand in Dinge stecken, die am Ende nicht der Großteil der Leute sieht, weil das ist ja total wahnsinnig, da Ressourcen reinzustecken für eine absolute Minderheit. Und Larian macht das halt einfach. Ich meine, man muss jetzt mal gucken, wie viel Wahrheit dahinter steckt, wenn Sven das sagt. Aber gemessen

an dem Early Access hat er da schon einen Punkt, weil ich da mir sehr sicher bin, allein das Spiel böse zu spielen und als Paladin sein Eid zu brechen und ein Eidbrecher Paladin zu sein und dann eine ganz andere Story zu erleben und dann irgendwie auf eine Art und Weise ein Charakter zu haben, der vertret ist und nicht mehr das wirklich vertritt, was ursprünglich die Idee war von dem Paladin oder sich direkt am Anfang irgendeinem Teufel anzuschließen, der den Angebot unterbreitet.

Oder jetzt haben sie noch diesen Dark-Earth-Strin, der die Möglichkeit gibt, von Anfang an ein Charakter

zu sein, der immer die Option hat, wirklich furchtbar zu seinen Gesprächen, der jeden Begleiter wegäkeln wird, der jeden Begleiter töten kann, der in der ersten Sekunde, wo er auf den Magier Geld trifft, in die Hand abhacken kann. Einfach nur so, weil er es mag, weil er halt ein Dark-Earth-Shout hat, weil er das dunkle Verlangen hat, böses zu tun. Allein das macht ja schon so viele alternative Pfade auf, die die meisten Leute nie beschreiten werden, weil niemand böse spielen will, vor allem nicht beim ersten Durchgang. Und das ist so faszinierend. Ich liebe, dass es einfach das Gefühl zu haben, wirklich bedeutungsvolle Entscheidungen fällen zu können, eben weil es viele Sachen gibt, die ich nicht erlebe, wenn ich eine andere Entscheidung entfelle. Und es nicht ist, wie bei Pokémon, wo man dich fragt, willst du dieses Pokémon haben? Ja, nein. Nein. Ah, willst du dieses Pokémon wirklich nicht haben? Ja, nein. Willst du es wirklich nicht haben? Nein, gut, ich nehme es. Nein, geht es halt weiter. Das ist halt komplette Gegenteil davon. Du hast halt wirklich die Wahl und das ist so spannend. Ja, also sprichst mir aus

der Seele. Es steht hier Fett in meinen Notizen. Sie entwickeln Dinge, die viele Leute gar nicht sehen.

Das ist ja eigentlich der komplett falsche Weg wirtschaftlich betrachtet, weil ich bin ja hier der Advokat der Zahlen, beziehungsweise wo ich es so eingeführt, wirtschaftlich betrachtet ist es ja komplett erquatscht, dann irgendwas zu bauen, was dann irgendwie nur 0,3 Prozent der Spielerinnen und

Spieler überhaupt erleben werden. Aber wir kennen das ja von Larian schon. Ich erinnere mich in Was and Divinity Originals in 1, wo du am Strand, da läufst du halt an einer Krabbe vorbei und wenn du dann auch diese Fähigkeit hattest mit Tieren zu sprechen, kannst du halt die Krabbe anlatern. Und

das war eine Geschichte. Also diese Krabbe hat ihr dann halt erzählt, wer sie ist, weil sie kommt, was sie da macht und daraus ist dann auch etwas entstanden, irgendwie keine große Geschichte natürlich. Also jetzt nicht, dass sich das komplette Spiel dadurch verändert hätte. Aber sowas haben sie da drin versteckt und wie viele, also da würde ich dann gerne mal Statistiken sehen, weil das G3 rausgekommen ist, wie viele Leute benutzen überhaupt diesen mit Tieren sprechen Skill.

Ich benutze ihn bei allem. Also ich habe ihn nur deshalb auch überhaupt gelernt mit meinem Charakter, weil ich ihn einfach, weil ich jedes, jedes Dummete hier in dieser Welt wird von mir angesprochen. Sie sind alle schon genervt. Es gibt den Streit mit dem Eichhörnchen, den Revierstreit mit einem Eichhörnchen. Ich habe heute mit Worgen gesprochen in einem Goblinlager,

also in einem friedfertigen Goblinlager, wo ich mich durchbewegen kann. Die Worgen fressen mich nicht. Aber wenn du mit ihnen redest, sagen sie halt solche Sachen wie fast mich nicht, ich zerfleischte ich. Und jeder Worge hat auch einen anderen Satz. Natürlich ist das kein Riesenaufwand. Du schreibst halt ein paar Sätze im Dokument und lässt sie dann einsprechen. Aber alleine, dass sie an sowas denken und es ist ja nicht, es besteht für das Spiel an sich, keine Notwendigkeit, das zu machen. Das finde ich, ist genau diese, diese extra Meile, die so ein Spiel besonders macht. Jetzt nicht nur, wenn wir über Baldur's Gate reden, sondern generell, wenn du ein Spiel spielst und du denkst, wie geil ist denn, dass sie an dieses Detail gedacht haben. Wie geil ist es denn, dass diese Ecke hier auch noch interaktiv ist, wenn ich irgendwie versuche, weiß ich nicht, mit der Leiche zu sprechen. Und sie sagt mir tatsächlich irgendwas. Und wenn es nur ein lustiger Flavorsatz ist, dass sie halt hinter rücks erschlagen wurde und ich weiß von wem tut, selbst das ist halt einfach ein cooler kleiner Moment. Und eigentlich das letzte große Rollenspiel, indem ich das hatte, war The Witcher 3. Weil da ja auch so Details drinstecken, die nicht drinstecken müssten. Ich weiß noch, wie sie damals kurz vor Release erst den Kopfsprung eingebaut haben. Wenn Geralt ins Wasser springt, vorher war das halt irgendwie, sah das ein bisschen ungelenker aus. Und dann saßen sie da und haben gesagt, nee, die Animation ist irgendwie nicht gut aus, wir bauen noch einen Kopfsprung ein. Oder das halt Plötze, wenn man sie irgendwo hinführt, anfängt Äpfel aus Körben zu fressen. Oder das ein Charakter, den du dabei hast, der dich begleitet auf einer Insel. Wenn du mit dem einen ganz bestimmten Weg nimmst, kommentiert er etwas,

was am Wegesrand liegt. Ich hätte ja ganz woanders jetzt hinlaufen können, müsste auch nicht sein in dem Moment. Aber jemand hat sich hingeworfen und hat bewusst daran gedacht, hey, wäre es nicht cool,

wenn. Und das ist echt eine, also das ist eine Entwicklungsphilosophie, vor der ich einfach den Hut ziehen muss. Ja, das ist ja eigentlich genau das, warum wir Videospiele so gerne lieben. Wir wollen das ja. Wir wollen ja das Gefühl haben, dass es ein interaktives Medium ist. Wir wollen das Gefühl haben, dass wir hier etwas beeinflussen können und etwas machen können, dass diese Welt irgendwie, der wir unseren eigenen Stempel aufdrücken. Und das ist ein lustiges Ja, weil du von meinstest, du würdest gerne mal die Statistiken sehen von Baldur Skaten, was die Leute so gemacht haben, dass Sven sogar gesagt hat, er guckt sich diese Statistiken gar nicht an, auch wenn sie sie haben, weil einfach dann erfahren würde, wie wenig wie wenig Leute Sachen sehen, in die er Zeit und Geld steckt hat. Das glaube ich ihm nicht. Das glaube ich ihm nicht. Das wollen sie wissen. Ich meine, sie werden es ja auch schon wissen auf Basis des Early Access. Also so sympathisch mir Sven Dinkel ist, sie sind ja nicht doof. Ja, natürlich werden die in diesem Early Access halt nicht nur solche Sachen gemacht haben, wie die Animationen verbessert, die Cinematics, die er überarbeitet. Sie haben ja auch so Sachen dann verändert, dass nicht Kamstituationen mehr Erfahrungspunkte bringen. Und das machen sie ja nicht nur auf Basis von schriftlichem oder mündlichem Feedback, sondern auch auf Basis von Daten. Wenn sie einfach sehen, okay, jemand, der versucht irgendwie alle Kämpfe durch alle Situationen, irgendwie durch Karisma zu lösen und durch Gespräche zu lösen, ist dann irgendwie nach einer halben Stunde erst auf Level zwei, während jemand, der alles umpumpt, halt dann auf Level drei ist, da gibt es ein Balanceproblem. Also irgendwo laufen da bestimmt auch Datenballarien zusammen. Und das ist vollkommen cool. So werden heute ja Spiele gemacht und es ist ja legitim, dann auch zu schauen, wo funktioniert auch etwas nicht auf Datenbasis. Wenn es eine Ecke der Welt gibt, wo einfach keiner hingehet, kannst du ja überlegen, okay, vielleicht mache ich die Interessante. Da würden mir ein paar Open Worlds aus der jüngeren Spielegeschichte einfallen, denen es gut getan hätte, wenn man sich das mal angeguckt hätte, wie man der Open World interessanter macht oder bestimmte Ecken davon sieht, Diablo vier und so was. Also das ist das eine, das andere, wo wir wirklich, du hast es ja gerade schon gesagt Fabianne, wo ich wirklich noch skeptisch bin, ist, wie groß ist die Varianz am Ende wirklich und wie gravierend ist die Varianz? Weil ja, klar, sie sagen halt irgendwie 17.000 Endsequenzen, aber was heißt das denn? Hast du jedes Mal einen anderen Helm auf oder eine andere Blume am Revier oder ist es halt, es wird ja keine 17.000 komplett unterschiedlichen Enden geben und das Gleiche denke ich mir halt bei sowas mit dem Eidbrecher Paladin womöglich, also es ist relativ unwahrscheinlich, dass du mit dem eine komplett andere Geschichte hättest. Du hast halt vielleicht andere Reaktionen punktuell von bestimmten Charakteren, mal vielleicht gravierender, mal weniger, aber ich glaube nicht, dass es dein komplettes Spiel auf den Kopf stellt. Der Dark Urge vielleicht schon, also wenn du wirklich den, das ist ein bisschen die Vampire Bloodlines. Ich wollte es gerade sagen. Ja, ne? Das ist der Marcavianna von Bloodlines. Genau, also im Prinzip

der

Directors Card nur, dass du anders als in Vampire Bloodlines als Marcavianna halt keine Stimmen hörst aus einem Stoppschild oder von den Fernsehnachrichten lachst, sondern dass du, dass du einfach, du hast ja nicht nur die Option, darf ich Leute umzubringen, sondern du briehtst ja einfach um, weil du dieses Verlangen verspürst. Das ist dann, glaube ich, noch mal eine andere Art

von Baldur's Gate, die man dann erlebt, ja. Es ist sogar ein bisschen fies, es ist ja, glaube ich, sogar manchmal steht da nur, du denkst darüber nach, das zu tun und dann klickst du, ja, ich bin mal darüber nachdenken, was würde passieren und dann ist es aber wirklich passiert, bevor du überhaupt selber entscheiden konntest, ob das wirklich gemacht werden sollte, sondern willst einfach nur kurz darüber sanieren, ach, wie wäre es jetzt, eben die Hand abzuweisen, dann ist es plötzlich passiert. Ja. Und bei dem Paladin, weil ich halt bei dem Paladin kundfilme, dass sie eben diese, ich meine, klar, da wird jetzt nicht die Story komplett in anderen Bahnen denken, aber sie haben es zumindest geschafft zu, zu implementieren, dass es eine, eine Wirkung hat, wenn du im Prinzip gegen dein Rollenspiel verstößt, weil das ist ja eigentlich eine Rollenspielbestrafung der dunkle Paladin, weil es geht ja beim Paladin darum, bestimmte moralische Vorstellungen zu haben und Eide zu, zu geben, an die du dich hältst. Und wenn

du das nicht machst, dann hat das eine Konsequenz und das sind so rollenspielerische Konsequenzen,

die ich persönlich sehr, sehr mag, weil ich halt einfach selber Rollenspieler bin und jemand bin ja sehr gerne sich überlegt, wie würde diese Figur sich verhandeln, verhalten in der Welt. Und das regt halt ein bisschen dazu an, das auch wirklich zu machen. Sie haben ja auch später so Charaktereigenschaften, glaube ich, eingeführt. Ich weiß nicht, was der exakter Begriff dafür ist, aber deine Figur hat irgendwelche Persönlichkeits-Eigenschaften oder ähnliches und wenn du dich entsprechend verhältst, bekommst du glaub ich auch Erfahrungspunkt oder so etwas. Und das sind halt so lustige kleine Ermutigungen, um Rollenspiel zu betreiben. Und das lieb ich einfach als eben auch jemand, der sehr, sehr gerne Panapaper-Rollenspiel spielt. Ja, was auch jetzt muss ich dich was fragen, weil ich tatsächlich nicht weiß, wie groß die Varianz an der Stelle ist. Es interessiert mich nur, ohne zu viel spoilern zu wollen. Aber in diesem Early Access Akt kommt man

irgendwann in ein Dorf, das von Goblins besetzt ist und zerstört wurde. Die Einwohner wurden umgebracht, die Gebäude sind Ruinen und da sind immer noch Goblins in diesen Ruinen, die halt dort

ihre Goblinsachen machen. Ich bin dort als Dunkelelf hingekommen und dann habe ich eine Goblin-Dame

getroffen, die gesagt hat, oh, Entschuldigung, ich habe euch nicht erkannt, Meister Dunkelelf, oh, eure Dunkelelflichkeit, entschuldigt bitte, wir folgen euren Befehlen, ich wusste nicht, dass ihr seid so ein bisschen. Ist das für alle Charaktere so und für alle Völker?

Nee, das ist ja das Lustige. Man kommt auch später noch in einen anderen Bereich, der von Dunkelelfen dominiert ist und man kann so Sachen ausnutzen. Es gibt ja Zauber, mit denen man sich verwandeln kann und ich wusste, dass da Dunkelelfen leben und hab mich in Dunkelelfen verwandelt und war dann halt plötzlich cool mit den ganzen Leuten. Also, ah, du bist auch einer von uns, schön, dass du da bist. Das ist halt dann wieder ein strategischer

Aspekt. Das macht ja, es ist nicht nur dafür da mehr Varianz zu haben, es ist auch dafür da, eben Strategien zu entwickeln, mit denen man sich dann einen Vorteil verschafft, weil die Welt darauf reagiert, wenn du aussiehst wie ein Dunkelelf. Mega spannend. Cool. Ich liebe es, dass ich euch tatsächlich nur gefragt habe und was war euer erster Eindruck und gepromptet habe, dass ihr seit 20 Minuten eine leidenschaftliche, feurige Rede haltet. Ich bin geistert. Deswegen habe ich euch eingelernt. Ich möchte euch unbedingt noch zustimmen bei dem Faktor, dass es wahnsinnig spannend ist, wie viel sie tatsächlich eingebaut haben, was fast niemand sehen wird, weil wir haben genau darüber ja neulich gesprochen in unserem letzten Starfield-Talk und so wenig man jetzt Bethesda-Spiele und Baldur's Gate 3 vergleichen kann, möglicherweise. Auch wenn ich

es später noch tun werde, seid bereit, finde ich es unglaublich wichtig, sowas zu haben, weil mir das bei Bethesda-Spielen, hatte ich ja in unserem Talk erzählt, oft fehlt, weil sie große, große Angst davor haben, dass Leute potentiell was verpassen könnten, weil sie ein bestimmtes Volk spielen oder ein bestimmtes Geschlecht spielen oder eine bestimmte Sache vorher gemacht haben und

ihnen dann irgendein Weg verbaut wird, weil sie einfach stark auf dieses Handboxigkeit setzen. Und ich liebe es, wenn Spiele das mal wieder machen. Also natürlich ist Baldur's Gate da und dazu kommen wir ja auch noch außergewöhnlich, was das angeht. Und natürlich ergibt es bei manchen Spielen mehr Sinn zu sagen, nein, wir wollen, dass niemand irgendwie plötzlich von einem Dove und Dead End steht oder irgendwas nicht machen kann und sich dann ärgert. Aber manchmal finde ich diesen Mut auch sehr, sehr wichtig. Also ich spreche aus Erfahrung, weil ich bin ja großer Undertale-Fan und versuche das immer in unpassenden Momenten einzuflechten. Jetzt ist so ein unpassender

Moment. Deswegen kann ich sagen, ich bin ja großer Fan von diesem einen Charakter in Undertale, bei dem man nur auch so eine 0,00 irgendwas prozentige Chance hat, dass da überhaupt auftaucht in deinem Spiel, weil das gebunden ist an eine zufällige Nummer, die deinem Spielstand zugeschrieben wird und die du nirgendwo einsehen kannst. Und es ist fantastisch. Ich bin großer, großer Fan von sowas. Und einer meiner liebsten Rollenspielmomente ist tatsächlich aus Dragon Age

Origins, wo man die Möglichkeit hat, wenn man eigentlich die Elfen auf seiner Seite ziehen möchte, die Daelish Elfen und eigentlich eine ganz große, ganz großes Kapitel der Hauptstory mit diesen Daelish Elfen spielt, um sie auf seine Seite zu ziehen im Krieg. Und einfach die Option hat, sich stattdessen mit Wehrwölfen zu verbünden und dieses ganze Dorf von Daelish Elfen auszulöschen

mit Wehrwölfen. Und das ist irrsinnig schwer übrigens, weil der Kampf irrsinnig schwer ist, weil du ein komplettes Dorf von Daelish Elfen kämpfen musst. Und es ist total unwahrscheinlich, das überhaupt zu erleben, weil es auch natürlich von total vielen Entscheidungen abhängig ist, die du vorher triffst. Und es ist überhaupt nicht so vorgesehen. Es ist überhaupt nicht so eigentlich in der, sage ich mal, standardmäßigen Haupthandlung vorgesehen. Aber das habe ich so nie vergessen,

weil ich es so fantastisch finde und es wirklich gute Gründe dafür übrigens auch gibt, sich dafür zu entscheiden, moralisch sogar. Und es ist immer komisch klinger. Es gibt gute Gründe und nachvollziehbare

Gründe, sich dafür zu entscheiden. Und man löscht dann natürlich auch seine kompletten Quests,

[Transcript] GameStar Podcast / Setzt Baldur's Gate 3 zu hohe Rollenspiel-Maßstäbe?

die man in diesem Dorf eigentlich gehabt hätte. Also ich habe das einmal gemacht und habe dann festgestellt,
ja, ich habe jetzt zehn Quests einfach ausradiert aus meinem Questbuch, weil sind da halt alle tot. Das sagt man hinterher natürlich immer gern. Ja, das war das komplett moralisch, ich hatte keine andere Wahl. Ja, das war, ich möchte, ich stehe dazu, es war moralisch nicht zu entscheiden. Ja, die Bauern brauchen ja die Goldmünzen nicht in ihren Schubladen. Die ist besser, wenn die einem guten Zweck zufließen. Zum Beispiel neun Schuhe für mich. Ja, genau. Und da sind wir schon beim Thema, habe ich jetzt total geschickt, eine Überleitung geschlagen, nämlich beim Thema Dragon Age, weil was ich ja auch gehört habe ist, dass Baldur's Gate 3 für manche mehr Dragon Age ist, als es Baldur's Gate ist und anscheinend für manche auch mehr Dragon Age ist als Dragon Age, heutzutage Dragon Age ist. Würdet ihr dem zustimmen? Ja, also ich glaube schon,
das war auch ein bisschen ein Gedanke, den ich hatte beim Spielen. Es ist natürlich jetzt spielmechanisch nicht Dragon Age oder zumindest nicht komplett, aber diese Idee, dass auch jede kleine Quest und alles, was du machst, einen kleinen Twist hat. Es ist selten dieses, okay, mach das mal,
reiß irgendwie eine Standardaufgabe ab und dann haben wir das schon, sondern du hast immer, als zumindest in allen Sachen, die ich bisher gesehen habe, ich habe nicht jeden Stein in diesem Early Access umgedreht, aber zumindest die Geschichten, die ich gesehen habe, haben immer noch ein kleines Mysterium oder einen kleinen Twist in den Charakteren oder einen kleinen Twist in der Geschichte. Also wo du auch merkst, okay, da saß jemand dran und hat das halt wirklich nicht als Füllmaterial reingestopft, sondern von Hand geschrieben und gerade das letzte Dragon Age, also inquisition, hat sich ja mit, also da haben sie es auch noch versucht, aber hat sich schon, was seine Quests angehen, insbesondere Nebenquests zum Teil sehr in diese Füllmaterialrichtung bewegt, plus natürlich dann die Sammelaufgaben, die du noch hattest in diesen World Hubs. Wir erinnern uns
alle an die Hinterlande, die einfach viel zu groß waren und viel zu viel, hey, da drüben kannst du noch ein Sternbild finden und da kannst du noch irgendwie bla bla. Das ist halt die, eigentlich dieses Geschichten erleben, interessante Charaktere treffen irgendwie und mit ihnen interagieren. Das
ist ja der Kern von BioWare Spielen immer gewesen. Ob sie jetzt natürlich dann immer auch die große Entscheidungsfreiheit gegeben haben in jeder Situation, sei mal, dahingestellt, weil es auch nicht immer so, aber es war halt immer was, was man danach so erzählen konnte. So ein bisschen der Vordercooler Moment oder hast du ja gerade gemerkt, man muss uns beide nur anstechen und wir zählen 20 Minuten lang hoffentlich weitgehend spoilerfrei von dem, was wir aber cool fanden und
was wir allein schon jetzt in diesem Early Access des ersten Akts von Dreien von Baldur's Gate 3 erlebt haben und genauso ging es mir halt früher mit den BioWare Spielen. Bis hin natürlich zu den alten Baldur's Gates. Du hast irgendwas Cooles gefunden. Jan Janssen und seine Steckerbüben muss ich sofort weiter erzählen oder so. Ja, Jan Janssen ist mein absoluter Lieblingsbegleiter. Apropos Begleiter, das ist ja gerade der Punkt, also mit einer meiner ursprünglichen Enttäuschung war
ja von Baldur's Gate 3, es fühlt sich nicht an wie Baldur's Gate 1 und 2. Also es ist keine logische

[Transcript] GameStar Podcast / Setzt Baldur's Gate 3 zu hohe Rollenspiel-Maßstäbe?

Fortsetzung von dem, du spielst, wenn man in die Passfinder spielt, dann fühlt sich das mehr nach Baldur's Gate an als Baldur's Gate 3, weil es halt eben, es sieht anders aus, es behandelt andere Themen, es hat eine andere Grafik, es hat einen anderen Score größtenteils. Sogar das Spielsystem ist ja ein anderes, also Janssen & Dragons 5 ist ja was anderes als Advanced Janssen & Dragons, wie es noch bei Baldur's Gate 2 der Fall war mit seinen seltsamen Theco Sachen und so weiter und so fort. Das heißt, dieses Baldur's Gate Gefühl kommt bei Baldur's Gate 3 gar nicht auf, zumindest im Early Access. Ich habe nur die Vermutung, dass das in späteren Akten anders sein könnte, weil die

Connections zu Baldur's Gate 1 und 2 kommen ja noch. Also wir werden ja nach Baldur's Gate gehen,

womit Baldur's Gate 3 schon mal mehr mit Baldur's Gate gemeinsam hat als Baldur's Gate 2, wo man nie in Baldur's Gate ist, aber man wird Baldur's Gate wieder sehen und die Stadt wird natürlich so aufgebaut sein, wie sie es in den Originalspielen auch war und ich weiß nicht, ob das jetzt ein Spoiler ist, weil es gibt Trader davon, aber es gibt halt Begleiter Charaktere, die wieder auftauchen und die man aus den ersten beiden Teilen kennt. Und ich glaube, das wird der Moment sein, wo ich dann

eine Brücke Schläge gefühlt und emotional zu den alten Baldur's Gate 3. Zumindest war es bei den Tradern schon so, ich mir dachte, okay ja, jetzt kommt so langsam ein bisschen Baldur's Gate Gefühl auf. Das Ding ist nur, man sollte sich nicht daran aufhängen, dass es sich nicht zu sehr wie Baldur's Gate anfühlt, weil was das Spiel für sich genommen macht einfach so stark und so gut und fortschrittlich ist, dass man glaube ich ein bisschen die Erfahrung damit ruiniert, wenn man es ständig

im Kopf mit den Original-Baldur's Gate Spielen vergleicht, mit Dragon Age schon eher, aber ja, dieser Vergleich ist manchmal ein bisschen überflüssig fast schon, weil es muss ja gar nicht unbedingt so sein wie Original-Baldur's Gate. Das finde ich sogar gut. Also ich finde eher sogar die Sachen, die es mit Baldur's Gate verbinden, überflüssig. Also auch die Begleiter, die zurück kommen, die du angesprochen hast, das wirkt gezwungen. Das ist ja ein Jahrhundert vergangenen seit den Ereignissen von Baldur's Gate 2, das ja auch einen befriedigenden Abschluss hatte. Also ich habe jetzt nicht am Ende von Dronis Baal da, hieß es Dronis Baal, nee doch ja, Dronis Baal. Ich verwechsel es immer mit Diablo 2, da war es Lord of Destruction und das andere Storn of Baal, genau. Da habe ich gedacht, okay krass, ja cool, gute Geschichte. Also wegen mir hätte dieses, das Spiel, das Larian entwickelt, überhaupt nicht mal ein Baldur's Gate sein müssen und es wirkt eher so, naja, wir brauchen irgendwie, wir müssen irgendwie eine Erklärung finden und eine Verbindung

finden zu den alten Baldur's Gate Teilen mit diesen Begleitern, die wiederkommen. Das ist künstlich. Also da finde ich, da wirkt es auf mich einfach komisch kann sein, dass sie natürlich trotzdem cool eingebaut werden und coole Auftritte haben und es Leute sie lieben, weil sie halt einfach Leute wieder treffen, vielleicht kommt auch Jan Jansen wieder, keine Ahnung, 100 Jahre später, ich weiß, sie viel lang Gnome leben mit den Steckrüben. Es gibt ja sogar so Epilogue zu den Charakteren von Baldur's Gate und bei Jan Jansen steht glaube ich irgendwann, dass er so einen Rüben-Schwarzmarkt

aufbaut und solche Sachen. Ja, dann wer weiß, wenn du, also das ist ja fast schon wahrscheinlich, dass man in den Baldur's Gate oder Vikonia oder sowas. Also aber eigentlich, also was ich am Anfang

gesagt habe, als das Spiel auch zum ersten Mal gezeigt wurde und sie da drüber angefangen haben zu sprechen ist, naja es ist halt Divinity Originals in 2 mit einem Baldur's Gate-Skin oder mit einem Dungeons & Dragons-Skin, kann man sagen. Die und die Divinity. Genau. Und grundsätzlich

finde ich das okay oder finde ich das sogar sehr gut, weil Divinity Originals in 2 ist eines der besten Rollenspiele des letzten Jahrzehnts. Ich hoffe, ich kriege den Release jetzt richtig, doch es ist noch keine 10 Jahre hier, also kann man das glaube ich locker sagen. Auch gerade wegen dieser Options-Vielfalt, die halt da schon drin gesteckt hat, aber sie machen das selbe Spiel halt quasi nochmal im D&D-Setting und mit mehr Zwischensequenzen. Das ist im Prinzip Baldur's Gate 3. Und eigentlich müsste es nicht so heißen. Eigentlich könnte das auch eine neue Dungeons & Dragons Geschichte sein, es könnte neue Setting sein. Ich finde sogar der Name Baldur's Gate, also der der Spielname, ist nicht mehr so zu kräftig. Ja, weil das waren jetzt wie viel, 23 Jahre seit Baldur's Gate 2 oder sowas. Also wer kennt das denn noch, außer natürlich, ich sag mal, uns älteren Leuten. Tut mir leid, dass ich euch da einschließen muss, ihr seid ein echtes Stück jünger als ich, aber das ist heute auch nicht mehr so zu kräftig. Deswegen habe ich mir mal einfach noch so gefragt, warum machen die, also warum nennen sie es überhaupt so? Warum nehmen sie sich auch diese Freiheit einfach zu sagen, naja, lass uns das Spiel halt irgendwo anders ansiedeln, aber scheinbar kommt es ein bisschen so aus dem eigenen Phantom, weil sie natürlich selber Fans von Baldur's Gate sind. Sie haben ja auch schon 2014, nachdem das erste Divinity Original Sin fertig war, Wizards of the Coast gepitched, ein Baldur's Gate 3 zu machen auf der Basis von Divinity Original Sin und Wizards of the Coast hat damals aber gesagt, nie ihr seid uns noch zu unerfahren. Wir wollen, dass ihr erst mal mir halt Ruhm ansammelt in diesem Rollenspiel Genre und dann nach Divinity Original Sin 2 oder so parallel dazu, kam dann Wizards of the Coast wieder auf Larian 2, so erzählt es für ein Winkel zumindest und hat ihnen dann gepitched Baldur's Gate 3 zu machen, quasi fast 1 zu 1, wie sie es damals sowieso vorgeschlagen haben. Also da waren sie dann etabliert genug sozusagen als Entwicklerteam, dass dann Wizards of the Coast zu ihnen gekommen ist und gesagt hat, wollt ihr jetzt

nicht Baldur's Gate 3 machen und so rum verstehst dann schon eher, weil natürlich sagst du dann nicht,

nee, warum? Wir wollen lieber, wie ist das Spiel, das sie eingestellt haben, Soul for Frost Island, genau das war ein Projekt, was hinter den Kulissen lief, hatte Sandinka auch in einem Eurogamer Interview erzählt, was auf Divinity Original Sin 2 basierte, also auf der Engine, aber halt mit neuen Gameplay-Ideen, die ihr nicht verraten möchte, weil sie die in zukünftigen Projekten schon aber noch benutzen wollen und das war eigentlich ihr Nachfolgeprojekt für Divinity Original Sin 2 und parallel dazu noch irgendwie Divinity Fallen Heroes, was so ein Fantasy XCOM war auch in Divinity Setting und beide sind halt nicht gemacht worden bzw. jetzt inzwischen auch glaube ich komplett eingestellt worden und ja, also wenn ich allein, also der Werbeeffect von Soul for Frost Island versus Baldur's Gate 3, die Fortsetzung einer legendären Reihe, die viele nicht mehr kennen, aber sie glaubt uns, sie ist legendär, ja, dann erschließt sich mir, warum es Baldur's Gate 3 ist und nicht die und die Divinity oder sowas. Ja, aber es stimmt ja auch, was du sagst, dass wenn diese Begleiter, die sie jetzt da einbauen, dass sie auch ein bisschen ein recht simpler Versuch sind natürlich, diese Brücke zu schlagen, um Baldur's Gate zu rechtfertigen und da muss man auch noch zu sagen, dass wir nach wie vor nicht wissen, wie gut werden jetzt die

nächsten

beiden Akte, also Akt 2 und 3. Wir geben Larian gerade sehr viele Vorschusslaubern auch aufgrund des hervorragenden Early Access und der vielen tollen Informationen, die in den letzten Wochen rausgekommen sind, aber man muss so ehrlich sein, das kann durchaus sein, dass die nächsten beiden

Akte noch ihre Problemchen mitbringen, das ist nicht unwahrscheinlich, also es kann durchaus auch sein,

dass die Akte noch wachsend oder fehlerhaft oder sonstig ist, das passiert ja andauernd, dass wenn so Early Access in Akte aufgeteilt sind, dass dann der erste Akt richtig polscht und hervorragend ist, weil halt eben drei Jahre lang gewickelt wurde und dann kommt man aber in den zweiten oder dritten Akt und plötzlich fehlen da irgendwie einfach Sachen oder Sachen funktionieren nicht so richtig, weil dafür viel weniger Zeit da war und viel weniger Feedback gegeben wurde auch von der Community. Also dieser erste Akt, da zweifelhaft Teil das der hervorragend sein wird, der wird einfach gepolstet sein ohne Ende, aber Akt 2 und 3 kann immer noch viel schief gehen. Die Charaktere können blöd werden, die Story kann blöd werden, die Entscheidungen können sich irgendwie nur so halbherzig auswirken. Die Begleiter könnten am Ende auch nur Abziehbildchen sein oder halt wirklich nur so Fan-Service Figuren, die brauch ich dann auch nicht in meinem Spiel, sondern die sollten schon auch ein Gewicht haben und wenn sie Begleiter sind, gerade wenn sie Begleiter sind, auch was

dazu beitragen, dass sie diese Geschichte vergrößern und dass ihre eigene Geschichte sich auch weiterentwickeln, wenn sie nur da sind und nur mitkämpfen, ist es halt langweilig. Ich will halt, dass da Stakes sind, die sollen auch mal draufgehen können oder sonst irgendetwas. Und da weiß ich gar nicht, wie sehr sich das mit den von Baldur's Gate 2 festgelegten Epilogen der Charaktere beißen würde. Ich habe nicht mehr im Kopf was genau bei den beiden Charakteren dabei stand, aber vielleicht sind sie da ein bisschen eingeeignet in ihrer Art und Weise, wie sie diese Figuren umsetzen können. Das heißt, ich glaube schon, dass auch bei Baldur's Gate 3 noch viel schiefgehen kann, auch wenn momentan der Hype wirklich absurd groß ist. Also man darf fast nichts Böses über Baldur's Gate 3 sagen, weil dann die komplette Fan-Community aufspringt und einen als Miese Peter abstempelt. Für Baldur's Gate 3 gilt für viele andere Spieler auch erst, wenn es wirklich da ist und wir alles gesehen haben können wir sagen, dass es halt ein Meisterwerk ist, weil oft wird jetzt schon so geredet als Vers 1, bevor man eigentlich weiß, was für ein Spiel es wird. Ja, das ist einer von zwei Aspekten, wenn es auch in diese Erwartungshaltung geht.

Die

Erwartungshaltung, die jetzt ja erst mal geweckt ist, auch durch den Early Access, ist eine Ansie selber genauso weiterzumachen in den beiden Akten, wie sie es jetzt angefangen haben. Also mit genauso liebevollen Details plus noch auf dem aufzubauen, was jetzt im ersten Akt war. Alleine wie oft in Akt 1 gesagt wird, wir sehen uns dann in Baldur's Gate. Ich muss nach Baldur's Tor diesen Gegenstand überbringen oder sowas. Also alles 1000 Sachen, wo halt gesagt wird, Baldur's Tor, Baldur's Tor, Baldur's Tor, alles wird darauf hinauslaufen, dass in dieser Stadt der Showdown dann passiert im dritten Akt. Aber ja, passiert es wirklich? Und wird das auch so aufgegriffen? Ich habe heute einen Nebenquest gespielt, keine Angst, ich verrate nicht, was passiert, aber die ist sehr darauf zugeschnitten, dass die eigentlich wichtigen und gravierenden Dinge in Baldur's Tor dann passieren in der Stadt. Und ich saß da schon da und habe gedacht, okay, mal gucken. Ist es dann wirklich cool? Ist es wirklich eine Geschichte, auf die es dann auch wert war, zwei Akte lang zu

warten quasi und dann ihren Abschluss zu erleben? Oder ist es einfach so, ja, ist jetzt so oder keine Ahnung? Also es ist halt dann am Ende unbefriedigend. Das sind noch mal ganz schöne Hürden. Sie sagen ja auch Akt 1 war jetzt ungefähr 20 Prozent der Weltgröße, die sie gebaut haben. Also es wird ja noch größer jetzt. Also erst ein fünftel des Spiels, was man erlebt hat. Nicht etwa ein Drittel, wie man allein denken würde von der Anzahl der Akte her. Also da kann, also ich bin voll beide, da kann alles noch schief gehen, zumal Sven Linke auch gesagt hat in dem Interview, was ich schon ein paar mal zitiert habe mit Eurogamer. Na ja, dadurch, dass es so ein komplexes Spiel ist, in dem einerseits so viele Mechaniken ineinander wirken, das ganze die ganzen Gameplay-Mechanismen, die Dungeons & Dragons-Regeln, die Möglichkeiten, die du hast, eine Quest zu lösen und wie das Spiel darauf wieder reagiert. Und auf der anderen Seite natürlich diese ganzen miteinander verwobenen Geschichten und Stories und Reaktionen von Charakteren auf deine Klasse, Rasse, Ursprungsgeschichte und sonst was. Dadurch kommen auch immer wieder neue Fehler natürlich zu Tage jetzt, die sie finden. Und die findet man halt meistens auch erst am Schluss, weil das Spiel da richtig zusammen kommt. Also ich glaube den Early Access haben sie schon genutzt, um das Gameplay jetzt zu polischen und die Technik natürlich auch zu polischen. Was wahnsinnig wichtig ist, auch da wieder, wer weiß, wenn das Spiel raus ist, wird dieses Szene hier irgendwie aus dem Video rausgenommen und irgendwo geklippt oder so. Und da guckt er, hat gesagt, Baldur's Gate 3 kommt technisch gut raus und dann ist es... Ich werde das klippen. Ich werde das persönlich klippen und nicht verbreiten. Ja, danke schön, toll. Und am Ende kommt es raus und ist halt wie viele PC-Version in letzter Zeit irgendwie nicht in dem Zustand, würde ich jetzt nicht denken nach dem, was wir gesehen haben, aber weiß man es. Der zweite Teil dieser Vorschuss-Law Bären ist aber natürlich Divinity Originals in 2, weil da hat man ja schon gesehen, dass sie ein Spiel halt nicht nur in den ersten 10 Stunden oder 25 Stunden oder so gut machen können, sondern auch darüber hinaus, bloß es hat ja damals ja auch schon Early Access'n und kürzeren, damals war es, ich glaube, ein bisschen weniger als ein Jahr bei Originals in 2. Ich glaube, es war fast ein Jahr, ja. So was, genau. Bei Baldur's Gate 3 sollte es ja auch ursprünglich nur ein Jahr werden und dann sind sie jetzt fast drei Jahre geworden. Aber ich traue ihnen zumindest so weit zu, das ordentlich dann auch weiterzumachen, ob es dann wirklich so ist, muss man sehen. Ja, weil Divinity ihr dann auch noch eine, ich glaube, eine Definitive Edition oder wie sie es genannt haben, gebraucht habt, um wirklich perfekt zu sein. Also das war ja dann beim Release auch noch ein bisschen rough. Also da gab es dann auch noch ein paar Sachen, die erst mal glattgezogen werden mussten, was dann glaube ich wieder ein Jahr gedauert hat, bis es dann in seiner ultimativen Variante erschienen ist. Und gerade, dass Dean Dee da als Regelwerk drin steckt, hat durchaus auch einige spielerische Hürden, weil ich musste immer wieder an die Levelgrenzen denken und wie man aufsteigt, weil es wird ja nur zwölf Level geben und das wird halt irgendwann zäh. Also wenn du halt in 100 Stunden zwölf Level-Apps hast, das ist was, was Leute glaube ich heutzutage nicht mehr so gewohnt sind, weil davor musst du halt irgendwie dein Charakter über Items verbessern.

[Transcript] GameStar Podcast / Setzt Baldur's Gate 3 zu hohe Rollenspiel-Maßstäbe?

Das heißt, das Loot System muss irgendwie funktionieren, damit du eine spürbare Progression hast. Du wirst nicht alle halben wie bei Diablo Level-Aufstieg haben. Du wirst dafür hart arbeiten müssen, dass du dann halt dein Level abbekommst. Und ich bin sehr froh, dass sie noch auf zwölf gegangen sind. Ursprünglich hieß es ja mal, dass es nur zehn oder so sein soll, was mir zu wenig gewesen wäre, weil irgendwann kommt auch die Grenze, wo die Dean Dee-Klassen richtig klick machen und halt anfangen, wirklich mächtig zu werden. Und der ist glaube ich so im Zwölferbereich irgendwo. Das heißt, da bin ich sehr froh, dass sie das noch gemacht haben. Und das kann ja auch ein Problem werden, spielerisch betrachtet. Also das halt man sagt, es fühlt sich einfach nicht befriedigend an, über 100 Stunden zwölf mal aufzusteigen und nicht halt 50 mal, wie es in anderen Rollenspielen der Fall ist. Das ist, das sind alles so Hürden, die sie überwinden müssen, auch das Kampfstemen und die Fähigkeiten, die man hat. Ich weiß gar nicht, ob es bei all das Geld ja zu Sachen gibt, wie dieses göttliche Eingreifen, was manche Kleriker wirken können, was ja im Pen and Paper ist, alles kann passieren. Also dein Gott kann die plötzlich einfach die zu Seite stehen und alles möglich machen, was du dir erträumt hast. Und das wird natürlich in einem Spiel irgendwann schwer. Und da bin ich sehr gespannt, wie sie so Sachen noch umsetzen. Ja. Und das ist auch tatsächlich, Dean Dee, wer der zweite Aspekt, was diese Erwartungshaltung angeht oder die dieses Maßstäbe setzen, wie groß ist eigentlich die Zielgruppe für so ein Spiel? Weil ja, wir sehen jetzt natürlich sehr viel Hype und auch berechtigten Hype, was diese Vorschussläu-
bären an, also was heißt berechtigt, aber zumindest basierten, also auf Tatsachen zumindest beruhenden
Hype, weil man das Spiel ja schon kennt. Überlegst du, das andere Hype wäre es, wenn man jetzt noch
gar nichts davon gesehen hätte, nur Trailer und sagt, oh wird geil, aber das ist ja immerhin schon was Spielbares. Aber wie groß ist dieser Hype und wie groß ist eine Zielgruppe für ein neues Baldur's Gate? Denn wirklich, weil nochmal, der Name ist relativ alt und Dungeons & Dragons,
ja, bis als The Coast hat irgendwie 2021 gesagt, es wird von 50 Millionen Menschen auf der Welt gespielt und drei Viertel davon, ungefähr drei Viertel davon, sind in ihren 20ern und 30ern, also auch eine große, riesengroße junge Zielgruppe, das heißt, hey, es kommt, ja. Ich frage mich, wie Sie das messen bei Wizards of the Coast? Kann ich Sie Fragebögen rausschicken? Spielen Sie Dungeons & Dragons? Schreibt mal zurück. Aber okay, das haben Sie zumindest gesagt, aber gleichzeitig
sieht man so was wie der Dungeons & Dragons Film zuletzt, war kein großer Erfolg. Ja, mag dem Vlies geschuldet gewesen sein, wie parallel zu Mario filmen und Mario ist halt einfach nicht
zu schlagen, was die Strahlkraft dieser Marke angeht. Aber sie hatten 150 Millionen Budget für diesen Film und haben dann knapp über 200 Millionen eingespielt im Kino. Ja, es kommt danach natürlich
noch die übliche Weitervermarktung bis hin zum digitalen Release und sowas. Also so der richtige, der Kassenschlager sind so D&D Sachen irgendwie jetzt auch nicht. Und meine Hypothese wäre eher,
dass die potenzielle Zielgruppe von dem Baldur's Gate 3 so tolles, hoffentlich wird, immer noch kleiner ist als die von, wie sage ich es jetzt, wie sage ich es jetzt,

nicht abwertend klingt, Bio-Ware-Rollen spielen oder actionbasierteren Rollen spielen, inszenierteren Rollen spielen von einem Mass Effect, von einem The Witcher, von einem Cyberpunk Spielen, mit dem du auch werben kannst, indem du tolle Open-World-Panoramen zeigst, indem du tausend Planeten zeigst, zu denen du fliegen kannst, um dort Abenteuer zu erleben. Und indem du ja keine Ahnung, bei Mass Effect halt irgendwie ein cool durchdesigntes, interessantes Sci-Fi-Universum zeigst oder sowas. Vielleicht ist Baldur's Gate 3 doch eher ein Spiel, was für eine kompaktere Gruppe designt wird und deshalb aber auch keines, von dem man jetzt unbedingt sagen müsste, es wird das Genre der Rollenspiele als ganzes verändern. Bist du, versteht du was, Mann? Ja, ich glaube, ich verstehe was du meinst. Ich glaube nur, dass die Strahlkraft die Baldur's Gate haben, wird potenziell über das reine Setting und über die Marke hinausgehen könnte, weil die Reaktionen, die es aktuell gibt auf Twitter und Co, die jetzt vor allem in den letzten Tagen laut wurden, ist ja, dass viele Leute sagen, einfach mal so so ein uneducated Kommentar raushauen und sagen, jetzt gibt es aber auch wirklich keine Ausrede mehr für alle Rollenspiele da draußen, genau so zu werden. So, werdet bitte genau so und das ist natürlich ein bisschen daran vorbeigedacht, einfach was es halt sein soll, weil natürlich zum einen Baldur's Gate 3 ein sehr spezifisches Subgenre einfach von Rollenspielen ist und es nicht sich für alles genauso anbietet und gleichzeitig die Entwickler, die jetzt darauf reagieren, ja eben auch sagen Baldur's Gate 3 hat eine sehr, sehr, sehr spezifische Entwicklungsgeschichte hinter sich, die wir nicht alle so reproduzieren können. Aber Fabiano, du hattest ja über die Geschichte auch geschrieben bei uns, als da ein bisschen aufruhr passiert ist, du hast es ja ganz gut verfolgt. Wie genau war da die Stimmung in den letzten Tagen? Frage ich dich jetzt wie so ein Sportreporterin, wie ist die Stimmung auf dem Feld, Fabiano? Natürlich erst mal in die Eistone setzen. Es ging ja ursprünglich von einem Tweet aus, von einem Entwicklernamens, Gott, ich spreche es wahrscheinlich falsch aus, Salvier Nelson Jr. hieß er, glaube ich, von Strange Scaffold, heißt das Entwicklungsstudio, das ist ein ganz kleines Studio, wo er der, ich glaube der Chefdesigner ist oder der CEO oder so und er hat ja das aufgegriffen, dass so viele Leute jetzt gerade geschrieben haben, mein Gott, Baldur's Gate 3 wird eines der besten Rollenspiele aller Zeiten, das ist jetzt schon ein Meisterwerk, das wird die Rollenspielwelt verändern, das wird dafür sorgen, dass wir bald nur noch so Rollenspiele haben und er hat gesagt, macht mal ein bisschen Piano, was Baldur's Gate hier gerade leistet, ist aus verschiedenen Gründen sehr, sehr einzigartig und hat dann halt ein paar Gründe aufgezählt mit der Erfahrung von Lariann, wo wenig Leute abgewandert sind, die mit der Bindete das System und die Technik hinter ihren Spielen sehr gut kennengelernt haben, die mit Baldur's Gate einen Namen haben, den Leute wiedererkennen, die mit Dungeons and Dragons eine Lizenz haben, die momentan wirklich eigentlich auf dem Peak ihrer Bekanntheit ist und ihres Erfolgs, dass da so viele Sachen gerade bei Lariann reinspielen, dass sie in Early Access hatten, dass sie super viel Feedback gesammelt haben, das soll alles dazu beitragen, dass es in dieser Form natürlich nicht für alle Entwickler zu reproduzieren ist, genau dieses Spiel nochmal zu machen und er wollte einfach ein bisschen darauf hinweisen, dass sich die Leute da ein bisschen zurückhalten müssen in ihrer Aussagekraft, dass das jetzt nicht heißt, dass alle Rollenspielentwickler in die Verantwortung genommen werden, genau diesen Aufwand und dieses Ausmaß an Rollenspiel zu machen, wie Lariann jetzt gerade macht. Und lustigerweise gab's dann

[Transcript] GameStar Podcast / Setzt Baldur's Gate 3 zu hohe Rollenspiel-Maßstäbe?

ganz viele andere Entwickler, die dem zugestimmt haben, also auch bekannte Leute wie der Josh Sawyer zum Beispiel von Obsidian, der dem zugestimmt hat oder auch Leute bei Blizzard und das hat dann dazu geführt, dass auf der anderen Seite die Leute, die das gesagt haben, sich ein bisschen missverstanden gefühlt haben und auch irgendwie gewittert haben, dass die Entwickler gerade versuchen, ein wenig Baldur's Gate runter zu spielen, um selber nicht in die Notlage zu geraten, genau diesen Aufwand zu betreiben, den Larian gerade macht und die Stimmung ist ein bisschen aufgeheizt.

Also hat es auch in den Kommentaren unter der News gesehen, die ich geschrieben habe, die hat mittlerweile über 200 Kommentare, wo Leute sich darüber beschwerten, dass die Entwickler gerade alle versuchen, irgendwie so darzustellen, dass sie ja nicht in die Verantwortung genommen werden, denselben Anspruch zu verfolgen wie Larian. Und gerade wenn man es vor Leuten wie Blizzard hört, man sich denkt, du bist bei, also wirklich bei Blizzard, du willst mir jetzt erzählen, dass die Voraussetzungen bei Larian gegeben sind, so ein Rollenspiel zu machen und bei euch nicht, weil die Leute da oft vergessen, dass da auch gesagt wird, zum Beispiel, Josh Sawyer das auch gesagt, es geht nicht nur darum, dass Larian diese Finanzen hat, die sie durch den Early Access generiert haben oder eben auch durch den Verkauf von Divinity or Digital Sent 2 oder das Talent mit der Engine und der Technik umzugehen, die sie nutzen für Baldur's Gate 3, sondern dass es halt auch darum geht, dass Larian unabhängig das macht. Und das ist ja gerade der Punkt, der jetzt zum Beispiel bei Blizzard nicht reinfällt oder auch bei Obsidian nicht reinfällt. Also Josh Sawyer musste ja wahrscheinlich mit Beißen und Kratzen sich ein Pentiment erkämpfen, während Larian das weitestgehend unabhängig macht. Also sie haben zwar natürlich Verwandlungen mit Wizards of the Coast, denen die Lizenz gegeben haben, aber sie haben halt momentan den Stand, den sie haben, haben sie, weil sie vorher Erfolg hatten, weil sie eine gewisse Mentalität an den Tag legen, weil sie eben Voraussetzungen haben, die tatsächlich bei vielen Studios nicht sind.

Ich verstehe schon den Punkt, den die Entwickler machen und ich würde jetzt nicht auf die Seite der Leutschstellen die sagen, alle Entwickler, die sie jetzt sagen, die Voraussetzungen, die bei Larian herrschen, sind einzigartig, sind kompletter Unsinn und die wollen einfach nur verhindern, dass die jetzt genauso viel Arbeit machen. Das glaube ich nämlich nicht, dass die Entwickler das deshalb gesagt haben. Ich glaube, da ist schon was dran, was sie erzählt haben, aber das heißt ja nicht, dass Studios, die danach kommen, sich zumindest das nicht als Vorbild nehmen können oder zumindest sagen können, okay, das ist eine Designphilosophie, die Larian verfolgt, die man versuchen kann. Versteht was ich meine? Das muss ja nicht sein, wir machen genau das, sondern wir versuchen, eben eine ähnliche Art und Weise zu entwickeln, an den Tag zu legen.

Ja, ich finde, das ist genau richtig und das hat zwei Seiten, vielleicht kurz noch mal zu klarstellen. Ich wollte vorne auch nicht sagen, dass Baldur's Gate 3 wahrscheinlich irgendwie unerfolgreich wird oder sowas ganze Gegenteil. Ich glaube, es wird kommerziell erfolgreich werden. Allein schon, wenn man guckt, damals zum Early Access-Start hatte das schon über 70.000 gleichzeitig aktive Spielerinnen und Spieler auf Steam. Also das Interesse ist auf jeden Fall

da, vielleicht nicht so riesig wie bei manche anderen Marken. Aber genau das ist der Punkt dieses, hey, vielleicht gibt es Dinge und Philosophien hinter Baldur's Gate 3, an denen man zumindest, oder wo man sich daran orientieren könnte, auch über die man übersetzen kann auf die eigenen Spiele. Und das eine ist genau das, was wir schon gesagt haben, nämlich, dass man diese Liebe spürt, also die Liebe, die in das Spiel geflossen ist, auch mit an sich überflüssigen Dingen oder auf den ersten Blick überflüssigen Dingen. Aber es ist schön, dass sie da sind und das hast du bei vielen Spielen nicht. Sondern insbesondere bei AAA-Spielen, da merke ich, okay, die sind natürlich toll gemacht vielleicht, sie sind toll gepolished, die sind zu Ende entwickelt, die haben ihren Produktionswert und sie haben ganz viel Marketing drumherum. Aber manchmal spüre ich nicht die Liebe, wenn ich halt in eine Ecke von der Welt komme und da ist einfach gar nichts. Oder da ist oder nichts Besonderes. Ich denke, aber hättet ihr da also, na, es ist auch schade. Es ist ja nicht nur Liebe, die man spürt, die von den Entwicklern da reingesteckt wurde, sondern bei Larian ist die Liebe spürbar von dem Mann, der die Assets macht bis hin zu der Person, die alle strategischen Entscheidungen fällt, die dieses Spiel betreffen. Und das ist bei AAA-Spielen halt eben nicht so. Da merkt man dann, okay, die Person, die jetzt hier das Gameplay-Design hat, oder die Monster-Design hat, oder so ein Fass, da kann schon Liebe drinstecken. Also ich glaube, wenn ein Diablo viersteckt, unheimlich viel Liebe von sehr vielen Leuten. Aber gleichzeitig merkt man bei vielen AAA-Spielen eben auch, dass die Entscheidungen, die letztlich strategischer Natur sind und von oben kommen, dass die eben aus anderen Gründen gefällt werden als bei einem Baldus Gate, wo ein Sven Winkel eben einen anderen Blick auf die Sache hat und andere Sachen durchwinkt, die dann bei AAA-Spielen niemals durchgeht. Wenn wir mal wieder ein Interview mit ihm haben, dann bringen wir ihm das Wort durchwinken durch, seine Art Spiele zu entwickeln. Und das ist halt, das ist die eine Seite der Medaille und die andere Seite der Medaille ist, dass sie halt ein Geschäftsmodell gefunden haben, mit dem sie das auch machen können. Durch diesen Early Access, wir haben ja vor einiger Zeit mit dem Chef von Amazon Games gesprochen, beziehungsweise dem Vizepräsidenten, dem Christoph Hartmann und der hat uns gesagt, es gibt eigentlich drei wichtige Faktoren für den Erfolg eines Spiels. Das erste ist, ein Team muss zusammen bleiben, die Leute müssen sich gegenseitig kennen und gut zusammenarbeiten können. Jetzt ist Larian halt natürlich sehr stark gewachsen, es waren bei Divinity Rituals 46 Leute, heute sind es über 400, verteilt auf sieben Studios in der Welt, aber ihr Kernteam scheinbar ist immer noch da. Jetzt vielleicht dann die Leute eher in entscheidenden Positionen, die früher halt noch direkt manuell am Spiel beteiligt waren, sage ich mal. Aber so, das Team ist gewachsen, aber es ist auch erhalten geblieben in seiner Integrität. Das ist das eine, der zweite wichtige Faktor ist Technologie. Sie müssen eine Engine haben, mit der sie sich gut auskennen und die sie nicht bei jedem Projekt komplett auf links krempeln müssen, weil sie das einfach nicht kann und sie die Tools nicht haben, um das umzusetzen, was sie sich vorgenommen haben.

[Transcript] GameStar Podcast / Setzt Baldur's Gate 3 zu hohe Rollenspiel-Maßstäbe?

Was ja das war, was CD Projekt bei Cyberpunk 2077, das nicht komplett gebrochen hat, was trotzdem tolles Spiel, aber was für diesen technischen Problemen geführt hat, einfach sie haben so viel Ärger und Stress immer mit dieser Red Engine gehabt, die anzupassen auf ein neues Spiel, das daraus alleine schon eine Riesenhürde geworden ist für dieses ganze Projekt Cyberpunk 2077 und weshalb sie jetzt ja in Zukunft auch die Unreal Engine 5 benutzen, wo sie einfach unterstützt werden von Epic dabei, diese Engine umzubauen und das nicht mehr ganz alleine schultern müssen, bis hin zu Dingen, die am Ende vielleicht nicht mal umsetzbar sind und die dann wieder rausgeschmissen werden müssen, weil sie es mit der Engine nicht hinkriegen. Also auch das hat Laria, sie haben die, weiß gar nicht wie sie heißt, aber die Divinity Original Sin Engine, die sie jetzt noch ergänzt und erweitert haben und die Zwischensequenzen halt noch da drauf gepackt, sozusagen, dass sie da dargestellt werden können. Früher war es ja doch mehr textbasiert, was sie gezeigt haben in Original Sin 2, aber auch ist eher eine Iteration und auch nicht eine komplette Revolution. So und das Dritte ist, das Team muss einfach Erfahrung damit haben, Spiele zu veröffentlichen und das klingt plump, die bringen halt, was ist denn heutzutage ein Spiel veröffentlichen? Du klickst bei Steam 3 Buttons und schon ist dein Spiel online und ja, 80% der Spiele aus Steam erscheinen sehen auch so aus, als hätte einfach jemand auf den Button geklickt und das Spiel ist da. Aber ein Release ist natürlich noch viel mehr als nur das Spiel zu veröffentlichen, sondern vor dem Release und das hat Sven Winker auch schon gesagt, er sagt, nee, also wir crunchen nicht, aber ja, jetzt ist der Punkt, wo halt viele Spielmechanismen und viele Spielbestandteile zusammenkommen und wir sind natürlich jetzt schon auch dabei, zum Teil Überstunden zu machen, um einfach das alles noch zu polishen, um das alles auszubügeln, was wir jetzt erst an Fehlern finden, wenn es eben auf diesen Release zuläuft, plus dann auch während des Releasees halt zu schauen, okay, funktioniert alles, läuft alles, wie machen wir danach weiter und sowas. Und wenn das das allererste Projekt ist, dann kann da halt noch sehr viel schief laufen und sehr viel dich auch überraschen, vielleicht was da an Arbeit noch auf dich zukommt, wenn du ein Studio hast, das schon ganz viele Spiele released hat und sich damit auskennt, wichtiger Faktor einfach, dass es dann gut läuft. Und bei Larian kommt es halt alles zusammen, stand jetzt. Heißt nicht, dass das nächste Larian Projekt auch wieder so wird, vielleicht verlieren die auch den Faden, vielleicht geht es bei ihnen auch so wie bei CD Projekt, dass sie vielleicht zu sehr wachsen und dann irgendwie den Überblick verlieren, vielleicht verlieren sie wichtige Leute an wichtigen Positionen, die halt bisher einfach gute und pragmatische Entscheidungen getroffen haben und jetzt kommt aber jemand, der sagt, okay, ich bin, weiß ich nicht, der nächste Hideo Kojima und jetzt machen wir mal was richtig abgefaktes und dann sagen sie alle so, okay, nee, ja, sir. Also es kann halt dann auch in der Zukunft, jetzt gibt es keine Garantie, dass das nächste Larian Projekt oder wie auch immer sie weitermachen nach Baldur's Gate 3 halt wieder super wird, weil das ist ja eine ähnliche nochmal Bewegung wie bei CD Projekt, The Witcher 3, tolles Spiel geworden, Cyberpunk problematisch, also in die gleichen Falle können sie auch rutschen. Nur was jetzt noch um, ich rede sehr viel zu mir leider, was ich muss alles loswerden jetzt, was jetzt halt auch umdrauf kommt, ist der Early Access, dass sie gesagt haben, okay, wir nutzen diesen Early Access, auch weil wir halt keinen klassischen

[Transcript] GameStar Podcast / Setzt Baldur's Gate 3 zu hohe Rollenspiel-Maßstäbe?

Publisher jetzt haben für Baldur's Gate 3, schon auch zur Mitfinanzierung. Sie haben ja auch eigentlich gegen das Early Access Gesetz verstoßen, dass Spiele im Early Access billiger sein müssen,

als sie dann später sind. Nee, halt von Anfang an 60 Dollar oder 60 Euro gekostet, hatte keinen Preisverfall dadurch durch Sales, Baldur's Gate 3, die Early Access Version, kriegst du nur zu dem Preis von 60 Euro und das bedeutet ja gleich schon mal einen gewissen Cashflow, den sie ja auch brauchen, um diese Entwicklung finanzieren zu können und die inzwischen über 400 Leute finanzieren zu können, plus wo es ihnen natürlich sehr hilft, ist in der Kommunikation, einfach auch klare Erwartungen wecken zu können, was dieses Spiel sein soll und wo sie hin wollen und was es vielleicht auch nicht ist. Deswegen fand ich das Beispiel gerade so witzig mit dem, mit den göttlichen Gefallen. Ich hätte jetzt nicht erwartet, dass sie eine, eine große göttliche Gefallenwuntertüte da einbauen, bei denen alles irgendwie passieren kann, weil ich denke, es ist dann doch eher, ja, weiß ich nicht halt, das ist halt irgendwie ein paar vielleicht Varianten von irgendwas einbauen, aber jetzt nicht halt sich komplett verkünsteln oder komplett von 100.000 zu kommen. Also man sieht an diesem Baldur's G3 Mühle, X ist auch schon, das Spiel ist jetzt nicht die eier legende Wollmilchsau in allem.

Also auch die Zwischensequenzen zum Beispiel, wie die aussehen, ja, sehr gut zum Teil, aber jetzt auch nicht top-notch wie ein Renderfilm. Also es gibt das tolle Intro natürlich, aber eine normale Zwischensequenz ist einfach In-Engine mit den In-Engine-Animationen, die jetzt auch nicht, also sie sind gut, aber ihr wisst, was ich meine, oder sie sind jetzt halt nicht komplett noch da gewesen, wow, das ist die nächste Stufe der Technologie und genau dafür hat Electronic Arts 20 Jahre lang die Frostbite-Engine optimiert, damit das im neuen Dragon Age aussehen kann. Das ist jetzt nicht der Eindruck, den ich habe, wenn ich ein Baldur's G3 Spiel habe.

Du hast Dragon Age gesagt. Ja, das meinte ich ja auch Dragon Age, weil von dem Dragon Age, das war ja auch ein bisschen das, was sie bei Dragon Age in Cruision gemacht haben, da haben sie ja Frostbite verwendet, einfach damit es aussieht wie ein Rollenspiel der nächsten Generation. Und das ist jetzt bei Baldur's G3 nicht unbedingt der Eindruck, das sieht toll aus und insbesondere für so ein Oldschool-Rollenspiel und ich glaube, wir haben jetzt schon sehr viel Liebe auch zu Recht darauf ausgeschüttet, aber es ist jetzt kein Spiel, wo ich denke, dass es hier das Rollenspiel, das eine technische Maßstäbe setzt. Was schießt was? Das ist es nicht. Ich muss gerade, ich habe nebenbei, ich habe alle Sachen mir durchgestrichen, die ich mir eigentlich notiert hatte, weil du sie Schritt für Schritt alle abgearbeitet hast, gerade Micha in deiner flammenden Rede. Was wir in Zukunft machen müssen, wenn wir immer die gleichen Notizen haben, wenn es sich das so rausstellt, wir müssen das so aufteilen, wie früher PowerPoint-Präsentationen in der Schule, wenn man so grob in Arbeit gemacht hat. Dann hat man sich gleichzeitig alles aufgeschrieben,

alle hatten die gleichen Notizen, hat man gesagt, okay, ich sag die Sache mit, wo Schäler geboren wurde und dann erzählst du, was eigentlich die literarische Bewegung ist und dann sag ich am Ende noch mal das mit dem Hund. So müssen wir das aufteilen, damit es einfach nicht so eine Bewegung blendet. Ich sag hallo und tschüss. Genau. Du machst die Einleitung und dann sag ich das und dann machst du das Ende. Nee, ich habe gerade, ich muss dir in vielen Punkten noch mal zustimmen, um sie zu bekräftigen. Ich fasse sie einfach noch mal zusammen. Weißt du, das ist jetzt mein Trick, um sie auch noch mal gesagt zu haben. Weil ich stimme dir zu bei diesen Ganzen. Es ist nicht mal gesagt, dass Larian selbst noch mal so ein Projekt machen kann,

weil ich bin auch der Überzeugung, dass für so ein Projekt, wie zumindest die Erwartung an Baldur's Gate 3 ist, noch mal, können wir bisher nur basierend auf dem Early Access sagen, dass so ein Spiel durchaus einmalig ist, kann ich nachvollziehen, die Aussagen, weil Cyberpunk ist natürlich das perfekte Beispiel dafür, dass CD Projekt mit Witcher oder auch Bioware mit Dragon Age und Mass Effect, so als die Rollenspiel Götterer fast schon angesehen wurden und haben

mit ihren jeweils letzten Projekten dann nicht mehr die gleiche Zustimmung erfahren. Also im Falle von Cyberpunk mit CD Projekt hat das natürlich dem Ruf des Studios sogar enorm geschadet. Das hat

sogar rechtliche Konsequenzen gehabt. Und im Falle von Anthem von Bioware war das ja wirklich fast schon ein Totalausfall, der dann auch eingestellt wurde. Daran sieht man aber eben auch und das ist nämlich auch ein wichtiger Punkt, wie emotional solche Erwartungen Spieler machen können. Und das halte ich übrigens für ein echtes Problem. Und ich will da nicht den Teufel an die Wand malen, aber Erwartungen, Zu-Huho-Erwartungen waren durchaus eines der größten Probleme von

Cyberpunk zum Beispiel. Und deswegen wäre ich ganz, ganz, ganz, ganz vorsichtig, was die Erwartungen

von Baldur's Gate sowohl an Baldur's Gate selber angeht, als auch an alles, was danach kommt. Weil es ist ja nicht so, als müsste man nur ein einziges Mal diese Mauer durchbrechen, ein Spiel wie Baldur's Gate 3 zu machen und dann ist es plötzlich zugänglich für alle anderen. Halleluja, jetzt können es alle. Sondern da hängt ja so viel mehr dran und deswegen sind so unüberlegte Aussagen, wie jetzt gibt es keine Ausrede mehr für Rollenspielentwickler, nicht genau so entspielt zu machen, die ergeben keinen Sinn, weil es nicht so ist, dass es nur einmal jemand machen müsste und plötzlich können es alle machen. Ja, absolut. Ich bin auch die ganze Zeit überlegen, ob Baldur's Gate 3, Flarian, das ist, was The Witcher war für City Project, das ist, was Cyberpunk war für City Project. Also nicht im Sinne von der Erfolgsgrad oder wie das Spiel erscheint oder in welchem Zustand das Spiel erscheint, sondern in welchem Zustand das Studio jetzt gerade ist, weil theoretisch gesehen, hatte Larian ja mit Original Sin 2 schon den, also nicht ganz den Durchbruch in dem Ausmaß, wie es City Project mit Witcher hatte, aber das war ja auch ein, also das Spiel ist ja, hat ja Traumwertung einkassiert. Das ist ja eines der besten Rollenspiele aller Zeiten mit Wertungen weit über die 90 und so weiter und so fort. Das heißt eigentlich ist ja Baldur's Gate 3 schon wirklich eher in den selben Schuhen wie Cyberpunk als wie Witcher 3. Also ich würde eher sagen, Sie sind jetzt in Ihrer Entwicklung am The Witcher 3 Punkt angekommen, wenn man es mit CD Projekt vergleicht, allein weil es mit der 3 so gut passt, Witcher 3, Baldur's Gate 3 kann man sich gut merken, weil die Studie ist ungefähr gleich groß sind. Also Larian ist jetzt, was Mitarbeiteranzahlen angeht, ungefähr gleich groß wie CD Projekt damals

war bei Cyberpunk, bei der Witcher 3. Jetzt habe ich es wieder falsch gesagt, danach sind sie ja weiter

gewachsen für Cyberpunk. Es sind natürlich unterschiedliche Arten von Rollenspielen, brauchen wir nicht darüber reden, die beiden, aber es ist für Sie jetzt einfach die, und es war Witcher 3 damals eben bei CD Projekt auch, es ist die Kulmination Ihrer bisherigen Entwicklung von einem kleinen Studio aus einem unbekanntem Ort, in einem unbekanntem Land, Belgien habe ich vor noch nie gehört, hin zu einem Spiel und das ist jetzt der, finde ich, entscheidende Punkt,

das international wahrgenommen wird. Und Baldur's Gate 3 wird, ich glaube, original sind zwei auch schon, aber noch nicht so, aber Baldur's Gate 3 wird ein Rollenspiel sein, bei dem die Leute international sagen werden, hey, dieses Larian, da muss man drauf gucken. Und genau das war The Witcher 3

für CD Projekt. Auch da, The Witcher 2 war schon auch natürlich Ding, was viel gespielt wurde, aber beim dritten Teil haben dann, sind alle aufgewacht und haben gesagt, oha, okay, was geht mir jetzt ab, dieses CD Projekt, das muss man sich hier aber mal auf den Notizblock schreiben. Und ich

glaube, das wird mit Larian auch passieren, wenn Sie Baldur's Gate 3 veröffentlicht haben, Frage ist, was machen Sie draus? Oder wo führt es Sie hin? Bleiben Sie bodenständig und sagen, hey, lasst uns jetzt mal lieber nicht durchdrehen, sondern vernünftig hier weiterarbeiten. Oder vielleicht erst mal auf dem Niveau bleiben, auf dem wir gerade sind. Oder ziehen Sie die CD Projekt-Karte

und sagen, es geht noch mehr. Oder wir können das noch besser und jetzt legen wir noch mal ein drauf und wir wachsen noch mehr. Und dann klappt es vielleicht nicht. Also bin gespannt einfach, was Sie sagen, was Sie machen. Zwei Themen würde ich gerne noch mit euch aufgreifen. Das eine Thema habt ihr auch schon viele, viele spannende Punkte zu gesagt, ist natürlich der Early Access generell als strategische Entscheidung. Weil es ist spannend gewesen für mich. Es gibt nicht so viele große Rollenspiele, die vor allem einen so langen Early Access machen. Das ist nicht unbedingt das Genre, von dem man Early Access erwartet hat vorher. Ich meine, es gibt natürlich jetzt ein paar kleinere Rollenspiele vor allem, die das auch machen, z.B. Death Trash ist ja auch schon sehr, sehr lange, was so ein kleiner Fan-Liebling ist im Early Access oder War Tales hat es gemacht. Aber ich fand es eine total kuriose Entscheidung damals. Übrigens, ich habe nachgeguckt, im Oktober

2020 ist es in den Early Access gegangen und ich wollte nachgucken, ob es da irgendein interessantes

Landmark gibt, was im Oktober 2020 passiert ist. Tatsächlich, da hatte ich meinen ersten Podcast und so schließt sich der Kreis. Nicht über Baldur's Gate allerdings, über Horrorspiele. Das waren alle allererster Podcasts. Kann ich also quasi dann auch Jubiläum feiern, im Oktober.

Na ja. Darum geht es aber nicht. Es geht darum, dass das eine spannende Entscheidung war und ich das damals unglaublich kurios fand. Weil Baldur's Gate 3, ich habe es schon ein paar Mal in anderen Talks gesagt, für mich so ein totales Neugier-Spiel auch einfach für viele ist. Wenn man jetzt nicht supertief in Baldur's Gate drin steckt oder der totale Rollenspiel-Experte ist wie Fabiano, dann ist Baldur's Gate 3 so ein Name, der einfach Neugierde weckt und wo die Leute sagen, oh, Baldur's Gate 3, das ist doch der dritte Teil von dieser klassischen Rollenspiel-Serie, da gucke ich mal rein. Und wenn sie dann eben den kompletten ersten Akt einfach schon spielbar machen, aber nicht vollständig mit zum Beispiel gar nicht allen Stories, die du da erleben kannst, gar nicht mit allen Mechaniken, die du erleben kannst, gar nicht mit allen vollkernen Klassen, die du erleben kannst, sondern irgendwie so halbfertig, ist das ein sehr, sehr kuriozes Erlebnis wahrscheinlich zum einen. Und zum anderen, hatte ich wirklich Sorge, dass das den Hype komplett killen könnte, potentiell, weil man ja einfach sagt, wie gesagt, auch da will ich kein falsches Bild formen, weil natürlich gab es Fans, die das die ganze Zeit überverfolgt haben und für die, der halt nicht abgeflacht ist. Aber es gab auch schon viele Leute, die so ein bisschen diese Einstellung hatten, ah, der Release ist noch so lange hin und ich weiß ja

schon, wie es aussieht. Ich habe es ja schon gesehen, Neugier ist erstmal befriedigt. Und dann haben sie es wirklich geschafft, so kurz vor Release diese Bären-Szene zu sein und den halt noch mal so anzufeuern. Und jetzt sind alle Feuer und Flamme und in dem Ausmaß hätte ich das nicht erwartet, dass sie die Kurve quasi nochmal kriegen nach dem Early Access. Also in sofern super spannende strategische Entscheidungen für ein Rollenspiel. Und das könnte nämlich tatsächlich jetzt Schule machen. Das ist so ein Aspekt, den ich sehr wohl in der Zukunft sehe, weil die Early Access unbestreitbar enorm geholfen hat bei der Entwicklung von Baldur's Gate 3. Das ist, finde ich, das Pudelskern so ein bisschen, wenn man sich Baldur's Gate 3 anguckt, weil wir haben ja auch schon viel bei Cyberpunk drüber geredet. Was ist da eigentlich, also was ist schief gelaufen? Jetzt mal weg von der Engine, die halt problematisch ist hinzu, was ist auch schief gelaufen, alleine schon an der Art, wie so ein Spiel entsteht. Und Spiele, insbesondere so AAA-Projekte, sind ja oft jahrelang in der Mache, auch wie lange BioWare am nächsten Dragon Age jetzt schon arbeitet oder halt am neuen Mass Effect, wenn es kommt und so. Es geht halt auf keine Coo-Haut. Das sind ja alles Jahre über Jahre, sechs, sieben, acht Jahre, über die du ein Studio auch bezahlen musst. Die Leute wollen ja Geld verdienen. Das heißt ja nicht, dass sie erst, ich arbeite mal acht Jahre lang an einem Spiel und dann bezahlt mich, wenn es raus ist, sondern im Gegenteil, es ist ja alles Kosten, Kosten, Kosten. Und wie diese Projekte entstehen, ist oft immer noch bis heute nach diesem klassischen Wasserfallmodell aus der Software Entwicklung, nämlich es folgt eine Stufe auf die andere. Man könnte auch sagen Treppenmodell, aber Wasserfall ist schöner, weil es nach unten fließt bis hin zum fertigen Spiel. Es geht los mit Planungs- und Konzeptphase, wo du überlegst, okay, was machen wir überhaupt, die hoch werden die Kosten sein, wer übernimmt welche Rolle im Team, wie sieht der Zeitplan aus, was ist überhaupt, also was für ein Spiel machen wir überhaupt, welche Plattform-Zielgruppe, welches Genre, du machst das Design-Dokument und du zurist halt dieses Konzept fest. Dann geht es weiter mit der Pre-Production, wo du überlegst, okay, wir haben jetzt einen Plan. Wie setzen wir ihn um? Wir formulieren die Story aus. Es gibt irgendwie ersten Austausch zwischen unterschiedlichen Abteilungen. Die Quest-Designerin redet mal mit dem Autor, was ist da geplant, wie könnte das aussehen, wie wird die Progression im Spiel passieren und so halt erste kleine Prototypen einfach bauen oder zumindest mal zu Papier bringen für einzelne Features. Das passiert so in dieser Pre-Production und dann kommt diese Production-Phase, wo du das baust. Also da werden Modelle gebaut, da werden Systeme designen, da werden Physik, Mechanik, Rendering Sachen gemacht, beziehungsweise die Engine halt angepasst auf das, was du fürs Spiel brauchst. Es gibt die Audioaufnahmen fürs Spiel und so weiter. Und dann nach dieser Production, also im Idealfall schon währenddessen für einzelne Bestandteile, aber nach dieser Production kommt dann erst diese Testphase, wo das Spiel zusammenkommt. Und dann fängst du nämlich an, du guckst, ob du suchst nach Bugs, wo sind da eventuell noch Fehler und du guckst vor allem, macht das Ding Spaß. Und das ist entscheidend zu spät eigentlich. Überleg mal, wenn BioWare, also jetzt mal ein bisschen weg von Larian, wenn BioWare acht Jahre an einem neuen Dragon Age arbeitet und nach sechs Jahren in diese Testingphase kommt oder nach sieben und dann sieht, ha, das macht keinen Spaß. Dann ist dieses Projekt in einem eklatant schlechten Zustand. Und das heißt ja nicht irgendwie, dass das Gameplay keinen Spaß macht, dann aber vielleicht funktioniert irgendwas nicht. Vielleicht ist die Story nicht

cool.

Vielleicht wollen Leute in Enthym nicht gegen einen Feind kämpfen, der der Monitor heißt, sondern sie wollen irgendwie eine Cooling-Geschichte erleben. Ist ja alles nicht, als ich aus der Luft gegriffen, gab es schon genügend Beispiele dafür. Sid Meier hat immer gesagt, bei Spielen, insbesondere

halt Strategiespielen, weil die Machter ist es wichtig, möglichst früh anzufangen, den Spaß zu finden. Finding the Fun, das war so seine Maxime, weshalb sie bei Pharaxes damals auch immer kleine Prototypen gebaut haben. Auch der Jake Solomon, der nicht mal bei Pharaxes ist und die XCOM-Serie

entwickelt hat, hat damit angefangen mit kleinen Prototypen für sein Taktikspiel einfach selbst auf Papier. Also wenn du kleine Figurchen aus Papier baust, auf dem Papierspielfeld zu gucken, okay, was macht Spaß? Macht es Spaß, in Deckung zu gehen vor feindlichen Beschuss? Macht diese Overwatch-Mechanik

in XCOM Spaß, wo man halt Gegner, die vorbeilaufen, automatisch unter Beschuss nimmt und so weiter,

halt einfach möglichst früh zu gucken, wo ist der Spaß? Weil je später du das schaffst und je später du dazu kommst, dass du, ja, dümmer stehst du da, wenn es keinen Spaß macht, dann musst es halt entweder verschieben oder du bringst es halt raus und musst dann eine Entschuldigung schreiben

auf Reddit oder sowas. So, und nach dieser Testphase geht es dann halt weiter in den Pre-Launch, du machst Alphas und Betas, das Marketing geht los, du machst Messebesuche, Demos, spielbar für Presse und Kuh und dann kommt halt der Launch leider in der Vergangenheit oft verbunden auch mit

Crunch, wo dann halt alles noch mal festgezurrt wird. Und dieser ganze Wasserfall ist halt zu lang inzwischen dafür, wie komplex Spiele geworden sind. Natürlich kann es immer noch Studios geben, die das gut machen, also wenn Rockstar sowas macht bei einem Red Dead Redemption,

diese jahrelange Arbeit oder hoffentlich bei GTA 6, möge es ordentlich werden, kann man noch sagen,

na ja, am Ende ist ja was richtig Geiles dabei rausgekommen, aber was Larian halt mit diesem Early Access machen kann, ist einfach einen Teil dieses Risikos ein bisschen nach vorne ziehen im Projekt. Wir fangen schon früher an mit dem Testing und nicht nur mit dem internen Testing, wo sich Leute halt bei uns im Studio oder bei einem QA Studio oder so hinsetzen und das halt auf Herz und Nieren mal durchklopfen, sondern halt mit einem Testing mit der Community, die es später aufspielen soll und kann und darf. Nämlich die Leute, die halt sich in den Early Access reinkaufen, um so halt auch dann graduell weniger Risiken zu haben während der Entwicklung. Dann stellen wir uns vor, sie werden jetzt an dem Punkt, als Fabiano zum ersten Mal den Early Access gespielt hat, wehren sie ja vielleicht, wenn sie nur interne Tests gemacht hätten. Es wäre jetzt dieses Klanky irgendwie coole, aber halt dann doch irgendwie auch nicht ausgereifte Baldur's Gate 3, was sie aber polieren konnten durch den Early Access in der echten Welt. Ja, dann würden wir auch dastehen und sagen, meine Güte, warum? Könnte ihr es nicht

ruhen lassen können, muss das sein. Aber weil sie das gemacht haben, haben sie sich einfach diese Projektplanung so viel einfacher gemacht. Und jetzt ist nämlich jetzt die entscheidende Frage,

kann man davon wirklich lernen als Studio oder oder nicht? Und es gibt Argumente für beides. Ich meine, es ist spannend, dass ja, ich meine, Larian hat Early Access nicht erfunden. Das wird immer noch regelmäßig gemacht. Und es gibt ja auch viele, viel Kritik an Early Access. Und was halt jetzt Larian auf jeden Fall geschafft hat, ist dafür zu sorgen, dass die Art und Weise, wie sie in Early Access umsetzen und was am Ende dabei rauskommt, den Leuten nicht das Gefühl gibt, dass sie halt einfach Beta-Tester sind, die dafür bezahlen, Max zu finden, sondern dass sie halt wirklich etwas bekommen, mit dem sie sich lange beschäftigen können, dass das natürlich unausgereift war, als es rauskam. Aber wo man schon erkennen konnte, okay, da steckt auf jeden Fall viel drin. Und dann, wenn das Spiel dann fertig ist und mit dem Feedback der der Leute erscheint, aber noch mal so ein riesiger Wulst an neuen Sachen reinkommt und Sachen sich wirklich verändert haben, man es quillert, okay, das Feedback hat nicht nur Früchte getragen, sondern die haben das genommen und verdreifacht, was man gesagt hat. Sie nehmen halt das Feedback der Leute so ernst und bauen so viele Sachen ein, wo man es einfach sich wertschätzt fühlt, als jemand, der den Early Access gespielt hat. Das ist ja die eigentliche Kunst, dass sie den Hype mit ihrem Early Access nicht gekillt haben und Leuten das Gefühl gegeben haben, wenn es halt die Leute, die ein bisschen früher reinkönnen und ein bisschen unfertiges Spiel spielen und dann fixen sie ein paar Sachen noch und dann ist irgendwann da und es ist gleiche Spiel, aber mit weniger Bugs. Ne, du kriegst einmal das Spiel in einer fast schon Prototyp-Form, die trotzdem Spaß macht und dann kriegst du noch mal ein neues Spiel oben drauf, das dein ganzes Feedback nimmt, multipliziert und zu einem richtig geilen Spiel zusammensetzt mit einer Story, die am Ende noch viel, viel weitergeht, als du es im Early Access erlebt hast. Das ist ja die Kunst, die sie meiner Meinung nach geschafft haben, dass man eben sich als Early Access-Spieler wirklich wertgeschätzt fühlt, dass man den Eindruck hat, die Entwickler haben dann noch diese Gelegenheit, das Early Access wirklich genutzt, um da richtig viel Arbeit reinzustecken und nicht einfach nur wollten jetzt schon das Geld abgreifen, hatten keine Lust zu lange irgendwelche Game Tester zu bezahlen, deswegen haben sie sich Spieler gemacht und dann gibt es ja noch ganz andere Beispiele, wo das Spiel zehn Jahre im Early Access ist und eigentlich auch für immer im Early Access bleibt und genau das haben sie halt einem anders gemacht, sie begreifen Early Access anders, sie geben Spielern das Gefühl, dass sie den Early Access anders begreifen und das ist dann halt eben die Erfolgsquelle dafür, warum es in dem Fall funktioniert und das ist halt das, was Schule machen sollte. Ja, und das ist genau auch das, was ich meinte, Freunde, mit Early Access hilft ihr einfach bei der Kommunikation und bei der Erwartungshaltung. Es ist doch scheißegal, dass Baldur's Gate 3 kein neuer technischer Meilenstein wird, Dead Cells oder Wahlenheim waren auch keine technischen Meilensteine und tolle Spiele. Also, aber hier seht ihr es auch schon, was wir anstreben, das ist die Qualität, die wir anstreben, plus dann, was wir vielleicht noch drehen können bei den Animationen und bei den Zwischensequenzen und bei der Inszenierung, das tun wir und das tun wir auf euer Feedback hin, aber es wird halt bestimmte Dinge erfüllen können und bestimmte andere Dinge nicht. Super. Und

es gibt so viele Spiele, also ich glaube jeder von uns könnte irgendwie auf spontan irgendwie drei Spiele, fünf Spiele aus dem Ärmel schütteln, also denen das gut getan hätte, in so ein Early Access zu gehen, bevor sie auf uns drauf released werden, überraschend und dann so sind wie sie sind. Ja, weil sich auch große Publisher, man hat das Gefühl, große Publisher sind sich dann oft irgendwie zu fein dafür in Early Access zu machen. Also, welcher große Publisher geht denn wirklich noch in der Early Access Phase? Macht mal eine Beta für irgendwie ihr etwas undurchdachtes Strategiespiel,

aber sie machen keine Early Access Phasen bei großen Publishern, weil sie sich halt irgendwie dafür zu fein sind. Stattdessen bringen sie die Sachen dann raus und jeder hat das Gefühl, dass es in Early Access ist, aber mit dem kompletten Spiel und dann ist die Stimmung halt eine andere, als wenn direkt

kommuniziert wird. Ja, das ist erstmal die Version, die wir euch geben, um sie dann zu verschönern und zu verbessern, sobald wir genug Feedback gesammelt haben und unseren Entwicklungskosten decken konnten. Dann könnt ihr das Spiel wirklich haben und das einfach wirklich auch den Leuten klarzumachen, was für eine Version es ist, die man da bekommt, weil so umgeht man, glaube ich, sehr viel Ärge aus der Community. Ja, ich glaube, dass, was es vor allem erreichen kann, ist, dass es allen anderen Rollenspielentwicklern, die Angst vor dem Early Access nimmt, weil ihr habt selber schon gesagt, natürlich gibt es schon Spiele, die seit vielen, vielen Jahren auch gut und erfolgreich Early Access machen und es gibt schon so viele Spiele, wo man immer wieder den Begriff vorbildlicher Early Access benutzt hat. Also das Spiel, was mir im Early Access zum Beispiel am meisten Freude gemacht hat, war ja hard es damals, was wirklich einen fantastischen Early Access hatte, den perfekt genutzt hat, mir nicht das Gefühl gegeben hat, dass ich ein halbfertiges Spiel spiele und sogar die finale Version super fließend plötzlich mit diesem Early Access kombiniert hat. Also ganz fantastisch, das ist nicht neu, aber was ich glaube, ist, dass viele zwei Punkte, ich glaube, dass viele Rollenspielstudios ein bisschen Angst vor dem Early Access hatten, weil es scheinbar nicht so zum Genre passt wie in anderen Bereichen. Also ich finde es zum Beispiel weniger kurios, das bei Aufbauspielen zu sehen, da ist das mittlerweile absolut normal, dass viele, viele Aufbauspiele, auch große Aufbauspiele in den Early Access gehen, das ist absolut normal und passt gut zu dem Genre, weil man sich daran gewöhnt hat. Bei Rollenspielen

hat man sich noch nicht so sehr daran gewöhnt, weil die eben so stark storyfokussiert sind und man immer das Gefühl hat, ja aber dann hat man ja den irgendwie Drittel der Story schon gespielt, warum sollte man das dann nochmal spielen? Und ich hoffe zum einen, dass es insofern die Angst davor nimmt, dass das irgendwie den Hype kaputt machen könnte, weil Baldur's Gate 3 beweist jetzt zumindest mit seinem Vorabhype, das Gegenteil, was ich allerdings noch aus meiner Game Design Zeit weiß und das spreche ich jetzt natürlich sehr allgemein und kenne nicht die Hintergründe von der Entwicklung von Baldur's Gate 3. Aber was tatsächlich oft ein Faktor ist, den man nicht bedenkt, ein kürzeres Spiel zu machen, ist nicht unbedingt weniger Aufwand in dem Fall,

weil tatsächlich der längste und wichtigste Teil in der Spieleentwicklung, der die meiste Zeit und die meisten Ressourcen frisst, ist dieses Grundgerüst einfach erstmal zu haben. Also erstmal die Engine soweit zu haben, dieses Spiel entwickeln zu können, erstmal die Loa und so weiter der Welt festzulegen, erstmal die ganzen Charakterdesigns zu haben, erstmal die ganzen

Animationen zu haben, erstmal die ganze Beleuchtung zu haben und so weiter, wirklich Millionen Assets wieder reinfließen und wenn man die alle hat, dann ist es vergleichsweise gar nicht mehr so schwer, einfach mehr davon zu machen. Also einfach zu sagen, wir machen nicht ein Kapitel, sondern wir machen zwei Kapitel, frisst viel weniger Zeit als dieses ganze Grundgerüst erstmal zu haben. Das heißt, es ist schon im Falle von Rollenspielen wirklich ungewöhnlich zu sagen, wir haben schon wirklich einen riesigen Teil des Grundgerüsts fertig gemacht, aber machen jetzt nur ein Kapitel damit. Das spart gar nicht so viel Zeit, wie man meinen sollte, auch wenn es im Falle von Baldursgate natürlich sprechen wir davon nochmal enormen Arbeitsaufwand für weitere Kapitel, das will ich gar nicht kleinreden, aber es ist trotzdem anders, als wenn man Mechaniken mit dem Fortlauf des Spiels mitentwickelt, wie im Falle von auf Bastrategie zum Beispiel. Ich meine, gerade Rollenspieler profitieren ja von Breite, die profitieren ja davon, dass immer mehr und mehr da reinkommt, eben, dass man diese alternativen Fahre haben kann, dass man eben sagen kann, wir haben 0,007 Sachen, die Leute nie sehen werden, weil wir so breit aufgestellt sind, weil natürlich das Grundgerüst da war und dann hatten wir drei Jahre Early Access, fast drei Jahre Early Access und die haben wir dafür genutzt, also wirklich absurd in die Breite zu gehen, um noch so viele Sachen einzubauen und davon profitieren, finde ich, Rollenspiele ungemein, weil eben, das wir ganz am Anfang gesagt haben, die Möglichkeit, viele Entscheidungen zu fällen, dass andere Sachen passieren, dass Leute auf deine Klasse, auf deinen Volk, auf alles Mögliche reagieren, dass du entscheidest, dass es so wichtig für das Gefühl eines Rollenspiels, wo es um Entscheidungen geht, wo es um Charakterspiel geht, dass es halt eben so ein wertvoller Aspekt viel zu haben und viele verzweigte Wege zu haben und deswegen finde ich das gar nicht so quatschig, gerade bei Rollenspielen das zu machen, weil das ist ja kein God of War oder irgendwie ein Open-World-Spiel, wo du reinkommst und sofort die ganze Welt erkunden kannst oder wo die Story wirklich das Zugfett ist, dass sich dich bis zum Ende führt, sondern das ist halt eben ein Rollenspiel, wo du viele Geschichten erleben kannst und manche Geschichten anders ablaufen, also ich habe 40 Stunden den Early Access gespielt, habe Bock, den Early Access nochmals zu spielen, also wenn ich das mit Diablo vergleiche, ich hatte nach 40 Stunden Diablo 4 in den Vorab-Versionen, irgendwie Alpha-Versionen und so weiter und so fort, also Fractured Peaks hat mir zum Hals rausgehungen, ich habe da keinen Lust mehr drauf gehabt, dieses dumme Gebiet zu spielen, weil ich schon hundertmal gemacht habe, jetzt bei Baldus G3, also ich habe so Lust, mir noch einen Charakter zu machen und nochmal ganz andere Entscheidungen zu fällen und nochmal dieses Gebiet zu erkunden, das ist ein ganz anderes Gefühl als bei einem Diablo tatsächlich. Ich finde Diablo ist auch eines der Beispiele, dass ich direkt aus dem Ärmel schütteln würde für Spiele, denen ein Early Access gut getan hätte, weil allein schon, wenn du dir anguckst, so was wie die Teleport-Funktion für Albraum Dungeons, wo wir von der ersten Sekunde, die wir das gespielt haben, nicht mal das Endgame gespielt haben, sondern das Spiel gesehen haben, gesagt haben, die muss da rein, es wird nervig sein, am Ende dahin reiten zu müssen jedes Mal. Was macht Blizzard? Baut sie erst nach Release ein, weil hat, hat ja keiner gesagt, ne, okay, hättet ihr mal ein Early Access gemacht, genauso, dass man Edelsteine nicht ins Inventar liegt, sondern halt als Tab im Handwerks-Material-Menü oder so was hat, statt dass sie halt einfach eine Kiste nicht zumüllen. Ach so, ja, okay, das können wir jetzt

erst in diesen zwei umsetzen, das hat uns ja vorher keiner. Quatsch, das hättet ihr alles schon vorher, ihr wusstet es wahrscheinlich auch, aber habt euch dann vielleicht dagegen entschieden, das zu ändern aus entweder Spielzeit-Streckungsgründen zum Dungeon Breiten oder weil ihr einfach

dachte, das ist nicht wichtig genug jetzt vor Launch, kann ja sein, aber wie sinnvoll wäre da einfach ein Early Access gewesen, um das auch noch besser zu polieren und dann vielleicht auch nach

Release nicht irgendwie nach jedem Patch wieder zurück rudern zu müssen und zu sagen, oh nee, jetzt haben wir die falschen Klassen genervt oder zu sehr oder irgendwie die Level-Begrenzung für Weltstufen sind doch keine gute Idee, sorry, machen wir wieder zurück. Wow, okay, also sehr viel Rumprobiererei jetzt nach Release in Diablo 4, die vielleicht gar nicht notwendig gewesen wäre. Dann nächstes klassisches Beispiel, Fallout 76. Also, dass bei Fallout 76 viel schiefgegangen ist, hätte euch ein Early Access sehr leicht und sehr schnell sagen können. Habt ihr wahrscheinlich auch selber gesehen bei Bethesda, aber halt ein Fallout ohne NPCs, ja, ist keine gute Idee und dann halt sehr viel auf Grind zu setzen und Crafting, okay, fair enough, ihr habt eine tolle Welt gebaut

für Fallout 76, aber auch da hättet ihr einfach dieses Spiel rausbringen können und sagen, okay, das Ding ist noch nicht da, wo auch wir selber es gerne hätten, weil das ist ja auch Teil dieser Early Access Offenbarung, dieses Offenbarungseils, den man ja leistet, wenn man so früh rausgeht. Nie, das hier ist noch nicht das, was wir auch gerne hätten und wir wollen es gemeinsam mit euch fertig machen. Wir haben eine Vision, wir haben einen Plan, aber wir sind noch nicht da, wo wir hinwollen, es passt noch nicht zusammen. Und jetzt fangt es an zu spielen. Es wird ja keiner gezwungen, den Early Access zu spielen, sondern bei Fallout, das geht ja auch nicht, sondern du zahlst ja dann auch dafür. Aber wir brauchen halt einfach eure Gedanken, euer Input, euer Feedback

jetzt, um dieses Spiel rund zu machen und so etwas, was ihr lieben werdet und was ihr nicht hassen werdet, wenn es rauskommt und ihr Kübel dreaded, voll mit Threads, was daran der Untergang unserer

Firma ist. Weil dann haben wir verloren. Das ist nämlich genau der Punkt, den wir nicht sein wollen. Und jetzt hat Fabiano gerade gesagt, Publisher sind so fein, um das zu machen, das finde ich sehr schön, weil der Gedanke so, weil das Bobby Kotick da sitzt und sagt, ich möchte nicht, dass jemand Diablo 4 spielt, bevor ich diesen roten Knopf drücke oder so. Er trägt dabei ein Manukel auch. Ja, ganz genau. Ich glaube, es ist Angst. Und zwar Angst ums Geld, weil es ist immer Angst ums Geld.

Also das ist die Begründung für alles, denn Early Access erfordert natürlich Transparenz. Du musst klar nach außen kommunizieren, was sind die Milestones, wo steht unser Projekt und was leistet unser Projekt nicht. Und natürlich kann es möglicherweise sehr schlecht sein für dein Unternehmen und deinen Aktienkurs, wenn Investoren in eine unfertige Version eines Spiels reinschauen

oder analysieren und dann sagen, was ist denn das für eine Scheiße? Dieses klanky Diablo 4 in der Early Access Version, das soll euer Nachfolger sein für ein Diablo 3, seid ihr von Sinnen, Activision Blizzard, minus 100 Millionen, die ich da investiert habe. Muss ich nur hier auf den Knopf drücken, Investment revoked oder so was. Und es kann aber sein. Und natürlich verstehen, Investoren im Detail nicht, wie Spieleentwicklung funktioniert. Müssen sie ja nicht. Es sind

einfach die Leute, die auf dem Berg Geld sitzen und denen jemanden geben wollen, das am Her wird.

Und wenn du in so eine Alpha reinguckst und nicht weißt, okay, was kann sich daran noch verändern, in welchem Zeitraum, welche Möglichkeiten haben sie jetzt überhaupt noch, dann kann es

halt sehr schnell dir als Firma extrem schaden, wenn Leute so ein unfertiges Ding in der Hand haben.

Und auch natürlich, wenn Spielerinnen und Spieler ein unfertiges Ding in der Hand haben. Stellt dir vor, Diablo 4, auf da wieder, ich fies jetzt auf dem Beispiel rumzureiten. Ja, da gehen wir zu vor der 76. Da geht es nämlich auch. Und vor der 76 ist schon Early Access spielbar und die Leute Trashin es auf Reddit. Nein, ich sag mal so, die Vorbestellung kannst du vergessen. Also auch da wieder. Es ist eine zu frühe Offenbarung. Du kannst Vorbestellungen, die ja enorm wichtig sind, einfach für die Verkaufszahlen. Wahrscheinlich dann, wenn es wirklich nicht gut sein sollte in dem Zustand, nicht mitnehmen. Du hast Erwartungshaltung verspielt. Dann Marketing bricht zusammen. Du verlierst die Kontrolle über deine eigene Kommunikation, wenn das Spiel schon draußen

ist. Ich kann Leuten noch monatelang erzählen danach, wie toll die die Open World schon vor der 76 wird. Wenn Reddit voll ist mit Threads und YouTube voll mit Videos, was gerade alles nicht funktioniert, habe ich keine Chance. Und ich glaube, diese Angst, dass das einfach ein zu großes wirtschaftliches Risiko wäre, Leute schon früher in Spiele reinschauen zu lassen, hält Spiele davon ab, besser zu werden durch Early Access. AAA Spiele muss man dazu sagen. Wir reden nicht über Indies. Für Indies ist es ein tolles Modell, das hoffentlich noch lange leben und viele tolle Früchte tragen wird. Aber insbesondere die großen Firmen, die ja viel Geld in diese Projekte stecken.

Diablo 4, auch jahrelang in der Entwicklung, kostet viel Geld. Dragon Age, jahrelang in der Entwicklung, kostet viel Geld. Cyberpunk, jahrelang in der Entwicklung, hat viel Geld gekostet.

Wenn

du so riesige Summen auf so einem Projekt reiten hast, dann versuchst du auch alles zu tun, damit es

sich am Ende bestmöglich verkauft. Leider selbst dann, wenn du danach dich hinstellen musst und sagen, sorry, es sind leider Sachen halt schief gegangen. Wollten wir nicht, reparieren wir auch. Also darf keiner sagen, dass sie nicht an Cyberpunk gearbeitet haben. Das haben sie seit Release und das werden sie auch weiter machen jetzt noch mit Phantom Liberty. Aber das Risiko, das ist halt vorher irgendwie wie ein Kartenhaus in sich zusammenfällt und die Leute, sie nicht mehr auf das Spiel freuen, ist einfach zu groß. Und es gibt noch ein zweites Risiko. Ich habe nämlich heute extra Dimmy gefragt, hey, glaubst du, dass ein Early Access Battlefield 2042 geholfen hätte? Ich sage immer 2142, nee, ich meine 2042. Wir haben es schon alle vergessen, es war das letzte Battlefield. Und er meinte, ne, weil Battlefield hatte das Problem, dass sie ja während der Entwicklung ihre Vision komplett gewechselt haben. Sollte er ursprünglich eher in Richtung Tarkov, Escape from Tarkov, Killer gehen, was auch noch drin ist mit diesem Hazard Zone Modus, plus halt Battle Royale und Battle Royale mit Klassen in diesem Battlefield, in dieser Battlefield-Optik. Und das haben sie dann aber gemerkt, okay, es funktioniert nicht. Das haben sie umgekrempelt hin wieder zu einem klassischen Battlefield. Naja, und stell dir vor einfach, wenn du das in Early Access gegeben hättest, die Leute werden durchgedreht. Vielleicht hättest du

sogar das Feedback bekommen im Early Access. Hey, mach mal wieder ein klassisches Battlefield.
Ich

wette, das war auch das Feedback, was sie bekommen haben in ihrem EA Playtesting Program, weil es gibt ja bei EA ein Playtesting Program, für das man sich bewerben kann, als Spiele-Testerin oder als Tester, um ihre Spiele schon vorwüdig spielen zu können und Feedback zu geben. Also es gibt ein internes Programm, aber das natürlich nicht vergleichbar mit einem öffentlichen Early Access, wo einfach jeder Mensch dran teilnehmen kann, sondern du wirst da werden

halt Leute dann ausgesucht, die besondere Liebe haben zu den Spielen oder oder oder. Das heißt, wenn das in einem Early Access gewesen wäre, wäre von Anfang an noch offensichtlicher gewesen, wie sie einfach, also gerade im Fall von Battlefield, die Vision verkackt haben, sagen wir mal, wie es ist. Also da haben sie schon bei der bei der Grundsteinlegung das Haus kaputt gemacht.

So und da hätte ihnen jetzt in Early Access auch nicht viel geholfen, das noch zu einem guten Spiel zu machen. Es hätte ihnen geholfen, weil auch da wieder bei der Kommunikation, auch Leuten klar und transparent sagen zu können, es ist leider nicht das Battlefield geworden, dass wir gerne gemacht hätten oder das, was wir gerne gemacht hätten, war leider nicht umsetzbar. Hier ist ein anderes Battlefield. Viel Spaß damit. Aber auch da hätten dann die Investoren wieder bei EA angerufen,

um gesagt, seid ihr eigentlich noch ganz dicht. Also warum sagt ihr zu einem Spiel, dass wirklich wichtig ist für euch, was für den Umsatz von EA bedeutsam ist, einfach warum sagt ihr da, ihr konntet es nicht umsetzen. Okay, all right. Und diese Angst ist einfach eine, die glaube ich immer da sein wird, gerade wenn es um die großen Spiele und die großen Summen geht,

die da drauf liegen. Schade. Ja, das stimmt. Es ist halt dann oft auch immer die Grundlage, die gesetzt wird, dass da kann dann auch ein Early Access nichts mehr retten. Ich meine, bei Siedler war es ja auch so, dass dann die Beta gespielt wurde und dann haben sie auch noch mal ein Jahr draufgeschlagen und konntet das, also es ist nicht mehr, nicht mehr retten. Es war ja unbezahlbar, kein Early Access Jahr, was draufgeschlagen wurde. Es war ja noch mal ein Jahr Entwicklungskosten, ohne dass Leute dafür Geld ausgegeben haben. Und am Ende ist halt dann trotzdem

das rausgekommen, was bei ausgekommen ist, weil manchmal hilft halt dann auch ein Early Access nicht

mehr. Da muss schon der Early Access auch eine Form von Spiel liefern, wo dann die Möglichkeit da ist,

dass da noch was draus wird, was die Leute überhaupt haben wollen. Ja. Und dass das Aller, und jetzt bricht die Kommentar-Sektion zusammen unter diesem Video und oder Podcast, dass das allerbeste Beispiel einfach, was so ein Early Access auch an, na ja, sagen wir mal, an reddit-fähige Feuer erzeugen kann, Star Citizen. Ich meine, Star Citizen teilt die Menschheit in zwei Gruppen, manchmal gefühlt zumindest, wenn man Kommentare liest, die eine Gruppe sagt, das ist ein Scam, es wird nie erscheinen, ihr wurdet um euer Geld geprellt. Die andere Hälfte sagt, das ist geil, ich unterstütze diesen Traum, bitte Chris Horberts mach es wahr. Und dazwischen ist ein Üdes niemals Land, wo ein paar Leute wie ich rumschlurfen und sagen, ja, man kann es kritisch betrachten, man kann aber genauso halt auch sehen, was der Traum ist und warum man es vielleicht gerne unterstützt. Und nein, ich will das Thema jetzt nicht in der Tiefe diskutieren, weil das

benötigt eigene Podcasts und Videos, die wir auch noch machen werden zum Thema Star Citizen. Aber es zeigt einfach wie ein Early Access, dadurch, dass er diese Transparenz bringt, halt einfach in Begeisterung münden kann, aber natürlich auch in Enttäuschung umschlagen kann. Und auch wenn man sich dann bei Star Citizen halt anguckt, okay, Release Termine werden gar keine mehr genannt, Sachen werden irgendwie nicht fertig oder werden verschoben oder irgendwie reden sie gar nicht mehr über bestimmte Bestandteile. Squadron 42, wann gibt es da mal wieder was richtig Großes Neues?

Weißt du halt dann vielleicht nicht oder ist dann unklaren Leute werden deswegen unzufrieden. Dann guckst du in den Progress Tracker rein und siehst Sachen wie, okay, sie arbeiten daran, dass K.I. Figuren in Star Citizen in diesem Persistenten Universum lernen an Spielautomaten mehrere Runden zu zocken. Ist das wichtig? Vielleicht ist es wichtig? Ja, vielleicht ist es halt cool, einfach als immersives Detail, vielleicht ist es genau dieses Detail, was sich am Ende in dieser Bar in der Spielautomaten stehen, die Liebe spüren lassen wird, die drin steckt. Aber wenn du es liest, denkst du erst mal, haben die keine anderen Probleme. Server-Matching, Persistent Entity Streaming, wichtige Technologien für dieses Online-Spiel, das dann irgendwie dieses Universum-Persistent führt, dass du irgendwie Sachen auf den Boden werfen kannst und sie sind immer noch da, wenn du dich aussen wieder einloggst oder so was, die dauern sehr lange und dann steht da, die K.I. soll lernen, Spielautomaten zu bedienen. Aber ja, all das sind halt diese Puzzlestücke einer Spieleentwicklung. Wie du jetzt doch total emotional geworden bist bezüglich Star Citizen. Nee, Spielautomaten machen mich auch an. Ach so, Spiele, wenig, wenig nicht. Ihr Lieben, ich habe eigentlich auch noch ganz viele Punkte auf meinem Zettel, die auch eine eigene Podcast-Folge verdient hätten und jetzt auch bekommen werden, denn wir sind am Ende unserer Zeit angekommen, aber das macht überhaupt nichts, denn zum einen sind das alles Themen, die wir auch noch hervorragend nach Release besprechen können, zum anderen habe ich meinen Peak heute sowieso erreicht nach meiner erotischen Bären-Story, das heißt, das macht gar nichts und ich freue mich sehr, dass ihr einfach durch mein Prompt und was ist euer Eindruck so jetzt anderthalb Stunden extrem kompetent füllen konntet. Ich freue mich sehr, es hat wahnsinnig viel Spaß mit euch gemacht. Danke für eure Expertise, danke für diesen wirklich, wirklich spannenden letzten Blick auf Baldur's Gate 3, bevor es in wenigen Tagen losgeht. Es war ein Fest mit euch. Ja, hat Spaß gemacht. Ich würde jetzt mehr wissen über Schillers Hund. Ja, auch das bekommt noch eine eigene Podcast-Folge. Fabianne, du bist bereit gleich tschüss zu sagen. Nee, das haben wir uns, haben wir vorbereitet. Also jetzt noch nicht, aber gleich. Was? Ich wollte gerade sagen, dass Micha ja mit dem Hund reden kann, wenn er weiß, wie es geht. Exakt, ja, gibt es die Möglichkeit mit Schillers Hund zu reden, schreibt es in die Kommentare. Und was würde er sagen? Würde er reimen? Keine Ahnung. Das sind alles wichtige Fragen, eine weitere wichtige Frage, die ich euch stellen werde. Euch da draußen, die zu schaut oder zu hört, wisst ihr eigentlich, womit ihr euch perfekt die Zeit bis zum Police vertragen könnt. Wir haben es vorhin schon erwähnt, aber ich tu jetzt so jetzt, für die es zum ersten Mal euch gerade enthüllen. Passt auf. Was würdet ihr sagen, wenn ich euch verraten würde, dass es eine D&D-Kampagne gibt, in der nicht nur wir drei mitspielen, sondern auch Lennart von Gamestar YouTube, Jochen und Sophia und unsere allerliebste

[Transcript] GameStar Podcast / Setzt Baldur's Gate 3 zu hohe Rollenspiel-Maßstäbe?

Natascha als Spielleiterin und dass das alles komplett kostenlos auf YouTube gibt. Wahrscheinlich ist die Antwort ihr wert in völliger Extase und das komplett zu Recht. Wir sind es auch und ich kann es euch sehr empfehlen, wenn ihr gerade richtig Bock auf D&D bekommen habt und auf mehr albernes Geräte von uns, weil das ist wahrscheinlich, ich habe es jetzt nicht ausgerechnet, aber wahrscheinlich exakt die Stundenanzahl, die noch vergehen wird von diesem Podcast bis zum Release von Baldur's Gate 3. Ist genau unsere Kampagne, haben wir extra so getimed und wir würden uns sehr freuen, wenn ihr da reinschaut and ready to roll. Ansonsten danke ich euch fürs Zuhören als Podcast oder fürs Zuschauen auf Gamestar Talk. Wir hören uns hier sehr bald wieder und natürlich hören wir uns vor allem auch nach dem Release von Baldur's Gate 3 wieder und dann werden wir eiskalt unsere heute aufgestellten Thesen überprüfen. Bis dahin, machts gut. Tschüss, wuff wuff. Ausgezeichnet.