

[Transcript] GameStar Podcast / Sind AAA-Stories noch zu retten? - mit Ilyass Alaoui und AK

Ich möchte euch eine Videospiegelgeschichte erzählen, die mich ergriffen hat wie kaum eine andere.

Unsere Erde, unsere Heimat, von der wir nur diese eine haben, wird begehrt von Wesen aus dem Weltall.

Doch ein einsamer Held, ein Pilot, ein Veteran des dritten Weltkriegs stellt sich in seinem Raumjäger den Invasoren entgegen und inmitten des entbehrungsreichen Kampfes um die Zukunft der Menschheit findet er auch noch Zeit mit der Flottenkommandantin zu flirten.

Also, wenn das nicht absolut furchtbar ist, dann weiß ich auch nicht, das ist nämlich der Plot von Major Stryker, einem Shoot em' up aus dem Jahre 1993, eine Geschichte für die sich jede Samstag Nacht im Privatfernsehen schämen würde.

Gut, jetzt braucht ein Shoot em' up wahrscheinlich keine wirklich tiefgründige Erzählung, aber das Story in Spielen nicht die allerwichtigste Rolle spielen muss, das hält sich irgendwie bis heute und das vor allem bei teuren AAA-Produktionen wären drum herum, auf den Indie-Spielwiesen

wunderbare Story klein oder aufblühen und wir fragen uns, woran liegt das eigentlich?

Welche Videospiegelgeschichten haben uns zuletzt wirklich beeindruckt, was braucht eine gute Geschichte in einem Spiel und muss sie eigentlich immer traurig und düster sein um uns in Erinnerung zu bleiben?

Darüber sprechen wir heute mit der so gar nicht traurigen und düsteren Geraldine.

Hallo.

Hallo.

Kurzer Test, ob du wirklich du bist, ist die Geschichte von Oblivion die Beste, die je geschrieben wurde?

Michael, die Frage kann nicht mal ich mit ja beantworten.

Sass.

Verdächtig.

Ja, schon mal verdächtig.

Jedenfalls mit dabei ist eine große Liebhaberin von Story Games und überdies Expertin für Bergziegen Trivia aus unserem YouTube und Videoteam herzlich willkommen, A.K.

Hallo.

Erzähl uns einen Fakt über Bergziegen.

Die amerikanische Bärziege, auch Schneeziege genannt, kommt in den Rocky Mountains bis zu 5000 Kilometern höher vor und kann bis zu 140 Kilo schwer werden.

140 Kilo.

Wie müsste ein Story spielen?

Mit Bergziegen aussehen.

Diese Frage werden wir vielleicht später klären.

Zuerst mal begrüße ich unseren Gast, über den ich mich besonders freue.

Ihr kennt ihn aus dem Game Talk bei den Rocket Beans.

Außerdem betreibt er den YouTube-Kanal Every Game A Story, auf dem er nicht nur über Geschichten

in Spielen spricht, sondern vor allem über Geschichten hinter den Spielen und um sie

[Transcript] GameStar Podcast / Sind AAA-Stories noch zu retten? - mit Ilyass Alaoui und AK

herum, also über Gaming-Kultur im Großen und Ganzen.

Herzlich willkommen, Elias Allawi.

Hallo ihr Lieben.

Schön, dass ich hier sein darf.

Schön, dass du da bist und mit dir möchte ich auch gerne anfangen.

Elias, was war denn für dich die letzte Videospiegelgeschichte, die dich so richtig mal eindruckt hat?

Puh, okay.

Ich habe mich vorbereitet.

Ich habe lange überlegt, aber war eine Lüge, musste gar nicht so lange überlegen.

Es war tatsächlich Outer Wilds.

Sag euch das was?

Habt ihr das gespielt?

Ja, natürlich.

Natürlich.

Ist keine klassische Story, also hier wird keine großartige Geschichte in Cutscenes erzählt oder in typischen Formen, wie wir sie sonst in großen AAA-Spielen kennen, sondern man versucht sich so seine eigene Geschichte zusammenzupasseln, indem man nonlinear einfach loszieht und versucht, aus den Puzzlestücken, die man auf seiner Reise findet, sich eine Geschichte zusammenzureimen.

Und das hat am Ende einen unfassbar nachhaltigen Eindruck für mich hinterlassen.

Deswegen kurz und knapp hoffentlich die Antwort Outer Wilds mit Abstand, eines der interessantesten

und ja für mich einprägsamsten Story-Erfahrungen Videospiele.

Ja, 10 von 10, bester erste Antwort in einem Podcast, ever.

Outer Wilds unterschreibe ich komplett, vor allem auch weil es diese Zeitschleifenmechanik ja hat.

Du standest ja da auf einem fremden Planeten und dann passiert was, ich will nicht spoilern und der Murmeltier-Tag fängt von vorne an sozusagen, also du hast immer nur eine gewisse Zeit, um dir dann weitere Dinge zu erpuzzeln und zu erschließen, was da dahinter steckt, warum das passiert, was passiert, was da früher passiert ist auf dieser Welt und das ist so motivierend. Also ich finde das unterschreibe ich komplett zu 100 Prozent.

Ja.

Ich bin tatsächlich auch jemand, der nicht so gerne Time Loop-Spiele spielt oder bis zu dem Zeitpunkt nicht gerne gespielt hat, das war aber wirklich sehr, sehr beeindruckend, weil du relativ früh losgelassen wurdest, dir wurde nichts Großartiges erklärt, sondern da wurde aus deiner Neugier, da hat wirklich ein Spielprinzip gemacht, eine Spielmechanik, du gehst los und du bekommst keine großartige neue Ausrüstung, keine Upgrades, du beendest das Spiel mit der Ausrüstung, mit der du das Spiel beginnst und das ist für viele, wenn man sich die heutige Gaming-Landschaft mal so anschaut, vielen Abturner, weil Spiele so eigentlich nicht funktionieren, weil du ja natürlich immer motiviert werden möchtest, sei es mit Loot, sei es mit irgendwelchen coolen Cutscenes als Belohnung und hier ist eine Belohnung halt wirklich, wie du von Punkt A nach Punkt B kommst und das wird dir nicht einfach plain erzählt, sondern im Rahmen von Dialogen, die können traurig sein, die können

witzig sein, die haben Charakter und das halt wirklich in so einer zweiten Ebene mitzubekommen, die wird eine Geschichte erzählt, aber gleichzeitig wird dir auch erklärt, wie diese Spiel funktioniert und wie es tickt, das ist meiner Meinung nach eines der absurdesten und spannendsten Beispiele, die wir aktuell im interaktiven Storytelling haben, um mal jetzt die ganz große Keule hier zu spingen.

Ja, definitiv. LK, hast du uns auch ein Beispiel mitgebracht, bei dem du in letzter Zeit davor saßst und gesagt hast, Holla, was habe ich denn da gerade erlebt für eine tolle Geschichte? Ich muss mich erst mal selber outen, ich fand Outer Wilds richtig doof.

Erkläre dich. Ich habe drei Zeitschleifen gemacht, wusste nicht, wo ich hin musste, dauern, dass die Welt untergegangen und dann habe ich aufgehört. Ich habe absolut gar keine Dimensionen gehabt. Ich mag Geschichten, aber ich möchte gerne, also da kommen wir später auch noch zu, aber ich möchte gerne, dass entweder für mich klar ist, was ich jetzt machen muss, damit sich die Geschichte weiterspint oder dass mir irgendjemand sagt, was die Geschichte ist und ich fand das, also alle meine Kollegen, mein komplettes Team hat gesagt, das ist so gut, du musst es unbedingt spielen. Michi, Oma, Maja hat nicht aufgehört davon zu schwärmen, dann hat Julius infiziert, dann Daniel, alle so, das ist so gut und ich so, okay, ich probiere das aus, da bin ich in dieses Raum schiffen, da bin ich an diesem komischen Planet noch rumgefahren, habe eine Säule gefunden und es war absolut unspannend für mich. Also ich bin so enttäuscht von mir selbst, aber es hat also gar nicht, ich habe auch absolut nicht das Bedürfnis, das nochmal rauszufinden, ob es jetzt besser ist. Ich verstehe das total, ich bin nämlich auch derjenige, der jeden zuquatscht mit dem Spiel und ich häufig zu hören bekomme, das ist wirklich geil oder halt auch mal, nee, das ist halt überhaupt nichts für mich, weil ich will gar nicht so viel über Outer Wilds sprechen, aber das Spiel ist auch nicht super zugänglich. Du hast eine Raumschiffsteuerung, die nicht einfach ist, die zum Teil simulationslastig ist, du hast eine Steuerung, die schwerfällig ist und ja, das Erzählprinzip mit dem Time Loop, da muss man tatsächlich am Ende auch wirklich Bock drauf haben. Ich kann damit so gerne ich das Spiel auch habe, auf jeden Fall sympathisieren, du musst dich definitiv nicht schlecht fühlen. Aber jetzt muss ich eine Gewissensfrage stellen, an A.K. magst du Fallout?

Ja, okay, dann das passt. Weil Fallout ist so ein Archäologin und so ein Archäologiespiel auch natürlich, weil du ja da in die Ruinen, in diese ruinierte Welt kommst und auch sehr viel herausfinden kannst, was da passiert ist oder wie die Menschen da vorher gelebt haben und so. Und das finde ich mega faszinierend und ich glaube wer das faszinierend findet, findet halt auch so ein Spiel wie Outer Wilds, faszinierend, wo du ja auch so archäologisch Nachforschungen anstellst, was da passiert ist, wo dir aber natürlich keiner sagt so konkret, wo es weitergeht und wie es weitergeht. Also ich glaube, da braucht man einen speziellen Geschmack auch dafür, für diese Dinge selber ausgraben wollen. Ich habe es euch gesagt, ich bin der Pumpkin Spice Latte unter dem Wolken. Ich bin basic. Was ist, was war für dich, was wäre für dich ein Beispiel für ein cooles Storyspiel in letzter Zeit? Also wenn wir wie Outer Wilds sagen, muss ich sagen wie Outer Worlds, das hat mir sehr gut gefallen, weil die sich zum einen nicht besonders ernst nehmen, bitterböse sein können, dabei trotzdem lustig und man sucht sich ja zur bestimmten Stück weit seine Sachen aus und denkt sich, ja jetzt habe ich eine richtig gute Lösung gefunden und dann schafft es das Spiel innerhalb der Logik vom Spiel dafür zu sorgen, dass die Lösung fand,

du dachtest, dass sie gut für alle ist, die maximal katastrophal zu Lösungen ist und die Härtest aussuchen können und das liebe ich. Ich liebe das, wenn ich mit den besten Intentionen da reingehe und aus Versehen alles zerstöre, das fand ich toll. Außerdem Rogue Trader, da habe ich den Anfang von gespielt, in einer Probeversion, das hat mir auch sehr gefallen, es war spannend, da wollte ich wissen, wie es weitergeht, aber da kann ich noch nicht viel zu sagen, dann kann man noch nicht weiterspielen. Und tatsächlich, und jetzt bin ich auch wieder mal ein bisschen basic, mega für die Story von God of War Ragnarok. Und die gut. Ja, ich glaube, da widerspricht Geraldine, oder? Warst du nicht diejenige, die gesagt hat, du fandest dich, dich, dich erreicht das irgendwie nicht? Mich erreicht das gar nicht tatsächlich, also ich finde das okay, jetzt bin ich kontrovers, finde ich sowieso okay, nachdem ich gestern gesagt habe, ich finde Half-Life bräuchte kein Remake, darf ich niemanden kritisieren, der hier irgendwas kontroverses sagt. Aber nee, God of War hat mich nicht erreicht, muss ich sagen. Das hat mich gar nicht abgeholt, das war für mich ein bisschen, weiß ich nicht, vielleicht muss man da irgendwie schon länger in der Reihe drinstecken, um zu verstehen, wie cool das ist, dass es jetzt irgendwie plötzlich anders ist, oder vielleicht hat da mich einfach irgendwas nicht erreicht, was andere Leute erreicht, aber ich fand das irgendwie zu gewollt. Ich fand es irgendwie zu, ja, wir wollen jetzt unbedingt irgendwie eine gute Familiengeschichte erzählen. Ich konnte mich nicht wirklich mit irgendwem von den Charakteren identifizieren. Ich bin sehr anfällig dafür, das Verhalten von Charakteren anstrengend zu finden und dann sehr schnell, sehr genervt zu sein, was keine gute Eigenschaft ist, aber sobald irgendein Charakter irgendwas macht, wo ich denke, boah, bitte reiste ich doch mal ein bisschen am Riemen, was ständig passiert in God of War, dass Leute sich einfach nicht die Wahrheit sagen und nicht gut kommunizieren und nicht einfach sich mal ehrlich sagen können, was sie empfinden, sondern immer irgendwie so drum herumhampeln und deswegen passiert dann Streit und Krieg und was weiß ich, nicht alles. Und denke ich, mir so, das hätte alles vermieden werden können, wenn ihr einfach mal vernünftig kommuniziert hättet und davon bin ich zu schnell genervt, aber ich gönne es jedem, der Spaß damit hatte. Aber das letzte... Ich mache die Beziehung zwischen den beiden. Ich finde einfach, dass es eine schöne Vater-Sohnbeziehung von einem Vater der eigentlich gar nicht weiß, wie man einer sein soll und das lernen muss und ein Junge, der nicht weiß, wie er mit seinem Vater umgehen soll. Aber ich kann das auch verstehen. Wir haben ja auch den Chat dabei. Der Chat stimmt dir natürlich völlig zu, Geraldine. Das Spiel ist völlig overhyped. Keiner hat Bock auf diese schrecklichen Story. Das ist okay. Das können sie auch gerne weiter sagen. Ich habe das gespielt. Ich fand das toll. Die letzte Szene, auf die man kommt, wenn man das Spiel schon beendet hat, fand ich sehr stark. Ich fand auch das, was damit zu tun hat, sehr stark, was ich jetzt nicht sagen kann. Und es geht nur um Nebencharaktere, die das erleben. Das fand ich toll. Ich fand es großartig, wie Thor und seine Familie dargestellt wurden, weil das durchaus so eine spannende Familiendynamik war. Aber das liegt vielleicht auch einfach daran, dass ich halt gottavor die Serie immer schon, also nicht immer schon gespielt habe. Ich habe die schon gespielt, bevor die cool waren. Nein, aber ich habe die anderen Sachen auch schon gespielt. Ich finde das toll, dass er jetzt mehr Emotionen hat. Ich fand das davor aber auch gut. Mich erreicht das, hat vielleicht aber auch einfach mit seinem, also da kommen wir auch später

noch so mit dem persönlichen Umfeld zu tun. Und ich verzeihe Figuren viel. Also wenn mich jemand, wenn einer mal was Nerviges gemacht hat, denke ich mir so, ja okay, also wir sind jetzt irgendwie 27 Stunden zusammen unterwegs, es kann nicht alles ein Banger sein. Aber ja, also ich fand die Story cool, weil ich habe vor allem nach Spielen gesucht, die halt jetzt gerade in der letzten Zeit waren. Und da wäre das das. Ich fühle dich. Und ich sage das als jemand, der gottavor überhaupt nicht mag. Das war das erste gottavor, das ich sogar gespielt habe, Ragnarök, nachdem ich das gottavor von 2018 nach zwei Stunden abgebrochen habe, ich narre, weil ich nicht wusste, was noch kommt. Aber weil ich auch überhaupt kein Fan von Kratos bin, finde Kratos ist halt irgendwie meister proper mit dem Aggressionsproblem nach dem Kinderschminken. Also das ist einfach für mich kein cooler Charakter, dann will ich nicht spielen. Aber diese Beziehung ist fantastisch, Tour ist fantastisch, überhaupt diese, dieser ganze Götterclub da ist fantastisch, diese Familie oder nicht Familie, mit der man dagegen übersteht. Weil das halt so schön mit, also nicht mit den Stereotypen von gottavor, weil da sind die Götter ja immer nicht so toll, natürlich in der Serie, aber mit so dem, es ist ein anderer Tor als der Marble Tor. Und zwar aber auch auf einer schönen wiederum Beziehungsebene dann zu Kratos, weil Tor ist ja auch ein Vater, der auch wiederum eine Beziehung hat zu seinem Nachwuchs und sowas. Also fand ich fand ich schon sehr geschickt gemacht.

Aber Geraldine, wenn dich das nicht berührt hat, was berührt dich? Das letzte Spiel, das mich aktuell berührt hat mit seiner Story war Pentiment. Das war das aktuellste Beispiel, was mich richtig, richtig abgeholt hat, also aus mehreren Gründen. Das eine war, dass Pentiment es ja wirklich geschafft hat, die banalsten Geschichten zu erzählen, die man sich vorstellen kann. Ich meine, es gibt zwischendurch das große Mysterium und es gibt eine Mordgeschichte und es gibt irgendwie ein paar spannende Hintergründe, die jetzt vom alltäglichen abweichen. Aber die Stories, die einen ja wirklich interessieren, sind die banalen Dinge, mit dem, oh mein Gott, wer heiratet die wohl und was ist diese zwischenmenschliche Geschichte, die da im Hintergrund bei dieser völlig unwichtigen Bauernfamilie abgeht und wie kriegen wir diesen Streit vielleicht gelöst, den ich mit irgendwem hatte. Das sind ja die Geschichten, die mich wirklich berührt haben und das über Generationen hinweg, also ohne jetzt zu viel vorwegzunehmen, aber die Geschichte von Pentiment spielt über einen sehr langen Zeitraum länger, als ich erwartet hätte. Und ich habe wirklich, also ich würde dieses Spiel auch noch über sechs weitere Generationen spielen. Also wenn sie sich jetzt entscheiden, noch irgendwie sechs weitere Pentiment-Teile rauszubringen, mit wieder der nächsten und übernächsten, übernächsten Generation, ich würde mir das alles geben, komplett. Weil einfach die Geschichten, man wirklich merkt, was sie für einen Einfluss über Generationen hinweg haben und das im realen Leben eine Geschichte zum Beispiel nicht damit endet, dass irgendjemand irgendwen heiratet. Danach geht es ja erst los, danach kann es passieren, dass zehn Jahre vergehen, irgendein Schicksalsschlag passiert und eine der beiden Personen nicht mehr lebt oder dass die

beiden sich wieder trennen und jemand anders geheiratet wird oder dass die heiraten eine furchtbare

Idee war, weil irgendwas im Hintergrund, irgendein Rädchen dadurch losgetreten wurde, wodurch wieder völlig andere Dinge passieren zehn Jahre später. Wahnsinn, also ich liebe, liebe, liebe dieses Generations- Storytelling und wie lange man dieses Schicksal von diesem Dorf begleitet und von den Menschen darin. Und was ich vor allem liebe an Pentiment ist, dass ich da wirklich das Gefühl habe, dass ich eine ganz eigene Story erlebe und nicht die gleiche Story, die jeder andere erlebt, weil man in Pentiment nicht alle Stories erleben kann. Man hat am Tag nur eine gewisse Zeit, die man füllen kann mit Aktivitäten, man kann nur eine gewisse Anzahl von Entscheidungen treffen, die einem Wiederwege verbauen oder neue Wege öffnen und jeder Mensch wird eine komplett

eigene Pentiment-Erfahrung am Ende gehabt haben und das ist es, was mich total fasziniert hat.

Ja. Und es ist ja von Obsidian genau wie die Outer Worlds, was A.K. gerade erwähnt hat und es macht

auch etwas, was die Outer Worlds macht. Es gibt dir manchmal, nein, eigentlich immer, nach deiner Entscheidung das Gefühl, oh, was du jetzt gerade gemacht hast, puhu, das war aber, ui, da hättest du aber nochmal drüber nachdenken sollen, Kumpel. Und ich habe schon lange drüber nachgedacht, aber es schafft es halt da die Entscheidung, die man trifft, also ohne auch da wieder Spoilern zu wollen, was genau man da beeinflusst, aber man hat einen sehr gravierenden Einfluss auf die Geschichte dieses Dorfes, in dem man sich da bewegt und es hat immer auch, also spürbare Folgen, die dich die Leute und diese Bewohner dann auch spüren lassen und du stehst immer da, egal wie du dich entscheidest und sagst, oh, oh, das wollte ich nicht, aber es war wichtig und es war notwendig und ich habe daran geglaubt, aber oh, hätte ich nicht gedacht. Also ganz, ganz großartig einfach gemacht und das bleibt auch sehr schön in Erinnerung. Das nimmt einen mit dieses Spiel. Ja und es ist ja tatsächlich entstanden basierend auf einer Inspiration, die man nicht erfahren würde von Obsidian und von diesem Spiel wegen des Settings alleine, wegen dieses klassischen Mittelalter Settings. Es ist inspiriert von Night in the Woods, einem meiner absoluten Lieblings-Story-

Spiele, weil auch Night in the Woods so funktioniert, dass es eine Art Side-Scroller-Adventure ist, bei dem man auch nur eine gewisse Anzahl von Aktivitäten am Tag machen kann und auch nur zu bestimmten

Leuten eine tiefe Beziehung aufbauen kann, weil ansonsten einfach die Zeit fehlt oder auch Charaktere miteinander vielleicht nicht gut zurechtkommen und sobald man sich einem annähert, entfernt man sich von dem anderen und genau dieses Konzept hat eben Pentiment und hat mich wirklich

sehr, sehr, sehr an Night in the Woods erinnert. Ja, Mut zur Lücke, im Prinzip. Wenn du bestimmte Dinge tust, erlebst du halt andere nicht. Das hat auch mein Spiel, das ich mitgebracht habe, als eines der Story-Spiele, die mich zuletzt am meisten beeindruckt haben und das ist Citizen Sleeper. Das ist ein Indie-Game, das auch nicht groß vertont ist, sondern seine Geschichten eigentlich nur über Texte erzählt und es ist auch nicht groß bebildert, weil wenn man Charaktere trifft, dann sieht man die nur als so eine Zeichnung, also auch nicht animiert. Und was man animiert sieht, ist nur eine Raumstation von außen, so eine ringförmige Raumstation, auf der man strandet, als ehemals Mensch, der sein Bewusstsein aber transferiert hat in einen Roboter, das kann man

[Transcript] GameStar Podcast / Sind AAA-Stories noch zu retten? - mit Ilyass Alaoui und AK

machen, um quasi seinen Körper zu verkaufen an so ein Unternehmen und das pflanzt sich dann in Roboter ein und lässt sich für dieses Unternehmen arbeiten, also schon sehr stark cyberpunkige Geschichte. Man ist dann aber geflohen vor diesem Unternehmen und eben auf diese Raumstation geflohen und fängt dann an, dort sich ein neues Leben aufzubauen und Leute kennenzulernen und auch

viele, weil es natürlich halt so ein düsteres cyberpunkiges Setting ist, auch viele tragische Geschichten von anderen Leuten zu erfahren auf dieser Station, ohne da auch wieder spoilern zu wollen, aber es gibt wenig Beglückendes und Fröhliches in diesem Setting, aber das fand ich einfach sehr schön und mitreisend erzählt, wie man dann auch mit den Leuten interagiert und wie man halt auch da nicht unendlich viel Zeit hat, sich um alle zu kümmern, weil du hast an jedem Tag nur eine bestimmte Anzahl Aktionen, die du machen kannst und dazu gehört auch, du musst essen, also du musst halt irgendwie deinen Nahrungsbalken wieder auffüllen und du musst deinen Körper, deinen Roboter-Körper regelmäßig mit so synthetischen Drogen vollpumpen, damit er

nicht auseinander fällt und du musst arbeiten, um Geld zu verdienen, also quasi wie das echte Leben mehr oder weniger, das man da noch führt und du kannst dich natürlich entscheiden, für wen arbeite

ich jetzt, mit wem arbeite ich zusammen, wem helfe ich, helfe ich einem Vater, der zusammen mit seiner

Tochter auf dieser Station in der Werft arbeitet, um genug Geld zu verdienen, um irgendwann endlich

von dieser Station runterzukommen und irgendwo ein neues Leben anzufangen, sympathisiere ich mit

denen, helfe ich denen oder sage ich es zu nicht mein Problem, ich will ihr selber irgendwie zu was kommen, außerdem habe ich irgendwie das Gefühl, ich werde auch verfolgt, weil diese Corporation, die mich in diesem Roboter-Körper verpflanzt hat, findet nicht gut, dass ich damit geflohen bin und möchte das gerne wieder haben, was ich ihnen gestohlen habe, nämlich mich quasi und dieses jeden Tag halt wieder morgens aufwachen und überlegen, okay, wem kann ich heute eigentlich

überhaupt meine Aufmerksamkeit geben, welche Questline führe ich weiter, welche nicht, wem helfe ich nicht, wen ignoriere ich und dann auch tatsächlich die Enden von den Questlines zu sehen, die manchmal ganz schön animieren gehen, also bis auf Leben und Tod und Situationen, wo du

denkst, das ist jetzt gerade nicht, also das ist nicht passiert, also da muss es doch jetzt eine gute Entscheidung geben, ich muss doch in der Lage sein, jetzt eine Entscheidung zu treffen, dass alle glücklich werden, die Entscheidung mit dem kleinen Smiley daneben, nee, die gibt es nicht, sondern auch da wieder Cyberpunk, es ist sehr oft sehr tragisch, es sind nicht die großen Geschichten halt, es sind alles so sehr kleine charakterbezogenen Geschichten, aber ich fand das sehr, sehr cool einfach, da immer wieder jeden Morgen mich zu freuen drauf, was mich heute wieder

runterzieht, es klingt schlimmer als es ist, also ich finde es wirklich eine sehr atmosphärische Erfahrung und eben auch wieder mit diesem Mut zur Lücke, der vielleicht, Elias, was meinst du, schon ein Merkmal sein könnte für eine gute interaktive Geschichte? Voll, ich bin erst mal

super froh, dass du dieses Spiel gewählt hast, das war mein absolutes Lieblingsspiel im letzten Jahr und ich kann dir da zu 100 Prozent beipflichten, ich finde das hier vor allem ganz spannend, weil es

dir zum einen den Mut zur Lücke irgendwie zulässt und es dir möglich, aber gleichzeitig kann es auch einfach weitergehen und du magst das Ende gerade nicht, dass du gesehen hast, alles klar, das Spiel geht jetzt weiter und du kannst die anderen Enden erleben, das fand ich tatsächlich ganz schön, weil ich am Ende irgendwie nicht meinen Frieden mit bestimmten Enden schließen konnte oder irgendwann hatte ich auch das Gefühl, dass ich nicht weggehen wollte, weil ich so viele, ich habe so viele Freundschaften geschlossen, ich habe so viele Charaktere hier in meinem Herz geschlossen und ich war nicht bereit, obwohl das Ende, das zweite oder dritte, was ich da mir erspielt habe, eigentlich eine ganz schöne Konklusiv für meinen Charakter dargestellt hat, war ich emotional noch nicht bereit, diese Raumstation zu verlassen und deswegen habe ich halt immer weiter gespielt und ich habe weiter gespielt, ich habe weiter gespielt, bis ich halt irgendwann keine Nebenmissionen mehr offen hatte und ich gezwungen war, das Spiel zur Seite zu legen und ich glaube, das ist so der, die Quintessenz, die ich raus oder mitgenommen habe, dass es mir gar nicht so großartig darum geht, dass man große, epische Geschichten erzählt, sondern die Welt, in der man sich aufhält mit Charakter und mit Leben fühlt. God of War haben wir vorhin kurz besprochen, ich fand Ragnorok auch geil, es hat mir Spaß gemacht, aber immer, wenn es darum geht, die Hauptstory zu machen, war ich abgeturned, da hatte ich echt keinen Bock drauf. Natürlich, Torr war witzig, ich fand es geil, dass er nicht so clean dargestellt wurde, dass er Ecken und Kanten hatte, aber ich fand viel spannender, was so abseits der Story stattgefunden

hat und dass sie es endlich mit Ragnorok geschafft haben, coole, interessante Neben-Szenarios aufzumachen. Das fand ich bei 2018 zum Beispiel, glaube ich, der einzige Mensch auf dieser Welt mit dieser Meinung, aber das hat mir so ein bisschen im 2018er Teil gefehlt, weil die Beziehung zwischen Kratos und Sohn interessant ist, aber mir noch nicht genügend gegeben hat, um mich voll in dieser Welt, auf dieser Welt einzulassen. Und solche Kleingeschichten, coole Nebenmission, vor allem wenn sie so unverschämt gut geschrieben sind, wie instead of sleeper, machen es mir so viel

leichter, mich stärker mit dieser Welt zu identifizieren, nicht stärker darauf einzulassen und sie irgendwann lieb zu gewinnen, wie es hier der Fall war. Ja, Charaktere, auch bei Pandemon natürlich.

Ich meine, dadurch, dass das Pandemon so ein langsam erzähltes Spiel ja ist, man kann ja sehr viel mit den Leuten reden, auch optional, also du musst es nicht, aber wenn du es machst, lernst du sie ja

gerade dadurch so gut kennen, dass dann der Effekt eintritt, den du gerade angesprochen hast, dass man dann sagt, naja, ich will aber auch wissen dann, wie es mit denen weitergeht. Was Astin und wird, was wird noch aus dem kleinen Mädchen, das mich am Anfang aus dem Bett wirft mal später und man erfährt es halt. Ursula. Mich ja, ich kann dir nicht sagen, wie sehr ich Ursula liebe, ich würde sterben für Ursula und Ursula ist ein Nebencharakter und ich würde sterben für Ursula. Also wirklich, dieses Spiel hat mich so geflasht mit seinen Charakteren, obwohl es oder gerade Valys komplett banale Charaktere sind zum großen Teil, weil es banale Charaktere sind, die nachvollziehbar und auch einfach Identifikationsfiguren sind und eben nicht, mir fällt es

oft schwer, mich mit abstrakten Figuren einfach zu identifizieren. Also das kann manchmal Teil des Settings sein, manchmal wenn es zum Beispiel irgendwie Science Fiction oder Fantasy Setting ist, was mir zu fremd ist, fällt es mir manchmal schwer, mich mit den Charakteren zu identifizieren. Es kann aber ausgeglichen werden, wenn die Charaktere dann wieder sehr alltags nahe oder nachvollziehbare Probleme und Gedanken und Gefühle haben. Das kann absolut funktionieren. Aber Pentiment war halt in jeder Hinsicht so vertraut. Es ist so ein vertrautes deutsches Setting gewesen, was für mich so lustig ist, weil ich habe mich die ganze Zeit gefragt, wie das für Leute sich spielen muss, die nicht in Europa leben. Also ob das für sie so ein total exotisches Setting ist, das deutsche Mittelalter zu spielen und da sind ja auch viele so historische Aspekte drin und Redensarten und Namen und Begriffe, die, sag ich mal, für uns zumindest bekannt sind und jetzt nicht

allzu exotisch. Aber ich weiß nicht, wie ist das für Leute, die komplett woanders leben. Ist das für die ein total exotisches Fantasy Setting? Das habe ich mich auch gefragt. Wer weiß, ja, keine Ahnung. Diese seltsamen bayerischen Geflogenheiten, wie man da sieht, auch das ist für mich ein fremdartiges Setting bis heute in München. Okay, jetzt pass auf. Wir reden über Charaktere, über Figuren, die gezeichnet werden. Braucht eine gute Geschichte überhaupt

Menschen? Nein. Eine gute Geschichte braucht keine Menschen. Die braucht entweder einen guten Erzähler, aber also generell Videospiele-Geschichten. Das ist nicht nur interaktive Geschichten, aber da kommen wir später noch zu irgendwann. Aber eine gute Story, finde ich, braucht Figuren, die man nachvollziehen kann und die nachvollziehen behandeln. Das bedeutet nicht, dass man das immer genauso machen würde, aber dass sie innerhalb von ihrem Charakter her genau das machen, was auch passt, dass sie nicht auf einmal völlig iratisch irgendetwas anderes machen, sei denn das ist wiederum der Twist. Aber ich habe zum Beispiel, was jetzt die Frage angeht, braucht man Menschen oder nicht? Es gibt ein Spiel, das heißt Thomas Wasolone und das Spiel mit geometrischen Figuren. Das ist Thomas ist ein Rechteck und der trifft dann auch noch ganz viele andere Sachen. Das ist eigentlich ein Plattformer, ein Plattformer Puzzlerätsel sozusagen. Und es geht darum, dass Thomas nicht weiß, was er machen soll. Und am Anfang ist er allein, wie man sich vielleicht denken kann, dass, was ihr gerade auf dem Bildschirm seht, die Zuschauer sehen jetzt, würden jetzt sehen, wenn sie uns nicht hören würden, ein kleines rotes Rechteck, das in einem dunklen Gang unterwegs ist, ist ein kleinen Schattenwürft, aber das war es auch schon. Es hat einen sehr humoristischen, britischen Erzähler, glaube ich. Und der gibt Thomas oder Thomas, die seinen Charakter. Also Thomas selbst spricht auch nicht. Und Stück für Stück lernt Thomas andere Figuren kennen, die halt andere Mechaniken mitbringen. Und dann sind die aufeinander

eifersüchtig, dann sind die beleidigt, dann sind die happy und dann geht irgendwann einer verloren und es passiert irgendwas und dann wird eins entführt sozusagen und es reistet das Herz raus und dann denkst du, oh nein, der Rosa Kreis, ich weiß gar nicht mehr, so klar heißt sie, aber ich weiß nicht mehr genau, ich kann ihren Namen noch, ja, aber ich weiß nicht mehr, was sie für eine Form hatte. Und die sind auf einmal weg und denken, so nein, das geht doch nicht, dabei hat diese Form

natürlich noch nie ein Wort gesagt und hat auch gar keine Mimik oder so. Aber es ist halt so gut erzählt von dem von dem Erzähler selbst, dass das einfach top ist. Und genau, also was interaktive

Geschichten angeht, wenn ich zum Beispiel was mir sehr gut gefallen in letzter Zeit war Road 96, das ist ein Spiel, wo man ein jugendlicher Backpacker ist, der ein Land verlassen möchte, das von einem Diktator beherrscht wird, beziehungsweise einer Diktator, ähnlich eine Regierung. Das Spiel, dessen Trailer wurde auf Facebook verboten, weil sie gedacht haben, es ist Politikpropaganda,

weil das halt schon so bitterböse ist, es ist natürlich eine Satire und so viele Länder glauben, dass es um sie geht in dem Spiel. Und ich finde, dass es wiederum ein so gutes Kennzeichen dafür, dass es eine gute Geschichte ist, weil sich so, also es ist auch ein bisschen Armutszeugnis für die Welt, aber auf der anderen Seite ist es halt auch so gut, weil die genau wissen, jeder sagt, ja, das ist genau bei uns so. Es gibt halt diese universellen Dinge, wo sich dann auf einmal jeder mit irgendwie identifizieren kann oder wo man verstehen kann, was mit den Leuten ist. Und hier ist es halt auch so, dass man quasi per Anhalter über die Grenze will. Es ist nicht gesichert, dass du das auch schaffst, dass du das überlebst. Und es ist auch nicht sicher, wen du wann triffst und welche Geschichten sich wann wie entspannen. Die haben auch untereinander Sachen miteinander zu tun, wo man erst nicht drauf kommt. Es gibt einen Serienmörder natürlich, der nicht mag das Spiel. Und insgesamt ist es halt so gut. Und wenn du fertig bist, dann fängt einfach der nächste Jugendliche an. Oder wenn du stirbst, ist einfach der nächste dran. Und du hast eine bestimmte Zeit, bis es zu einem schicksalhaften Tag kommt. Und in der Zeit erlebst du dann entweder so viel Story oder nicht. Wenn du mutig bist, guckst du zum Beispiel bei dem

Typen, der gerade dich mitgenommen hat, einfach auf so ein Foto und fragst, was das ist. Vielleicht bist du aber höflich und sagst nicht, das mach ich lieber nicht. Und dann verpasst du halt eine Geschichte. Er mag dich aber lieber. Es ist halt cool, weil da wirklich ich das Gefühl habe, dass ich meinen eigenen Weg gehe und was ändern kann und Sachen auch anders ausfallen, wenn ich

was anderes tue. Ich muss sagen, ich habe das auch genossen, das Spiel. Aber ich fand, dass das Konzept noch nicht ganz ausgereift war für mich, dass man verschiedene Charaktere gespielt hat. Weil sie haben ja immer damit so kockiert, dass das so eine generierte Geschichte ist, die zufällig generiert wird. Und das stimmt ja aber nur bis zu einem bestimmten Grad, weil es gibt, ich meine, irgendwie so um sechs Hauptcharaktere, die man treffen kann und mit denen man irgendwie

eine Geschichte haben kann. Die sind teilweise untereinander verknüpft, was man erst später erfährt. Und die haben, sag ich mal, eine halbwegs lineare Story, die passiert von A bis Z. Und wenn man dann verschiedene Charaktere spielt, dann trifft man sie an verschiedenen Punkten in dieser Zeitlinie der Story, die sie erleben. Mega cooles Konzept. Ich fand auch alle Stories durchweg gut geschrieben. Aber ich glaube, das Problem, dass ich hatte dadurch, dass ich insgesamt

fünf Charaktere oder so gespielt habe, die alle namenlos und gesichtslos waren, konnte ich mir sehr schwer merken, mit wem ich was erlebt habe. Das heißt, ich habe dann teilweise die gleiche Person zum dritten Mal getroffen, was auch innerhalb von einem Charakter passieren kann und dachte,

ah, wir kennen uns ja schon und hab dann festgestellt, nee, wir kennen uns überhaupt nicht. Ich bin ja

jetzt wieder ein anderer Charakter, jetzt muss ich irgendwie wieder anders mit dieser Person interagieren. Ich glaube, da wäre noch so ein bisschen Verbesserungspotenzial gewesen, diese zufälligen Geschichten, zufällige Begegnungen mit zufälligen Charakteren irgendwie noch mal deutlicher voneinander zu trennen. Weil für mich ist es in meinem Kopf jetzt, wo es ein paar Monate her ist, dass ich es gespielt habe, eine Story und nicht die Story von mehreren Charakteren. Aber wie hast du das empfunden? Das finde ich gerade gut. Also bei mir ist es genau andersrum. Ich fand das cool, weil das ist halt dieses Ding mit, ich kann das jetzt nochmal machen und weiß aber einfach, was ich vorher nicht wusste und kann dementsprechend deshalb beeinflussen, obwohl ich nicht die gleiche Person bin. Also für mich ist gerade, weil die halt so austauschbar sind, geht es halt in der Story nicht um mich selber, sondern um die ganzen anderen Leute und ihre Geschichten. Und da ich halt zum Beispiel weiß, dass jemand auf was total aggressiv reagiert, kann ich das umschiffen oder ich pieks genau rein. Aber ich weiß das, es kommt nicht völlig überraschend. Und das finde ich persönlich cool. Also ich bin, ich bin, ich bin ein Fan für mich. Ich habe das auch als eine Geschichte gesehen, aber ich fand es gut, dass es eine Geschichte war. Ja, ich verstehe, was du meinst. Ich glaube, ich fand das fast ein bisschen irritierend, weil das so eine Meterebene für mich aufgemacht hat, die ich nicht verstanden habe. Also das hatte so ein bisschen so eine Ebene,

dass ich mir als Spieler sehr bewusst war, dass ich gerade Spieler bin und Einfluss auf die Charaktere habe, weil die Charaktere selbst ja zum Beispiel nicht wissen konnten, was der Charakter

vorher erlebt hat. Aber ich wusste es und habe ihn quasi diesen Tipp im Hintergrund gegeben. Und das war so eine Ebene, die für mich ein bisschen verwirrend war. Aber insgesamt stimme ich dir trotzdem zu, dass das gut geschriebene Einzelstories waren, auf jeden Fall.

Das klingt so, als wärst du das Schwarmbewusstsein einfach, dass mehrere Leute miteinander verbindet.

Ja, ist so. Interessante, interessante Mechanik. Ja. Auf jeden Fall. Jetzt ist natürlich, wenn wir über interaktive Geschichten reden, auch immer einer der ersten Reflexe, die man hat, was macht so eine Geschichte gut, zu sagen Entscheidungen. Wenn ich meinen eigenen Weg bestimmen kann, wenn ich, das haben wir schon gehabt, vielleicht sogar Dinge verpassen kann. Je mehr ich selbst bestimmt irgendwie durch diese Welt wandeln kann im Spiel, auch storymäßig, also nicht nur wohin ich laufe, sondern auch wie ich mit Leuten umgehe und wemig im Pentiment irgendwie schlimme

Sachen antue und so. Das ist dann meine Geschichte, das ist mein Ding. Jetzt wär die Frage, muss das

denn sein? Also brauchen gute Videospiegelgeschichten, die ja interaktive Geschichten sind, brauchen die Entscheidungen oder kann eine Geschichte in dem Spiel auch dann gut sein, wenn ich sie keinen Millimeter verbiegen kann durch das, was ich tue? Ilias, was sagst du? Ich finde, das ist eine sehr subjektive Entscheidung. Ich finde, Spiele wie wir sie jetzt gerade sehen, Road 96 heißt das, glaube ich korrigiert mich, wenn ich falsch liege. Die finde ich persönlich gar nicht mehr so spannend. Das hat damals mit Walking Dead schon aufgehört, weil ich das irgendwie hatte, ich hatte das Gefühl, dass mir die nie genügend Inhalte geben konnten oder ich nicht gut genug damit connecten konnte. Ich bin irgendwann dahin tendiert, dass ich spiele und vor allem die Story der Spiele interessant finde, die ich während des Spielens entdecke. Und das muss nicht mal

ein ausgeklügeltes Outer Wild sein, sondern ein interessantes Open-World-Spiel, das mir die Möglichkeit gibt, freie Schnauze zu entdecken und quasi so ein bisschen meine eigene Geschichte zu erzählen. Da muss es keine Dialoge sein oder ähnliches, sondern einfach das, was ich erlebe und dass ich dann am Ende mit Kolleginnen oder Kollegen austausche und teile. Das finde ich persönlich immer super spannend. Entscheidungen müssen, glaube ich, nicht immer sein. Am Ende kommt es, wie gesagt, immer so ein bisschen drauf an, habe ich überhaupt Bock, großartig mich in so eine Welt fallen zu lassen oder möchte ich mich einfach berieseln lassen und spiele ich keine Ahnung. Ein Last of Us, da machst du relativ wenige Entscheidungen bezüglich der Geschichte und lässt dich da einfach unterhalten und lässt dir deine Story erzählen. Dann gibt es andere Spiele, die dir halt ganz bewusst die Möglichkeit geben, hier ist eine Spielwelt, mach was du willst und geh raus. Deswegen mag ich so was wie, ja, da bin ich nicht der einzige, so was wie Elring zum Beispiel, dass das halt so ein bisschen auf die Spitze treibt. Zelda Breath of the Wild, das jetzt nicht die ausgeklügeltste Geschichte hat, aber eine super spannende Open World, die mich mehrmals in so eine Situation gebracht habe, wo ich mir dachte, okay, wow, das ist, das ist spannend, das ist interessant, das ist, mir ist gerade etwas passiert, dass meine Freundin oder meine Freund gerade nicht passiert ist. Und das sind dann Momente, die mir halt wirklich im Gedächtnis bleiben. Ich habe letztens noch mal versucht, im Zuge der Last of Us Serie mich noch mal

in die ganze Serie einzurbeiten und mir war das halt wirklich einfach, mir war das halt echt so anstrengend. Ich bin auch jemand, der der Horrorspiele nicht so gut abkann und dann ist mir plötzlich wieder eingefahren, wie unfassbar anstrengend so ein Last of Us ist, wie gruselig und atmosphärisch das ist, muss man auch erst mal erst mal können und wollen. Und dann guckst du

dir die Serie an und denke ich mir, okay, ich gucke mir halt hundertmal lieber die HBO Serie an, anstatt Last of Us nochmal zu spielen. Ich bekomme für diesen Satz regelmäßig diverse Schälte, aber ich stehe halt dazu, weil das meiner Meinung nach eine Art von Storytelling ist, die wunderbar funktioniert, aber die mich persönlich nicht abholt. Und da möchte ich den Kreis jetzt schließen, das ist halt letztlich wirklich eine rein subjektive Entscheidung. Es gibt fantastische Stories, die dir relativ wenig Handlungsfreiheit geben, mich persönlich, hohen Spiele ab, die so ein bisschen mich selber antreiben, meine eigenen Geschichten irgendwie zu entdecken, hört sich ein bisschen pathetisch an, aber ich glaube, ihr wisst, was ich meine. Da sind wir jetzt schon unerwartet in den AAA-Bereich geschlittert, wo auch schon gefragt wurde hier

bei uns im Chat, wo sind denn jetzt die AAA-Spiele? Über die ihr reden wollt, keine Angst, da gibt's genug. Also, da gibt's auch genug Gesprächsstoff, war was The Last of Us. Ich bin total bei dir, ich würde The Last of Us auch nicht nochmal spielen, nicht nur weil ich die Story nicht verändern kann und ja schon kenne, sondern auch weil das Gameplay von The Last of Us jetzt nicht unbedingt die allerhöchsten Preise gewinnen müsste, ehrlich gesagt. Dieses Deckungsshooter ist es nicht, aber halt selten immer gleich so ein bisschen. Also, das muss ich nicht nochmal haben, aber was The Last of Us halt als Story an sich für mich schon sehr gut gemacht hat, ist dieses Brechen mit Erwartungen schon im ersten Teil. Einerseits, wie der Prolog endet, schon im ersten Teil mit Joel und seiner Tochter. Für alle, die jetzt das noch nicht gespielt haben, oder die die Serie noch schauen wollen, es gibt ja so viele Möglichkeiten jetzt The Last of Us noch zu

erleben, obwohl es schon so alt ist, aber vielleicht die PC-Version ist neu, vielleicht wollen das Leute noch spielen, vielleicht wollte die Serie jetzt noch schauen. Also, ich spoiler nix, keine Angst, aber einerseits am Ende des Prologs wisst ihr überrascht und das passiert etwas, mit dem du so nicht rechnen würdest, in einem, sag ich mal, Popcorn-Blockbuster amerikanischen Spiel und vor allem am Ende passiert etwas, wo ich niemanden kenne, der dann davor saß und gesagt

hat, ja, genau so wollte ich es jetzt. Das war jetzt genau das, wie ich wollte. Es ist, Achtung, okay, du bist gleich dran, es ist aber nachvollziehbar an dem Punkt, weil man versteht genau, warum es so ist und trotzdem sitzt man davor und sagt, oh nee, oh meine Güte, du bist dran. Ich hätte mich so entschieden, wenn ich die Lösung gehabt hätte. Echt? Ja, weil ich finde, das macht innerhalb von der Geschichte unheimlich viel Sinn. Ja, vollkommen richtig und trotzdem, also wenn ich, das ist ja ihr Trick, wenn sie mich hätten entscheiden lassen, wenn ich davor gesessen hätte, dass es so diese typische, gibt es ja auch in Bioware Spielen, zumindest in den alten Mass Effects und sowas, gibt es ja immer wieder so Situationen, wo ich mir denke, ich kann das jetzt nicht entscheiden, ich muss vom Rechner aufstehen und muss erst mal fünf Minuten lang ein Fenster putzen oder sowas und dann zurückkommen und Racks erschießen oder auch nicht, je nachdem wie man sich dann entscheidet, den Mass Effect. Und das wäre für mich so eine Entscheidung gewesen, wo ich gesagt, was soll ich denn jetzt machen? Was der Charakter machen würde, den ich spiele, ist mir klar in dem Moment. Aber was ist denn richtig jetzt in der Situation? Es ist irgendwie nichts richtig. Also, im zweiten Teil drehen sie das noch weiter, deswegen gab es ja auch sehr viele sehr wütende und wilde Diskussionen über The Last of Us 2. Aber man muss sagen, das ist immer eine konsequente Art, Geschichten zu erzählen, zu sagen, okay, ihr wartet jetzt die eine Sache, weil ihr zum Beispiel Charakter XY sehr mögt, okay, dann schaut euch jetzt mal die nächste Szene an und dann reden wir weiter. Und es passiert etwas, mit dem du, sagen wir mal, wo du nicht so hätte für mich jetzt nicht passieren müssen, wenn ich selber hätte entscheiden können. Aber das ist halt sehr konsequent, das zu machen. Ja, ich muss sagen, was mich bei The Last of Us immer ein bisschen stört, ist nicht die Story selbst, sondern dass ich nie wirklich verstanden habe, dass es unbedingt ein Spiel sein muss. Weil das Gameplay jetzt abseits von dem Moment, wo du sagst, dass es deine Erwartung irgendwie umkehrt, dass du da keine Entscheidungsmöglichkeit hast. Aber das wird vom Gameplay nicht gestützt und das Gameplay erweitert auch keine Ebene für die Story. Es ist wirklich einfach nur eine Story, die hauptsächlich über Cutscenes erzählt wird und durchbrochen wird von Gameplay-Einlagen, die damit wenig zu tun haben und auch wenig fesseln sind. Und ja, deswegen funktioniert es wahrscheinlich auch als Serie so gut, weil es hauptsächlich einfach eine gute Story ist, die sehr gut erzählt ist. Und ich finde fast, dass das Gameplay einen manchmal rausreißt aus der Geschichte. Und da gibt es viel im AAA-Bereich. Und deswegen nennen wir, glaube ich, so viele positive Beispiele aus dem Indie-Bereich, weil Indie-Spiele es oft besser drauf haben, mit ihrem Gameplay und mit ihren Mechaniken wirklich die Story zu stützen, sodass man am Ende wirklich sagt, ja, das Spiel ist hier das beste Medium für diese Geschichte. Und es wäre als Film oder als Serie oder als Comic oder als was auch immer, wäre es eine schlechtere Geschichte, weil das Gameplay hier wirklich was hinzufügt. Und das können Indie-Spiele oft besser als AAA-Spiele. AAA-Spiele sind oft mehr so von Gameplay durchsetzte Cutscenes, die sehr gut sind. Das hätte ich gar nicht als T-Shirt.

Ja, all das. Ja, alles, was ich in den letzten fünf Minuten...

Wir haben ein sehr klein beschriftetes T-Shirt. In dem Fall, die AAA-Spiele sind von Cutscenes, von Gameplay durchsetzte Cutscenes. Manchmal, oft, nicht immer. Ja, das steht dann ganz klein noch drunter. Ja, ich will nicht ungefähr sein. Ich sage nur, es ist oft, oft der Fall. Das ist fair. Ja. Abgesehen von God of War, was waren denn AAA-Spiele, bei denen ihr sagen würdet, das war eine richtig gute Geschichte, die ich erlebt habe. Gibt es überhaupt welche, die einem so richtig gut in Erinnerung bleiben als erzählerische Meilensteine? Also, meine Wahl ist da auch wieder ungewöhnlich. Ich habe auch darüber nachgedacht, was denn wirklich das letzte AAA-Spiel war, wo mich die Story wirklich, wirklich begeistert hat, also abseits von Emergent Storytelling. Und das war Yakuza, glaube ich. Und der Grund da war auch, dass die Reihe sich so viel Zeit nimmt, ihre Geschichte zu erzählen, über auch Jahre hinweg, also sowohl in echt als auch in der Story, vergehen so viele Jahre, bis diese Geschichte zu einem Abschluss kommt und hat dadurch eine viel, viel größere Tragweite. Und man erlebt zwischendurch auch im Gameplay so viele Sachen, die die Story im Endeffekt stützen, was für Außenstehende nicht so wirken mag, weil Yakuza so ein kurioses Spiel ist mit so merkwürdigen Minigames, aber gerade die stützen manchmal so sehr das Storytelling. Also, die Tatsache, dass man zum Beispiel die Möglichkeit hat, mit seinem besten Kumpel zum Karaoke zu gehen und eine völlig alberne Karaoke Minigameszene zu spielen und dann viele Stunden später in einer Situation mit ihm zu sein, die hochdramatisch ist und man merkt so, oh mein Gott, das ist mein bester Freund, mit dem ich so viel albernem Quatsch erlebt habe und mit dem ich regelmäßig beim Karaoke völlig ausgerastet bin und jetzt stehen wir plötzlich in dieser Situation, wie ist das passiert, wie was ist dazwischen passiert und dazwischen sind vielleicht mehrere Yakuza-Teile passiert und das hat dann so eine Tragweite plötzlich, dass sogar diese Minigames die Geschichte stützen für mich. Karaoke. Wie geht es euch? Okay, also wie gesagt, wir haben God of War schon angesprochen, aber fällt dir noch ein anderes Triple-A-Spiel aus den letzten Dekaden ein? Nein, ganz persönlich gesprochen, was dich sehr beeindruckt hat. Also, ich muss sagen, bei Triple-A-Spielen habe ich oft das Problem, dass, genau wie bei großen Blockbustern, dass sie zu vielen Leuten gefallen wollen und deswegen beliebig werden. Also, dass ich gerade oft das Gefühl habe, dass ich mir denke,

okay, ja, es ist okay, kann ich verstehen, aber die Person selber dann halt gar nicht so spannend ist. Also, ich finde, für mich sind Geschichten auch cool, weil die Figur, die man spielt, dann, also einfach die Figur oder die Welt um mich herum halt auch eine Entwicklung durchmacht, dass sich was verändert oder so. Aber manchmal ist es halt so aufgesetzt und gar nicht mal so cool und viele von den Triple-A-Spielen spiele ich, weil ich ihre Mechaniken mag, weil das Gameplay toll aussieht, weil es ein cooler Film ist. Ich mag tatsächlich Spiele, die so sind. Also, für mich ist das immer so, also ich bin auch, ich spiele auch viel Horrorspiele. Ich mag, dass, wenn das Gameplay stressig ist, dass es dann quasi so cutscenes gibt, wo man sich erholen kann, kurz durchatmen und danach weißt du, es gibt wieder direkt auf die Nuss. Ich mag aber auch ruhige Spiele, die ihre Sachen einfach so erzählen. Die Menschen sprechen könnte ich gar nicht sagen. Ich war positiv überrascht von dem Weg, die in die Tomb Raider Remakes gingen, in der Zeit, die sie dann gemacht haben, nicht das erste, weil das erste Jahr dieses große Problem hat, dass ich, dass sie irgendwie von Null auf Kampfmaschine geht und kann da was warum. Aber da hat mit das, was zum Beispiel auch das ein Kindheitsmantel von ihr

gestorben und sie war voll traurig und ich wusste überhaupt nicht, warum. Denk mir so, ja, aber ich habe ihn ja gar nicht kennengelernt, ich hatte nicht die Zeit. Aber ich finde, da haben sie sich zumindest Mühe gegeben, das ein bisschen besser zu zeigen, also ihre Entwicklung auch. Wenn man da im dritten Teil, das ist kein Spoiler, weil es sagt ja auch schon der Anfang, aus Versehen die Apokalypse auslöst, weil man Messerchen klaut und dann auf einmal ein ganzes Dorf flutet, du denkst,

also ich habe mir zumindest wirklich, oh shit, das hätte ich mal besser nicht gemacht. Also das fand ich, aber das ist so das Maximum, was ich halt quasi bei diesen Stories habe. Also mir fällt nicht tatsächlich, also ja, ich fand Last of Us gut, ich fand Last of Us auch als Spiel gut, aus genau den Gründen, die ich eben gesagt habe, weil ich das coole Abwechslung fand. Ich muss aber

sagen, die Stories, die mich richtig mitgenommen haben, sind eher im Double-A oder im Indie-Bereich.

Elias, geht dir das genau so?

Voll, ja. Ich glaube, die Spiele, die ich in den letzten paar Minuten genannt habe, da kann man, glaube ich, einen ganz guten Eindruck von meinem Geschmack bekommen. Auch wenn ich,

ich habe jetzt während AK nochmal ihren Geschmack beschrieben hat, muss ich auch noch mal kurz in

mich gehen, okay, gibt es wirklich irgendwelche Triple-A-Spiele, die mich in letzter Zeit irgendwie storymäßig berührt haben? Ich weiß gar nicht, ob Psychonauts 2 da großartig in die Kerbe schlägt, würdet ihr das als Triple-A-Spiel beschreiben? Ja, es gibt gehobenes Double-A. Ja, das fand ich zumindest super spannend, weil das vom Arzteil einfach mal was anderes ist. Es versucht witzig zu sein, es ist witzig, es schafft es tatsächlich ganz gut, aber gleichzeitig hast du Momente, wo es versucht, ernstere Töne zu schlagen. Und dieser Kontrast dann besonders interessant, deutlich und am Ende auch schön wird, weil sie halt wirklich die Punktlandung schaffen, dass sie sehr weirde, sehr überzeichnete Charaktere irgendwie damit reinbringen, aber trotzdem erschaffen, denen eine gewisse Tiefe zu geben. Das finde ich persönlich immer spannend und das dann auch in hier haben wir es wieder, Nebengeschichten nochmal weiter ausgezogen und denen halt völlig neue, zum Teil neue Seiten geben, neue Rollen hier und da Tiefe, gleiches bei Cyberpunk. Das ist, glaube ich, das letzte richtige Triple-A-Spiel, das mich storymäßig so richtig begeistert hat und jetzt wird es langweilig wegen den Nebengeschichten. Ich fand die Hauptstory super boring, mir könnte Johnny Silverhand nicht egal sein, aber für Judy werde ich sterben.

Das ist, glaube ich, so die Route, die ich für mich ganz gut entdeckt habe und sehr entspannt fahre, so die letzten Jahre. Ja, lass mich dir beipflichten auf ganz vielen Ebenen. Alles, was du gesagt hast, stimmt. Bei Johnny Silverhand sehe ich ein bisschen anders, also ich fand die Hauptstory an sich oder zumindest die Idee der Hauptgeschichte gut bei Cyberpunk, auch da wäre jetzt wieder ein Spoiler-Tiefer reinzugehen, warum genau, aber welche Motive da drin stecken, wie sie auch mit diesem Cyberpunk-Thematik verknüpft sind, was macht den Menschen aus,

was ist überhaupt ein Mensch in einer Zukunft, in der man das vielleicht das Bewusstsein in eine Maschine übertragen kann und dann mal gucken, was die so macht. Also das sind ja so klassische

Cyberpunk-Motive, die sie da aufgreifen, aber du hast vollkommen recht AAA-Spiele, insbesondere solche, die nicht nur eine lineare Story sind, sondern auch Nebengeschichten haben, sind oft viel mutiger in diesen Nebengeschichten oder in einzelnen isolierten Story-Strängen, als sie es sind in der großen, übergreifenden Haupthandlung. Das war bei The Witcher 3 so natürlich mit der viel zitierten Blutigen Baron Quest, die wir jetzt nicht schon wieder hier durchzerren wollen durch dieses Gespräch, aber ihr wisst alle, worum es da ging und welche ernstesten Themen da aufgegriffen wurden. Und was mir da einfiel, wäre Ghost of Tsushima. Weil ich finde die Hauptgeschichte, die Haupthandlung von Ghost of Tsushima ist eigentlich, ja, also du bist da dieser Samurai, deine Insel, auf der du lebst, wird angegriffen von den Mongolen und ja, es gibt diesen Zwiespalt, kämpfe ich hier als ehrenhafter Samurai alleine in der Unterzahl gegen diese Invasionsarmee oder verhalte ich mich unehrenhaft und für so einen Guerilla-Krieg und Schliche, was man ja gar nicht darf, dann sieht mich der Gegner ja nicht mal. Wie kann man nur, ja, als Samurai? Also ja, diesen Grundkonflikt machen sie da natürlich auf, aber die Geschichten, die sie in den Nebenquest oder in so Seitensträngen aufmachen, sind ungleich besser als das. Also es gibt eine Nebenquest, die befasst sich mit dem Thema Demenz und älter werden und wie es eine Person aus deinem Umfeld beeinflusst hat. Es gibt die Geschichte eines gebrochenen Kriegerkönigs, wo man erfährt, warum er gebrochen ist, was da Schreckliches passiert ist und was dann danach aus ihm wird. Und solche Sachen. Also es sind Dinge, auch da wieder, das würde ich nicht erwarten, wenn ich da in das Spiel so reingehe und ich muss auch gestehen, ich habe Ghost of Tsushima die Haupthandlung dann irgendwann aufgehört, weil mich das einfach nicht genug motiviert hat. Ich bin auch nicht so der Japan- und Samurai-Fan genug wahrscheinlich, um das dann cool zu finden. Aber diese Nebenhandlungen, da sage ich, das haben sie gut gemacht. Da haben sie sich getraut. Vielleicht dann auch wieder aus dem Grund, dass sie sagen, okay, so für Leute, die eher das Gameplay natürlich spannend finden, diese Schwertkämpfe spannend finden, die Special Moves, die man da lernen kann und wie taktisch sich dann die Gefechte anfühlen oder auch nicht für Leute, denen eher das wichtig ist. Für die gibt es halt auch die eher die Standardhandlung, mit der man dann durchs Spiel läuft. Aber für alle, die sich mehr mit der Welt befassen wollen, die es cool finden, diese Side Tales, diese Seitengeschichten noch mitzunehmen, für all die packen wir halt dann auch noch mehr rein und noch mehr denkwürdiges. Und das ist eigentlich, wenn wir ja drüber reden, ob AAA-Geschichten zu retten sind, ein ganz spannendes Phänomen. Sie können es eigentlich, sie wollen es nur nicht oder selten oder nur punktuell in ihren Haupthandlungssträngen. Ich glaube, AK hat vorhin einen ziemlich guten Punkt gebracht, dass mittlerweile wir reden gerade

in Zuge von Redfall immer wieder über Budgets und wie teuer Videospielementwicklung mittlerweile geworden ist, dass die Entwicklung solcher Spiele mittlerweile so absurd teuer ist, dass man natürlich

auf sichere Pferd irgendwie setzen muss. Aber gleichzeitig man natürlich den Side-Effekt hat, dass man ganz konkret weiß, was einem so erwartet, zumindest was so die Haupthandlung betrifft.

Ich

habe hier Jedi Survivor auf meiner Platte, habe es ein paar Stunden gespielt, das ist ein fantastisches

Spiel, es macht mir mega viel Spaß, ich spiele zum Glück nicht auf dem PC, habe aber seit 4-5 Tagen nicht mehr das Spiel angemacht, weil ich, obwohl ich es keine Ahnung, ein paar Stunden gespielt

habe, das Gefühl habe, dass ich ganz genau weiß, wie die nächsten 20-30 Stunden ablaufen werden.

Und das finde ich persönlich immer so ein bisschen schade und deswegen flüchte ich mich

auch immer so Richtung Indie-Bereich, weil es mittlerweile einfach so absurd viele tolle, gute Spiele gibt. Ich habe jetzt kürzlich nochmal Hades angefangen, ich habe das vor ein paar Jahren

über 100 Stunden gespielt und jetzt bin ich schon wieder bei 30 Stunden. Und davon hast du halt, da kann sich nicht mehr retten vor solchen Spielen im Indie-Bereich und deswegen habe ich für mich

zumindest beschlossen, dass ich halt wirklich nur noch die absoluten Rosinen mir raussuche, das ist eine sehr, sehr privilegierte Position, die ich habe, dass ich das überhaupt machen kann.

Aber ich glaube, damit ziehe ich am Ende den höheren Spielspaß oder bessere Erfahrungen, nenn es, wie du es möchtest, raus, weil diese zwei Bereiche mittlerweile so viel dir geben,

auf so unterschiedliche Art und Weise, dass du dich da komplett austoben kannst und entsprechend deinem Geschmack auf deine Kostenkonts zum Glück. Jetzt pass auf. Rovokante Frage,

können insbesondere AAA-Spiele gar keine so berührenden und denkwürdigen Geschichten erzählen im Großen und Ganzen, weil sie zufröhlich sein müssen und sind gute Geschichten oder

müssen gute Geschichten in Erinnerung bleiben, denn immer so traurig und düster und melancholisch

sein, weil oft sind sie es ja. Ich habe hier vorhin schon erzählt von gebrochenen Werftarbeitern mit ihren armen Töchtern, die von einer Raumstation fliehen wollen, gebrochene Kriegermönche,

Demenz, es ist ja alles schrecklich. Das Cyberpunk an sich ist schrecklich, alles was in diesem Setting angesiedelt ist. Disco Elysium, du spielst einen alkoholabhängigen Versagerpolizisten

in einem post, also nicht postapokalyptischen, aber so nachkriegserischen Setting eines niedergegangenen

kommunistischen Utopien mehr oder weniger, also auch jemand, der in den Ruinen nach Brotkrumen

sucht und dabei noch ein Kriminalfall lösen muss. Also ist alles so deprimierend irgendwie?

Nein, ich glaube nicht, dass das so sein muss. Ich dachte schon, du sagst es zu Disco Elysium, ist doch happy. Das ist mega Spaß. Nein, ich glaube nicht, dass das so sein muss. Ich glaube,

was sein muss für eine gute Geschichte ist, dass sie stark Emotionen auslöst, egal in welche Richtung, sei es jetzt Trauer, Wut oder Freude oder Humor. Ich glaube nur, dass so merkwürdig es

klingt, Trauer eins der Gefühle ist, dass man am leichtesten aus Leuten herauskitzeln kann.

Ich glaube, dass das eine sehr zugängliche Emotion ist, die man sehr, sehr gut, wenn man es denn drauf hat, durch Geschichten irgendwie aus Leuten herauskitzeln kann. Und ich glaube, dass es sehr viel schwieriger ist, echte Freude oder ein echtes Lachen aus Leuten herauszukitzeln. Ich weiß aber, dass gerade Geschichten, die zum Beispiel ein wirklich ehrliches Happy End haben, also keines was kitschig ist, sondern eines, was einen wirklich mit so einem warmen Gefühl zurücklässt,

wo man sagt, es ist so schön, dass einfach alles gut gegangen ist und ich habe jetzt, ich kann wirklich gut schlafen gehen. Ich finde ich genauso stark wie ein Spiel, was mich komplett zum Weinen bringt, wo ich denke, ich werde jetzt die nächsten drei Wochen nichts mehr essen können, weil ich zu deprimiert bin. Ich finde ich genauso stark, aber ich glaube, es ist schwerer, das auszulösen in Menschen. Ich glaube, Trauer ist so absurd, das klingt eine zugänglichere Emotion.

Interessant. Lk, wie geht es dir bei der Frage?

Ich glaube nicht, dass es melancholische Düster traurig sein muss wie Geradine. Ich möchte sogar fast sagen, dass ich das teilweise einfach ein bisschen faul finde, weil erwachsene Filme, erwachsene Stories, wird oft gleichgesetzt mit, ist alles scheiße hier. Keine Ahnung, das Kind ist tot, der Hund hat nur noch drei Beine, der weiß ich nicht was, und dabei ist es gar nicht so schlimm. Da drei beinige Hunde haben genauso viel Spaß wie vier beinige Hunde, weil die jetzt meistens gar nicht checken, dass sie nur drei Beine haben erstens. Zweitens finde ich, genau wie Geradine sagt, man muss sich vielleicht ein bisschen mehr anstrengen.

Humor ist ja sehr subjektiv, hat nicht jeder. Alle sagen, also die meisten Leute sagen, wenn meine Mutter stirbt, ist es traurig. Nicht jeder sagt, wohl eben Katzen in einem Mietzhaus. Also viele sagen dann auch so, naja, das war jetzt richtig schwach, das finde ich ja gar nicht lustig. Oder dass man mit den Leuten mit fühlt, sich für sich freut und so. Ich bin jetzt die, aber ich habe zum Beispiel letztens ein Spiel gespielt, das heißt Scarlet Hollow, das geht eher in Richtung Visual Noble Adventure. Und das hat eigentlich auch ein richtig düsteres Thema, weil es um eine Minenstadt geht, in der gruselige übernatürliche Dinge vor sich gehen. Das ist ein bisschen Horror, aber es ist ein Horroradventure mit Romance Optionen. Und ich finde, dass es so

eine tolle Mischung, weil es dafür sorgt, weil auch die Figuren teilweise nicht so, nicht so Bier ernst sind. Die haben zwar ernste Sachen, die ihnen passieren, aber es gibt zum Beispiel auch einen Mops und der ist Teil vom Cast. Und wenn du die richtige Fähigkeit auswillst, kannst du dich mit dem unterhalten. Und das ist eigentlich richtig lustig. Aber dadurch, dass es halt so viele positive Sachen in der Story gibt, wirken dann auch als Kontrast negative Sachen, die passieren viel stärker. Wenn du aber die ganze Zeit nur emo Sadness, das ist Scheiße, das ist Scheiße, das ist Scheiße, hast, dann finde ich, ja, kann es dir irgendwann immer schlechter gehen, weil du quasi richtig tief in dieses Loch reinfällst. Aber eine Achterbahn finde ich spannender als eine Einbahnstraße. Jetzt kein gutes Gradenweg. Ein Gradenweg in einem Abgrund.

Ja, ja, Ilias, was denkst du?

Ich bin mir ehrlich gesagt nicht sicher. Ich glaube, ich würde es nicht faul nennen, aber am Ende macht es für mich die Mischung. Also Psychonauts ist zum Beispiel wieder ein gutes

Beispiel für mich, wo ich mir gedacht habe, okay, ich will jetzt hier einfach nur gut unterhalten werden. Ich bin für die Jokes gekommen, bin aber für die emotionalen Momente geblieben. Ich glaube, also das beschreibt es ganz gut. Und wenn es ein Spiel schafft, mich auf so einer Ebene irgendwie abzuholen, dann finde ich das immer schön, weil es dem Ganzen halt noch mal eine gewisse Tiefe gibt.

Ich werde nicht mit einem Charakter connecten. Der Super Sad ist die ganze Zeit und ich nichts von ihm weiß. Und das sind, glaube ich, so die wichtigsten Dinge für mich. Deswegen mag ich Nebenmissionen, weil sie mir ermöglichen, mehr von dieser Figur zu erfahren. Und das können coole

Jokes sein. Das können interessante, witzige Abende sein in Cyberpunk zum Beispiel. Oder aber dann

auch, und das sind dann meistens so die End Quests in einer Storyline, die harte Momente oder emotionale Momente, die einem Charakter halt eine gewisse Veränderung geben oder eine Entwicklung.

Das ist für mich mit so das Wichtigste. Immer nur Sad sein, um einfach nur auf die Buttons zu drücken. Das reicht, glaube ich, nicht. Am wichtigsten für mich ist, dass es eine Veränderung gibt und eine Veränderung heißt immer alle möglichen Facetten eines Charakters und möglichst viel von dieser Figur mitzubekommen. Das kann mit einem traurigen mit einer traurigen Geschichte anfangen,

aber dann wirklich mit einem Uplifting-Enden. Und ja. Achso, ich dachte, du wärst schon fertig, Entschuldigung. Mach ruhig weiter. Ich wollte nur reinrufen, It Takes Two kann das ganz toll. Das war

schon. Ergänzend oder vielleicht sogar abschließend zu dem, was ihr beide sagt, glaube ich ja auch, dass man keine wirkliche Trauer empfinden kann, wenn man nicht vorher Freude empfunden hat und

andersrum. Das ist ja auch das, was er meinte, dass eine gute Geschichte eben eine Achterbahnfahrt sein muss oder dass Elias meinte, man kann nicht wirklich sich mit einem Charakter identifizieren, der die ganze Zeit traurig ist, aber den man nicht kennt, den man nicht zum Beispiel auch anders kennengelernt hat, von dem man nicht weiß, was er überhaupt zum Beispiel verloren hat, dass jetzt Trauer in seinem Leben vorherrschend ist oder man kann sich nicht wirklich über ein wirklich verdientes Happy End freuen, wenn es nicht vorher irgendeine Form von emotionalem Kampf

gab, wenn nicht vorher ist auch ein Tiefpunkt gab in irgendeiner Form und deswegen glaube ich, dass keine gute Geschichte nur eine Emotion enthalten kann und dann ist es fast egal, ob eine Geschichte positiv oder negativ endet, aber wenn es sich irgendwie nachvollziehbar anfühlt und es ein Auf und Ab gab und man bei die Emotionen oder im ideal Fall mehr als zwei Emotionen sogar

hatte, dann ist es eine gute Geschichte. Und noch besser ist es, wenn diese Emotionen nicht nur durch

Worte ausgelöst werden, sondern eben auch durch das Gameplay, der Punkt den ich vorhin aufgemacht habe. Also mein liebstes Beispiel dafür ist Undertale. Und ich weiß, ich rede ständig über Undertale, aber ich muss, ich muss einfach, Micha, weil Undertale, Dankeschön.

Endlich werde ich hier mal supportet mit meiner Undertale-Liebe. Ich habe noch nie was gegen Undertale gesagt. Ich habe auch noch nie was gegen Undertale gesagt. Ich glaube, Undertale ist eins von den Spielen, was ultimativ fast jeder liebt, der das gespielt hat. Ja, ich kenne es nicht. Es wird Zeit, Micha. Wir beschneiden es dann hinterher raus, glaube ich. Nein, bitte, bitte erzähle von Undertale. Ich kann so viele Positive Beispiele von Undertale Storytelling nennen, aber das größte Positive Beispiel ist für mich, dass Undertale wirklich nur ein Spiel sein kann. Also die Story von Undertale ist in einem Spiel am besten aufgehoben. Es wäre für mich weniger impactful als zum Beispiel als Film oder als Comic oder als alles andere, würde es für mich weniger gut funktionieren. Aus mehreren Gründen aber ein Beispiel ist, dass Undertale es schafft, dir gewisse Mechaniken vorzusetzen, die du für selbstverständlich nimmst irgendwann und sie dir dann im richtigen Moment wieder wegzunehmen. Also ein Beispiel ohne zu spoilern. Es gibt ja mehrere Enden, die man erreichen kann und um einen Ende zu erreichen muss man zum Beispiel

den ganzen Run schaffen, ohne einen Monster zu bekämpfen. Und es gibt ja von Anfang an die Möglichkeit, immer ein Monster zu bekämpfen, mit einem Monster irgendwie zu interagieren. Und wenn man genug und korrekt mit ihm interagiert hat, dann kann man den Mercy-Button drücken, also den Abarmen-Button, um es quasi freizulassen. Und das ist, wenn man eben dieses Ende erreichen

will, die ganze Zeit über mehrere Stunden der Flow, den man hat. Man interagiert mit ihm und dann drückt man den Mercy-Button und dann kann man das Monster gehen lassen. Und es gibt dann am

Ende in einer Variante der Geschichte einen Kampf, in dem einfach dir jemand gegenüber tritt und diesen

Mercy-Button zerschmettert. Und das war für mich ein Moment, wo ich dachte, oh mein Gott, muss ich wirklich erst mal kurz durchatmen. Weil mir diese Mechanik so an trainiert wurde über Stunden, dass es mir wirklich den Boden unter den Füßen weggerissen hat, als dieser Mercy-Button zerschmettert wurde. Und das hat so viel mehr Storytelling beinhaltet, als jede Worte es hätten machen können. Also dieser Moment war so voller Geschichte und Emotionen und unausgesprochener Worte, die trotzdem nachvollziehbar waren. Fantastisch. Wie tut der ganze Nackenweb,

um die ganze Zeit zustimmt, Nicken? Ich finde, das ist ganz wichtig, was du da ansprichst. Ich glaube, der zentrale Punkt des Talks hier, dass wir oder ich glaube, der Großteil nach Geschichten sucht, die halt wirklich nur in Spielen möglich ist. Das war ein tolles Beispiel, ein anderes Beispiel auch in Undertale. Habe ich mal mit Kollege Wirt auf RBTV mal den anderen Run probiert, den Geno-Seat Run heißt er in der Community. Da musste halt wirklich alle NPCs beziehungsweise alle Random Encounter, musst du bekämpfen und besiegen. Und irgendwann hast du

in einem bestimmten Bereich so viele Random Encounter besiegt, dass keine Random Encounter mehr stattfinden, weil es keine mehr gibt. Und entsprechend verändert sich auch das Spiel. Es ist, wenn du es normal spielst oder wenn du es so spielst, dass du keine Gegner bekämpfst. Er hat das immer einen fröhlichen Unterton. Es versucht es zumindest den bis zu einem gewissen Grad zu warnen. Und wenn du diesen Run spielst, diesen ungemütlichen Run, dann verändert sich der

ganze Ton du spielst. Dann wird es plötzlich düster. Es wird unangenehm. Es wird wirklich irgendwann

fühlst du dich auch nicht mehr wohl hier weiter zu spielen, weil du zum Teil ziemlich krasse Konsequenzen dem Spiel zufügst aufgrund deiner Entscheidung. Und das sind Dinge, die du in keinem anderen Medium irgendwie bekommst. Das kann dir nicht HBO produzieren oder drehen. Das ist, glaube ich, so der zentrale Punkt, dass schaffen Spiele meiner Meinung nach noch zu

wenig. Es kommt jetzt mittlerweile so eine Newelle, die versucht mit Interaktion und mit Storytelling zu experimentieren. Aber jetzt dieser Anfangsschub Citizen Sleepers zum Beispiel auch ein Spiel, das über Spielmechanik-Stories erzählt. Outer Wilds, das sind so Dinge, die das mag ich total, weil es schafft, diese Art von Interaktion nice in seiner Story, in seiner Geschichte einzubebenen. Das finde ich zumindest, das macht einen tollen Spiel von einem besonderen Spiel aus. Jetzt habe ich Nackenschmerzen vom vielen Nicken. Ich spiele es ja noch.

Also ich finde, wenn man jetzt nicht ganz so in diesen, ein bisschen mehr ins Double A geht, die Spiele von den Hazelight Studios machen das ja auch. Also It Takes Two. Und wie heißt das noch?

Nicht Breaking Out, Breaking Bad. A Way Out. Dankeschön. Die machen das ja auch, finde ich wirklich toll, nicht genauso aber anders, aber auch gut. Und was mir da gefällt ist, gerade das Ende von A Way Out ist ja richtig bitter, weil es... Ja. Was denn? Nein, du hast recht. Das Ende von A Way Out. Ich hatte es verdrängt. Ja, bitte. Das Ende von A Way Out ist so bitter. Ich möchte das jetzt noch niemals im Spoilern, aber diese Spiele sind ja auf Kooperation ausgelegt. Und am Ende passiert was, wo man dann auf einmal nicht mehr kooperiert aus einem Grund. Und ich

habe das mit Freunden gespielt. Und den ersten Run habe ich den beiden zugeguckt, wie sie das gespielt haben. Und die sind auch noch beide sehr gute Freunde gewesen. Das hat die zerrissen das Ende. Das war so gut. Und genau wie jetzt bei It Takes Two. Das ist eins von diesen Spielen, wo super viel Humor drin ist, was dich aber trotzdem richtig hart trifft, wo du teilweise einfach denkst, wo du lachend what the fuck denkst, weil gerade irgendwas Grausames

mit den Plüsch-Elefanten passiert, wo du aber auch zwischendurch denkst, so, wow krass, das hat mich also emotional. War das halt voll gut. Das ist da auch ein sehr tolles, nachvollziehbares Ende, finde ich, innerhalb von der von der ganzen Sache. Also okay, es geht natürlich auch anders, aber ich möchte jetzt nichts vorwegnehmen, damit man sich nicht gespoilert fühlt. Was mir daran gut gefällt, ist, dass sich das gut verkauft. Denn immer, wenn sich was aus dem Indie-Bereich oder dem Double-A-Bereich gut verkauft, werden irgendwann die größeren Studios hellhörig und machen das

vielleicht auch. Das machen sie dann zwar nicht immer perfekt oder gut oder klug, manchmal machen

sie das sogar eher in der Kack-Version davon, aber das sie es machen, finde ich toll. Und ich persönlich hoffe, dass der Erfolg von den Hayeslight-Studio-Spielen und diese große Fan-Gemeinschaft, die ein anderthalb Jahr hat und immer noch hat und auf ewig wahrscheinlich haben wird,

da versorgt das vielleicht auch in den Triple-A-Spielen ein bisschen mehr Persönlichkeit und Herz wieder reinkommt. Auch wenn sie das Problem haben, dass sie zu vielen Leuten gefallen müssen.

Aber wenn ich jetzt wie gesagt sehr gucke hier, It Takes Two, super viele Verkäufe lohnt sich auch. Geringere Investitionen, weil kleinere Studio, großer Payout, nah große Studios, Gewinnmarge. Also ich würde mich freuen. Ja, mich definitiv auch. Aber das Ende von A Way Out, ich sag mal, ich sag nicht, dass ich es gut fand. Ich habe das mit meiner Freundin gespielt, A Way Out und am Ende saßen wir da und haben gesagt, nee, also nee. Nee, nee, echt nee. Aber dass das bleibt in Erinnerung. Ist eine gute Idee, wie man ein Spiel beenden kann. Ich habe mit dem Chefentwickler von Hayslight ein Interview gehabt zu It Takes Two, also bzw. ich habe das Spiel gespielt mit ihm zusammen und wir haben währenddessen ein Interview geführt und ich habe ihn halt auch gefragt, ob er auch mit It Takes Two wieder fort mir das Herz aus der Brust zu reisen. Und er hat dann einfach gesagt, nein, nein, dieses Mal wird es nicht so schlimm. Klar. Dann kam Fanti. Ja, stimmt. Aber das ist jetzt eher das Ding, wo ich wasser verklachend bin, weil das ist schon lustig. Oh mein Gott, nein. Ich bin so froh, dass wir beim Stichwort Enten angekommen sind, weil ich habe ein Spiel mitgebracht, wo ich nicht wusste, wo es reinpasst, aber jetzt passt es perfekt, wo wir über Enten sprechen. Es ist auch ein sehr kuriose Spiel, was ich mitgenommen habe, aber über das ich sprechen musste, wenn es um Enten geht. Was du meinst, Enten? Enten auch. Ich glaube, es kommen sogar Enten vor. Ich will jetzt nichts falsches sagen, aber ich meine, es kommen sogar Enten vor. Ducktales war super. Aber die Story war, ja, naja. Aber das ist ein steinaltes Spiel und zwar ist das Boku no Natsu Yasumi und das ist ein Spiel, das ist so eine Art Sommerurlaub Simulator. Es ist so ein Story-Adventure, in dem man einen kleinen Jungen spielt, der über den Sommer aufs Land fährt zu seinen Verwandten, zu seiner Tante und seinem Onkel und man macht dann so fast schon so Animal Crossing-artig, so ein paar ganz gemütliche Urlaubs-Aktivitäten, so man flückt Blumen und man sammelt Käfer und man trifft sich mit anderen Kindern in der Nachbarschaft und lässt die Käfer gegeneinander antreten, so Pokémon-artig und man entdeckt irgendwie jeden Tag Sachen und man sitzt auf einer Schaukel und es ist ganz idyllisch und man kann eben verschiedene Story-Strengen freischalten. Die sind aber sehr, sehr zufällig eigentlich platziert, also es ist unmöglich für einen selbst zu wissen, wann man was freischaltet und am Ende gibt es dann mehr stufige Enten. Also es gibt quasi das schlechteste Ende und nur noch nicht so gutes Ende und ein mittelgutes Ende und es gibt eben mehrere Stufen und am Ende gibt es das vermeintlich beste Ende, weil man sammelt quasi im Hintergrund eine nicht sichtbare Punktzahl. Je mehr Story-Interaktion man freischaltet, desto mehr Punkte bekommt man. Und am Ende, wenn man die volle Punktzahl hat, hat man das vermeintlich

beste Ende freigeschaltet. Das vermeintlich beste Ende ist allerdings gar nicht wirklich das beste Ende und das hat den total spannenden Grund, den ich zumindest vermute. Das beste Ende ist, dass es dann großen Zeitsprünge gibt und am Ende wird dann so erzählt, wie das Leben des Protagonisten danach weitergegangen ist und es endet dann damit, dass er Schriftsteller wurde und über seinen Sommerurlaub geschrieben hat und jetzt sehr erfolgreich ist und jetzt in New York lebt. Und nachdem man so eine unglaubliche Bindung aufgebaut hat zu dieser Familie und zu diesem Ort, an dem man dann Ferien macht und wirklich, also das Gefühl hat, man hat etwas prägendes erlebt, denkt man sich toll, was soll ich jetzt in New York? Also das fühlt sich so unbefriedigend an und das zweitbeste Ende, nämlich das, was man überhaupt realistisch erreichen kann, ohne zu wissen, wie man es erreicht, ist das wirklich beste Ende. Das macht dann nämlich auch ein Zeitsprung und da wird dann erzählt, ja, man hat eine Zeit lang studiert und einen Job ausgeübt, den man nicht so gemocht hat und dann ist man irgendwann tatsächlich zurückgegangen und hingezogen in diesen Ort zu seinem Onkel und hat angefangen, für seinen Onkel zu arbeiten und führt da jetzt ein total friedliches Leben und lebt jetzt wieder mit der Familie. Und das ist das wirklich schöne Ende und das ist das beste Ende so. Und der spannende Grund, warum man wahrscheinlich das vermeintlich beste Ende freischaltet und es dann nicht das beste Ende ist, ist, man kann dieses Ende eigentlich nicht auf natürlichem Wege erreichen. Weil um wirklich die volle Punktzahl zu erreichen, muss man das Spiel entweder schon wirklich mehrfach gespielt haben und jede Ecke kennen und genau wissen, was wann passiert oder eine Komplettlösung gelesen haben. Weil es Dinge gibt, die kann man nicht wissen, zum Beispiel, dass man mit gewissen Dingen mehrfach interagieren muss oder dass bestimmte Dinge nur zu bestimmten Tageszeiten passieren. Und man wird quasi bestraft dafür, dass man dieses Spiel cheatet und austrickst und so lange daran sich zu recht spielt, dass man sich am Ende selbst die Story geschrieben hat, wie der Autor zu dem Mann am Ende wird. Wow, für alle, die dazu... Jetzt will ich das spielen. Ja, für alle, die dazu kein Bild von den Augen haben, es sieht aus wie ein Werbespiel der Öffentlich-Rechtlichen aus der 90er. So ein bisschen. Aber wahnsinnig faszinierend. Ja, das ist natürlich eine coole Art auch wieder mit deinen Erwartungen zu brechen, die du erst an Spiel, an Setting, wenn du es zum ersten Mal siehst. Und Elias habe ich überzeugt und das war alles, was ich wollte. Das sieht fantastisch aus. Es sieht aus, als ob das das offizielle, hier, mein Neighbor-Tutoro-Spiel ist und damit kriegst du mich. Ja, es sieht überhaupt nicht so schlimm aus. Es hat tatsächlich eine richtig tolles Design. Also dahinter steckt tatsächlich ein richtig, richtig smartes Design. Aber die Gesichtsausdrücke sind beunruhigend. Ich glaube tatsächlich, dass das Design der Charaktere, die haben so ein bisschen smiley Gesichter, aber das Design der Charaktere basiert auf so japanischen Werbefiguren. Ich kann dir jetzt nicht sagen, von welchem Produkt das ist, aber das sind so ganz knuffige japanische Werbefiguren vom Weib her so was wie ein Waschmittel oder so. Ich kann es ja aber gerade nicht genau sagen. Und davon sind die, glaube ich, inspiriert. Kommt nicht vom selben Studio auch das Chin-Chan-Spiel, das die jetzt kürzlich gemacht haben,

dass genau dieselbe Atmosphäre trifft? Ja, ich bin mir ehrlich gesagt nicht sicher, aber das hat einen sehr, sehr stark ähnlichen Weib. Und das mochte ich damals schon sehr gerne. Und ich glaube, das trifft hier so dieselbe, die gleiche Kerbe.

Wenn wir das jetzt anschauen, dann haben wir beide einen Auftrag jetzt nach diesem Talk.

Das Kind wird einer Husten-Bong-Bong-Werbung zugeschrieben, gerade im Chat, dass man sieht im Spiel. Jetzt erkenne ich es auch wieder. Jetzt muss ich sagen, doch es kommt hin. Ich würde gerne noch einen letzten Kuchen anschneiden mit euch, bevor dieser Talk leider schon wieder

zu Ende geht, mein Gott, wie die Zeit verfliegt. Ich hatte mal einen metaphorischen Kuchen, ein thematischen Kuchen. Ein gelogener Kuchen. Ja, The Cake is Alive. Auch eine tolle Story übrigens gewesen.

Obwohl nicht viel erzählt wird, aber es ist lustig. Also, wenn Portal mal nicht die Beste, das wollte ich jetzt überhaupt nicht ansprechen, aber wenn Portal mal nicht eine wundervolle Art hat, eine Geschichte zu erzählen, mit dieser zynisch überheblichen Glados und diesem tollen Kuchenmotiv, das sich die ganze Zeit nervt, dem Spiel über, dem Companion Cube, der die ganze Zeit angepriesen wird und ist halt ein dummer Klotz, der auch nervt, weil man ihn irgendwo hinstellen muss. Also, ach, so ein großartiges Spiel. Auch wieder da ein Beweis, dass Humor schwierig ist, aber man kann es schaffen. Also, Portal ganz großartig. Aber was ich eigentlich sagen wollte, ist, es gab mal eine Zeit in meinem Leben und das waren eigentlich die letzten sieben Jahre, seitdem es erschien ist. Da habe ich sehr viel Stellaris gespielt und auch durchaus sehr viel RimWorld und warum? Weil ich dann auch wie ein Profit in allen Talks, die wir hier

gemacht haben bei der GameStar, die Meinung vor mir hergetragen habe, die eigentlich guten Geschichten in Videospiele sind die prozeduralen Geschichten. Also, das Emergente, was Ilias auch vorhin schon angesprochen hat, das im Spiel Mechanismen zusammenwirken und Chaos erzeugen und

damit auch immer wieder neue Situationen, die ich dann meinen Kolleginnen und Kollegen an der Kaffeemaschine erzählen möchte, wo sie eigentlich gar nicht hören möchten, aber hören müssen, weil unsere Kaffeemaschine eine sehr lange Putzperiode hat, wo sie sich selber sauber macht jedes Mal. Ewig, aber egal, weil dann komme ich nämlich und so, hey, weißt du gestern, hat ein Eichhörnchen

meinem Charakter, den ich Heiko Klinge genannt habe in RimWorld, die Augen ausgefressen. Das war

nämlich ein Menschenfressendes Eichhörnchen und dann haben wir zu fünf Jagd gemacht auf dieses Eichhörnchen und dabei hat mir Geraldine in den Rücken geschossen. Hab ich das? Ja, mein Charakter,

also mein Michael Graf Charakter, du hast das Eichhörnchen verfehlt, also es war keine Absicht natürlich, aber es ist schwer zu treffen, weil es halt ganz klein ist und sehr schnell. Aber wir haben es

dann irgendwann erledigt gebracht und ja, nur Heiko hat dann, war leicht lediert und ich mir wurde in den Rücken geschossen. Ich muss dann operiert werden, ob Markus das hinkriegt. Das wäre

nicht das erste Mal, der hat schon mal Petra irgendwie versehentlich das Bein abgeschnitten, also

eigentlich den Arm operieren sollte. Also es ist nicht der beste Arzt, aber es ist unser bester Koch, deswegen dachte ich, das ist doch ein Synergieeffekt, wenn man gut in der Küche ist, ist man auch gut im

OP-Saal. So, das ist doch geil, das sind doch tolle Geschichten. Also zumindest wenn man sie Leuten erzählen kann, die man erlebt in solchen Spielen und es gibt ja auch AAA-Games, die mit diesem emergenten Gameplay arbeiten, zum Beispiel Skyrim. In Skyrim kann der ja ganz oft zufallsbasierter Unsinn passieren in irgendeinem Dorf, wenn halt irgendwo ein Dache aufs Dache, ein Drache aufs Dach

so rum, wenn irgendwo ein Dach aufs Drachen kracht, wenn irgendwo ein Drache runter landet und irgendwie alles in Brand setzt oder wenn du irgendwie zwei Leute triffst und einer drückt dir einen Gegenstand in die Hand und sagt hier, nimm mal diesen Handschuh und rennt weg und dann kommt

einen Zweiter und sagt, der Handschuh, den du in deiner Hand hast, der wurde mir gerade geklaut, du hast nur den her. Den hat mir der andere Typ gerade weg. So, und das passiert halt einfach zufallsmäßig bestimmt vom Spiel. Also es sind natürlich Dinge, die Bethesda Hand gebaut hat, aber sie werden halt nach dem Zufallsprinzip in dieser Welt verteilt, um dir dann abenteuer aufzulockern und es ein bisschen mehr zu deinem zu machen. Und jetzt Gretchenfrage, auf die es leider

kurze Antworten geben muss, weil wir fast am Ende sind, sind das nicht eigentlich die besseren Geschichten?

Jetzt, wo ich so viel Werbung dafür gemacht habe, Chaosgeschichte.

Ich habe da so einen großen Aspekt vor euch, würde so gerne Spieler wie Rimworld oder Dwarf Fortress spielen,

aber ich habe das Gefühl, dass ich einen Studiengang irgendwie belegen muss, um Dwarf Fortress irgendwie

großartig zu spielen. Ich höre da so viel von und ich finde das so interessant, ich finde das mega spannend,

auch das jetzt, was du erzählt hast, weil das Geschichten sind, die du halt auch hier wieder nur in Spielen irgendwie erleben kannst. Und das will ich dann zumindest mal ausprobieren und schauen,

aber das ist gleichzeitig so ein bisschen das Problem, was ich mit habe. Das Genre an sich, vor allem, wenn du halt in den PC Bereich gehst, finde ich immer mega unzugänglich.

Ich schaffe es nicht, da konkret reinzukommen. Ich werde gleich mal schauen, ob es auf gamestrap.de

kommt eine Komplettlösung, gib du deinen Guide, denn wenn nicht, freue ich mich, wenn es in Zukunft dich gibt,

denn ich will diese Spiele spielen, aber ich kann es nicht. Beziehungsweise kann ich nicht die Motivation aufbringen,

das vernünftig auf eigene Faust zu lernen.

Meine möglichst kurze Antwort darauf ist, glaube ich, es sind nicht zwangsläufig die besseren Story-Spiele.

Ich glaube, dass es immer gut ist, beides zu haben.

Und ich möchte mich darauf berufen, was die liebe Mayri gestern in unserem Rollenspiel-Talk

gesagt hat,
dass zufällig angeordnete Elemente fantastisch sein können, wenn man denn eine gute Zufallstabelle hat.
Und ich glaube, das gilt auch für zufällig generierte Geschichten.
Ich war auch Team Lö, also muss es nicht, es müssen nicht die besseren Geschichten sein, weil ich mag Stories, entweder die halt auch nicht wie ein Spielfilm ablaufen, aber die halt eine ganz bestimmte Story erzählen wollen und das dann halt auch durch Inszenierung können.
Und am allerliebsten habe ich Stories, die entweder meine eigenen Erwartungen halt umschmeißen oder meine Entscheidungen, wie gesagt, zu schrecklichen Entscheidungen machen, ohne dass ich es möchte,
oder die ganz viele verschiedene Stories, von denen man vorher nicht wusste, dass sie miteinander zu tun haben, miteinander verweben und am Ende halt zu einem Finale kommen,
was man nie erwartet hätte, weil man nicht gedacht hatte, dass die beiden irgendwas miteinander zu tun haben
oder füreinander wichtig sind. Das ist mein absolutes Top-Tier-Story.
Ich liebe das, aber dann schmunzelt es, gibt immer wieder Sachen zu entdecken.
Ach, der kommt auch noch. Und das ist schwer, mit solchen Geschichten zu erreichen.
Und dementsprechend finde ich die zwar lustig, also Tomodachi Live zum Beispiel, das war eines der ersten Spiele, das ich getestet habe als Praktikantin damals für die GamePro.
Da geht das auch, da habe ich nämlich unsere Redaktion gebaut.
Und da hat, ich glaube, Heiko Dauern-Dimi-Federn aus dem Haar geflückt.
Das war lustig.
Und irgendjemand hat angefangen sich zu streiten. Es war super lustig, aber ich denke mir dann auch so,
ja, okay, das ist halt kurz lustig, haha. Und dann bleibt es mir aber nicht so wirklich im Gedächtnis.
Dementsprechend bin ich eher Fan von Stories, die wirklich gekraftet sind
oder Sachen, die so gut aneinandergereiht sind, Zufallstabelle,
dass da halt coole Stories trotzdem bei rauskommen können.
Aber am Ende werde ich immer pro gekraftete Story sein.
Und falls das letzte ist, was ich heute im Podcast sage,
ich habe ganz am Anfang aus versehen Kilometer statt Meter gesagt
und die Ziege wohnt nicht im Weltraum, sie wohnt auf 5000 Metern höher.
Weil ich weiß, dass das unter den Kommentaren stehen wird, wenn ich das jetzt nicht sage.
Und so können wir gucken, wer bis zum Ende zugehört hat und wenn nicht.
Cooler Plot Twist noch mal zum Ende. Perfekte Story für diesen Podcast über Storytelling.
Ich sage vielen Dank an meine Gäste. Mehr von Ilias seht ihr auf YouTube beim Kanal Every Game Story.
Da könnt ihr Ilias auch unterstützen auf Patreon, beim Erstellen von Hintergrunddokumentationen, von aufwendigen Interviews über Gaming Culture und spannenden Themen, die du dort aufgreifst.
Und man sieht dich natürlich auch beim Game Talk, bei den Rocket Beans regelmäßig.
Mehr von A.K. bekommt ihr natürlich bei Game Star auf YouTube, ganz viele Videos.

[Transcript] GameStar Podcast / Sind AAA-Storys noch zu retten? - mit Ilyass Alaoui und AK

Und bei A.K. auch auf YouTube, also bei ihrem eigenen Kanal AYKAY geschrieben, wo ihr ein bisschen Blicke behind the scenes so seht von dem, was wir so bei der Game Star machen. Also auch ganz cool, wie wir manchmal auch verreisen. Ich glaube, von der Cactus in Leipzig hast du uns auch ein bisschen gefilmt und gewillockt auf deinem eigenen Kanal. Und ich habe mir sagen lassen, dort gibt es auch ein Video über absurde Tiere. Nicht in Videostilen, sondern generell. Richtig. Unbedingt anschauen. Klingt sehr, sehr spannend. Mehr von Geraldine und mir seht ihr natürlich hier. Und wenn ihr uns mal live treffen möchtet, also so quasi körperlich sehen, weil wir sind ja echte Menschen und nicht nur digitale KIs, die hier zu euch reden, dann könnt ihr das... Das ist viel größer als erwartet. Also es lohnt sich. Das ist wirklich wahnsinnig riesig. Man sieht uns auch von wirklich weit weg schon. Nämlich auf dem Geekfestival im Juli 2023 in München. Da haben wir zwei Liveauftritte mit dem Game Star Podcast auf der Bühne am 28. und am 29. Juli. Am 29. Juli gibt es außerdem noch ein Konzert von unserem lieben Kollegen Jules. Also schaut euch das Geekfestival mal an. Wenn ihr uns treffen wollt, findet ihr mehr Infos unter geek-festival.de und das soll's an dieser Stelle gewesen sein von unserem Talk über Storytelling. Macht's gut und bis zum nächsten Mal. Tschüss!

SWR 2020