

[Transcript] GameStar Podcast / Spiele-Sorgenkinder 2023: Gewinner und Verlierer des ersten Halbjahrs

Das erste Halbjahr 2023 ist rum. Wir haben es überstanden. Wir haben jede Menge Spiele gespielt und wir haben fünf Sorgenkinder aus dem letzten halbjahr, die wir analysieren müssen, die wir nochmal ein bisschen auseinandernehmen müssen. Ein paar davon sind tatsächlich auch rausgekommen.

Bei ein paar davon haben wir nur mehr Infos erfahren, wie es so oft in diesem Format ist. Aber wir haben

jetzt nicht nur diese fünf Spiele, auf die wir zurückblicken werden, sondern wir haben natürlich in der nächsten Folge, so viel kann ich als Spoiler schon mal reinwerfen, fünf Sorgenkinder für die nächsten sechs Monate. Also freut euch auch darauf schon mal. Aber jetzt wollen wir zurückblicken.

Wir haben letzten, zum Jahreswechsel, also in der letzten Ausgabe vor sechs Monaten fünf Spiele rausgesucht, wo wir dachten, naja, wenn die im ersten halbjahr rauskommen, dann könnten die

vor Herausforderungen stehen. Nicht unbedingt, dass es schlechte Spiele werden müssen, nicht unbedingt, dass sie sich schlecht verkaufen, aber es gab bei jedem Gründe genug zu sagen, oh, oh, oh, da sind Fragezeichen oder Ausrufezeichen dran. Und Michael Graf war ganz fleißig und hat

sich diese fünf Spiele nochmal angeschaut, nochmal durchanalysiert und jede Menge Infos mitgebracht,

um rückblickend sagen zu können, hatten wir eigentlich recht mit unseren Befürchtungen oder nicht. Auch das Spoiler-Alarm hatten wir, wie immer. Genau, ich würde gerne an der Stelle erleichterte Grüße sagen, aber es stimmt nicht immer, es stimmt nicht immer. Das erste Spiel auf der Liste ist allerdings eines, wo man immerhin sagen kann, na, es ist ja schon ganz gut geworden

eigentlich. Denke mal, du sprichst von Diablo 4, weil ... war ich noch nicht ... Keine Spoiler.

Zu spät zurück, er drehen die Uhr. Ja, Diablo 4, es war, glaube ich, wenn ich mich richtig zurück ins Sinne an unsere Gespräche vor sechs Monaten, es war gar nicht unbedingt so ein großes Sorgenkind, was das spielerische angeht. Da waren wir uns eigentlich ziemlich sicher, dass das wahrscheinlich sehr gut und sehr solide werden würde. Aber es gab sehr, sehr viele Fragezeichen drum herum. Und mit welchem wollen wir ihn anfangen? Das war gleich zum

Shop-Springen oder erst mal Open World oder erst mal Verkaufszahlen? Ich würde die Leute mal sanft

reinheben, ja, mit den guten Nachrichten, weil Diablo ist ja ein Superspiel geworden. Wir haben dem nicht um sonst 89 Punkte gegeben, auch weil es das bestätigt hat, was wir schon in den Vorabversionen ja spielen und sehen konnten. Also es hat eine überraschend gute Story, muss man sagen, für Diablo. Es hat natürlich ein super Gameplay, es fühlt sich gut an und es war auch nie zu befürchten, dass dieses Spiel irgendwie zu wenig Interesse da draußen wecken könnte, weil es das schnellst verkaufte Spiel der Blizzard-Geschichte geworden ist, hier Diablo 4. Also man weiß nicht ganz genau die Zahlen, man hat aber den Vergleich Diablo 3, das bislang schnellst verkaufte Spiel der Blizzard-Geschichte, hat sich dreieinhalb Millionen Mal verkauft in den ersten 24 Stunden. Diablo 4 jetzt also noch mehr und man spricht so schätzungsweise von vier bis fünf Millionen Mal. Man muss ja zusagen, Diablo 3 ist ja damals initial auch erst mal nur für den PC

[Transcript] GameStar Podcast / Spiele-Sorgenkinder 2023: Gewinner und Verlierer des ersten Halbjahrs

gekommen, Diablo 4 jetzt Multiplattform. Nix ist so trotz, also sie vermelden Rekorde, was das angeht, eine Woche nach Release standen da schon 666 Millionen Dollar Umsatz wahrscheinlich mehr, aber man kommuniziert halt die schöne Zahl einfach, wenn es um Diablo geht. Man muss ja zusagen, diese 666 Millionen, die sie da angekündigt haben, haben sich zusammengesetzt, nicht nur aus Verkäufen, also Leuten, die das Spiel an sich gekauft haben, sondern auch aus Mikrotransaktionen. Und da sind wir schon beim Shop. Hurra! Die können wir jetzt hier umbenennen, die heißen ab sofort Makro Transaktionen.

Ja man, es ist so richtig, ja, also sie sind alles andere als Mikro, was wir gesehen haben in diesem Shop von Diablo 4. Ich habe letztens mit einem Kollegen, haben wir ein altes Spiel gespielt und uns daran erinnert, dass man früher, das waren auch keine Mikrotransaktionen, aber früher, wahrscheinlich bevor die meisten unserer Zuschauer jetzt hier gerade geboren sind, hat man als Mikrotransaktionen sogar Sprachausgabe gekauft. Mal gucken, wann sich der Kreis wieder schließt und hier so einzelne Features nachkaufen. Ich habe es jetzt gesagt, ich weiß im nächsten Spiel wird es wahrscheinlich drin sein, irgendjemand hat es gehört, man könnte Sprachausgabe, oh, die Idee kannte ich noch gar nicht. Jetzt werden Pferderüstungen wieder verkauft, also auch der Kreis hat sich wieder geschlossen, nur dass ein bisschen Inflation dazu gekommen ist, sogar mehr als unsere normale Inflation. Was waren das jetzt über 20 Euro zum Teil für Skins? Ja, für so ein Rüstungsset zahlst du zum Teil über 20 Euro, was schon, also es setzt halt einfach auch neue Maßstäbe, also nicht unbedingt neu im Sinne von, das gab es noch in keinem anderen Spiel, aber es senkt einfach für Leute, die sich damit beschäftigen,

natürlich auch diese Preissensibilität, neues Rüstungsset, also rein digitales Set, was ja nicht irgendwie auch besondere Vorteile bringt, das wird schon 20 Euro wert sein, wenn es cool ausschaut. Nee, das ist es nicht, also 20 Euro für ein Rüstungsset ist schon sehr viel zu mal, es ja dann auch wundervolle Vergleichsvideos gab, wo man gesehen hat, ein paar von diesen Sets gibt es so ähnlich schon im Spiel, ein bisschen anderen Farben und vielleicht

ein bisschen andere Ausprägung, aber so einzigartig sind sie dann nicht mal und du gibst so viel Geld dafür aus. Also, das ist das eine und was halt noch dazukommt ist, das blizzard auch, in der Entwicklung gemerkt haben muss, dass es in einem Diablo Grenzen gibt, irgendwo, was die Anzahl der Dinge angeht, die man verkaufen kann. Deshalb gibt es ja auch noch so Sachen wie

Grabstein Animationen, was ja nix, also ich will doch nicht mein Grabstein irgendwie besonders designen, ich will mein Grabstein nicht mal sehen in einem Diablo, plus Emotes, oh mein Gott, wer bin ich, also es gibt ja Leute, die mögen Emotes und ich verstehe, dass es halt lustig ist, sich da ein bisschen Zeichen mitzugeben im Spiel, aber auch, also ich würde niemals Geld ausgeben für ein Emote, aber du siehst halt, blizzard versucht irgendwie aus allem, was immerhin nicht spielerischer Vorteil ist, also das haben sie hoffentlich mitgenommen aus Diablo Immortal, dass das zumindest in einem Vollpreis PC und Konsolen Diablo nicht akzeptiert werden würde, aber sie versuchen alles andere irgendwie da rein zu quetschen, mit dem man Geld verdienen

[Transcript] GameStar Podcast / Spiele-Sorgenkinder 2023: Gewinner und Verlierer des ersten Halbjahrs

kann. Ja, also wenn du sagst von wegen, ja, das ist das nicht wert, ich meine, den Wert entscheidet ja am Ende dann doch der Markt, in so Fall eine Pradertasche ist meiner Meinung nach das Geld auch nicht wert, da kann ich auch einen YouTube-Beutel nehmen, es ist nicht so wild, da fühlt die selber Aufgabe am Ende, aber irgendjemand entscheidet nie, für das eine wird halt ganz viel Geld ausgegeben, das andere kaufe ich mir 50 Cent im Supermarkt dazu, aber was ein interessanter

Punkt ist, weil du gerade meintest von wegen, dass das, dass das Preisgefüge oder das Gefühl für das Preisgefüge sich verändert, glaubst du, dass das ein, das ist jetzt ein Spekulationsbereich, muss ich ganz klar sagen, aber glaubst du, dass das tatsächlich ein durchdachter Hintergedanke das davon sagt, wir packen ein paar Sachen rein, die wissentlich exorbitant zuteuer sind, damit andere Sachen, also ich jetzt für 20 Euro eine Skin habe und dann haben wir mal welche für fünf Anbieter oder dann mal sage, jetzt gibt es einen Sale für, wo es die für zehn gibt, dass man tatsächlich schon mit diesem psychologischen, mit dieser psychologischen Erwartung rangeht zu sagen, ja dann werden die Leute denken, oh, das ist ja günstig, da kann ich ja jetzt mal zugrafen, wenn man überlegt, wie viel Psychologie heutzutage in Videospielen, gerade in den Verkaufsstrategien

drin steckt, ist das ein bewusster Vorgang? Natürlich, das ist ja aus dem Lehrbuch der Online-Shops, natürlich hast du unglaublich teure Sachen, damit andere Sachen daneben einfach günstiger und verlockender ausschauen, gleichzeitig hast du natürlich Zahlen und Statistiken, wo du siehst, auch die teuren Sachen werden gekauft und wie oft werden sie gekauft, ich glaube nichts ist Zufall in diesem Shop. Blizzard wird das sehr genau analysiert und austriert haben, ich mein, sie haben ja auch in diesem gesamten Activision verbunden, nicht nur die Call of Duty-Leute, mit denen sie über einen Cosmetics-Store reden können, um die man das am besten umsetzt, sie haben ja auch King, die Candy Crush-Macher, die sehr viel Mobile-Erfahrung haben und da halt mit Mikrotransaktionen, also selbstverständlich nutzen sie auch da solche Träges, es gibt ja dann auch so Kaufpakete, die man nicht gegen dieses Platin kaufen kann, sondern direkt gegen Geld, dann steht da halt nicht das kostet 1000 Platin, sondern du kriegst das Dweedenset-Sonderangebot

jetzt für 699, was ja nicht nur diese Währungsverschleierung ist, Moment, 699, wie viel ist das jetzt im Platin, sondern gleichzeitig halt auch noch ein direkterer Anreiz, ah, dann muss ich ja vorher gar kein Platin kaufen, sondern kann das einfach als Sonderangebot direkt kaufen für den Preis, den es halt dann kostet, also all diese Tricks sind da natürlich auch wieder mit drin und es wird einfach dadurch auch normalisiert, wir haben hier ein Vollpreisspiel, ja es ist ein Online-Spiel, eine Multiplayer-M mit Multiplayer-MMO-Charakter, aber es ist inzwischen völlig normal,

dass da dann so ein Shop drin steckt, was auch eine Sorge ist, die ich bei einem Spiel noch mit einfließen lassen muss, über das wir gleich reden, das noch nicht erschienen ist, aber eventuell auch so einen oder einen ähnlichen Shop bekommen könnte und das gibt dann einfach kein gutes Gefühl, ich verstehe ja blizzard, wenn sie sagen, okay wir wollen das weiter supporten und wir müssen irgendwie

Geld damit verdienen, aber wir beide sind alt genug, um jetzt hier sitzen und sagen zu können, ja aber dann macht doch halt geile Addons, ich weiß, dass die Welt heute anders funktioniert und dass Kosmetik, Mikrotransaktionen und Makrotransaktionen in dem Fall komplett normal geworden sind,

[Transcript] GameStar Podcast / Spiele-Sorgenkinder 2023: Gewinner und Verlierer des ersten Halbjahrs

auch

für eine ganze Generation von Menschen die Videospiele spielen, da muss ja nur Fortnite, Call of Duty und Co. anschauen, also was ganz Übliches einfach heutzutage, aber es ist, naja, Diablo hat es jetzt auf jeden Fall, ich sehe meine Sorge zumindest in der Hinsicht bestätigt, ich sehe sie immerhin unbestätigt oder nicht so bestätigt, wie sie hätte sagen können beim Thema, wie nervig ist der Shop, weil immerhin ist der Shop in Diablo 4 noch, muss man dazu sagen, Disclaimer noch, wer weiß was passiert und wir haben ja die Tradition hier auch in diesem Sorgkinderformat, dass alle Dinge, die wir irgendwie ansprechen, wo wir sagen, noch ist es so, während wir sprechen geändert werden bis das Video dann erscheint, sodass wir dann da stehen und auf

uns gezeigt wird und gesagt, haha, ihr Trottel, also noch ist der Shop im Spiel relativ zurückhaltend, er wird dir nicht sofort in die Fresse gedrückt wie in dem Fallout 76, wo sofort der Shopbildschirm, das ist neu im Atomic Store, auf geht, wenn du ins Spiel gehst, sondern hier geht es noch, also immerhin, das ist okay. Aber ganz kurz dazu eine Sache noch, wegen diesem von wegen Jahr Shop wird

einem nicht aufgedrängt und weil das ist ja, das ist ja, es ist ja oft ein Argument, so von wegen ja, hier sind ja nur Cosmetics, du musst das nicht kaufen und zum gewissen Grad ist das auch immer meine erste Reflexantwort, so von wegen, eigentlich ist es ganz gut, weil die können damit noch Geld

verdienen und man muss das nicht, ich als Spieler, ich kaufe mir das einmal, ich werde das einmal durchspielen und da werde ich auch genug davon haben und ich werde da niemals für irgendwas zusätzliches Geld ausgeben, weil ich es einfach nicht brauche und das ist man dann oft so ein bisschen so das Argument von wegen, man soll sich da nicht darüber aufregen über diese ganze Geschichte, aber eine Sache, die vielleicht ein bisschen übersehen wird bei solchen Geschichten,

ist, dass das auch die Art und Weise der Spiele verändert und dass das Einfluss auf das Gameplay Design hat, das hatten wir früher mit den Ubisoft Spielen, die einfach schon auch so ein bisschen designet waren, dass sie ein bisschen zu lange gebraucht haben für manche Sachen, dass es vielleicht doch irgendwie, dass du schneller an diesen Punkt kommen kannst, wo du dann einfach nervig warst, wo du gesagt hast, er kommt, dann hole ich mir jetzt den XP Boost und dann ist das gemeint, ich meine Mobile Spiele sind ja komplett nur auf diese ganze Mechanik gebaut, hattest du beim Diablo Spielen bislang irgendwann mal das Gefühl, dass der Shop tatsächlich dem Game Design

geschadet hat in seiner, also fühlt sich irgendwas zu lang dadurch an, fühlt sich irgendwas zu sehr, naja, so Game Pass mäßig so, der Game Pass hat uns ja beigebracht, dass wir dafür bezahlen, arbeiten zu dürfen in Spielen, das ist ja schon, was da ein psychologischer Trick passiert, dass in den letzten zehn Jahren und eine ganze Generation von Spielern aufgezogen wird mit der Idee, Spiele sind zum Arbeiten da, das ist ja schon Wahnsinn, dass sie das geschafft haben, also das ist ja schon total irre, wenn man jetzt mal so die Remakes der letzten Monate spielt, die aus einer alten Generation kommt und plötzlich merkt, ach so, im Moment ein Spiel kann auch von

Anfang an einfach nur auf Spaßdesign sein, das ist ja völlig irre, spürst du irgendwas davon in Diablo auf der Design Seite? Den Battle Pass meinstest du, glaube ich gerade, oder? Was habe ich

[Transcript] GameStar Podcast / Spiele-Sorgenkinder 2023: Gewinner und Verlierer des ersten Halbjahrs

gesagt? Die Game Pass. Entschuldigung, Entschuldigung, ich meine den Battle Pass, ja, also ich meine, diese, dass die Spiele sehr darauf aufgebaut sind, halt irgendwelche Balken hochschieben zu lassen, immer wieder sehr in die Länge gezogene Beschäftigungstherapien einzubasteln, spürst du irgendwas davon in Diablo? Ja, ich meine, der Battle Pass, der für die Seasons kommen wird, ist ja eines der ersten Beispiele dafür, sie bauen auch diese Mechanik mit ein und ja, natürlich gibt es einen kostenlosen Battle Pass und dann einen kostenpflichtigen mit mehr Belohnungen und dann einen noch teureren, wo man sogar Levels noch überspringen kann, damit es noch schneller geht. Jetzt ist Diablo aber ein Spiel, was im Herzen sowieso viel Grind trägt, den habe ich früher auch schon hingenommen in einem Diablo 2, dass ich irgendwie 2000 Stunden gespielt habe und es war okay für mich, deswegen würde ich ihm das jetzt zumindest diesen Grind und Arbeitscharakter an Anführungszeichen nicht zu sehr zum Vorwurf machen. Meine Befürchtung ist halt, wie du aber richtig sagst, dass ein Shop verändert ein Spiel und er kann Designphilosophien verändern und ein Beispiel dafür ist etwas, was unser Autor Sascha Penzorn gerade geschrieben hat über Call of Duty Modern Warfare 2, nämlich dass in dessen Shop immer mehr, ja, ich sag mal so abgedrehtere Sachen landen. Also Modern Warfare 2 sollte ja eigentlich ein bodenständigerer Militärschuter sein und plötzlich hast du irgendwie Obstskins für Granaten, irgendwie Ananaskin oder sowas für Granaten und du hast Leute, die so Flammenkostüme an haben und sowas und er meinte halt so Augenzwinkeln auch ein bisschen komischerweise, steht immer so jemand mit in der Gruppe, wenn man ins Matchmaking geht. Also das Matchmaking wirkt zumindest auf ihn so, als würde es immer natürlich gezielt jemand mit reinlosen, der sich irgendwelche Kosmetik Sachen gekauft hat, damit man sie auch sieht und vielleicht auch haben möchte. So und auch das, wer weiß, ob es stimmt, kann ich jetzt nicht belegen, weiß man nicht, aber ich könnte es mir vorstellen und auch das heißt dann, okay, wenn du in Diablo 4 halt in Zukunft in dieser Shared World unterwegs bist, wer sagt dann, dass da nicht irgendwo ein Algorithmus im Hintergrund rumwerkelt, der sagt, hey, der Typ, den du gerade getroffen hast, schau mal, der stirbt und er hat eine richtig geilen Grabsteinskin gekauft, den willst du sicher auch im Shop. Wie auch immer, also es kann halt so die Designphilosophien wegdrängen von dem, was eigentlich der Kern des Spiels sein soll, der Gameplay-Loops sein soll, hinzu, wie bringe ich Leute dazu, was zu kaufen? Ja, spannend, spannend, also was du gerade auch gesagt hast, dieses von wegen, auch das Zeigen hat sich ja geändert, dieses Zeige dich, wie du bist und das ändert ja auch, wie Spiele z.B. aussehen, dass sie möglichst auch Hubs haben sollten, wo sich die Leute selbst in einem Ego-Schule, selbst wenn der Destiny an dem Hub sollten wir uns lieber von draußen dann sehen, das war irgendwie mal unsere Klamotten und so Sachen, ja, genau, genau. Und das ist, da passiert im Hintergrund schon auch in den Gedankenwelten, was, wenn das eine Rolle spielen muss und soll, muss nicht immer heißen, dass das Spiel deutlich schlechter wird, aber man kann es nicht so leicht weglösen mit der Antwort, ich muss mir ja nichts kaufen, so einfach geht das nicht. Exakt, und vor allem die zweite Sorge,

[Transcript] GameStar Podcast / Spiele-Sorgenkinder 2023: Gewinner und Verlierer des ersten Halbjahrs

die wir ja auch noch hatten und wie auch nochmal aufzugreifen, ist eine, die damit zusammenhängt, nämlich die Open-World, kann mir Blizzard wirklich eine inhaltliche Begründung dafür geben, dass dieses Spiel eine Open-World besitzt und ich sage jetzt, wo ich es habe, nein, kann es nicht, für mich ist, also ich bin da jetzt ein bisschen, ich bin da sehr einseitig tatsächlich, aber für mich ist die Open-World in Diablo 4 eine Monetarisierungsentscheidung und keine Entscheidung für das Gameplay. Ich sage, ja, sieht gut aus und ja, es kann Spaß machen, mal irgendwie

dich durch zu bewegen, dann ist irgendwo ein Schatzgoblin, dem rennst du nach, stolpas dabei in ein Event, da ist vielleicht dann gerade noch jemand mit beschäftigt, dann hilfst du dem und dann habt ihr ein bisschen Spaß und du hast ein bisschen Zeitvertreib und bisschen Zerstreuung, insofern, also es ist nicht alles Schlecht, kann schon Spaß machen, dich damit zu beschäftigen. Zum allergrößten Teil ist es aber müßige Lauferei in dieser Welt, was man ja schon allein daran sieht, dass sie jetzt in einem Patch diese Teleportfunktion nachgeliefert haben für Dungeons, wo ich schon in der Beta oder noch davor gesagt habe, es wird mir im Endgame unfassbar auf den Sack gehen, zu jedem Dungeon reiten zu müssen und dann zum nächsten und dann zum nächsten, weil es

da keine Teleportpunkte gibt, jetzt gibt es immerhin dann die Option, dich mit einem Siegel direkt zu dem Dungeon zu teleportieren, das war Blizzard doch vollkommen klar, also Blizzard muss ja selbst

da gesessen haben bei seinen Playtests und gesehen haben, die Leute wollen da direkt hinteleportieren, Diablo war schon immer ein Effizienzspiel, ich will schnell natürlich Dinge machen, die sich wiederholen, den Grind und so, das ist klar, aber ich will das schnell hintereinander

wegfrühstücken können sozusagen, haben sie aber nicht eingebaut und warum, damit Leute sich durch

die Welt bewegen und mit ihrer Welt interagieren und jetzt ist halt dann diese Teleportfunktion sozusagen das Eingeständnis, dass es irgendwie wahrscheinlich doch nicht so viel Spaß macht, mit dieser Welt zu interagieren oder sie eingesehen haben, vielleicht ist doch besser, man gibt den Leuten das, was sie brauchen, möglichst komfortabel, als sie dann da durch die Pampa zu schicken, plus man sieht ja sogar, dass es auch ursprünglich mal noch anders geplant war, weil der Pferdehändler ist einer der ersten Händler, die du triffst, der erste überhaupt, den du triffst, wenn du in die erste große Stadt kommst und dann sagt dieser Pferdehändler zu dir, ach so, ja Pferde, nee, gibts hier noch nicht, dann musst du erst Kapitel 4 irgendwie in der Story erreichen oder sowas. Ich wette, also ich hoffe ehrlich gesagt, dass sie das auch noch ändern, also dass sie den auch irgendwie früher zugänglich machen, weil bei mir hat tatsächlich der Gedanke an die Open World, wie du sagst, so hübsch die ist, ich hab die Beta gespielt und fand, ich fand das so hübsch, also die unglaublich schön, die Lichteffekte auch sind und ich hätte so gern einen Diablo jetzt mal mit einer Schulterkamera, weil es so schön aussieht, ja in den Zwischensequenzen wird die Grafik noch mal ein bisschen aufgeschönert, wie es oft ist in In-Game-Sequenzen, also es ist mehr und bessere Lichtberechnungen drin, aber grundsätzlich die Grafik von der Qualität, das würde auch als Third-Person-Action-Spiel mal gehen und es wäre sehr cool mal so eine Art von Action-Spielen mal keinen Souls zu haben, sondern ein wirklich Hauseinfach-Alles-Raus-Action-Spiel zu haben und das fand ich alles, das fand ich wirklich toll,

[Transcript] GameStar Podcast / Spiele-Sorgenkinder 2023: Gewinner und Verlierer des ersten Halbjahrs

auch wie du meinst, dass die Story irgendwie einen zumindest am Anfang ein bisschen intensiver mitnimmt, das habe ich auch überrascht, fand ich alles cool, aber ich drücke mich jetzt noch davor, die Vollversion zu spielen, weil ich kein Bock habe, ich habe jetzt schon kein Bock noch mal durch dieselbe Open World zu rennen, durch die ich schon in der Beta-Generant bin, weil diese Wege und so,

das ist für mich jetzt schon dieses, wir spielten das mit mehreren Charakteren, mehrmals diese Welt ablaufen, diese immer gleiche Welt, das ist für mich so die Definition von Arbeit, also ich warte momentan darauf, dass vielleicht tatsächlich dieses Mount-Geschichte ein bisschen früher dann kommt,

aber ja, also das, ich fand das schon in Diablo 3, die offenen Gebiete dieses Abgrasen, hast du ja dann so dieses Abarbeiten wie so ein Rasenmäher, also würdest du mit einem Rasenmäher durch die Welt gehen und die Welt nach Lut abmähen, weil ich konnte dann auch nicht irgendwie einen Weg unberührt lassen oder so, das schaffe ich psychologisch nicht, aber das hält mich jetzt momentan, merke ich davon ab, tatsächlich weiter zu spielen, weil ich kein Bock habe, noch mal diese Open World zu erarbeiten und dann überlege ich halt eher, ja, spiele ich vielleicht doch, und ich sage es, ein Wolzen, was grad liniker ist, was aber auch schneller auf dem Punkt kommt,

muss ich nämlich auch sagen, das habe ich noch, ich finde Diablo, also zumindest, wie gesagt, ich habe nur die Beta gespielt, aber ich glaube, so weit ich es gelesen und gehört habe, so toll hat sich es in der Vorlesung uns nicht geändert, es dauert relativ lange, zumindest bei meinem Rogue war das so, bis der halbwegs interessant war vom spielerischen her, ich fand den Anfangs sehr, es war eigentlich, es hat relativ lange gedauert, bis der mal richtig knallte, also ich richtig so dachte, wow, jetzt geht es hier mal richtig, und klar, dann ist natürlich immer dieses Jahr, die soll man ja ewig spielen, die Spiele, und das ist ja, der Endgame ist ja sowieso das Wichtigste, und was man die ersten 50 Stunden im Spiel macht, ist sowieso egal, das sollte gar nicht mehr zählen,

man sollte jemanden, in Zukunft verkaufen wir die ersten 50 Stunden das Spiel jetzt gar nicht mehr, also dieser Gedankensatz, das fühle ich so furchtbar, dieses, nur Endgame ist wichtig, legt mich am Arsch, wir haben keine Zeit, wenn ein Spiel nicht in den ersten fünf Stunden Spaß macht, dann brauchst du auch nicht nach 50 Stunden Spaß machen, mit Ausnahme von so was wie

X4 oder so, oder also Spiele, wo du wirklich erst mal verstehen musst, was da, wie das funktionieren soll, oder so, aber Diablo, also entweder ist es gerade von Anfang an, oder geht nach Hause, aber ich weiß, ich bin zu streng, ich mag ja das Endgame, ich bin da ja ein Riesenfan von, ich meine, ich habe die alten Diablos schon ewig gespielt, die ja offiziell nicht mal ein Endgame hatten, aber ich mag einfach grind und bessere Items, was ich halt dann bei dieser Open-World, was bei dieser Open-World ja scheinbar auch Design und Gameplay technisch gekippt ist, war ja wohl die Absicht, schätze ich zumindest, ich sage, es ist eine Monetarisierungsentscheidung, dass du einfach mehr Zeit in diesem Spiel verbringen musst und je mehr Zeit du in dem Spiel verbringst, das weiß man auch aus Statistiken, desto höher steigt natürlich die Wahrscheinlichkeit,

dass du dann irgendwann auch nochmal irgendwas kaufst in dem Shop, weil du sagst, okay, jetzt habe ich irgendwie 300 Stunden in dem Spiel verbracht, da kann ich ja auch mal 20 Euro

[Transcript] GameStar Podcast / Spiele-Sorgenkinder 2023: Gewinner und Verlierer des ersten Halbjahrs

ausgeben für ein Rüstungsset oder sowas. Also, die Idee ist einfach nur, möglichst lang nicht in dieser Welt zu halten, aber das, wie sagt man denn auf Deutsch, das Backfire, da stolpern sie halt dann drüber, weil es dazu führt, dass Leute vielleicht dann sogar eher gelangweilt sind und mit dem Spiel aufhören, deswegen sieht man jetzt halt so Effekte in die andere Richtung, dass sie das wieder ein bisschen rückgängig machen mit manchen Sachen. Was mich nicht so sehr belastet, wie ich befürchtet hatte, ist immerhin die Shared World, weil ja, okay, kann man immer noch sagen, die Shared World gibt es halt, damit man andere Leute mit ihren tollen Kosmetik sieht oder so, würde ich jetzt nicht komplett von der Hand weisen, den Vorwurf, aber sie ist immerhin nicht außerhalb der Hubs und der Städte völlig überladen mit Leuten. Also, es fühlt sich immer noch trotzdem nach einem Diablo an mit einer recht lebensfeindlichen Umgebung und nicht, ich muss für die Quest-Monster anstehen oder so was, wie es in MMOs ja teilweise ist manchmal. Und ja, auch in den Hubs ist es natürlich für die Immersionen nicht unbedingt hilfreich, wenn Monster Killer 57 neben dir steht oder Superschläger 13 oder so, aber es ist noch okay. Also, ich hätte befürchtet, dass es noch schlimmer wird und einfach noch überfüllter. Ja, bevor wir zum nächsten Spiel kommen, zwei Sachen muss ich noch kurz sagen zu Diablo. Ich mecke ja ja immer vier, aber zwei Sachen fühle ich auch richtig geil. Nummer eins, dass die eigene Spielfigur spricht. Das fühle ich so gut. Und Nummer zwei, wie unglaublich gut sich dieses Spiel mit dem Gamepad anfühlt. Nämlich, weil es nicht zwei oder drei Bewegungsgesche... Gut, ich glaube, es gibt insgesamt vier Bewegungsgeschwindigkeiten, aber es gibt nicht nur langsam und schnell gehen mit dem Stick, sondern wenn ich den Stick ganz leicht nach vorne drücke, dann bewegt sich die Figur auch ganz leicht nach vorne. Also, der Stick wird in seiner Bewegung analog übersetzt und oft, auch gerade in so einer Art von Spielen, werden die eher nur Dialog übersetzt. Das heißt, ich drück den Stick in der Richtung und dann habe ich vielleicht noch Glück und Unterschiede zwischen gehen und rennen und das war es dann schon. Zum Beispiel, weil Wolzen einfach total doof.

Aber bei Diablo, je doller ich den Stick nach vorne drücke, umso schneller geht meine Spielfigur. Und es ist leider keine Selbstverständlichkeit, dass Spiele das gut können, dieses Körpergefühl rüberbringen. Und Diablo macht das so gut und fühlt sich dadurch so plastisch und greifbar an. Das hatte jetzt zum Beispiel eine Fähne Fendesee 16, hat das auch fantastisch.

Und dafür bin ich... Also, wer jetzt noch mit einem Action-Rollenspiel rauskommt, was man auch im Gamepad spielen kann und das nicht drin hat, ist sofort zehn Punkte weniger. Weil das geht halt nicht. Wenn einer da mal so ein Standard setzt, das ist... Da brauchst du nicht mehr kommen.

Also, wer jetzt ein Shooter kommen und sagen, ah, weißt du was, wir lassen die Tastatur, machen wir auf die Pfeiltasten und mit dem Numpad schaust du dich dann um. Und Pfeiltasten ist Bewegung.

Wir lassen euch auch nicht umlegen, die Tasten. Nee, nee. Also, da gibt es keinen Weg mehr dran vorbei. Das ist so gut einfach. Und man muss es nur in Anführungszeichen, nur kopieren. Kopieren für andere Entwickler. Aber es ist genau wie gute Kameraführung und gute Kameraumsetzung. Das kann

im Spielen Genick brechen, wenn es nicht drin ist. Und das ist einfach unglaublich wichtig. Man kann

da gar nicht genug Zeit reinstecken. Also Diablo, fantastisch, was das angeht. Ja, und du hast eine wunderbare Brücke gebaut zu unserem nächsten Spiel, weil du gesagt hast, deine Spielfigur

[Transcript] GameStar Podcast / Spiele-Sorgenkinder 2023: Gewinner und Verlierer des ersten Halbjahrs

spricht. Leider ist deine Spielfigur halt ein Vollposten in Diablo 4, finde ich. So etwas habe ich noch nicht gespielt zum Glück. Okay. Ja, okay. Dann, also er oder sie lässt sich immer ein bisschen

zu leicht so sagen, was zu tun ist, habe ich das Gefühl und ist nicht so egal. Aber das führt uns zu unserem nächsten Spiel, nämlich vor Spoken, wo man auch viel darüber diskutieren kann, dass

es gut wäre, wenn Figuren weniger sagen würden. Ja. Lustigerweise dieses Jahr haben wir gleich zwei Spiele gehabt, wo Figuren unerträgliche Charaktere hatten und unerträgliche Scheiße gelabbert haben. Das eine war die Hauptfigur von Atomic Heart, ein Spiel, was ich ansonsten gut fand. Also es hat mir wirklich gut gefallen, bis auf das fehlende Raid Tracing, was ein Witz war, aber ansonsten hat mir das echt gut gefallen über Weitere Strecken. Das ist ein gut designtes, optisch einladendes Spiel und vor Spoken. Ja, wir können an der Stelle ja auch vielleicht noch mal die oberste Direktive dieses Formats wiederholen, wenn ein Spiel mal in den Sorgenkindern

war. Wir machen das ja jetzt schon seit 2017, glaube ich, bei Game Star Plus. Wenn ein Spiel einmal hier war, dann kann es nicht nochmal hier wieder reinkommen, sozusagen, weil wir fair sein wollen und alle immer nur einmal Trashing wollen, beziehungsweise besorgt über sie sprechen wollen. Und Atomic Heart hatten wir auch schon drin. Ich sehe das genauso, ging mir genauso mit dem, was deine Figur da labert. Ja, und bei vor Spoken ist halt, ich finde vor Spoken ist generell wahnsinnig unbeholfen in Storytelling, Worldbuilding, Inszenierung, fast noch unbeholfen, als ich dabei deutsche Begriffe zu finden für Erzählkunst und Weltenbau. Also wahnsinnig ruppig fühlt sich das an, allein wie du, wie die Übergänge sind und wie oft Cutscenes am Anfang dich unterbrechen, wie manchmal einfach eine Cutscene ist, manchmal ums zu laufen, also auch so eine Hin und Her in der Inszenierung und dann natürlich diese Hauptfigur, Frey, die ja als Schwarze Heldin angelegt ist, um auch diverseres Publikum anzusprechen, haben sie ja auch gesagt, grundsätzlich ja eine gute Idee, aber alles, was ihnen einfällt zu einer Schwarzen Heldin ist, ja, die ist halt eine Straßenkriminelle. Und auch in so einem, auch von Schwarzen Menschen geprägten

Straßenkriminellen Milieu, weil sie sagt, okay, das ist jetzt, also das ist halt das, was euch einfällt. Das ist so die Tiefe, die dann eure Story erreicht. Plus sie ist halt dann auch wahnsinnig vulgär und halt sagt irgendwie, halt die Fresse und sonst was zu ihrem Armreif, wo sie sogar recht hat, der könnte die Fresse halten, man kann ihn ja, glaube ich, sogar runter regeln, im Bild, dass er weniger sagt. Du musst doch reinpatschen noch, dass sie, dass es weniger drin ist. Wenn du

das machen musst. Ich meine, stell dir mal vor, wie die armen Menschen, die diesen Armreif in den internationalen Versionen gesprochen haben, wie die jetzt fühlen, wenn sie Dialoge ausgesprochen

haben, die Leute einfach im Menü raus regeln. Weil sie nerven, es nervt. Ich finde, Sidekicks sind eigentlich eine super Idee für Spiele, wenn es so umgesetzt ist wie Atreus in God of War oder so was, weil sie Tipps geben können, weil sie Interface vielleicht sogar sparen, wenn sie dich auf Dinge inweisen. Aber dieser Armreif, der erschöpft sich schon in seiner Brillanz und Eleganz darin, dass er die ganze Zeit New York falsch ausspricht und das soll dann der große Gag sein. Also es ist einfach, ich weiß nicht ob unbeholfen noch das richtige Wort, es ist so in die Fresse nervig in

[Transcript] GameStar Podcast / Spiele-Sorgenkinder 2023: Gewinner und Verlierer des ersten Halbjahrs

allem, was es da macht leider. Und sie, also bei ihr hat mir zum Beispiel, bei ihr fand ich ja nicht nur schlimm, dass sie, also wie sie von den Klischees angelegt war und auch mit dieser Urgerität, sie ist auch, ich finde sie auch sehr dumm als Figur. Also allein schon dieser Eröffnungsszene

in dem Gerichtssaal, wo die Richterin sie da so ein bisschen zusammenstaucht und sie aber in ihrer Selbstwahrnehmung sich total völlig falsch einschätzt. Sie denkt halt, die Richterin wird jetzt sagen, wie beeindruckt sie irgendwie von ihr ist und wie toll sie doch eigentlich ist, woraufhin die Richterin dann da, ihr seid so, ihr bist so ein bisschen bescheuert, du bist voll der Loser und kriegst so nichts auf die Reihe und bist dann auch dumm. Und es ist nicht mal das schnallt sie dann, also nicht mal das nimmt sie irgendwie mit oder so. Und da habe ich halt so, also wenn ich in einem Obsidium, wenn ich in einem The Outer Worlds mir am Anfang Charakter stellen kann und selbst die Intelligenz runterdrehe und das Spiel darauf reagiert und mich als Idioten

spielen lässt, das finde ich cool. Wenn ich den Design der Figur kriege, die nur dumm ist in erster Linie und keinerlei ironische Ebene in ihrer Dummheit hat, sondern wirklich nur ein völlig falsches Selbstbild, was cool wirken soll vielleicht irgendwie und ein bisschen aufmüpfig, aber nur peinlich ist. Weil du halt, du siehst diese Figur und denkst du kannst nichts, du bist nichts, du kannst dich nicht, also du verstehst nämlich nicht mal, wenn Leute mit dir reden und was sie dir eigentlich sagen, schätzt dich immer völlig falsch ein, du bist mir so unangenehm als Charakter schon in der ersten Zwischensequenz, dich will ich nicht steuern. Und da ist ja, also Ja. Wie konnte dieses Spiel rauskommen? Ja, du verstehst sie halt auch nicht in vielem anderen, auch weil es halt einfach nicht gut erzählt ist an denen Stellen, auch wenn sie dieses Straßenmädchen kennenlernt und irgendwie die Parallelen sie zwischen den Mädchen und ihrer eigenen oder wie sie selber halt aufgewachsen ist und wie es ihr selbst geht, aber dann schließt sie irgendwie sofort Freundschaft mit ihr, obwohl sie sich die ganze Zeit drüber beschwert, dass sie möglichst schnell aus dieser Welt wieder raus will und denkst, wie passt das denn, also die Figur ist einfach so komisch angelegt, sie ist so nicht nachvollziehbar in dem, was sie tut und ja, an sich okay muss sagen, die Story hat auch noch nette Momente und so, sie ist solide, würde ich jetzt mal sagen, aber nochmal, es ist halt insgesamt in der Erzählweise unbeholfen und es ist halt auch

im Gameplay oder nicht im Gameplay selbst, Gameplay fand ich noch okay, wie du so mit dem Parkour

durch die Landschaften lernen kannst, die Kämpfe sind ganz actionmäßig, war ja witzigerweise auch was, was Square Enix dann in seinem Finanzbericht geschrieben hat, weil sie haben schon gesagt, ja, die Reviews waren, Zitat, herausfordernd, ja, es hat sich einfach nicht gut angekommen.

Was da passiert wird, ey, ist diese Wortklauberei, das ist so geil.

Das nächste ist noch besser, die Verkaufszahlen waren glanzlos, also lackluster von Forespoken, sagt

Square Enix, glanzlose Verkaufszahlen klingt ja eigentlich immer noch okay, also sie sind selber nicht zufrieden damit, wie das gelaufen ist, sie sagen aber, dass es Lob bekommen hat für die Kämpfe und für das Parkour und das ist dann die positive Message, die sie auch dann an ihre Investoren senden, das wird zur Verbesserung zukünftiger Spiele von Square Enix beitragen. Also uiuiui, wenn du, wenn du, ich meine, das Spiel rausbringst und auch natürlich mit einem

[Transcript] GameStar Podcast / Spiele-Sorgenkinder 2023: Gewinner und Verlierer des ersten Halbjahrs

Produktionswert

und einem Team, was da bestimmt auch viel Zeit und Herzbunden eingesteckt hast. 100 Millionen Spielen, ja. Ja, eben, also das ist jetzt nicht kein kleines Ding, genau. Und dann sagst du hinterher, naja, es hat wenigstens ein paar Erkenntnisse gebracht, wie wir in Zukunft das Kampfsystem von Final Fantasy besser machen oder so, übersetze ich das jetzt mal, Salop gesagt, ah, ist das desillusionierend, also schon schade. Aber man muss auch da wieder sagen, es war ein bisschen absehbar, weil es, also es war jetzt nicht so eine Riesenüberraschung, auch dass sie, ob Merz zum Beispiel, recht langweilig werden würde, weil das sah von Anfang an große Weite, aber doch ein bisschen leere, abwechslungslose, unbelebte Umgebungen aus, auch das Gegnerdesign und so. Da war selten irgendwas drin, wo du wirklich mein Druck warst, gut, wenn man so eine Sequenz ist, wo so ein Drache mal ankommt, ja klar, das ist cool. Aber es hatte

sich dann auch recht schnell wieder erschöpft und das tollste Kampfsystem nützt sie halt auch auf Dauer nichts, wenn das immer wieder durch dieselbe langweilige Welt geht, die dir einfach auch nichts bedeutet. Also es ist auch wieder so ein typisches Spiel von wegen, wir müssen die Open World einbauen, wir wissen nicht, was wir damit machen sollen, wir haben keine Idee dafür, aber das macht man jetzt heutzutage so, also machen wir es auch. Ja, was kommt dabei heraus? Genau,

Scheiße. Ich fand es ja eigentlich schön, ich fand diese Welt an sich ja sogar eine ganz einladende oder zumindest den Look cool, aber wie du sagst, ist halt leer, sie ist trist, sie ist super systemisch gedacht mit den Aktivitäten, dann hast du halt diese komischen Kampfaränen, du hast diese Labyrinth, du hast irgendwie immer die gleichen Gegner, die du da besiegen musst oder

Gegner nach Horden, die dann auf dich zukommen, Türme, über die du die Karte aufdecken kannst, wo haben wir das zuletzt gesehen? Warte, fällt mir nichts ein. Also dieses typische systemische Denken plus, dann gibt es dir als Belohnung für irgendwas, eine Schatztruhe und dann macht Freysie auf und sagt, wow, ein richtiger Schatz, also es ist eine Feder. Auch da passt auch die Figur wieder, also entweder ist es auf einer so tiefen Ebene sakastisch, dass ich es schon selber nicht verstehe, wo das ist einfach nicht zu Ende gedacht, dieses ganze Spiel und nochmal leider, weil ich finde, man hätte was draus machen können. Das ist ja auch so geil mit den Fingernägeln, das ist ihre Charakterwerte über die Fingernägel Farben und solche Sachen, wo du halt auch so ein Sensor denkst, ist irgendwie eine nette Idee, wenn es in ein anderes Spiel in seiner Gesamtheit besser reinpassen würde, aber hier wirkt es irgendwie so wie, ja, irgendwie hatte ich das ganze jetzt Gefühl, okay, ihr wollt auf der einen Seite offen und divers und jetzt hier weiblich hauptdarstellen, aber weil der Ausrüstung fällt euch ein Fingernägel geben, Zusatzattribut, irgendwie, ich weiß auch nicht, es wirkt unklischee. Ja, und genau unklischee, was machen denn Frauen gerne, ach, sie lackieren ihre Fingernägel, dann machen wir doch ein Gameplay

Element draus. Ja, also ich würde jetzt mal nicht denken, dass wir ein Forespoken 2 sehen, aber vielleicht hat Square Enix dann doch seine Lezion ausgedacht. Wir müssen ja, glaube ich, sogar noch ein oder zwei DLCs sehen. Ist auch so geil bei diesen ganzen Projekten, wo sie halt dann natürlich

schon immer gleich ihre ganzen DLC-Pakete dazunehmen und je nachdem, was sie sich davon

[Transcript] GameStar Podcast / Spiele-Sorgenkinder 2023: Gewinner und Verlierer des ersten Halbjahrs

erhoffen,

das siehst auch schon ein bisschen an den DLC-Paketen, was sie sich davon erhoffen. Das hat man letztes Jahr ganz gut gesehen bei Tiny Tina's Wonderland, wo sie nicht davon damit gerechnet haben, dass das erstens so gut laufen würde, so gut ankommen würde, weil es hat ja wohl die Erwartung übertroffen und der Season Pass mit vier DLCs war halt im Vergleich zum Beispiel zu Borderlands 3, wo jedes Mal irgendwie neues Gebiet und neue Quests drin waren in den DLCs, weil der Season Pass bei Tiny Tina's Wonderland die totale Verarsche war. Das ist halt viermal so eine

wie so eine Art Arena-ähnlichen Begegnung waren. Du kriegst ein klassisches neues Gebiet mit neuen

Geschichten und neuen Quests, sondern es war immer eher auf dieser Random-Ebene, die sie noch mit

drin hatten. Es gab so eine Art Zufallspiel-Modus, der so wie du einfach so ein bisschen in einer Endlichkeit spielen konntest und der wurde dann also auf dem Level wurde das Spiel quasi erweitert.

Ja, dann kommen irgendwie neue Waffen ein und so, aber es fühlt sich halt echt wie so ein sehr leck Laster an, weil es eigentlich an den wirklich coolsten Sachen des Spiels vorbei geht, ne, an den World Building, an den Humor und auch an den überraschend so liegen Quests gerade im Vergleich zu Borderlands 3, also der Borderlands hat das viel kompakter und viel besser gemacht und ja, und hier haben sie ja, ich glaube, entweder sind zwei oder drei größere Erweiterungen schon angekündigt und die sind, die sind, glaube ich, schon mit ein bisschen mehr Erwartung gebaut gewesen. Deshalb könnten die vielleicht sogar halbwegs nett sein, ein bisschen so wie bei Saints Row auch, wo sie auch höhere Erwartungen, also siehst du schon an den EECs, dass sie höhere Erwartungen hatten, weil Saints Row drei große Erweiterungen bekommt, die tatsächlich dann auch wenigstens neue Quests mit reinbringen, neue Gebiete, also da hatten sie vorher, als sie das Zeug rausgeschnitten haben aus ihrer Planung, schon gedacht, dass sich das besser verkauft. Ist aber ein schlauer Gedanke, es hat ich so noch nie gesehen, aber du hast vollkommen rechnen, an der Art und Anzahl und tiefe Größe der DLCs sieht man, wieviel sie sich davon erhoffen.

Ja, aber das wird ja relativ früh, ja, es wird ja relativ früh auch quasi

kommuniziert werden müssen wegen Vorbestellungssache, wegen diesen ganzen Gold-Editionen und was weiß ich nicht alles hier, nochmal extra Version und das wird ja selten wirklich

nach dem Release dann erst angefangen mit der Entwicklung bei diesen Geschichten, sondern

meist werden die Fangen ja schon früher damit an. Das heißt nicht, es war jetzt ein bisschen

übertrieben, es heißt nicht, dass sie wirklich aktiv aus dem Spiel rausgeschnitten sind, aber

ja, man kann zumindest ein bisschen erahnen, was sie sich vielleicht darunter vorstellen und

erhoffen. Ja, jedenfalls vor Spoken, unsere Sorgen, würde ich sagen, waren berechtigt, es ist jetzt

kein Totalausfall, man kann das schon spielen, aber es ist halt in allem, was es tut, leider

unbeholfen.

Das ist auch technisch ein bisschen ein bisschen technisch, also für alle, die es jetzt vielleicht

noch irgendwann mal im Sale nachholen wollen mit allen DLCs, es ist inzwischen auch technisch ein bisschen besser gepatcht worden, also es kam auch in dem technisch wieder gerade die PC-Version.

Wie ihr es halt wisst, PC-Spieler sind für die meistgroßen Publisher der letzte Dreck,

denn sie kriegen die schlechtesten Versionen und anders kann ich, weiß nicht, wenn mir jemand den

[Transcript] GameStar Podcast / Spiele-Sorgenkinder 2023: Gewinner und Verlierer des ersten Halbjahrs

Scheiße vor die Füße wirft, dann denke ich nicht, dass es mein bester Freund ist, also von daher. Warte mal ab, wie das bei unserem nächsten Spiel wird, denn da gibt es ja auch die eigene andere Sorge, Starfield ist unser nächster Spiel, ist noch nicht da, wir hatten letztes Jahr Weihnachten noch gedacht, es würde im Juni, glaube ich, bei der Termin, wo es rauskommen sollte, es wurde jetzt dann aber auf September verschoben, aber keine Sorge, ihr dürft extra zahlen und fünf Tage früher spielen, denn das ist der beste neue Trend, den es gibt, wir machen unsere Spiele in Zukunft schlechter zum Release und ihr dürft früher spielen und mehr bezahlen. Ich hasse es, ich hasse es so sehr. Es ist auch nichts Neues, EA Play war ja auch der Early Access Zugang, das EA-Abo immer zu den neuen EA-Spielen, wir kennen die guten alten Marketing-Betas, dass du halt die Beta mit dazu kriegst, wenn du vorbestellst, dabei ist sie eigentlich auch nur in Early Access im Endeffekt, aber es kann nicht ein Launch einfach ein Launch sein und es gibt einen Pre-Launch und im Pre-Launch gibt es nur für Leute 30 Euro mehr Zahlen von der Collectors-Edition, in der du dann noch eine bunte Rüstung kriegst, damit du dich im Spiel auch noch individuell fühlen kannst. Vor allem aktuell, wo halt so viele Spiele schlecht rauskommen, das ist ja wirklich das letzte Jahr, seit letztem September, das ist wirklich krass, wie viele schlechte Bezupversion rauskam und dann entsteht trotzdem dieser Trend, mit dem extra Bezahlen für früher herankommen und er funktioniert, wir werden das glaube ich immer mehr sehen, also das bringt so, ich glaube das wird auch bei Diablo so viel Geld eingebracht haben, bei Starfield wird es so viel Geld ihnen einbringen, glaube ich, bin mir total sicher, es ist ein ganz furchtbarer Trend, weil es genau wie diese ganzen, wir machen eine neue aktive Quest in unserem Spiel, die geht nur sieben Tage lang, unser Spiel in diesen sieben Tagen, das ist alles eine Spielzeiterpressung der Spieler, diese ganze vier-of-missing-out Ausnutzerei, das finde ich so krank und so bescheuert und selbst bei C of C ist es ein Spiel, das ich sehr, sehr mag, aber dieses Jahr, wir machen irgendwie alle sechs Wochen, kommt zwei Wochen lang eine Quest, die du dann in den zwei Wochen spielen musst, finde ich die vier Leute, mit denen ich zusammen spiele, in den zwei Wochen und danach ist die dann weg und die Geschichte kann ich nicht mehr, sagen wir, ihr habt sie doch nicht mehr alle, oder? Also das ist alles psychologische Kriegsführung gegen den Spieler. Ja, und das zeigt halt auch in gewisser Weise diese, ich würde es fast Verzweiflung nennen, bei der Monetarisierung von Spielen und insbesondere natürlich bei Spielen, die ewig in der Entwicklung waren, ich meine Diablo IV hat auch seit Diablo 2, 11 Jahre gebraucht, damals 2012 bis 2023, sind ungefähr 11 Jahre jetzt mal grob geschätzt, würde ich mal so Pimal Daumen sagen. Starfield auch natürlich schon sieben Jahre oder sowas in der Entwicklung, also das sind Spiele, die verschlingen unfassbar viel Geld und es scheint schwerer und schwerer zu werden, sie irgendwie zu Monetarisieren. Okay, gut, dann sucht man sich halt irgendwie neue Tricks und einer davon ist auch diese Early Access Geschichte. Leute werden schon mehr dafür bezahlen, dass sie dann früher los spielen dürfen, also können wir dann unser Polster ein bisschen verdicken, also ein bisschen mehr Geld damit verdienen. Aber wenn es halt wenigstens irgendwie andersweise fair wäre, wenn sie wirklich die Original Early Access Idee nutzen würden, wie jetzt ein Baldur's Gate 3 zum Beispiel, die Early Access wirklich nutzen, um zu gucken, läuft das Spiel überhaupt, funktionieren unsere

[Transcript] GameStar Podcast / Spiele-Sorgenkinder 2023: Gewinner und Verlierer des ersten Halbjahrs

Ideen so ein bisschen, geben wir ihnen irgendwie ein erstes Kapitel und dann kann man da mal was spielen, dann ist die Vollversion auch ein bisschen toller. Aber diese ganzen, die ganzen guten Ideen von Early Access, die werden da alle weggeschmissen, zu dieser einen Idee auch, wie können wir denn da noch mehr Geld rausquetschen und das ist einfach, ich verstehe diese Sorgen,

mit dem das schwer zu finanzieren, das ist alles völlig berechnete Sorgen, aber wenn die Antwort immer ist, ich verarsch dich als Kunde oder versuche dich in irgendwelche psychologischen Fallen zu locken, dann ist das doch, dann muss ich doch nicht mich dahin setzen und sagen, ja passt schon, ist so eine Ordnung, ist gut so. Nee, muss ich nicht, ich kann auch sagen, nee, das ist Scheiße, sorry, also ist einfach mal so. Dafür sitzen wir hier zusammen, um auf den Tisch zu hauen und zu sagen, das ist Scheiße und ich lieg sogar noch einen um drauf, denn es ist

nicht sicher, dass das schon das Ende der Monetarisierungsfahnenstange ist bei Starfield. Man muss ja sagen, Sie haben jetzt mit der letzten Starfield Direct noch mal ganz stark versucht und das auch gut geschafft, finde ich, noch mal einen draufzulegen und zu erklären, auch die Kritikpunkte bisher aufzugreifen und zu sagen, nee, das wird ein Bethesda-Spiel, es gibt ganz viele handgebaute Inhalte, wie ihr sie von uns erwartet. Es gibt sogar wieder einen adoring Fan-Moment, aber das sagen wir nur, wir zeigen sie nicht. Wir sagen es, nur zeigen es nicht.

Ist auch immer noch eine Sorge, also wirklich dieses riesige Universum, hast du dir das schon gesehen, wo ich das lief, diese Show und ich wurde von Minute zu Minute, da habe ich die Kopfdollar gesenkt und ich wurde immer fertig, weil ich das sage, sie sagen genau das falsche. Also nee, sie sagen sogar das richtig, aber sie zeigen genau das falsche. Ich war danach fix und fertig. Ich dachte, okay, hier läuft gerade alles falsch, Daggerfall im Weltraum. Nichts geil im Weltraum, Daggerfall im Weltraum. Es kann sein. Ich mein, sie zeigen zwar, dass die Planeten sehr vielfältig aussehen und dass es da unterschiedliche Biome gibt, aber wird das wirklich interessant sein, davon Stern zu Stern zu fliegen und zu gucken, was gibt es da draußen? Wissen wir nicht. Es ist auch, finde ich, nach wie vor eine der größten Sorgen, die ich noch habe, was Inhalte angeht. Worauf ich aber eigentlich hinaus will, ist was ganz anderes, worüber sie auch noch gar nicht sprechen, ist der Punkt Shop. Denn das Entertainment Software

Rating Board, ISAB, die Jugendschutz Ratingbehörde in den Vereinigten Staaten, hat bei ihrer Prüfung

von Starfield angegeben, enthält In-Game-Käufe. Zum Glück nicht, enthält zufällige Items, das hieß Lootboxen und dann wären hier alle Alarmglocken an, aber enthält In-Game-Käufe und jetzt stellt

sich die Frage, Bethesda hat, stand jetzt, wo wir das Video aufzeichnen und nichts dazu gesagt, was heißt das? Heißt das, sie verkaufen? Genau, Shattered Spaces ist schon angekündigt, das ist oft Teil dieser Premium Edition oder wie die heißt. Genau, also verkaufen sie da DLCs und klassische Erweiterungen in Ordnung. Also wenn das ein Store im Spiel ist, ist auch okay, muss ich halt nicht in Steam oder sonstwo gehen, um es zu kaufen. Verkaufen sie aber vielleicht auch Cosmetics. Es wird Skins geben, auch die sind schon Teil der Premium Editions, dann kriegst du

irgendwie so eine Maßrüstung, wenn du den Game Pass hast und du kriegst noch mal irgendwas

[Transcript] GameStar Podcast / Spiele-Sorgenkinder 2023: Gewinner und Verlierer des ersten Halbjahrs

anderes,

wenn du noch mal irgendwie eine Premium Edition hast. Also ja, es gibt Cosmetic im Spiel und wie naheläge ist denn sie zu verkaufen. Zumal das doch gerade auch ein anderes Vollpreis-Spiel, das mit D anfängt, gemacht hat. Und möglich, auch da noch keine Äußerung dazu. Und was immer als Damocles Schwert über Bethesda hängt, ist natürlich die, was Sie auch schon öfter mindestens Implicit angedeutet haben, der Frust darüber nicht am Modding mit zu verdienen, wenn ich es mal so

formulieren darf. Natürlich ist Modding etwas, was Ihnen sehr hilft und was Ihren Spielen sehr hilft. Ganz schön, wenn ich in Starfield wieder das Interface sehe mit diesen Inventar-Listen, denke ich mir auch, Gott hoffentlich wird das schnell gemoddet. Plus ist Kurbelt natürlich auch Verkaufszahlen an, aber Bethesda hat ja schon vor Jahren mal versucht, bezahlen Mods einzuführen.

Sie haben den Creation Club gegründet als Modding-Plattform, auch natürlich dann für die Konsolen, dass man auch die Mods auf die Konsolen bringen kann, grundsätzlich eine gute Idee, aber halt auch da, womöglich mit diesem Monetarisierungs-Hintergedanken, wie verdienen wir Geld damit. Und jetzt haben Sie bei Starfield ja gesagt, Modding wird möglich sein. Also wir finden Modding ist wichtig, wir wollen das haben, auch in Starfield. Ja, aber noch sagt mir niemand ganz konkret, wie frei und offen dieses Modding sein wird. Wird es wie früher sein, dass ich einfach auf Nexus-Mods gehen kann und mir runterladen, was ich möchte, in der PC-Version zumindest. Oder wird

es in irgendeiner Art und Weise verknüpft mit dem Creation Club und wird es im Creation Club dann in irgendeiner Art und Weise verknüpft mit einer Verkaufsoption für bestimmte Mods. Das bringt tausend Stolperfallen mit von wie supportet man eigentlich Mods. Also was ist, wenn ich mit einer Mod Probleme habe, für die ich bezahlt habe? Wer hilft mir dann? Also gibt es da irgendwie Support von Bethesda? Also Sie würden sich ganz viele Baustellen aufmachen damit, aber jetzt haben Sie halt diese Vorgeschichte auch schon mit dem Versuch damals, bezahlen Mods einzuführen bei Skyrim,

als lang her. Also ich würde es nicht völlig von der Hand weisen und wie gesagt, diese ISRB kann sich alles auch noch ändern, kann hinterher rauskommen. Ne, war ein Fehler, ist nur ein DLC-Button im Hauptmenü und da müssen wir das machen oder so. Aber es bleibt halt leider

heutzutage dieser Zweifel dann immer. Ich finde diesen Gedanken so geil. Dieses von wegen, ja, wie können wir denn an Mods mitverdienen? Ihr verdient die ganze, ihr verdient seit zehn Jahren an Mods.

Ja, natürlich. Weil was glaubt ihr denn, warum euer Spiel immer noch so gut verkauft wird?

Warum sich das immer noch Leute holen? Weil das halt durch Mods auch unglaublich lebt. Also das nicht zu sehen ist auch so ein, was ist das eigentlich für eine

verdrehte Arroganz, die da drin steckt, diese unglaubliche Arbeitskraft von diesen unglaublichen, von dieser unglaublichen Menge an Menschen zu nehmen und zu sagen, ja, wie können wir denn daran noch mehr irgendwie verdienen? Hackts irgendwie ein bisschen. Anders wäre es, wo ich sagen muss,

wenn Sie zum Beispiel Versionen von Ihren Spielen zum Teil anbieten, die wirklich mit einem relativ hohen, kuratierten Anteil behandelt werden. Also wenn Sie zum Beispiel, wenn Sie eine Mod sehen,

[Transcript] GameStar Podcast / Spiele-Sorgenkinder 2023: Gewinner und Verlierer des ersten Halbjahrs

die sehr, sehr gut ist, die sehr gut zum Spiel passt, wenn Sie die quasi einkaufen, auch beim Hersteller einkaufen und den dann quasi in Vertrag zum Beispiel nehmen und man sich das dann sicher ins Spiel einbauen kann oder wenn das sogar ein sicherer Teil des Spiels wird. Das ist was, wo ich durchaus sehen würde, dass es da Möglichkeiten gäbe, auf gemeinsame Nenner zu kommen. Also ich kenn's halt sehr von meinem Mac Warrior. Da gibt's halt

echt viele Mods, wo ich so denke, ach, wenn sich das Entwicklerteam, die reinholen würde und sich diese Mods ins Hauptspiel einkaufen würde, wie gut das wäre, also wie viel da kommen würde, wenn Sie da eine Lösung für finden würden, da würde ich sogar mitten gehen. Und an diesen Mods, die entstehen, sollen ja auch daran beteiligt werden, so ist ja nicht. Aber das ist halt, wie du schon sagst, da sind so viele Fallstricke dran. Und wenn dann auf der anderen Seite vielleicht die ersten Modder jetzt auch schon sagen, ach naja, ihr baut ja DLSS wahrscheinlich nicht ein wegen

eurem Exklusiv Deal. Keine Sorge, ich bringe Tag 1 DLSS 3 Support rein, wo du dann auch so denkst,

okay, also wir wissen schon, dass das Spiel am ersten Tag erst mal von der Mod repariert werden muss.

Jetzt hast du schon das zweite Fass aufgemacht, was ich nur noch was noch.

Ja, ich nehme die Überleitung mit. Ja, ich würde gerne eine, eine Sache noch ergänzen, was ich nämlich kaufen würde, von mir ist auch in dem Modding Store, ist alles, was Obsidian baut für dieses Spiel. Weil hey cool, die gehören doch alle zu Microsoft, jetzt könnten sie doch Obsidian beauftragen, die Leute, die da gerade nichts zu tun haben oder keinen Bock haben auf Outer Worlds und Avowed gerade, die könnten gerne wegen mir komplette Questketten für Starfield bauen mit ihren typischen Obsidian Charakteren und Texten und allem. Das wäre möglicherweise besser, als vieles, was Bethesda in Haus zu tun. Haben wir ein paar tausend Planetenplatz?

Eben. Ja, und das ist ja auch die, ich glaube, das ist schon auch Teil der Idee, dass man natürlich bei Bethesda sagt, naja, dieses Spiel ist auch auf eine lange Lebensdauer ausgelegt und natürlich werden wir ganz viele Zusatzinhalte da noch nachliefern. Auch eigene gerne, also die Bethesda, DLCs, muss man auch dazu sagen, waren teilweise das Beste, was es gab für die jeweiligen Spiele. Also Fahhaber für Fallout 4 war fantastisch, können sie auch gerne machen, aber warum nicht auch mal bei Obsidian anklopfen? Glaubt ihr, Fahhaber Chef, Creative Chef oder Text Chef, Story Chef ist doch jetzt auch Starfield Story Chef-mäßig? Irgendeine Verbindung gibt's da, glaube ich, weil das hat ein bisschen so als Hoffnung gesehen, dass es auch wenn sie sehr wenig bislang zeigen von Story, von Quest, also wir haben noch nicht eine konkrete Questmaus diesem Spiel gesehen, bei einem Rollenspiel, das ist halt auch so ein bisschen verrückt was, weil in einem Spiel, wo sie in jedem Video sagen, das ist ein klassisches Bethesda-Spiel, das ist ein klassisches Bethesda-Rollenspiel, haben sie uns noch nicht eine richtige Quest gezeigt, außer mal so eine, so eine Andeutung für, geh mal hin, da sind fünf, da haben uns ein paar, ein paar Monster haben einen Außenpostenangriff. Ja, aber heißt das, die haben wirklich nur den Außenpostenangriff, oder geh ich dahin und stelle fest, in Wirklichkeit sind das nicht die Monster, sondern das sind die wirklichen Bewohner des Planeten und die Menschen sind die Bösen und jetzt kommt jeder Twist an der ganzen Geschichte, das sind die Geschichten, die ich haben möchte und ich finde das so krass, wenn ich dann manchmal in den Kommentaren

[Transcript] GameStar Podcast / Spiele-Sorgenkinder 2023: Gewinner und Verlierer des ersten Halbjahrs

lese,

ach wer regt, macht euch keine Sorge um Stories und Quests, das ist bei Bethesda-Spiel nicht wichtig, bei Bethesda-Spielen ist die Geschichte nicht wichtig, vielleicht mag die Hauptquest nicht wichtig sein, aber die kleinen Geschichten, das Environment, das Storytelling, das ist, was Bethesda-Spiel ausmacht, also immer dieses Argument mit von wegen, die Geschichte ist nicht wichtig bei diesem Spiel, dann kannst du auch nur mal in Sky-Spielen, also ganz ehrlich, ja, das ist so ein Quatsch und wenn das nicht drin ist, wenn diese Qualität nicht drin sein sollte, dann hat das Spiel halt tatsächlich ein Problem und ich finde es beunruhigt mich ein bisschen, dass wir eine 45 Minuten lange Präsentation zu einem möglichen Scheiß kriegen und vielen systemischen Sachen und irgendwie ja hier toller Charakter-Editor und dann siehst halt die Charaktere im Dialog und denkst so wow, wolltet ihr das nicht ein bisschen besser machen irgendwie mal, sieht ja furchtbar aus und nicht einmal bleibt dafür mal Zeit, das mal eine zu zeigen, also zeigt mir wenigstens mal einmal so 10 Minuten wie du keine zusammengeschnitten sein, so ein Quest-Verlauf wie wo kriegst du den Auftrag, wo gehst du hin, was ist der Twist und das ist doch die Seele von den guten Anteilen der Bethesda-Spieler. Ganz genau, ich sehe es ganz genau wie du, das müssen sie auch noch zeigen, finde ich. Mal schauen was auf der Gamescom passiert. Wahrscheinlich nicht? Wahrscheinlich müssen sie es nicht sein, das wird wahrscheinlich von so genau wie geschnitten Butter weggeht. Aber das ist ja wieder, ich meine dieses ganze Format müsste ja nicht mal Sorgenkinder heißen, sondern bitte bestellt keine Spiele vor, ja, es ist halt immer entschieden wird das ganze zum Release, also verlasst euch nicht nur auf das, was im Vorfeld gezeigt wird und cool aussieht, es schaut ja auch cool aus, also ich bin selber jemand der dieses Starfield Direct gesehen hat und gesagt, ah, ich habe Bock, ja, ich liebe Weltraumspiele, nichts ist so trotz entscheidend ist, das Spiel in dem Zustand wie es erscheint. Und da sind wir auch wieder bei der Technik exklusive Partnerschaft mit AMD. Magst du euch mir einfach einen Kaffee holen, du willst ein bisschen dich ärgern an der Stelle? Ja, ich kann es nochmal zusammenfassen, ich hatte letztens auch mal ein Video dazu gemacht und da haben auch ganz viele drunter geschrieben, ja, man soll sich nicht so aufregen und AMD macht das auch mit diesen exklusiven Partnerschaften, Nummer eins, sie hat das stimmt ein bisschen, AMD hat das, in dem Video macht das auch, hat das auch zum Teil gemacht, das geht aber ein bisschen am Problem vorbei, hätte ich gesagt, also Nummer eins, nur weil irgendjemand das auch mal gemacht hat, wenn ich jemanden umbringe und sage, ja, ich habe das auch schon mal jemanden umgebracht, dann ist das nicht in Ordnung, dadurch und die aktuelle Falle ist halt einfach, dass es um diese Diskussion geht, ob halt AMD eventuell durch diese Partnerschaften aktiv Entwicklerstudios versucht zu verbieten, dass sie da Alternativen für dieses KI-Upscaling, also das Thema wie zum Beispiel halt ein DLSS oder auch das XeSS von Intel einbauen und das sind Technologien, die relativ einfach in diese Engines reinzubauen sind, gerade für so große Studios, die immer kompatibler auch werden, wo man sich auch Unterstützung holen kann von den Herstellern. Das ist jetzt nicht so schwierig, erst recht nicht für so ein großes Studio wie Bethesda bei Nvidia mal nachfragt, oh, wir haben Probleme, das Plug-in einzubauen, dann schickt Nvidia 100 Leute vorbei und Intel auch, ist überhaupt kein Ding. Es geht eher um dieses psychologische Ding von wegen versucht

[Transcript] GameStar Podcast / Spiele-Sorgenkinder 2023: Gewinner und Verlierer des ersten Halbjahrs

AMD

der allen Ernstes als so eigentlich eigentlich ein mini-Beteiligter am Markt, weil nicht viele Leute nutzen AMD-Karten, also wirklich massiv weniger als Nvidia-Karten, da eine Technologie auszubremsen, die ihre eigenen Technologie zumindest in der High-End-Stufe überlegen ist, deutlich überlegen ist, also es gibt noch kein FSR 3, was auch nur ansatzweise so performant ist wie ein DLSS 3, ob wenn man immer diese Faust-Höhngeschichte noch erwähnen muss. Und das ist einfach ein, das ist ein Dick-Move, also kann man gar nicht anders sagen, das geht gar nicht, auf so eine Weise zu versuchen, Leute auszubremsen und gerade in Zeiten, wo wir eben so Probleme haben mit Performance im PC spielen, dass dann irgendwie noch vielleicht dafür zu sagen, dass irgendeine performance optimierende Technologie nicht dabei ist, das ist halt ein absoluter No-Go und ja, da kann man natürlich sagen, die Spiele sollten nativ gut laufen, die Spiele sollten gut optimiert sein, natürlich, das stimmt alles, aber zum Beispiel, ich benutze DLSS zum Beispiel auch sehr gerne, als ist meine Lieblings-Antialiasing-Option, weil ich finde, dass es das ruhigste Bild macht, von allen, also ich benutze es in der Regel immer in diesen Qualitätsmodus, und ich finde, das Bild, was ich da rausbekomme, es mag manchmal nicht ganz so scharf sein wie eine native Auflösung, aber es ist tausendmal ruhiger, ich habe letztens irgendwie WAC wieder gespielt und habe mal die ganzen Optionen so durchprobiert und überall hat sich, wenn du da schnell durch die Gegend gefahren bist, hat sich irgendwo ein bisschen was geflackert und bewegt und dann machst du halt das DLSS in den Qualitätsmodus an und das Bild steht, also da bewegt sich keine Kante, da flimmert nichts und das wiederum ist so ein Qualitätsgewinn, aber wenn ich den im Spiel nicht drinnen habe oder vielleicht dann nur auf einen FSR2 zurückgreifen kann, was nicht immer so gute Ergebnisse liefert, muss man halt auch ganz klar sagen, dann ist das ein Nachteil. Und als Underdog im Markt zu sagen, mein einziges Mittel, was mir einfällt, statt irgendwie die bessere Technologie anzubieten ist, die andere zu verbieten durch so einen exklusiven Deals, das sendet halt so ein furchtbares Signal eigentlich auch aus, gerade im PC-Markt, der hier eigentlich einen Markt ist, wo man an so vielen Stellen sagt, man sei so offen und FSR selbst ist ja auch offen, also sie bieten es ja auch allen anders, funktioniert auf den anderen Karten, während DLSS nicht auf AMD-Karten funktioniert, sicherlich auch aus Hardware-Begrenzungen, aber dann halt hinten rum eventuell durch solche Bandel, die jetzt dafür zu sorgen, dass wir am Ende als der Großteil des Spielers vielleicht mit schlechtere Performance leben müssen. Das geht halt gar nicht, das geht so absolut nicht. Und da muss AMD jetzt sagen, was sie wirklich machen, ehrlich gesagt, mal langsam. Und wenn es diese Einschränkungen gibt, sie zurückziehen, sagen, nein, das machen wir nicht, weil das schadet allen. Weil in Wiga sagt ganz klar, in einem Wiga verwandeltes Spiel kannst du die anderen Optionen einbauen. Und AMD äußert sich halt dazu nicht. Und das ist das große Problem, dass sie nicht ganz klar sagen, natürlich machen wir das auch nicht. Und das ist der einzige Satz, den ich hören will von AMD in diesem Zusammenhang. Und da interessiert mich auch nicht, was irgendwo mal mit Physix vielleicht auf anderen Karten nicht funktioniert. Ist am Ende doch für den aktuellen Fall total egal. Jetzt kommt Starfield und es unterstützt vielleicht kein DLSS, was man eventuell brauchen könnte, weil das ein hardwarehungriger Spiel werden könnte. Die offiziellen Hardware-Anforderungen sind überschaubar. Da wird eine 2080 zum Beispiel empfohlen auf Steam aktuell. Ich glaube nicht ganz dran, dass das die finalen

[Transcript] GameStar Podcast / Spiele-Sorgenkinder 2023: Gewinner und Verlierer des ersten Halbjahrs

Anforderungen sind. Und vor allem, weil Steam steht auch aktuell nicht, für welche Aufregung sind die eigentlich? Ist das für 1080 mit 30 FPS? Können die mir vorstellen? Ist das für 4K mit 60 FPS? Können die mir auch vorstellen? Aber ihr sagt es mir ja nicht. Ich darf vorbestellen. Ich darf 30 Jahre zu mehr bezahlen und fünf Tage früher reinziehen. Also das ist doch alles, wir sind wieder an diesem Punkt psychologische Kriegsführung gegen den Spieler. Das ist alles nicht sauber, nicht fair.

Und jetzt macht mich so sauer.

Ja, jetzt wisst ihr, warum mal Grummelfritz heißt. Vielleicht hast du immerhin gerade beschworen, dass sich AMD dazu äußert in den nächsten Tagen, bis das Video rauskommt. Weil nochmal, das ist ja unser Schicksal, dass sich Dinge immer in dem Moment, wo die Aufnahme endet, sofort wenden. Wir würden uns ja freuen darüber. Schreibt es dir in die Kommentare, wenn es so ist. Dann pinne ich auch den ersten Kommentar an, auf YouTube zumindest, wenn wir das da sehen.

Nichtsdestotrotz

ich teile die Sorge, aber eher aus einem sehr spezifischen Grund, weil normalerweise denke ich mir bei diesen ganzen Technikssachen immer, oh, komm, hör mir, ich will einfach, dieser ganze Kindergarten juckt mich nicht. Ja, es ist doch völlig egal, was für eine Grafikkarte ich habe, ich will einfach, dass das Spiel ordentlich optimiert ist. Aber ein Spiel, was oft herangezogen wird, auch bei den Beschwerden jetzt über Starfield und diese exklusive Partnerschaft mit AMD, Star Wars, Shadow Survivor und verdammt nochmal, ich spiele das

gerade, also nicht jetzt gerade, aber im Moment spiele ich das. Diese Performance, es regt mich so auf, diese Mikroruckler, die da drin sind. Ja, ich kann FSR einschalten natürlich auch mit einer Nvidia-Karte, aber warum? Macht gerne, macht eine Partnerschaft, macht eine exklusive Partnerschaft,

schickt 400 Leute von AMD zu Bethesda, die den ganzen Tag nur optimieren. Aber dann optimiert doch bitte so,

dass es dann auch auf dem, also ich habe jetzt wirklich keinen schlechten PC hier stehen, ja, also auf einem Gaming-PC ordentlich läuft und macht nicht euer Partnerschaft mit AMD-Logo am Anfang rein und dann läuft es irgendwie mit 24 Frames und in den Kämpfen habe ich eine Starter Show manchmal. Also das darf dann halt ein. Das ist nicht genau der Punkt, also und das kommt halt alles zusammen, in einer Zeit, in der wir so viele schlechte PC-Versionen momentan sehen und in der es so viele technische Probleme gerade im High-End-Bereich gibt und ja,

die Zahlen sagen ganz klar, dass die alle, allermeisten Spieler noch weit weg sind von der 4.000er Generation, teilweise noch weit weg sind von der 3.000er Generation auf sehr mittelklassigeren Rechnern spielen, ist auch alles in Ordnung und wenn man die Grafikeffekte runterdreht, ist auch alles,

ist überhaupt nicht schlimm und wenn man dann da auch mit Spaß ist, ist alles Paletti von mir aus, macht es aus. Aber kein Spieler-Entwickler wirbt mit mittleren Einstellungen für sein Spiel, wenn es um Verkauf geht. Wir sehen nie ein Spiel, wir zeigen den Trailer jetzt schon mit Low. Ja, aber das ist halt auch wieder das Fairness. Es wird nie gezeigt, wie sieht denn das Spiel eigentlich mit niedrigen Einstellungen aus, wie sieht das Spiel vielleicht ohne die Raytracing-Optionen aus und dann ist es nicht fair, wenn auf der anderen Seite z.B. dieses Thema Folgenangaben nicht

[Transcript] GameStar Podcast / Spiele-Sorgenkinder 2023: Gewinner und Verlierer des ersten Halbjahrs

stimmen

oder wenn sie stimmen und dann halt einfach nicht stimmen, weil das Spiel halt einfach nicht laufen kann und dann halt monatelang sich auch wirklich nichts tut. Also wie lange diese Spieler schon draußen sind und wie wenig da passiert ist, dass wir sind momentan echt in einer beschissenen Situation. Die Grafikkarten werden immer teurer, Inflation schlägt voll zu, also Grafikkarten sind so teuer wie noch 1400 Euro für eine Grafikkarte, also für eine Power. Da werde ich so eine Grafikkarte

in meinem Rechnerdrunden habe. Wenn ich dann irgendwie bei WCID 60 FPS, wenn es nicht drin ist,

dann läuft da was schief und das kommt zu viel zusammen. Da kommen diese so Exklusivgeschichten

dazu. Es ist zu viel, es ist zu viel, was gerade zusammenkommt und da kann ich auch, also wenn ich selber sehr sehr wütend, da kann ich auch verstehen, dass sich die Leute sehr drüber aufregen und es ist auch so Schade fürs Spiel, weil es da fehlt an sich. Es ist ein super interessantes Projekt. Ich will diese Planeten sehen. Ich finde das alles grundsätzlich spannend, auch wenn ich super skeptisch bin, aber ich will zumindest so lange spielen, bis ich dieses Thema erkenne, was wahrscheinlich nicht lange dauern wird, dummerweise, weil ich glaube noch nicht

so ganz drin, dass diese ganzen systemischen Systeme so gut funktionieren, dass ich nicht nach einem dritten Planeten kapiere, was das System ist und dann die Illusion leider zerbrockelt. Das ist auch die große Gefahr von Starfield, dass sobald du dieses Thema mal durchblickt hast von diesen prozideralen Elementen, wie wo was platziert wird, dass es viel von der Magie nimmt. Auch das Gefühl einer Entdeckung in einem Weltraum, wenn ich auf Planeten lande und sowieso

weiß, jetzt hat das Spiel um die nächste Ecke herum eine Höhle generiert für mich, dann hat diese Entdeckung für mich nicht mehr so einen hohen Wert, wie wenn ich die irgendwie zum Beispiel über eine clever designedes Geschichte gefunden hätte oder wenn ich wüsste, dass es zumindest als das Universum mal ursprünglich erstellt wurde, an dieser Stelle das Ding lag. Das hat für mich in meiner Wahrnehmung eine unterschiedliche Qualität, selbst wenn alles am Ende erfunden ist.

Aber wenn ich weiß, wenn ich alles durchschaue, wie das, wie diese ganzen auch diese Geschichten und so funktionieren, dann verliert das für mich seine Bedeutung durch den Kontext und dann ist es wertloser. Und dann haben wir ein Problem. Das ist perfekt zusammengefasst, denn das ist genau auch, was mich umtreibt. Wie lange hält die Magie? Wie lange bleibt der Zauber, den es hoffentlich gibt natürlich dann beim Erkunden dieses Universums? Und wann sage ich, okay, ab jetzt ist es entweder nur noch Arbeit oder fühlt sich so an. Es gibt auch Leute, die das mögen, aber wenn man einen Außenposten nach dem anderen baut, ich glaube, da gibt es jetzt auch nicht so viel Varianz dann am Ende, wo das sehr viel Spaß hat. Aber wie lange trägt das alles? Und wie gut und ausgefallen sind auch diese ganzen Spielelemente? Machen die Weltraumkämpfe eigentlich lange

auch Spaß? Oder ist es irgendwann so, dass wenn du in so einem Raumschiff sitzt und du siehst schon

Piraten auf dich zu fliegen, du sagst, oh nee, ihm noch einer. Also von allem, was sie in dieser

[Transcript] GameStar Podcast / Spiele-Sorgenkinder 2023: Gewinner und Verlierer des ersten Halbjahrs

Gameplay-Präsation, ich habe mir das echt mehrmals angeschaut und sehr genau angeschaut und bei fast allen von diesen Gameplay-Mechaniken, die sie gezeigt haben, sind meine Alarmer, sie reden losgegangen, weil fast überall ich sofort Sachen gefunden habe, ich so dachte, okay, das funktioniert zwei, drei Mal. Danach ist immer das Gleiche. Auf dem Planeten mit diesen vier Pflanzen, vier Tierarten, ein Außenposten. Woa, okay, da musst du schon echt gut schreiben können, um das auf mehr als fünf Planeten spannend zu halten, selbst wenn der Sonnenstand mal ein bisschen anders ist, sondern auf dem einen ein bisschen mehr Regen ist, auf dem anderen ein bisschen mehr Staub. Weltraumkämpfe. In ein System reinspringen wie bei No Man's Sky ein paar Asteroiden zu haben, ein, zwei Raumschiffe, die irgendwo rumstehen und dann so ein bisschen Gegner, die auf dich zukommen und selbst wenn du dann noch Dings-Energie-Management drin hast, dadurch ist es automatisch noch keine spannende X-Fing-Mission. Und zwar noch lange nicht. Und wenn ich das drei, vier Mal gemacht habe, kann es auch sein, dass das relativ schnell weggeht. Und ich habe noch nichts gesehen, was in Richtung X-Fing-Mission oder spannender Mission, jetzt mal irgendwie eine Zufallsbegingung, dass ich bei jemandem andocke und mit dem essen gehe. Das ist ein cooles Element, aber auch das, wie lang hält sich das? Und ich sehe, ich habe nichts gesehen, was danach aussieht, dass sich das lange hält für einen 1000-Planeten-Spiel. Das ist halt meine große Sorge. Bei allen Elementen habe ich immer nur so gedacht, das ist alles fluff, das ist alles nur so drumrummwerk, auch das mit dem Schiff anpassen und so. Das ist alles Beschäftigungstherapie. Zeigt mir endlich eine gute Quest, weil wenn das alles in Ordnung, wenn die Quests in Ordnung sind, wenn die Geschichten cool sind, wenn es überall geile Twists und so gibt, dann ist der ganze Rest drumrumm völlig ausreichend. Absolut ausreichend. Der ist ja fantastisch. Dann ist das alles relativ egal, aber es reicht völlig, um diese Illusionen drumrumm zu basteln. Aber ihr habt uns den Kern eines Bethesda-Spiels noch nicht einmal gezeigt. Und in jedem Video wird es immer wieder betont, dass da fehlt ein richtiges Bethesda-Rollenspiel ist. Und wir haben den Bethesda-Rollenspiel-Kern noch nicht einmal gesehen. Und deshalb glaube ich, ich will es wie ich es einmal sehen. Da ist so ein Gepanz dazwischen. Ich verstehe nicht, wie die Leute nicht mehr Sorgen haben. Oder ich bin vielleicht durch die letzten Jahre und so die vielen Enttäuschungen zu skeptisch geworden, und das wird einfach gut. Du bist einfach alt und zynisch. Am 1. Juni, wenn du mit dem Early Access losspielst, wirst du schon sehen. Wenn du als einziger nicht zum Early Access losspielst, weil du sauer drauf bist und alle die erzählen, ich werde es ja wahrscheinlich trotzdem in diese Falle tun. Ich kenne mich doch, ich bin auch bescheuert. Also so ist ja nicht. Daniel, Kollege Daniel hat letztens in einem Podcast gesagt, der zwölfjährige Fritz wäre ausgerastet vor Begeisterung über Starfield.

[Transcript] GameStar Podcast / Spiele-Sorgenkinder 2023: Gewinner und Verlierer des ersten Halbjahrs

Und er hat völlig recht. Aber der 41-jährige Fritz hat halt auch ein Privateer gespielt, hat einen Dagger voll gespielt, hat zu viel gesehen, was schiefgehen kann und zu wenig noch gesehen, wo es funktioniert. Deshalb falle ich auch nicht auf alles bei Starfield rein und sehe auch bei einem No Man's Sky, egal wie viel da jetzt noch dazugekommen ist. Es ist immer noch nicht das Spiel, was ursprünglich mal angekündigt wurde. Es ist inzwischen ein anderes viel größeres Spiel, aber selbst No Man's Sky ist immer noch nicht das Spiel, was mal im allerersten Trailer angekündigt wurde. Denn das war was anderes. Schaut es euch nochmal an. Ja, also aber ich bin wahrscheinlich zu zynisch. Ich weiß nicht. Wir werden es erleben. Ich glaube, wir brauchen aber dringend noch ein paar gute Nachrichten hier in dieser... Im Notfall spielen wir alle Baldur's Gate 3. Ja, das wird halt so krass werden, wenn das das absolute Gegenmodell davon wird, dieses von wegen eine gute Geschichte nach der nächsten. Alles gebaut und du denkst halt so, so kann man 100 Stunden auch füllen. Ja, ich bin so froh, dass wenigstens der Name Baldur's Gate 3 nie auf der Liste dieser Sorgenkinder hier stehen muss. Weil auch da hätte es genügend Gründe gegeben und Möglichkeiten gegeben, es in den Sand zu setzen, aber ich glaube, sie tun es nicht. Genügend Gründe und Möglichkeiten, es in den Sand zu setzen, gibt es und gab es auch bei Hogwarts Legacy. Das ist nämlich das nächste Spiel, über das wir vor einem halben Jahr gesprochen haben. Ich würde an der Stelle die Controversum J.K. Rowling ausklammern. Da haben wir schon viel darüber gesprochen bei der Game Star. Ein Link zu all dem gibt es auch noch mal in den Show Notes unsere größten Sorgen, die uns umgetrieben haben bei Hogwarts Legacy, hatten wieder, wie bei Forspoken auch, zu tun einerseits mit, wie gut und wie sinnvoll ist diese Open World und natürlich auf der anderen Seite kriegen sie das gefüllt mit ordentlichem Gameplay, weil auch da hatten wir Videos gesehen von dieser Welt, die auch noch sehr groß ist, sodass man sogar mit dem Besen drüberfliegen soll und dann denkst du, okay, aber wenn diese Welt so groß ist, als ich mit dem Besen drüberfliegen muss, ist sie auch super leer, weil sie muss ja dafür einen gewissen Umfang haben, weil sonst fliege ich mit dem Besen eine Sekunde und lande wieder am Rand der Karte. Also wie kriegen sie das gefüllt? Man muss dazu sagen, gar nicht mal so kreativ. Also Hogwarts Legacy ist auch sehr systemisch gefüllt, mit so den typischen Sammelaufgaben, mit auch wieder Arenen, mit Puzzles, die du lösen musst, dann irgendwie da in der Welt und so was. Also das ist jetzt gar nicht mal so toll gemacht. Aber ich finde, sie haben tatsächlich es geschafft, diese Welt stimmungsvoll umzusetzen und auch mit kleinen Details zu würzen, dass sie sich wirklich magisch anfühlt. Wenn du halt in Hogwarts alleine rumläufst, wie schön die Zimmer da eingerichtet sind und wie viele Details es da zu betrachten gibt. Ja, es ist eine statische Kulisse. Hat nicht jetzt jede Figur, weil sie nicht Skyrim oder so einen eigenen Tagesablauf oder so. Aber es sieht einfach cool und atmosphärisch aus. Und dann gehst du raus in Richtung Hawksmeade und hast diese diese Gießkannen, die automatisch magisch, da die Blumen bewässern und so was. Und du bist sofort drin halt einfach in dieser magischen Harry Potter Welt. Und das haben sie hervorragend gemacht. Das ist ja immer der große Vorteil an Lizenzspielen. Wenn sie die Liebe zur Lizenz zeigen, kann man über andere Schwächen so viel

[Transcript] GameStar Podcast / Spiele-Sorgenkinder 2023: Gewinner und Verlierer des ersten Halbjahrs

leichter hinwegsehen. Ich meine, warum ist ein terminierter Resistance so geil? Warum ist das Starship Troopers Echtzeitstrategie-Spiel so cool? Nicht, das sind keine, sondern super krass guten Spiele. Aber sie lassen einen die Liebe zu den Lizenzen unglaublich gut spüren. Und das haben sie hier halt auch geschafft. Und dieser, dass das Spiel am Anfang einen so langen Hogwarts hält, ist so ein cleverer Kniff eigentlich, weil das ist halt der Ort, mit dem du die größte emotionale Bindung hast. Man merkt ja auch, dass zum Beispiel also der zweite Teil der Open World, wo man dann durch diese Höhle durch muss, völlig überflüssig. Da wussten sie absolut nicht mehr, was sie da machen sollen. Da ist kaum noch was drin. Da ist nur noch Nebenscheiß. Das zieht sich nur

in die Länge, sieht ganz nett aus. Aber es ist absolut überflüssig. Hatten sie eigentlich rausstreichen müssen. Man merkt schon allein, dass es keine Quest gibt, die ich von dem einen Gebiet ins andere führt. Was super merkwürdig ist. Wenn du so denkst, ja da hinten ist diese Riesenhöhle mit dieser Riesenbasis, da wird es nur eine Übergangskwest geben, die sich dann das andere wie, nee, gibt es nicht. Ich könnte wetten, dass vielleicht sogar was gestrichen wurde, weil das so was du seienst doch nicht. Also das ist so merkwürdig. Das geht jeden jeder Erfahrung. Aber dieser erste Bereich und so, ja, sie hätten das, es wäre schöner gewesen, wenn man die Welt ein bisschen mehr entdecken könnte, also dass man zum Beispiel auch unterwegs, ein bisschen wettthetmäßig mehr Sachen finden könnte. Ich bin zum Beispiel zu vielen Orten gekommen, bevor ich die Quest für den Ort hatte. Und dann haben diese Orte einfach keine Bedeutung gehabt, wenn man es war ein paar Monster, aber das war dann irgendwie egal. Und das war ein bisschen schade. Es müsste wie bei Final Fantasy 16 jetzt gerade, es lohnt sich kaum, irgendwo hinzugehen, wenn du nicht Quest dafür hast, was entgegen des Off-World-Gedankens eigentlich ist. Und auch zum Beispiel, glaube ich, sehr im Gegenteil zu dem es wie Bethesda in seinem besten Spiel in die Welt designt hat. Dass du, wenn du wohin kommst, dann konntest du in der Bedeutung finden, egal ob du vorher die Quest angenommen hast oder nicht. Aber sonst, also wie toll das aus, aber auch hier wieder, die Technik auf dem PC ist super durchgewachsen, immer noch sehr, also immer noch

nicht repariert. Ich weiß noch, wie wir irgendwie, du warst auch mit dabei und noch irgendwie 2-3 Leute, die an dem Test mitgemacht haben bei Hogwarts Legacy und wie wir uns dann in diesem Chat,

in dieser Chatgruppe Sachen hin und her geschrieben haben, was jetzt wieder passiert ist. Wo ich dann nämlich auch sogar, wo ihr mir nicht geglaubt habt, dass bei mir irgendwie in einem Dorf plötzlich alle Pflanzen angefangen haben zu flackern und so Streifen quer über den Bildschirm gemacht haben und hier so, nee, habe ich noch nie gesehen, das muss an dir liegen und so. Ich habe dann angefangen, Videos und Screenshots da rein zu posten, nun zu beweisen, dass ich diesen Grafikfehler hatte. Und nein, es lag nicht an mir, das haben sie dann auch ausgefixt noch später. Ja, und Sie haben, wie gesagt, es ist immer noch nicht komplett repariert, jetzt ist gerade witzigerweise, glaube ich, oder von der Weile ist eine coole Mod rausgekommen, die auch irgendwie noch mehr besseres Ray-Tracing Einbau oder Ray-Tracing Reflektionen und so noch, also auf dem Wasser

zum Beispiel und so und witzigerweise auch viele von den Performance-Problemen fixt. Also das war wiederum sehr ärgerlich, aber insgesamt dafür, dass wir uns recht viel Sorgen drum gemacht haben,

[Transcript] GameStar Podcast / Spiele-Sorgenkinder 2023: Gewinner und Verlierer des ersten Halbjahrs

weil sie auch nicht viel gezeigt hatten vorher, viele Fragen offen gelassen hatten, haben sie es für ein Erstlingswerk richtig gut hinbekommen und ich wäre jetzt super gespannt, was sie mit einem zweiten Teil machen würden, weil wenn sie bei einem zweiten Teil sagen wir mal auf ein ähnliches

technisches Grundgerüst zurückgreifen könnten, auf viele Gameplay-Grundlagen, die Kämpfe zum Beispiel haben ja überraschend viel Spaß gemacht. Ja, das war richtig gut, ja. Also das hat, glaube ich,

keiner, also dass da so viel drin steckt in den Kämpfen, aber da hat, glaube ich, niemand gerechnet, dass es so gut geht. Wenn sie da darauf aufbauen würden jetzt, sie haben immer noch keinen DLC oder so einen König, dann könnte ein zweites Spiel echt richtig, richtig geil werden, weil vielleicht hätten sie dann die Ruhe ein bisschen, um zu sagen, wir müssen nicht unsere, wir müssen nicht unsere Open World zu sehr mit diesen, mit diesen 0 auf 15 Aufgaben füllen, weil das war dann diese Aufgaben von Merlin, das ist nett, aber die Welt wirkt unglaublich, wenn es alle fünf Meter welche davon gibt. Das ist einfach dann, dann wirkt sie halt wirklich nur noch wie so'n wie so'n Setzkasten für Fragezeichen, die auf einer Map abgearbeitet werden müssen. Und da sind momentan viele Open World-Spiele in dieser Design-Falle, aber es ist auch wirklich eine Falle.

Es macht die Open Worlds schlechter und ich hoffe, dass wir uns da irgendwie wieder von bisschen befreien können, weil jetzt war bei Hogwarts dann nach hinten raus echt schade.

Oder du kriegst eine KI, die sie dann befüllt irgendwie mit komischen Sachen, aber gut, wir wollen nicht sofort in die komplette Dystopie abgleiten. Was man bei Hogwarts Legacy sagen muss,

ist Harry Potter ist einfach eine der größten Entertainment-Marken der Welt und entsprechend irrsinnig erfolgreich war und ist dieses Spiel. Also nach drei Monaten hatten die schon 15 Millionen Exemplare verkauft, eine Milliarde Dollar Umsatz gemacht mit Hogwarts Legacy. Egal was man von J.K. Rowling halten mag, das ist nach wie vor wahnsinnig groß und erfolgreich, einfach das Ding. Und insofern, was du sagst mit der Fortsetzung, also das Fundament wäre gelegt, was mal finanziellen

Erfolg angeht. Mal schauen, ob sie und was sie machen. Sie könnten ja sogar die Welt einfach behalten, wie sie ist. Das wäre mal so ein Move, einfach zu sagen, okay, wir haben jetzt diese Welt gebaut, das Schloss immer so arg viel ändert sich doch in Hogwarts und Umgebung eh nicht, zumindest von der Landschaft her. Sie können ja Hogwarts eigentlich auch nicht neu bauen, weil das würde ja eher merkwürdig sein, wenn Hogwarts jetzt im zweiten Spiel eine ganz andere Architektur hat, weil man dann so denken würde, hey, aber das ist ja nicht Hogwarts. Also ich weiß nicht, ich kann den Todestern auch nicht irgendwie auf einmal in einem Bockcoup umwandeln, nur weil ich den Nachfolger mache irgendwie. Das ist halt, was machst du damit? Und das wäre gar nicht schlimm. Es wäre nicht schlimm, weil wir wissen, die gehen da jedes Jahr hin, meine Schule

hat sich auch nicht von Jahr zu Jahr verändert. Also keine Ahnung, bis wir unser Chemietrack neu gebaut haben, fünf Jahre gedauert. Also das ist nicht so wild, aber man könnte an vielen Stellen kleine Änderungen machen, die dann sogar noch besser wirken, weil man dieses, oh, das war letzte Mal noch anders oder hier hat sich was getan oder jetzt gehe ich anders damit um diesen Hausbukalgeschichten mehr mit einbauen. Da würde so viel gehen, ohne dass man tatsächlich am Schloss so viel ändern müsste. Auch eines der wenigen Spiele, wo ich zumindest im Schloss total

[Transcript] GameStar Podcast / Spiele-Sorgenkinder 2023: Gewinner und Verlierer des ersten Halbjahrs

Bock auf diesen ganzen Nebenkrepel hatte. Also im Schloss habe ich das wirklich sehr gerne gemacht,

weil sich das ganze Schloss so wie so ein Rätsel angefühlt hat. Da fand ich diese Dinger da, diesen Dinger da zu folgen, diesen Snitches oder wie die heißen, also diese viele Dinger da.

Ja, ich weiß, das meins, diese fliegenden Dinger da. Das fand ich alles irgendwie. Es hat da Spaß, man erhoben wollt. Wo war es irgendwann dämlich, weil man so dachte, warum? Also in einem magischen

Schloss, dass da lauter Geheimnisse drin sind, bin ich absolut dabei. Aber das jetzt hier im Wald irgendwie so dumme Nebengeschichten fünfmal passieren hintereinander, das ist mir dann doch ein bisschen zu blöd. Das einzige von dem ich mir doch wünschen würde, sie kämen davon weg, aber ich glaube, es ist ein illusorischer Gedanke, weil das auch dazu gehört. Scheinbar, wenn man heute solche auch eher systemischen Open-World-Spiele macht, ist das Crafting. Und da habe ich mich

schon gefetzt mit Dennis, der das Spiel für die GamePro getestet hat und großer Fan ist dieses Crafting-Systems. Ich würde mir wünschen, wer kämen weg von einem Spiel, das dann eine Motivation

daraus schöpft, dass mein Rüstungswert um fünf Prozent steigt. Insbesondere noch, wenn es ja so ein magisches Universum sein soll. Also bei einem eher, ich sag mal technischen Universum, auch wie

bei einem Starfield, ist es okay, dann habe ich halt eine Waffe, die irgendwie zehn mehr Schaden macht.

Aber gerade bei so was magischem, was ja auch in den Geschichten davon lebt, dass man besondere Gegenstände findet, die dir besondere Eigenschaften geben, der Mantel der Unsichtbarkeit und so was,

dass sie eher ihre Progression an solche Sachen stüpfen würden. Dann hast du halt irgendwie den Deucher Silberzome, der dich Charaktere überrieden lässt, manchmal in Dialogen oder so was. Also bestimmte Artefakte eher zu sammeln als irgendwie diese typische OS-Gibb-Gegenstände in

verschiedenen Qualitätsstufen, die deine Werte um ein paar Prozent punktlisch steigern.

Das könnte Ihnen die Welt auch wieder spannender machen, weil wenn Sie auch beim Weltdesign, zum Beispiel eher in der Metroidvania-Design gehen würden, was sich in der Welt ja total anbieten würde, du kriegst halt ein neues Item, was dir bestimmte Türen öffnet,

dann das passt ja eigentlich perfekt zusammen. Eine Sache, die Sie unbedingt erinnern müssen, also das war tatsächlich, es hat mich so genervt, dieses Schlösserknackenscheiße. Also mein Gott, ich habe teilweise Räumen gehabt, ein Türschloss, zweites Türschloss, Schloss für die Kiste.

Sag mal, geht's noch? Das muss doch beim Design immer mal aufgefallen sein, dass das zu viel.

Ich hatte auch gehofft, dass man vielleicht wenigstens die Schlösser, wenn man die Stufe 2 von der Schlösserknackfähigkeit hat, dass man die Schlösser der Stufe 1 nicht mehr knacken muss. Weißt du, dass du immer nur noch die Höchsten knacken musst. Aber dieses System so oft, es hat sich ja vor allen Dingen nie geändert, das Spielsystem. Es war ja immer dasselbe. So was Dämliches. So was muss halt raus, finde ich. Und dafür, das wäre halt ideal für den zweiten Teil, da könnte man diese ganzen Sachen, die sich schon sehr anfühlen, wie von wegen, okay, wir haben diese eine Lösung, damit können wir jetzt eine ganze Menge machen eigentlich,

[Transcript] GameStar Podcast / Spiele-Sorgenkinder 2023: Gewinner und Verlierer des ersten Halbjahrs

weil wir müssen halt gucken, wir müssen noch die Technik machen, wir müssen die Grundlagen, müssen durchprobieren. Das sind alles Sachen, die man im zweiten Teil dann verfeinern könnte, wenn man nicht irgendwie ein komplett neues Studio drauf setzt, das alles wieder von vorne machen muss. Aber wo passiert denn so was? Ja, so was kann es ja gar nicht geben. Das ist ja ein völlig utopischer Gedanke, aber zum Glück schließen wir mit einem Happy End bei Dead Island 2. Das ursprünglich

von Techland ja weggewandert ist, nachdem die lieber Dying Light gemacht haben, hin zu Jager. Von Jager ist es dann weggewandert, weil sie es nicht hingekriegt haben, zu Sumo Digital, die sich vorher schon jetzt nicht gerade mit Lob überschüttet gesehen haben lassen, wie auch immer, für Crackdown 3. Also oft von Sumo Digital ist es dann auch noch mal weitergewandert zu den

inzwischen Deep Silver Dambasta Studios, die Homefront The Revolution gemacht haben.

Am 4., am 21. April ist es erschienen und es ist ein Happy End. Es ist absolut genau das, was man erwartet von dem Dead Island 2. Story pfeifig drauf, alles egal eigentlich.

Hauptsache, es sieht okay aus und man kloppt Zombies, ohne Open World. Aber die Charaktere sind gar nicht schlecht geschrieben. Also es gibt relativ viele Szenen, wo ich so dachte, das ist für so eine Art von Spiel, das hätte ich jetzt gar nicht erwartet, dass mal so eine Art Dialog drin ist und dass auch so viel Dialog drin ist, die halbwegs solide geschrieben sind. Also gerade für so eine Art von Spiel. Also ich war total überrascht auch von der erzählerischen Seite, jetzt vielleicht mal von der Hauptquest abgesehen. Das ist natürlich alles wieder blödsam, aber so dieses kleine Zwischenmensch, das haben sie oft erstaunlich gut eingefangen und dann sieht es halt auch fantastisch aus, weil sie auch da, du merkst den Spiel von vorne bis hinten an, dass sie sich Grenzen gesetzt haben und innerhalb dieser Grenzen das Maximale rausgeholt haben und das tut dem so gut. Das heißt auch, die Areale sind ein bisschen kleiner, ja, aber dafür sind sie super detailliert. Es lohnt sich überall, sie hinzugucken, die Charaktermodelle sehen fantastisch aus, die Beleuchtung ist der absolute Wahnsinn, obwohl es nur die Unreal Engine 4 ist, das heißt nur, ist zwar nicht dynamisch, aber auch da wieder statt zu sagen, wir machen dynamischen Tag, Nachtwechsel rein und Wetter und so, was vielleicht etwas Cooles für den dritten Teil wäre, weil das hat ja das vorgängige Spiel durchaus auch gehabt, also Daniel 1. Haben sie gesagt, nee, wir machen halt für jedes Gebiet zwei Lichtsettings, Tag und Nacht oder Morgen, Dämmerung und Tag und dadurch konnten sie aber künstlerisch so tolle Lichtstimmungen teilweise für diese unglaublich tollen, detaillierten Level machen, dass es einfach, also wir haben das gespielt und haben uns einfach oft an der Architektur erfreut und das ist halt so was von wegen, wir machen so ein bisschen überschaubar, der Ansatz auch, sie haben ja sprunghaft mal gesagt, sie wollen wieder den Spaß ins Zombiespieler reinbringen und also den Fun-Back into Zombies quasi und wenn man das jetzt mal, wenn man Dead Island 2 spielt und danach dann zu Dying Light 2 geht, was ein viel größeres Spiel ist, eine Open World, Tag, Nachtwechsel, Wetter und auch manchen Bereichen

auch noch mehr so grundsätzlich drin hat, aber Dying Light 2 zum Beispiel ist von seinem ganzen Setting unglaublich deprimierend, die Zombies sehen alle grau braun aus, weil die ja auch schon seit 20

Jahren davor sich hinrotten, an denen kannst du kaum noch erkennen, wer die eigentlich sind oder waren

[Transcript] GameStar Podcast / Spiele-Sorgenkinder 2023: Gewinner und Verlierer des ersten Halbjahrs

und das ist ja der Fun bei Dead Island 2 in jedem Gebiet oder fast jedem Gebiet, hast du auch andere Zombietypen, wo du halt noch siehst, die sind erst seit ein paar Tagen Zombies und natürlich laufen die noch in ihren, du hast die Polizisten Zombies, du hast die irgendwie superreichen Zombies, du hast

die Hipster Zombies, du hast irgendwie die Bikini Zombies, also allein dieses Design der Zombies macht

so ein Spaß, wer das, also was die mal waren, dass sie nicht einfach so eine graue Masse sind, sondern

so durch ihren einfachen, durch ihren Look ein bisschen Charakter haben, das macht, das ist schon richtig cool und dadurch hat es auch eine gewisse Leichtfüßigkeit, die natürlich ein guter Gegenpol ist zu der unfassbaren Gewalt, die dargestellt ist, also es ist jetzt nicht, dass man da nicht so denkt von wegen, oh das ist jetzt voll fies, das hat so eine humoristische Ebene, ich kann verstehen warum das den USK 18 kriegt, selbst mit diesem selbst Faust durchs Gesicht durch, aber es ist auf so einem überdrehten, überhöhten Level für heutige Verhältnisse, vor zehn Jahren wäre es sicherlich völlig anders gewesen, aber dass es, dass es so künstlerisch überhöht ist, dass es eben nicht indiziert werden muss meiner Meinung nach und diese Änderung in der USK Version, okay, du kannst halt

die Leichen in der deutschen Version nicht mehr weiter verstümmeln, also wer das denn noch zusätzlich

ist, ja, ja, ich sag mal in einer Zeit, also meine Welt ist dadurch nicht untergegangen und mir ist sowas in der Wege sehr wichtig, dass ich alles da machen kann. Ja, in einer Zeit, in der es die X-Ray Kills gibt in Mortal Kombat, kann man sowas wie Dead Island nicht verbieten, also es geht einfach nicht mehr. Die Zeit, man muss ja sagen zum Glück, also diese über, ich bin selber kein Freund von Spielen, die so sehr auf Gewalt zentral setzen, aber gleichzeitig die dunklen Zeiten, wo wenn man irgendwie auch nur Rotes Blut gesehen hat, die Spiele schon auf dem Index waren, die sind zum Glück vorbei. Und man muss auch dazu sagen, Dead Island 2 ist ein Beispiel dafür, wie man die Erwartungen übertreffen kann, ohne dabei überambitioniert zu sein. Weil du hast es ja gesagt, dass sie haben es zusammengeschrumpft, sollte ursprünglich ein Open-World-Spiel werden. Sie haben

jetzt dann gesagt, nee, vielleicht auch aus diesem Ding heraus, ne, lass es uns wenigstens irgendwie zu einem guten Ende bringen, ja, aber es ist ja auch die richtige Motivation, lieber ein Ende mit Schrecken und in dem Fall ist es ja nicht mal Schrecken, als dann Schrecken ohne Ende und haben es

halt Linearer gemacht und damit haben sie ein Spiel entwickelt, das sogar die Erwartungen des Publishers übertroffen hat. Also sie haben eine Million Exemplare schon verkauft. In der ersten Woche, das war der erfolgreichste Launch, den Kochmedia, beziehungsweise Playon, wie es nach der Umbenennung heißt, jemals hatte. Im ersten Monat waren es schon über zwei Millionen verkaufte

Exemplare von Dead Island 2, Embracer, der Publisher, der aktuell ja auch finanzielle Schwierigkeiten hatte, der Personal entlassen musste, nachdem sie einerseits irgendwie einen Deal nicht abschließen konnten, also einen Übernahmedeal, den sie vorhatten, andererseits aber auch selber

gesagt haben, sie sind nicht glücklich mit der Qualität ihrer Spiele und das ist immer schlecht,

[Transcript] GameStar Podcast / Spiele-Sorgenkinder 2023: Gewinner und Verlierer des ersten Halbjahrs

gerade wenn man so wie Embracer sehr schnell wächst, braucht man ja Investoren, die das finanzieren,

wenn die Investoren dann sagen, ja, aber ihr macht doch irgendwie Spiele, die halt, also ich mache Elex 2 schön und gut, aber geht es nicht bisschen, also bisschen besser verkaufen wäre schon gut, um eure Kredite zurückzahlen zu können. So, deren Erwartungen wurden übertroffen und sie haben sogar gesagt, dass es richtig war, dem Studio auf nochmal den Feinschliff zu geben, sie haben es ja nochmal verschoben gehabt, von Februar auf April dieses Jahr, einfach damit die Qualität sichergestellt ist und dann will das auch als Musterbeispiel nehmen in Zukunft bei der Entwicklung von Spielen und dafür zu sorgen, dass sie ordentlich rauskommen.

Gut. Und es lief ja auch, also es lief Butterweich, es hat überhaupt keine technischen Probleme, klar ein bisschen Bugs, hat es ein bisschen drin gehabt, aber alles auf einem Level, wo ich sage, das sind, ist normal Level, kein Spiel kommt ohne Bugs raus, das geht nicht oder also halte ich für relativ unwahrscheinlich, dafür sind sie zu komplex und das ist seit 30 Jahren so, das ist nicht weiter schlimm, aber es war nichts dabei, was irgendwie das Spielerlebnis in irgendeiner Weise

spürbar beeinflusst hätte und es gibt vor allem, falls sie das, falls sie jetzt schlau genug sind, das Spiel bei Denbuster zu lassen und möglichst sich vielleicht umkümmern, dass dieses Team sich auch nicht zu sehr ändert in der Zeit, also dass das möglichst dieselbe Leute, weil Studio ist ja nicht gleich Studio, weil bei Redfall gesehen, dass dieses Studio nicht zu sehr ändert, wenn sie das schaffen, dass dieses Team mit den Erfahrungen jetzt halt einen dritten Teil machen kann und da natürlich bei bestimmten Sachen größer denkt, also zum Beispiel

Infinity Level wieder größer machen, mehr Level machen oder vielleicht doch wirklich in Richtung Open World gehen, vielleicht Fahrzeuge wieder zurückbringen, weil es ja auch durchaus ein Teil gewesen von Dead Island, den man ein bisschen aufgreifen könnte, Tag-Nachtwechsel, Wettersysteme

und solche Sachen, das könnte man jetzt ran bauen, muss man auch behutsam sein, dass man halt, dass das Spiel immer noch funktioniert, aber sie sind in einer so unfassbar guten Ausgangslage, weil es kam auch gut an, es kam nicht, also jetzt vom Feedback her, es kam nicht übermäßig gut an, also viele sind, also es hat zum Beispiel in der Wahrnehmung nicht in Dying Light 1 geschlagen, aber in Dying Light 2, da wurde durchaus drüber gesprochen, dass Dead Island 2 nicht eigentlich sogar das bessere Spielerlebnis ist, es ist kürzer, dass Dead Island, wenn Dead Island 3 kommen würde, müsste es wahrscheinlich wieder länger werden, also in Richtung, sollte wahrscheinlich mindestens so in Richtung vielleicht zu 40 Stunden sein, weil es sich schon ein bisschen, ist vielleicht ein bisschen zu kurz insgesamt gewesen, auch um seine Geschichte auszuleben, es kommen ja noch zwei Storyarbeitungen, so ist ja nicht, aber

es ist alles relativ klar definiert dafür, wie man einen sehr coolen dritten Teil machen könnte. Nur eine Sache sollten Sie sich vielleicht echt nochmal überlegen, diese komischen Immunitäten, also mich hat das so fertig gemacht, dieses mit dem, ich habe jetzt eine Feuermod auf meiner Pistole drauf und der Feuerwehrmann ist halt jetzt Immun gegen Pistolentreffer, obwohl ich ihm ins Gesicht

[Transcript] GameStar Podcast / Spiele-Sorgenkinder 2023: Gewinner und Verlierer des ersten Halbjahrs

schieße, wo er kein Helm und kein Nichts hat, also nee, also das, ich verstehe den Gameplay-Ansatz dahinter, aber die Umsetzung funktioniert dann einfach viel, Feuer ist doch klar, Albern, ist halt auffällig, aber ja, ich hatte, also ich muss auch sagen, ich habe in diesem ersten Halbjahr lange nicht mehr ein Spiel gehabt, wo ich so Spaß auch mit dem, auch mit der Welt hatte und einfach mir das gerne angeschaut hatte und selbst die Feuerwaffen, dann fand ich, haben sich irgendwie auch ganz cool angefühlt, also auch allein, dass da Feuerwaffen drin waren, das fehlt man einfach in den zwei, nur in der Kampfaffen ist man dann noch nach einer Weile ein bisschen zu wenig, auch die, dass einfach durch diese kleineren Locations mehr Abwechslung drin war in den Locations an sich, tolle Spiel, also wirklich ein tolle Spiel. Mir bleibt an dieser Stelle nichts weiter als zu sagen, bitte hört nicht auf Fritz, sondern macht einfach wieder das selbe Spiel nur, also ohne Open World und sonst andere Ambitionen, sonst sitzen wir in einem Paragang ja, stimmt auch wieder, ich höre gar nicht, dass es in Open World wird, aber also Wetter, glaube ich, fände ich ganz cool, wenn ein bisschen so Wetter umgesehen ist, Tag-Nacht-Geschichten brauche ich gar nicht in Einzel-Level, wenn sie bei diesen Einzel-Level bleiben würden, dann brauche ich das gar nicht unbedingt, da wäre halt Wetter, zumindest in manchen Gebieten mal ganz gut, einfach von der Atmung natürlich, was bringen kann und Gegnervielfalt, also so nett es ist, dass man die Zombies irgendwie mit den unterschiedlichen Arten von Zombies, aber die Mega-Zombies, das hatte sich dann relativ schnell ein bisschen verbraucht, aber so grundsätzlich, also das ist schon eine echt starke Grundlage für so eine durchwachsende Geschichte am Ende doch eigentlich, wenn man sich überlegt von wo das kommt, das kann man den Demoisers, dass du selbst jetzt vielleicht gar nicht unbedingt vorwerfen, weil die haben das mehr als ein neues Projekt dann gestartet und wie normales Spiel entwickelt, aber es hat ja doch diesen Schatten mitgenommen von der Geschichte davor, obwohl das wahrscheinlich auf die Entwicklung selbst bei Dambers das Studios gar nicht so einen großen Einfluss hatte, sie haben ja nicht irgendeinen Code von früher genommen, die haben nicht irgendwelche Ideen aus dem Alten genommen, sie mussten nichts reparieren, was ein anderes Studio ihnen halb vor die Füße gelegt, sie haben einfach von vorne angefangen, also sie haben einfach ein Spieldesign und das ist cool ein Happy End für die Sorgenkinder, zumindest für einige davon hier bei uns. Ja, mich wundert, ich sage rückblickend, dass wir zum Beispiel auch so was wie Atomic Heart oder Redfall, also ein paar von denen doch teilweise umstrittensten und mit Redfall ja auch einer der größten Reihenfälle, dass wir die gar nicht als Sorgenkinder, also doch Atomic Heart hatten wir schon mal, aber das sollte ja, das war ja auch schon mal, ich glaube 2018 oder sowas, weil das ist ja auch schon uralt und bei Redfall war glaube ich auch ein bisschen unser Gedanke, naja, da erwartet ja auch fast niemand was davon, also es geht ja auch immer um Spiele, die an die man eine gewisse Erwartung hatte und die auch gar nicht schlecht werden müssen, das muss man auch immer dazu sagen, wo wir aber einfach Sorgen haben, vielleicht auch einfach nur, dass sie keinen interessieren und ich sage mal so, wenn wir die Fortsetzung aufnehmen

[Transcript] GameStar Podcast / Spiele-Sorgenkinder 2023: Gewinner und Verlierer des ersten Halbjahrs

über die Sorgenkinder des nächsten halb Jahres, dann sind da einige Kandidaten dabei, von denen ich

auch sage, vielleicht ist das Interesse auch einfach noch nicht da, um sie erfolgreich zu machen und es ist einst dabei mit Zombies, aber das sehen wir einander mal.

Da bin ich mir schon gespannt, also in der nächsten Folge hier unsere Sorgenkinder geht es dann in die nächsten sechs Monate, das war unser Rückblick auf die ersten sechs Monate diesen Jahres, war wieder eine schöne Nummer, wieder viel zu lang geworden, jetzt geplant, aber es,

ja, wir machen mal ein neues Format, das heißt Sorgenkindervideos, wo wir über Video-Formate reden, wo wir Sorgen haben, dass sie immer viel zu lang werden, ich sag dir, da fallen mir mehrere ein.

Ja, macht's gut.

Das war's von unser Set aus, vielen Dank fürs Zuschauen und bis zum nächsten Mal, macht's gut, tschau.

Freut ihr euch auch so auf den Winter? Auf weiße Palmenstrände, sonnige Temperaturen und türkisblaues Meer? Dann auf nach Aida, denn bei uns wartet ein winter voller Sommer, zum Beispiel bei einer Kreuzfahrt mit Aida Perla durch die Karibik, erlebt gemeinsam traumhafte Naturparadiese, romantische Sonnenuntergänge und karibisches Flair, genießt die pure Entspannung an den schönsten Orten der Welt und erlebt die grenzenlose Vielfalt an Bord. Alle Infos im Reisebüro und auf aida.de