

Gegenseitiger Respekt ist die Basis für ein gutes Gespräch.

Im Netz ist das alles andere als selbstverständlich.

Und woher zur Hölle willst du das wissen?

So eine vorlaute Bitch wie dich sollte man an den Herd fesseln, dir dein Handy wegnehmen und...

Wir feiern dich dafür, dass du dich als Frau nicht unterkriegen lässt.

Keine Angst, du bist hier nicht allein.

Wir alle entscheiden, ob wir das Netz dem Hass überlassen.

Werde Teil der Telekom-Initiative gegen Hass im Netz und setze ein Zeichen.

Telekom.

Zufälle gibt's, die gibt's überhaupt nicht, nachdem wir im Mai bei unserem Podcast-Festival über Prozedurades Rollenspiel diskutiert hatten.

Also über von einem Algorithmus erstellte Quests, wie man sie zum Beispiel aus Skyrim und Fallout 4 kennt,

die berühmten Radiant-Quests, die Bethesda ja jetzt in Starfield gewissermaßen auf eine neue Stufe heben möchte,

als wir also überall das diskutiert hatten, stand danach unter dem Video auf unserem YouTube-Kanal ein Kommentar, bei dem ich sofort die Ohren spitze bzw. die Augen.

Also jedenfalls schrieb da ein Spiele-Entwickler,

ich kann mit Fug und Recht behaupten, dass ich die Radiant-Quests besser hinbekommen habe als Bethesda.

Und darüber müssen wir reden, wie können prozedurale Inhalte mehr sein als langweilige Lückenfüller?

Wie kann man sowas denn gut machen?

Und was bedeutet das für ein Spiel, wie Starfield?

Das besprechen wir mit besagtem Kommentator und Spiele-Entwickler.

Ich heiße herzlich willkommen, das komplette Entwicklerteam des prozeduralen Rollenspiels to Raidborn.

Hallo Markus.

Ja, danke für die bombastische Anleitung auf jeden Fall.

Schön, dass du da bist.

Für alle, die uns jetzt als Video schauen, wir hören zwar Markus Stimme, aber wir sehen ihn nicht, weil er sein Gesicht aus diesem komischen Internet fernhalten möchte.

Ich sage mal, ich kann das gut verstehen, am Ende steht noch Todd Howard mit dem Baseball-Schläger vor der Tür, wenn es anders wäre.

Was wir stattdessen sehen, ist ein NPC im Raidborn-Steal, damit ihr auch da gleich einen Eindruck bekommt von diesem Spiel.

Ebenfalls mit dabei ist die Frau, die gestern Abend noch zwölf Minuten lang Radiant-Quests aus Skyrim aufnehmen wollte,

nur um hinterher zu merken, dass die Aufnahme kaputt war und sie alles nochmal machen musste. Allerdings sagt sie nun, das ist sogar noch besser so.

Hallo Geraldine.

Hallo, ja, genau so gehört sich das doch.

Dadurch habe ich das Gefühl bekommen, wie Radiant-Quests eigentlich funktionieren.

Und dazu kommen wir noch.

Die zweite Version ist noch so viel besser geworden.

Ich bin sehr gespannt, ich bin sehr gespannt, was uns hier erwartet.

Lasst uns zuerst bei Raidborn bleiben, Markus.

Das ist im März 2023 in den Early Access gegangen bei Steam und Gorg.

Was ist Raidborn denn genau? Kannst du uns das erklären?

Also muss man vielleicht im Einsatz zu beschreiben.

Ich würde sagen, es ist ein First Person Fantasy Action RPG mit Fokus auf Dungeon Crawling und Procedural Inhalts.

Sag mal, das mal abgehandelt schon, würde ich sagen.

Aber um da vielleicht noch ein bisschen mehr darauf einzugehen,

ich würde sagen, es ist auch so ein bisschen der Gegenentwurf zu dem, was momentan im AAA-Markt so passiert,

besonders im Bereich von Rollenspielen, wo ja alles eher größer, mehr wird.

Und Raidborn ist da, sag ich mal, der Gegenentwurf dazu, dass ich gesagt habe,

hey, ich will ein Spiel, das irgendwie fokussierter ist, kleiner ist.

Und dass ich auch an Leute richtet, die vielleicht nicht mehr die Zeit haben für so riesige AAA-Spiele.

Aber trotzdem, ich sag jetzt mal, den Spirit nicht vermissen wollen, z.B. in den Elder Scrolls.

Jetzt hast du ja uns schon geschrieben, Prozedurales Rollenspiel ist dein Steckpferd, stand auch mit in deinem Kommentar.

Wie kam es denn dazu, dass du mit Raidborn angefangen hast?

Du bist ja alleine sozusagen an, sitzt du an diesem Spiel als Solo-Entwickler,

hast fünf Jahre deines Lebens da reingesteckt, warum macht man so was?

Weil man mal so ist, das wahrscheinlich. Aber nee, also es ist eine bisschen längere Geschichte.

Ich habe ja auch nicht mein erstes Projekt. Ich mache es insgesamt seit fast neun Jahren eigentlich.

Und ja, also ich sag mal so, so diesen Drang, irgendwas zu erstellen

und gerade auch dann im Bereich von Spielen, ob das jetzt irgendwie Kartenspiele waren,

oder Brettspiele hatte ich auch schon in der Kindheit so ein bisschen,

dass ich gerne irgendwie an irgendeinem Regelwerk rumgebastelt habe,

so wie, wie könnte man irgendwie mit Trumpfkarten irgendwie was spannen,

das machen, da ist irgendwie Trumpfkarten zu spielen.

Und ja, dann bin ich so ein bisschen zum Modding gekommen später,

habe aber da auch nie wirklich was veröffentlichtes,

heißt ich habe nur auch rumgespielt mit irgendwelchen Editorien,

einfach weil mich das immer so ein bisschen gereist hat, irgendwas zu erschaffen.

Und dann, sag ich es mal eines Tages, bin ich auf so eine Game Engine gestoßen,

die halt das Versprechen gemacht hat, dass man damit relativ einfach Spiel erstellen kann.

Das ist auch eine sehr unbekannte Engine.

Und damit habe ich dann so ein bisschen angefangen

und da ging es dann auch schon ein bisschen in so diese Richtung,

wo Raidborn jetzt auch ist. Also es war auch schon First Person,

es war auch schon eine stylisierte Grafik. Also das Spiel heißt Lightfight,

das gibt es auch noch, das kann man auf HIO zum Beispiel runterladen.

Ist ehrlich gesagt nicht besonders gut, aber ich meine, war halt auch mein erstes Projekt

und ich habe mir das über die Jahre auch mehr oder weniger selbst beigebracht. Das heißt, natürlich ist es am Anfang dann semi-optimal von der Qualität. Aber ja, dann habe ich nochmal ein Projekt gemacht, das war aber auch eher ein Prototyp dann, um einfach noch meine Fähigkeiten zu verbessern. Und ja, das nächste Projekt war dann eigentlich schon Raidborn, wo ich dann gesagt habe, hey mit Raidborn will ich wirklich zum ersten Mal auch ein, ich sag mal so, möglichst professionelles Produkt machen, wo ich auch wirklich dann die Intention habe, das zu vertreiben und auch länger zu betreuen. Und was auch noch interessant ist, dass ich seit, gut, ich weiß nicht wie lange, genau, aber auf jeden Fall schon vor Raidborn, eine Vision hatte für ein ganz konkretes Spiel und die mich eigentlich auch antreibt. Also ich habe das mir so, wie sagt man, incrementell ein bisschen aufgebaut, das ist das erste Projekt, wo so ein bisschen ich mich ausprobiert habe. Und ich versuche mich da quasi so ein bisschen hinzuhangeln zu dieser Vision, die ich habe. Und ja, das ist so ein bisschen die Geschichte von Raidborn sage ich jetzt mal. Spannend. Vor allem, weil wir ja, Raidborn ist ein Spiel, was auch viel prozedural generiert. Es heißt nicht zufallsgeneriert, um den Unterschied auch nochmal festzumachen und zu definieren an der Stelle, zufallsgeneriert ist einfach, es passiert irgendwas. Nein, prozedural generiert, es heißt, es wird etwas von dem Algorithmus erzeugt auf Basis einer Prozedur, die man vorgibt. Deswegen heißt es ja prozedural. Es gibt eine Prozedur und diese Prozedur sagt dann, okay, was zum Beispiel sind die Bausteine, die ich jetzt an der Stelle verwenden darf, was genau kann da passieren. Und Raidborn ist ein Spiel, was das sowohl nutzt, wenn ich es richtig verstehe, für die Dungeons, die du erkunden kannst. Es gibt irgendwie so Höhlen Dungeons, wo dann irgendwie Goblins drehen rum, Schwirren und es gibt so Schloss Dungeons, wo dann Skelette drehen rum, Schwirren, die man verkloppen kann. Es nutzt es aber auch für Quests und Questziele. Kannst du da nochmal genauer beschreiben, wie du das da eingesetzt hast? Ja, also im Prinzip habe ich so ein bisschen die gleiche Philosophie für Quests, wie auch für die Level-Generierung und zwar, oder werden wir bestimmt auch noch eingehen drauf ein bisschen, ist es, dass ich Hand erstellt ist oder wie sagt man Handdesigns, das war Menge mit Prozeduralen Algorithmen. Also ich mache viele Sachen von Hand, also bausteinmäßig und die werden dann quasi angespeist in einen Prozeduralen Generator und daraus werden dann Quests und auch Level generiert, sage ich mal. Und bei Quests ist es auch so, dass ich halb, sag ich mal, eine Grundidee mir überlege für eine Quest. Also momentan sind die auch noch relativ simpel, also das wird wahrscheinlich auch noch ausgebaut werden im Laufe des Early Access. Dann überlege ich mir ja, okay, sag ich mal, das Endziel oder das End-Objektiv ist einfach, beschaffe einen Gegenstand und dann überlege mir, okay, was könnte es für eine Geschichte geben? Erst mal was ganz Simples, jemand will, es hat irgendwie Durst und will ein Bier haben, sage ich mal, wird gesagt. Und dann nehme ich das als Basis und überlege mir, okay, welche Varianten könnte es von dieser Quest geben? Da könnte ich sagen, der will vielleicht ein Bier verkaufen, deswegen will er ein Bier oder der will, also ich spreche das jetzt, also ich spreche es jetzt so ein bisschen runter natürlich. Das ist natürlich komplexer im Spiel selber dann, aber so ein bisschen diese Richtung, dass ich eben mit

Baustein arbeite und zusätzlich natürlich gibt es auch noch eine Reihe von Variablen, also zum Beispiel was für ein Item kann dann zum Beispiel ausgetauscht werden oder auch ganze, sag ich mal, Twists sogar. Also ich kann teilweise auch den Twist, den die Quest hat, so ein bisschen austauschen. Also ich glaube zum Beispiel, die Quest, da muss man ein Tod des Tier finden oder ein Tier finden und das kann dann tot sein, das kann auch nicht tot sein, also kann auch der Ausgang der Quest dann so ein bisschen sich ändern. Die hatte ich, die hatte ich, ich wollte den Hund suchen, ja und dann war ich so traurig, weil der arme Hund nicht mehr am Leben war. Zum Beispiel, da kann es auch sein, dass er noch lebt und dann hat man quasi einen anderen Ausgang.

Oh, okay. Eine Quest, an die ich mich gut erinnere, ist eine, wo ein Jünger einer Religion darum bittet, dass man für ihn Staub sammelt oder halt irgendwelche Gegenstände sammelt in den Dungeons,

in dem man dann geht, weil er sich schon freut auf das Ritual, wo er endlich selbst verbrennt.

Das war so seine Geschichte und dafür soll ich die Materialien sammeln. Okay, das sind also so kleine Textbausteinchen, die du dann dafür selber aber geschrieben hast, ne? Genau. Ja, sehr, sehr cool. Ich fand das besonders spannend, was du geschrieben hat, das mit dieser Mischung aus

Hand gebaut, also im Prinzip Hand gefertigtem Quest, Questschale sozusagen, würde ich es mal nennen

und dann prozedural generierten Zielen und Locations, weil genau in diesem Video, unter das du kommentiert hattest, haben wir ja darüber diskutiert, ist prozedural wirklich cool? Oder sind nicht eigentlich die handgebauten Geschichten diejenigen, die uns am allermeisten faszinieren, die wir eigentlich haben wollen in Rollenspielen? So ein bisschen die Frage, will ich irgendwie in Rollenspiel das komplett aus Radiant Quests besteht? Also wir erklären auch gleich nochmal genauer, wie Bethesda das macht. Komplette aus so algorithmischen Sachen oder will ich Baldur's Gate 3, ne? Einfach irgendwie so ein Riesending, was Hand gefertigte Geschichten hat, die halt cool geschrieben sind. Noch mal mit interessanten Twists drin.

Jarlin, auf welcher Seite stehst du eigentlich? Ich stehe wie immer auf freiem Feld, auf weiter Flur allein stehe ich. Es ist sehr kompliziert, weil ich liebe ja sowohl natürlich Skyrim und vor allem Oblivion, dass ich das ja auch noch mal erwähnt habe, als auch Dragon Age. Ich meine, es sind alles drei, einige meiner allerliebsten Spiele aller Zeiten, aber ich interpretiere sie sehr unterschiedlich. Also ich brauche für mich und für mein Rollenspielerlebnis immer beides eigentlich. Ich brauche ein Skyrim, von dem ich ja auch immer sage, es ist mehr eine Simulation und eine Sandbox, als es ein Rollenspiel ist und habe andere Erwartungen daran, als ich an ein Dragon Age habe, wo ich nicht die Erwartung habe, dass besonders viel zufällige Dinge passieren oder jedes Mal alles anders abläuft, sondern da habe ich die Erwartung, dass es eine bestimmte Story Struktur gibt, der ich folgen kann mit bestimmten Abzweigungen, die ich nehmen kann. Und ich freue mich, wenn es viele Abzweigungen gibt, aber am Ende ist es eine endliche Anzahl von möglichen Geschichten, die man in Bioware Spielen erlebt. Und in Skyrim ist

es zum Beispiel nicht so. Aber ich habe da sehr unterschiedliche Erwartungen dran und brauche beides zum Glücklichen, dass mal so grob gesagt. Aber nun ist ja auch die Wahrheit, dass ich für euch keine Kosten und Mühen gescheut habe, noch mal Skyrim anzuwerfen, weil ich Material für dieses

Video, wenn ihr es als Videotalk konsumiert, machen wollte. Und meine Güte. Also ich wollte

aufnehmen die Quest, die Radiant Quest, die man bekommt, wenn man am Ende der dunklen Bruderschaft

ist. Also wenn man die dunkle Bruderschaft, Gilde durchgespielt hat, dann hat man die Möglichkeit, unendlich Quests weiterhin zu bekommen und unendlich Geld zu verdienen. Das heißt, der Ablauf ist,

du trittst an die Mutter der Nacht heran, die Mutter der Nacht sagt, jemand hat zu mir gebetet, triff die Kontaktperson, du triffst die Kontaktperson, die gibt dir Geld und sagt, bring den um, du gehst dahin, bringst den um, gehst wieder zurück zur Mutter der Nacht und so weiter und so fort.

Habe ich in Wahrheit nie gespielt, ich hatte aber genau einen Save an dieser Stelle und habe das einfach

mal ein paar Minuten vor mich hingespielt. Und wie gesagt, habe ich nach zwölf Minuten festgestellt,

dass ich nicht aufgenommen habe und habe das Ganze nochmal gemacht. War dann aber noch schöner,

weil dann konnte ich tatsächlich sehen, dass die Anordnung dieser Quest tatsächlich zufällig ist und dass ich beim zweiten Mal, obwohl ich denselben Self geladen habe, eine andere Anordnung hatte. Aber es hat zwölf Minuten genau ordnet mich. Zwölf Minuten. Und ich hatte exakt die selbe Quest ein zweites Mal. Zwölf Minuten. Ich habe vier Aufgaben erfüllt und zwei davon waren die gleichen. Und das ist schon sehr unglücklich gelaufen. Und ich bin einerseits froh, dass es so gelaufen ist, weil ich bin froh, dass ich das auf Video habe, aber es war auch ein ganz furchtbares Erlebnis. Ja, es klingt auch absolut furchtbar, wie wundervoll, wie wundervoll. Man muss dazu sagen,

Bethesda benutzt in seinen Spielen zwei unterschiedliche Arten von Radiant Quest. Man muss da unterscheiden,

zwischen deren, ich sage mal, in Anführungszeichen, normalen Radiant Quest, wo einfach NPCs, Orte,

Items, manchmal auch das Ziel, also die eigentliche Aufgabe, zufällig aus einer Liste von mehreren vorgegebenen Optionen ausgewählt werden. Also es kann sein, dass irgendjemand zu dir sagt, hol mir

einen Eimer aus der Mine da hinten am Berg. Ja, und dann ist es halt eine Quest, die zusammengesetzt

wird aus diesen Bestandteilen. Das ist sozusagen Stufe 1 von Radiant Quest, Stufe 2. Und über die werden wir uns jetzt sehr viel beschweren hier in diesem Talk, ist, wenn das Ganze wiederholbar gemacht wird. Also wenn es quasi wie in einem Online-Rollenspiel zu so einer repeatable Quest wird, dass man immer wieder dahin gehen kann und diese Person sagt ja dann immer wieder, oh, schön,

dass du wieder da bist. Hol eine Zange aus dem Haus da drüben, Trottel. Und diese dunkle Bruderschaft,

was du gerade beschrieben hast, das gehört ja so in die zweite Schublade. Das sind ja die unendlich wiederholbaren Quests, bei denen man schon nach wenigen Minuten merkt, dass sie unendlich Spaß nicht sind. Ja, und vor allem bei der dunklen Bruderschaft ist es ja ein absolutes Highlight, weil du natürlich im wahren Leben jemanden nicht zweimal umbringen kannst. Und es ist eine Sache zu sagen, du bekommst zweimal die gleiche Quest, geh in ein Dungeon und hol mir

diese Sache und du hast die Sache schon geholt. Das ist genauso albern. Aber bei der dunklen Bruderschaft, du schaust gerade, als hättest du eine geniale Idee. Nein, das habe ich überhaupt nicht ver, natürlich, das habe ich gar nicht kapiert. Du kannst ja, wie du hast den Auftrag bekommen, jemanden zweimal umzubringen. Ja, findest du es jetzt erst lustig. Ich habe das so schön erzählt. Na, weil ich es nicht verstanden habe. Ja, aber natürlich, jetzt leuchtet es mir ein, weil ja, da hat wohl jemand sehr, also hat wohl jemand, was sehr, sehr viel gegen eine bestimmte Person, das zu dir gesagt wird, geh hin und töte diesen NPC aber zweimal. Ich glaube eher, beim ersten Mal wusste ich richtig gemacht. Ja, vor allem ich habe den Auftrag ja von einer, von einer anderen Person bekommen. Also ich bin, ich bin zu einer Person gegangen und die meinte, bring mal diese Totengräberin um. Ich bin da hingegangen, habe die Totengräberin umgebracht, bin wieder zurück, habe zwei andere Aufgaben gemacht und bin zu jemand anderem hin und der meinte, geh da hin und bringe diese Totengräberin um und ich meinte, hey, ist das die gleiche Quest nochmal? Bin wieder zu der gleichen Höhle gegangen und da stand die gleiche Totengräberin an der gleichen Stelle und hatte die gleiche Dialogzeile und ich habe sie einfach nochmal umgebracht. Oh, das ist ja bitter. Das ist ja wohl, okay, das ist nochmal eins drauf von meiner guten, alten Fallout 4 Geschichte, wo ich eine Nahrungsmittel requirieren musste von dem Bauernhof und ich habe das schweren Herzens gemacht, weil die Bruderschaft muss essen und dann komme ich zurück und der Paladin sagt zu mir, gut gemacht, requiriere Nahrungsmittel nochmal bei demselben Bauernhof und gehe da einfach nochmal hin sofort, auch wenn sie dir gerade ihre Ernte gegeben haben. Ja, okay, in dem Moment hätte ich dann doch gerne eine Option irgendwo, die sagt, bist du eigentlich, bist du doof, aber deins ist es noch besser. Ist ja fantastisch. Ey, was wäre das für ein geiler Twist gewesen, wenn dann drinstecken würde, dass diese Totengräberin von einem Necromanten wiederbelebt wurde und nochmal umgebracht werden muss und da wird so eine ganze Questkette, dass dieser Necromant immer wieder kommt und sie wiederbelebt, dann wird noch Maurice eingebaut, nur ein Maurice-Kind für den Necromanten und dann ist es richtig geil. Siehst du, und so haben wir schon erste Ansätze, wie man Radiant-Quests besser machen könnte. Ja, mehr Maurice, ich glaube, das werden viele Leute unterschreiben. Aber ja, mehr Twist, Markus, was macht für dich denn gutes Prozedurales-Rollenspiel aus? Du hast ja auch geschrieben, du kannst behaupten, diese Quest oder zumindest diese Idee besser umgesetzt zu haben als Befester, was ist denn für dich ein Qualitätsmerkmal für Prozedurales-Rollenspiel? Also, ich würde sagen, dass es sein Versprechen einhält, dass es langfristig interessante Inhalte genommen hat, das ist ja eigentlich die Idee so dahinter ein bisschen. Und wie ich es ja auch schon vorher gesagt habe, ich glaube, der Schlüssel dazu ist eigentlich, na ja, solange wir jetzt keine richtig krasse KI-Sache machen, wie das kann, ist dann eben eine Mischung aus händersch-designnten Sachen und der prozeduralen Generator so ein bisschen. Und ich will aber auch noch dazu eine Sache sagen, und zwar, ich finde, es ist sehr wichtig auch, dass man betrachtet, in welchem Kontext so eine Radiant-Quest-Sache jetzt mal ist. Und ich finde, in Skyrim zum Beispiel ist das Hauptproblem gar

nicht,

dass sie da ist, sondern dass sie in einem Spiel insgesamt deplatziert wird. Weil du hattest vorher auch zum Beispiel MMOs angesprochen. Da ist es trotzdem keine gute Quest natürlich in MMO,

aber es stört auch nicht wirklich jemanden, weil der Fokus ein anderer ist. Da geht es um Grinding und ja, gut, ob man das jetzt wirklich mega Spaß macht, andere Frage, aber auch in Raidbonds zum Beispiel ist einfach der Fokus ein anderer. Da geht es viel mehr um Characterbuilding, also wirklich um Aufleveln, Skillpunkte, Teilen, neue Loot finden und so weiter. Und da finde ich, ist es dann nicht so schwer als Gewicht, wenn die Quest jetzt nicht mega spannend ist, woin gegen in Skyrim ich den Kontrast habe. Es ist was, ich habe Quest, die wirklich gut sind, ich habe eine riesige, offene Welt, es gibt so viele andere Sachen. Und ich bin von dem Spiel gewöhnt, dass es eigentlich gut ist, das Quaitet hat, und dann komme ich da zu einer Radiant-Quest und der sagt mir, bring mir dreimal einen Apfel, dann denkst du dir, das passt irgendwie gar nicht in das Spiel rein. Das ist für mich persönlich zumindest viel eher das Problem an diesen Radiant-Quests in Skyrim oder vorhanden. Ich möchte an der Stelle auch ein kleines Plädoyer zugunsten der Radiant-Quests in Skyrim zumindest halten, vor allem basierend auf dem Beispiel, was ich eben gefilmt

habe. Ich habe zum einen diese Radiant-Quests natürlich auf die schlimmst mögliche Art und Weise gespielt, so sind sie nicht vorgesehen. Ich habe sie auf eine Art gespielt, dass ich jedes Mal Schnellreisepunkt angewählt, Quest erledigt, Schnellreisepunkt angewählt zurück, Quest erledigt,

wieder zurück und die ganze Zeit im Schnell gereist. Ich habe mehr Ladebildschirme aufgenommen als Gameplay. Das ist natürlich die schlimmst mögliche Art, das zu spielen. In der Regel ist es nicht so vorgesehen. In der Regel ist es natürlich zum Beispiel, in besten Falle so vorgesehen, dass ich diesen Auftrag bekomme, erst mal was anderes mache, dann feststelle, oh, ich bin ja in der Nähe vor diesem Auftrag, den ich bekommen habe, und dann mache ich den und dann ist es vielleicht

viel atmosphärischer und dann vergeht sehr viel mehr Zeit zwischen diesen Quests, sich erledige. So, das zum einen als Verteidigung. Und in der Theorie finde ich es auch nachvollziehbar und gut, dass ich zum Beispiel als gerade Mitglied der dunklen Bruderschaft weiterhin Aufträge bekomme, auch wenn die Main-Story-Line zu Ende ist, weil genau das ist ja der Sinn dieser Gilde, ich habe mich ja da angeschlossen, weil ich Aufträge haben wollte. Das heißt, es ergibt auch ein Stück weit Sinn, dass ich als Assassine irgendwie keine großen Nachfragen stelle, wie ich umbringe und warum und was die Geschichte dahinter ist. In der Theorie ist es also ganz nicht so schlimm, wenn das alles namenlose Leute sind und keine Story dahinter steckt. Und ich sage es immer wieder, Skyrim ist eine Simulation, in Skyrim hat sehr viel mit Kopfkino zu tun und nicht immer mit ausformulierten Quests. Aber, jetzt kommt was aber. Wenn mir ein Typ sagt, du musst

diese arme Fischerin umbringen in Riften und er sitzt am anderen Ende der Map in Einsamkeit, dann frage ich mich schon, woher kennst du diese Frau und was hat diese arme Fischerin hier getan,

dass ich sie umbringen soll? Warum willst du sie tot sehen? Das will ich dann schon wissen, weil es so absurd ist. Es wirkt nicht glaubwürdig, wenn das Leute sind, die wirklich am anderen Ende der Karte sitzen und sagen, bringe irgendeinen namenlosen Typ mal am anderen Ende der

Karte um.

Das finde ich einfach nicht glaubwürdig. Ja, und das ist ja genau das, was Markus auch gerade gesagt

hat. Es fehlt einfach die Unterfütterung, die man sonst aber ja in den Hand gebauten Quests von einem Bethesda gewohnt ist. Ja, natürlich würde es dir, wenn das eine richtige Quest wäre, würde es dir ja sagen, okay, diese Fischerin, die hat mich damals beim Kartenspiel, nicht weiß ich, was man in Elder Scrolls spielt, beim Würfelspiel, beim Wurfepoker oder was auch immer, betrogen. Und deswegen habe ich mein Haus verloren und meine Frau hat mich verlassen.

Und jetzt wollen wir die Rechnung begleichen oder sowas. Ja, also das ist zumindest dir einen Grund gibt, warum du tust, was du tust. Dafür spiele ich doch ein Rollenspiel, dass ich halt nicht nur in der Gegend rumlaufe und Aufträge abarbeite oder insbesondere ein Singleplayer Rollenspiel und storybasiertes Rollenspiel, sondern dass ich das Gefühl habe, ich tue hier etwas mit Wirkung aus einem Grund. Ich hinterlasse auch irgendwie eine Wirkung auf diese Welt dabei. Es ist ja selber bei der Diebesgilde zum Beispiel. Ja, okay, man kann sich der Diebesgilde anschließen

in Skyrim. Und da generiert natürlich die Diebesgilde auch dann immer weiter Einbrüche. Hohle Item X

aus Haus Y an Ort Z. Und das kannst du ewig und unendlich weiterspielen. Aber ich kriege Geld dafür und Erfahrungspunkte, aber es ist doch belanglos. Also ich meine, okay, es vielleicht ist so, dass Einbrecher leben einfach in der echten Welt, dass man da sitzt und sagt, jetzt muss ich schon wieder einbrechen. Man muss sich schon wieder einen goldenen Kronenleuchter

aus der Villa da hinten holen. Das hat keinen tieferen Sinn für mich. Aber tatsächlich, also es ist dieses, ich will mich ja nicht als irgendjemandem fühlen, der was abarbeitet in der Welt. Es gibt ja auch noch andere Radiant-Quests. Du kannst ja auch irgendjemand sagen zu dir, hey, willkommen im Sägewerk, hack Holz und verkauf es mir. Oder hey, da drüben gehen die Miene und sammle eher zum Verkauf ist mir. Oder natürlich auf höherem Level, aber es ist auch nichts anderes strukturell gesehen. Du gehst zu einem Jahreln und der Jahreln sagt zu dir, oh, wir haben Probleme mit Riesen oder Drachen. Gehe dahin und jage sie. Ja, dann gehst du hin und

jagst sie und dann sagt er, ja gut gemacht, hier sind fünf Goldstücke. Ah, übrigens, wir haben Probleme mit Riesen und Drachen. Geh nochmal hin und jage sie. Oh, ganz schön viele Probleme hier. Also diese, diese, diese, diese wiederholbaren Aufgaben, aber ohne tieferen Nutzen für mich, abgesehen davon, dass sie mir halt irgendwie XP und Gold bringen. Ich glaube, das macht sie halt so so Fremdkörpern. Fünf Goldstücke wäre übrigens ekelhaft unterbezahlt in Scaram. Also dafür würde ich es nicht machen. Ja, ich brauche ja nicht so viel Geld. Ich bin ja der Drachen, der Drachen Bluter. Das Drachen Bluter ist, ich möchte es auch umsonst machen. Ja. Ja, es hat auch was, es hat auch was Absurdes, was ich eben jetzt auch wundervoll auf Video aufzeichnen konnte, dass diese Quest ja auch einfach unendlich in deinem Tagebuch vor sich hingammelt und nie abgeschlossen ist. Das heißt, wann immer ich irgendeinen Auftrag abgeschlossen

hatte, stand ganz groß auf dem Bildschirm, abgeschlossen, ewige Treuer der dunklen Bruderschaft. Kurze Pause, begonnen, ewige Treuer der dunklen Bruderschaft, drehte an die Mutter der Nacht

heran und das geht halt immer so weiter und das muss doch nicht sein in der Form. Weil ich glaube, was für mich vor allem eine wirklich schlechte Radiant Quest sichtbar macht, ist auch wenn sie so sehr auftragsbasiert ist und immer am gleichen Ort stattfindet. Also wenn sie zum Beispiel diese klassische, du hast die Gilde eigentlich schon durchgespielt oder du hast irgendeine Fraktion schon durchgespielt, Situation hast und du gehst einfach immer wieder zum gleichen Auftraggeber, bekommst irgendeine Aufgabe und gehst wieder zurück. Weil dann merkt man,

dass es eine Radiant Quest ist. Es gibt super viele Radiant Quests in Scaram, wo man das nicht unbedingt merkt, weil sie so als Füller benutzt werden zwischen anderen Sachen und da wird einem das nicht so bewusst. Aber eben oder klassisch in Fallout natürlich, wo man einfach merkt, dass immer wieder die gleiche Sorte Quest ist, auf die man geschickt wird und immer wieder von der

gleichen Person, dann wird es halt irgendwie so abstoßend. Ich wollte noch eine Sache sagen zu den Radiant Quests in der Liebesgilde und zwar, ich glaube die haben tatsächlich, es sind die einzigen, die ansatzweise eine Berechtigung haben und zwar, ich weiß nicht, wie genau die Zahl, aber ich glaube, wenn man von jeder Art dieser Radiant Quest 10 Stück oder 50 Stück macht, wenn man die durchgespielt hat, die Liebesgilde, dann wird man glaube ich irgendwie

Gildenmeister und kann tatsächlich noch was machen irgendwie. Also das Problem ist nur, das ist eigentlich noch schlimmer, weil das heißt, ich muss sie auch noch machen und ich muss sie ewig machen. Ich glaube, es dauert Stunden, lange muss man dann diese Radiant Quest machen. Ich habe es auch persönlich ehrlich gesagt nie zu Ende gemacht, weil es einfach irgendwann wird so öde

und ja und noch zwei Sachen zum Thema, was vielleicht positiv auch ist an denen. Also ich finde, es gibt zwei Sachen, wo man sagen kann, Radiant Quest haben eine gewisse Berechtigung. Ich finde einmal so ein bisschen aus Immasionsgründen. Also wenn man jetzt zum Beispiel Assassine spielt und

so ein bisschen roleplaymäßig das spielt, kann es ganz cool sein, wenn man so ein Endless Loop hat an, sage ich mal, assassinen Jobs. Das ist das eine, wo ich sagen würde, der macht ein bisschen Sinn und das zweite ist tatsächlich, ich finde, gerade wenn man jetzt wahrscheinlich Dunkle Bruderschaft durchspielt, hat es zumindest ganz am Anfang so ein Reis. Man denkt sich, ja cool, was kann man jetzt noch machen? Es verpufft aber natürlich nach einer Sekunde, weil es langweilig ist dann. Aber ich meine, es hat wenigstens diesen Effekt, hey, es gibt überhaupt noch was, was ich jetzt machen kann. Ja, stimmt. Und ich kann das noch mal untermauern, was du gerade gesagt hast. Es gibt

tatsächlich der, sagen wir mal, gameplay-technische Zweck dieser Radiant Quests. Also mir ging es eher so um die erzählerische Unterfütterung. Der gameplay-technische Zweck ist nicht nur XP und Gold zu bekommen, sondern auch Einfluss bei der Stadt zu sammeln zum Beispiel. Also wirst du in der Stadt bekannter und kannst dann da, weiß ich, nicht Häuser kaufen oder so. Und du kannst die Gilde halt aufbauen, du kannst, wie du sagst, zum Gildenmeister werden und da dann wieder neue

Sachen machen. Also sie, das ist ein gameplay-technischen Zweck hat, das zu machen. Das erlaube ich Ihnen,

sage ich jetzt mal. Das ist irgendwie dann, dass ich noch weiter mich mit der Gilde beschäftigen

kann. Was mir dann nur halt fehlt, ist diese, diese erzählerische Unterfütterung eben mit dem Hand gebaut. Deswegen finde ich nämlich die Philosophie, die du hast auch bei Raidborn genau richtig. Natürlich, ich meine, du arbeitest alleine an dem Spiel. Das heißt, dir fehlen logischerweise die Mittel, um das so zu inszenieren, wie es ein Bethesda inszenieren könnte, mit irgendwie Dialogen und Zwischensequenzen und was weiß ich was. All die Sachen, für die man halt einfach ganz

viel Geld und ganz viele Leute braucht. Aber die Idee zu sagen, naja, jedes generierte Ding fühlt sich doch auch wieder ein bisschen neu an. Natürlich auch da, die Aufgaben auch in dem Raidborn sind relativ ähnlich. Du musst Item sammeln, du musst Gegner erledigen und so weiter. Aber weil eine kleine Geschichte drunter steckt und weil der NPC dir halt so eine kleine Texterklärung dafür gibt, die jedes Mal ein bisschen anders ist, hat es zumindest immer eine andere Wirkung, eine andere Unterfütterung. Und das würde ich mir halt auch von diesen, ich habe vorhin schon gesagt,

zwei Arten von Radiant Quest, diese wiederholbaren würde ich jetzt halt mal als diese Brot- und Butter-Abarbeit-Quests bezeichnen in den Bethesda-Spielen. Das würde ich mir halt von denen auch ein

bisschen mehr wünschen, dass ich einfach mal jemand hingesetzt hätte und gesagt, okay, ich habe jetzt eben nichts zu tun die nächsten Monate, schreibe ich doch mal 50 Geschichten für die Diebesgilde für Einbrüche. Challenge accepted, Todd Howard. Ich musste aber auch noch eine Sache einhaken und ich weiß, dass ich da wahrscheinlich, das sind nicht alle, das so sehen. Aber ich habe immer ein bisschen das Gefühl gehabt, dass Skyrim für mich irgendwann

hätte enden müssen. Und ich weiß, dass ich, wie gesagt, da gibt es Leute, die das komplett anders sehen, dass es auch berechtigt. Aber mein Gefühl habe ich einfach oft gehabt in Skyrim, dass ich es mehrmals, also unzählige Male, so weit wirklich durchgespielt habe, dass es wirklich nichts mehr gab. Also es war eine leere Welt für mich und das passiert schneller als man denkt, wenn man Skyrim gut kennt und wirklich auch alle Quests irgendwann mal kennt und es wirklich ein paar mal gespielt hat, dann passiert das schneller als einem lieb ist, dass man irgendwann mal durch ist und die Welt wirklich leer gespielt hat. Und das wäre so ein Punkt für mich, wo ich denke, ich fände es schöner, wenn Skyrim da enden würde, als wenn ich irgendwie in diesem liminal Space verharre und einfach meine Figur aufgabe und einfach sage, es gibt für mich nichts mehr. Ich gehe jetzt und lasse dich hier in deinem Datenfriedhof sterben. Und das finde ich super traurig und deprimierend und deswegen hätte ich mir immer irgendwie einen zumindest optionalen Endpunkt in Skyrim gewünscht. Es gibt ja durchaus Spiele, die ein optionales Ende haben, also die dir anbieten,

das Spiel zu beenden, aber du musst es nicht. Hier zum Beispiel, dich an irgendein Punkt bringen und

sagen, wenn du hier weiterspielst, ist das Spiel zu Ende. Möchtest du das machen? Und dann kannst du auch sagen, nee, und einfach weiterspielen. So, das hätte ich mir zum Beispiel gewünscht. Und deswegen bin ich kein großer Fan davon, wenn diese Radiant Quests für Momente genutzt werden, in denen eigentlich das Ende schon erreicht ist. Also, wenn man sagt, ich benutze diese Radiant Quests wirklich nur noch, um das Ende zu füllen, dann brauche ich sie nicht. Also, wenn sie in der Mitte irgendwie als ein bisschen Snackmaterial, als Filmmaterial benutzt werden, ohne dass mir wirklich auffällt, dass sie generiert sind, alles cool. Aber wenn ich wirklich durch bin mit einer

Gilde und wirklich viel Spaß damit hatte und dann am Ende bleiben nur noch unendlich viele Radiant Quests, das brauche ich nicht. Also, ich muss die Gilde dann nicht weiterspielen. Ich bin dann auch happy, wenn sie zu Ende ist. Oh ja, spannend Markus, wie siehst du das? Nee, aber ich habe keine Ahnung, sei gedacht, was du gesagt hast, um mein Kurs auch noch mal wie zu Koffer Freitborn zu nehmen, weil ich habe mir auch Gedanken gemacht, was kann man denn quest-objectiv-mäßig vielleicht auch noch machen, anstatt jetzt nur töte-gegner-x-töte oder gegenstand Y. Und ich habe zum Beispiel so Combat Challenges gemacht dann. Die sind vielleicht jetzt auch nicht alle mega gut oder so, aber ich habe damit wenig Experimentiert. Also, das sind dann Quests zum Beispiel, man muss irgendeiner ohne Rüstung töten oder mit einer bestimmten Buffay oder mit Hatshots oder irgendwie sowas in die Richtung. Ich finde, dass das das auf jeden Fall auch noch mal ein bisschen aufpeppt. Ja, definitiv. Ja, ja, auch dass du irgendwie Gegner besiegen musst, wenn du selber schon schwer verletzt bist, mit irgendwie nur 25 Prozent Hälften. Also kleine Challenges halt, definitiv. Wobei, da sagen muss, dass das aus einer Erzählperspektive ein bisschen schwierig teilweise ist. Das stimmt. Das ist sinnvoll rüber. So bringe ich, warum macht man das jetzt? Und es ist mir auch nur wahrscheinlich teilweise gelungen, aber ja. Das ist super einfach, weil ich einfach, du zeig mal, dass du hier der Macker bist. Wenn du nur noch fünf Prozent Hälfte hast, erlege einen Drachen oder sowas. Ich meine nur, weil im Quest-Dialog ist es dann auch bisschen mechanisch. Niemand würde sagen, gut, ich habe das dann, glaube ich, so ein bisschen hingedreht, dass er sagt, wenig leben. Aber trotzdem, das wirkt dann so ein bisschen mechanisch im Dialog. Aber immer noch besser als dann doch nur gegenscheidt zusammen, sag ich jetzt mal. Ja, definitiv. Du musst es einfach sagen, hey, mach es ohne Rüstung. Geh in den Dungeon ohne Rüstung und besiege die Gegner da drin. Und dann wollen wir mal sehen, ob du das hinkriegst. Du tust dir so, als wärst du der große Macher hier. Ich hätte mal noch eine Frage, weil du das hier auch schon zweimal angesprochen hast und mein Claim quasi zu sagen, dass ich die besser hinbekommen habe. Wie habt ihr das denn empfunden? Also ich glaube, Schereverdino hast ja auch Redmond gespielt, wie ich es verstanden habe. Weil ich würde das so laut wahrscheinlich gar nicht auspersauen, aber ja. Also, als ich das erste Mal gelesen hatte, was du geschrieben hast, habe ich gedacht, dass es total nachvollziehbar ist. Weil ich bin ja großer Indie-Spielfan, auch wenn ich selten darüber reden darf, weil es immer niemand hören will. Aber ich spiele sehr gern Indie-Spiele und kleinere Spiele auch. Und ich weiß, dass oft Indie-Spiele sehr gut in sind, sich auf eine Mechanik vollends zu stürzen und nicht das ganze Drumherum, zum Beispiel von der Risiken Open World haben oder von irgendwie einer hundertstunden Story oder von krasser Grafik, die gemacht werden muss, sondern die ganz fokussiert sind auf eine Idee, die sie haben und die sie dann eben auch teilweise wirklich besser umsetzen als AAA-Spiele. Und die gehen dann unter, weil sie an sich halt einen kleineren Scope haben. Aber es gibt viele Indie-Spiele, die einen ganz bestimmten Aspekt, zum Beispiel wie Dialoge funktionieren, Oxenfree ist ein Beispiel. Wie Dialoge funktionieren hat Oxenfree besser gemacht als fast jedes AAA-Spiel. Und trotzdem ist es natürlich nicht so groß dann, weil es einfach das ganze Drumherum nicht hat. Aber was ich meine ist, ich kann total nachvollziehen, dass man sagt, ich habe diesen einen Aspekt, für den ich brenne, auf den konzentriere ich mich total in einem kleinen kontrollierbaren Setting, in deinem Fall eben procedurale Generierung in Raidborn und mach das einfach top-notch. Also das kann ich total nachvollziehen. Ich finde, ich weiß nicht, ich finde es gar nicht so leicht,

mit Scaram zu vergleichen, weil man bei Scaram ja andere Ansprüche hat und auch einen anderen Rahmen hat. Weil was du ja bei Raidborn schaffen willst, ist ja, dass die prozedural generierten Quests eigentlich der Kern sind und dass man sich sehr fokussiert auf dieses schnelle, einfache Gameplay dieses, hey ich gehe jetzt einfach da rein, hab kurz Spaß, geh wieder raus, krieg die nächste Quest, bam, bam, bam und minigun Zeit unterhalten. Und das ist ja bei Bethesda spielen ein bisschen ein anderes Setting. Deswegen, ich finde es gar nicht so schwer, gar nicht so leicht, das zu vergleichen. Aber wie geht es euch da? Ja, also ich denke, ich kann das, was du sagst, ist vollkommen richtig. Raidborn ist halt ein sehr, sehr zielgerichtet darauf, dass es halt auch nur aus diesem Element besteht. Natürlich gibt es noch eine Story, die du durchspielst, aber der wichtigste Teil von Raidborn sind einfach zufallsgenerierte Dungeons, plus noch diese Nebenquests, die halt auch, haben wir schon beschrieben, diese zufälligen Elemente haben oder Aufgaben dann dir geben und die du nebenher ja noch miterledigst, während du weiter hoch levelst, um dann halt die Story auch noch weiter durchzuspielen. Gibt es ja auch noch, das Königreich

wird bedroht und man muss erst mal herausfinden, warum, was ist das und wie halt ich es auf so ein bisschen sehr grob gesagt und vereinfacht. Und ich komme noch mal zu dem zurück, was ich vorhin gesagt habe. Ich finde, du hast in deinem Spiel diese Philosophie, die ich sehr gut finde, zu sagen, ich gebe diesen zufallsgenerierten oder prozedural generierten Inhalten eine

Unterfütterung. Ich veranker die gewissermaßen in meiner Spielwelt über die NPCs, die ihre kleinen Geschichten dazu erzählen und ich gebe sie dir nicht einfach so. Und dieses einfach so ist ja genau der Fremdkörper, den wir aus den Bethesda Spielen kennen. Natürlich sind das andere Spiele, die haben Open Worlds. Du machst halt eine konzentriertere Sache mit Raidborn. Es gibt ja keine Welt, durch die man frei laufen kann, sondern man teleportiert sich von der Stadt oder von deinem Quartier aus, von deinem Zuhause in den Dungeon. Dann erledigt man den und teleportiert

sich wieder zurück in die Stadt, um dann halt irgendwie Beute zu verkaufen, neue Items zu kaufen und so weiter. Die Bethesda Spiele sind ja von der Struktur her komplett anders. Die haben ja auch ungefähr 800 mal so viele Entwicklerinnen und Entwickler wie dich. Also deswegen würde ich das gar nicht als Vorwurf formulieren. Aber was man natürlich dann als Fremdkörper in den Bethesda Spielen immer vor Augen hat, ist sowas wie Preston Gaway. Preston Gaway aus Fallout 4. Der zum Meme geworden ist, mit einer anderen Siedlung braucht unsere Hilfe. Ich markiere dir das mal auf der Karte und du denkst Preston Gaway, halt doch mal deine Fresse. Geh doch einfach mal weg. Geh doch einfach mal da drüben hin, trink ein Bierchen, relax mal eine Weile und lass mich in Ruhe mit deinen verdammten Siedlungen. Es ist ja ganz wunderbar, dass sie halt versucht haben, dieses Siedlungssystem, was neu war in Fallout 4, mit dem auch sehr viele Leute Spaß hatten, muss man auch immer sagen, wenn man drüber redet. Ich auch, ja, also so ein eigenes Haus zu bauen,

auch die Siedlungen zu bauen. Ja, es gab nicht viele Mechaniken, es ist dann mit Mods, sind halt mehr

reingekommen, das Sim Settlements 2 und sowas, dass es einfach dann mehr zu bauen gibt, mehr dort

zu erforschen gibt, dass man sogar einzigartige NPCs in diese Siedlungen locken kann, was alles in Fallout 4 so nicht drin war, das halt generische Siedlungen gebaut. Aber dass sie dann versuchen, das auch noch mit Aufgaben anzureichern, dass halt da mal irgendjemand gekidnappt wird,

da muss man ihn finden und dann greifen halt mal Supermutanten an und dann muss man einen Generator

bauen in der Siedlung, weil da der Strom ausgefallen ist und so. Das lasse ich mir alles gefallen, aber es wirkte halt durch diese reine Mechanik ohne Story super generisch. Dieser ganze Minuteman

in Fallout 4 ist ja super generisch, weswegen das ja auch keiner gemacht hat, sondern lieber, also viele nicht gemacht haben, sondern halt lieber den anderen Fraktionen sich irgendwie angeschlossen, dann der stellenden Bruderschaft oder so, weil du halt nur Dinge machst und da sind wir wieder bei dem, was ich vorhin gesagt habe, ohne richtigen Grund. Ja, okay, wir bauen Siedlungen,

das Ötland wieder aufzubauen, aber was habe ich denn davon? Was habe ich denn davon, außer den Spaß,

die Siedlung zu bauen, so mir das den Spaß macht, wofür ich dann halt ein spezieller Typ sein muss. Auch da ist es okay, dass sie das so einbauen. Auch da ist es fair zu sagen, in Fallout 4 gibt es noch genügend Inhalte für andere Leute, es gibt genügend handgebaute Quests, du kannst die Open World erkunden, du kannst halt noch tausend andere Sachen machen und es gibt halt noch diesen Siedlungsbau

für Leute, die gerne Siedlungen bauen. Also muss ja keiner machen, es ist ja nicht notwendig, um das Spiel durchzuspielen oder um Spaß mit Fallout 4 zu haben, aber trotzdem, das ist irgendwann an dem Punkt ist, wo du dann nur noch genervt bist und wo du auch hinter diese Fassade

blickst, zu sehen, Moment mal, was mir das Spiel hier gibt, es generiert. Das ist nicht irgendwie, dass Todd Howard da saß und gesagt hat, ah, das sind ja richtig geile handgebaute Quests, Quest Designer Pete, die du mir gebaut hast, sondern, dass man halt sehr schnell hinter diese Fassade blickt und sieht, okay, es ist ja, es ist generiert. Das ist halt, wo die Magie bricht und wo dieses Spielkonzept dann bricht und Raidbound ist halt konsequenter. Da weiß ich, worum es geht und da weiß ich, was ich kriege und genau wie du vorhin gesagt hast, hier ist es ein Fremdkörper und was ich kurz noch hervorheben möchte, weil es in Fallout 4 natürlich trotzdem ganz, ganz toll ist, ist die Quest, wo man oder die Zufallsbegegnung in der Welt, wo man einen Preston Gaway-Imitator trifft, der behauptet, er sei Preston Gaway und man kann Preston Gaway mitnehmen

und dann trifft ein Preston Gaway-Imitator in dieser Welt auf Preston Gaway

und sie stehen sich gegenüber. Aber ja, hat dann auch keine tiefere Bedeutung für Fallout 4, aber es ist ein schöner Moment einfach. Und das, das Ding an diesem Radiant Quest ist ja auch, ich wusste in Skyrim nicht, dass sie existieren lange Zeit. Also, als ich Skyrim damals getestet habe, ja, da war ich noch jung und dumm vielleicht, ich mein, so jung nicht mehr, aber dummer auf jeden

Fall. Und ich habe nicht gemerkt, dass ich hier zum Teil schon Quests mit proceduralen Elementen gespielt habe. Also, ich habe mir jetzt noch mal auch in Vorbereitung auf diesen Talk halt die Listen durchgelesen von proceduralen Dingen in dieser Welt. Klar, viele davon kannte ich auch, was NPC-Reaktionen angeht und so. Aber viele der Quests, vor denen ich eigentlich dachte,

sie seien Hand gebaut, waren es gar nicht. Und warum? Weil sie genau diese Story-Elemente auch hatten. Dass dann jemand sagt, mein Tagebuch ist verschwunden, ist jetzt auch nicht die aller

originellste Art, eine Quest zu machen. Aber immerhin, also immerhin oder dass jemand in der Magiergilde sagt, dieses alte Manuskript, das vor Jahrhunderten verloren wurde, du musst es uns wiederbringen, ist auch nicht komplex, weil der Questmarker zeigt mir auf der Karte, wo es ist. Wenn ihr ein Questmark habt, warum geht ihr da nicht selber hin? Also ist jetzt auch nicht unbedingt

logisch, aber es ist immerhin eine kleine Geschichte dabei. Und das ist dann okay. Aber der Preston-Gavel-Moment, wenn der halt kommt, dann zerplatzt diese Idee des Spiels halt wie so eine Seifenblase und du merkst halt, oh nein, ich werde hier gerade durch eine Mechanik-Schleife geschleust. Und warum? Und jetzt komme ich nämlich zu dir Frage oder wie du Freundin Geraldine auch gesagt hast, mit diesem Endpunkt. Und warum? Na ja, Bethesda will ja keine Endpunkte

für seine Spiele, sondern soll es dir immer weiter spielen, um, weiß ich nicht, DLCs zu kaufen oder sowas. Also ich glaube, die haben einfach Bethesda hat Angst ein Spiel zu beenden. Sagen wir es wie es ist. Das halte ich aber für unglaublich unrealistisch. Also ich weiß nicht, wie es mit Starfield sein wird, weil Starfield wirkt, basierend auf dem, was wir gesehen haben, jetzt schon wie ein Spiel, was man zehn Jahre spielen kann. Aber ich halte das für unglaublich unrealistisch, dass man in Spielen wie sie sie bisher gemacht haben mit Fallout und Elder Scrolls einen Spielstand hat, den man wirklich drei Jahre spielen kann oder so. Das halte ich für unglaublich unrealistisch, dass sie das hinbekommen, nur mit Radiant Quests. Also egal wie differenziert sie die machen, egal wie viel Diversität sie da reinbringen, egal ob sie da auch handgebaute Elemente reinbringen im Falle von Bethesda, einfach dessen, wie man Erwartungen an die Welt hat, glaube ich nicht, dass das funktioniert. Starfield sieht jetzt natürlich wieder völlig anders aus, weil sie eine ganz andere Welt haben, allein dadurch, dass es nicht auf einem Planeten spielt, allein dadurch, dass du ganz unterschiedliche Welten hast, die miteinander gemixt sind und so. Wer weiß, wie es da funktioniert.

Aber in dieser doch sehr kompakten Welt, in denen alle Elder Scrolls Teile und Fallout Teile spielen, sehe ich das nicht, dass da einfach Sachen so lange wirklich generiert werden, wo man sich nicht irgendwann veräppelt fühlt und sagt, ja, das hat halt niemand für mich gebaut. Also warum sollt ich das machen? Ich weiß nicht, ob ich da jetzt zu pathetisch werde, aber ich hab das Gefühl, wenn mich Radiant Quests wirklich stören, ist, wenn sie sich seelenlos anfühlen. Wenn ich merke, die hat niemand für mich so gebaut, niemand hat sich gedacht, boah, das wäre eine coole Quest oder so, wo Geraldine Spaß dran hat, sondern die ist einfach, die ist so passiert und die ist jetzt da und ob ich die mache oder nicht, kriegt niemand mit und es fühlt sich so geisterhaft und leer und einfach doof an, ich weiß nicht. Und wie dieses Problem halt für mich gelöst werden könnte, ist natürlich durch dieses Raidborn-Prinzip, dass man eben sagt, wir haben dann noch viel, viel mehr Story drin, wir haben dann noch viel, viel mehr persönliche kleine Details drin, durch die sich das nicht mehr so seelenlos anfühlt. Aber ich habe trotzdem immer noch ein bisschen die Befürchtung,

dass die Charaktere, die darin involviert sind, oft keine richtig menschlichen Note haben, weil es natürlich wichtig ist aus mechanischen Gründen, dass das irrelevante Figuren sind, die in solch Quests involviert sind. Zum Beispiel Mordeperson XY darf kein questrelevante NPC sein in der Theorie.

Das heißt, es müssen namenlose Charaktere sein, mit denen du nicht mal Dialogfenster, Dialoge führen

kannst. Also das sind alles NPCs, die du nur so in der Welt, weißt was ich mein, einmal kurz e-drücken

und dann sagen sie, ich bin in Riften und gehen weiter. Du hast nicht mal einen Dialogfenster mit denen so irrelevant sind. Und deswegen reagieren sie natürlich immer sehr allgemeingültig und unpersönlich auf das Geschehen, egal wie viel persönliche Story du dann mit rein bringst. Und was ich mir wünschen würde, Bethesda embraced ja schon das Chaos komplett immer mit ihren Spielen.

Und ich wünschte, sie würden das noch mehr machen und sich auch trauen, dass wirklich mal questrelevante

NPCs sterben. Also natürlich nicht für die Hauptquest, aber einfach mal Leute, dass man wirklich mal zum Beispiel vor die Wahl gestellt wird, hey, du bekommst von der dunklen Bruderschaft den Auftrag,

diesen NPC zu töten. Du weißt aber, oh, der ist eigentlich Teil von einer anderen Quest. Soll ich das jetzt machen oder nicht? Das finde ich dann wieder spannend. Ja, ich glaube, dass das auch der priorisierten Frage ist. Also wenn man sagt, man will jetzt alles sehr chaotisch und freimachen, dann muss man vielleicht an anderer Stelle wieder Abstriche machen. Und ich glaube, dass Bethesda

das eher, gut, ich weiß ja nicht, ich habe Staffel nicht gespielt, mal schauen, was sie da machen. Aber ich glaube, dass sie das dann eher einfach nicht so wollen oder auch nicht wollten in der Vergangenheit mit Fallout 4, dass sie dann gesagt haben, ja, die Prioritäten sind halt andere. Also die Prioritäten sind bei ihnen auch ganz sicher bei Fallout 4 und Skyrim dann eher die händisch erstellten Quests. Und ja, deswegen, ich glaube, da muss man schon das ganze Spiel so ein bisschen drumherum designen, wenn man jetzt sagt, man will, dass das alles so dynamisch ist und ich auch Questrelevanz NPCs umbringen kann. Weil ich glaube, sonst wird es ein bisschen schwierig, aber ich

glaube, das ist ein grundsätzlich Bestensproblem. Also ich fand es auch bei Oblivion was interessant, weil da wurde es auch groß ein bisschen angepriesen mit diesen NPCs, die scheinbar irgendwie dynamisch reagieren sollten und so weiter. Und am Ende war es dann so ein Rest, aufgesetzter Rest, irgendwie, wo man sich dachte, ich sehe es nicht, was da angekündigt wurde. Und das Problem daran ist, dass entweder macht man halt ein Singleplayer-Rollenspiel mit, sagen wir mal, vor die, mit halt vor die Seiten Sachen, gut, man kann dann da procedurale Sachen reinstreuen, oder man sagt halt, ich mache komplett ein procedurales Spiel. Also es geht vielleicht schon bis zu vereinen, aber da ist die Frage, ob selbst Bethesda hat, vielleicht dazu nicht, das dann wirklich umzusetzen gut.

Das stimmt, ja, da hast du völlig recht. Aber wann immer sie so ein bisschen aus dieser Komfortzone ausbrechen, was diese generierten Sachen angeht, würde es für mich wirklich spannend. Weil es gibt

ja zum Beispiel auch das Phänomen in Skyrim, dass wenn man so kleine kriminelle Taten begeht gegenüber NPCs, also zum Beispiel in die hauseinbricht und ihnen was klaut und sie sehen das nicht unmittelbar und reagieren unmittelbar darauf, dass sie dir dann manchmal so Söldner auf den Hals setzen. Und dann wirst du manchmal random in der Welt angegriffen von Söldnern und dann haben die, wenn du sie umlegst, halt ein Brief bei sich, wo dann irgendwie der Auftrag drin steht und dann steht da so, bringe diese Person um, die hat meinen Topf geklaut, gezeichnet, Isolde, oder so. Und dann denkst du, stimmt, Isolde, da war ich doch mal und hab ihren Topf geklaut.

Und da ist mir mal passiert und ich weiß nicht, ob das mittlerweile noch so ist, ob das überhaupt so sein darf, ob das ein Bug war, ob das gefixt wurde, ob das wirklich so sein kann. Aber ich hatte mal das Erlebnis, dass ein Söldner mich umbringen wollte, ich hab ihn dann umgelegt, hab seinen Auftragszettel genommen und dann stand er so, bringe die um, so in total wütenden Worten, ich hasse die und bringe die um und so. Und dann stand er unten drunter so, gezeichnet, weiß ich nicht mehr, Marvin oder so. Und ich feste den Marvin und hab nachgeguckt und dann war das ein Kind. Es war einfach ein Kind, was irgendwo, glaub ich, in Einsamkeit rumläuft und ich glaub, ich hab dem mal einen Stift geklaut oder so. Und jetzt hat gerade ein Kind einen Auftragsmörder engagiert, weil ich ihm was geklaut habe. Und das war ein Moment, den ich nie vergessen hab, weil es so fantastisch ist. Und ich wünschte, sie hätten mehr dieses Radiant Quests berühren wirklich die echte Welt, in der du dich auch bewegst in Skyrim. Und nicht Radiant Quests sind etwas, was sehr separat passiert und Abseits von wichtigen Geschichten, damit die sich auch gar nicht im Wege stehen. Also erstens, vielleicht müssen wir an anderer Stelle mal darüber reden, warum du ein Kind belauscht. Aber zweitens, so richtig, ja, alles, was ihr gerade gesagt habt, das geht ein bisschen weg vom Thema Radiant Quests, hin zum Thema Radiant AI, wie es Bethesda nennt. Also die Radiant künstliche Intelligenz gibt's Radiant eigentlich einen deutschen Ausdruck, leuchtende, naja gut. Also das, was sie mit ihren Kaninistiemern, ja, der Radiant, ja, die Radiant KI, das klingt wie was aus einem Science-Fiction-Film, aus den 50ern oder so, was sie erreichen wollen. Und ich glaube doch, dass sie auch in diese Richtung zumindest träumen, sie erreichen den Punkt noch nicht. Ich glaube auch nicht, dass sie mit Starfield erreichen, aber sie träumen sehr in Richtung von dieser Weltsimulation mit emergentem Gameplay. Emergentem Gameplay heißt Gameplay, das aus der Mechanik heraus und aus den Systemen, die es da gibt, heraus entsteht. Und das wollten sie, Markus hat es vorhin schon gesagt, das wollten sie in Oblivion erstmals umsetzen. Und wir erinnern uns vielleicht noch die älteren zumindest unter uns an eine Präsentation, in der Todd Howard damals gesagt hat, in Oblivion sind die NPCs voll dynamisch. Da ist nichts vorbestimmt, sondern die haben Bedürfnisse, die wollen essen, die wollen schlafen, die wollen kämpfen, die wollen was verkaufen in ihrem Laden oder sonst was. Und nach diesen Bedürfnissen handeln sie. Das heißt, wenn jemand essen möchte, dann geht dieser NPC in die Kneipe und holt sich da ein Stück Käse und dann, wenn er danach irgendwie Entspannung braucht, dann geht er in den Wald und jagt Rehe und wenn er danach irgendwie müde ist, dann geht er nach Hause und legt sich in sein Bettchen. So, hat aber nicht funktioniert scheinbar. Also sie haben dieses System dann zurückgefahren, sie haben das alles gescripteter umgesetzt in Oblivion und es gibt ein lustiges YouTube Video, was ich mal gesehen hatte. Da hat Modder das wieder eingebaut. Also hat versucht, dieses Bedürfnissystem wieder quasi zur Grundlage allen Handelns zu machen, der NPC ist in Oblivion. Na ja, was ist passiert? Sie bringen sich alle gegenseitig um, weil irgendwann kommt es immer an den Punkt, wo irgendjemand irgendjemanden angreift, weil jemand was zu

essen haben möchte oder nicht gestört oder was auch immer. Weil irgendetwas dann irgendjemandem nicht passt und sobald irgendjemand angegriffen wird, versinkt dieses Spiel in einem riesigen Blutbad, weil dann andere drauf reagieren und so weiter. Also scheinbar gab es da diverse Probleme in dieser Interaktion dieser Systeme. Aber das ist für mich schon so ein kleiner Fingerzeig, was Bethesda zusätzlich zu ihren handgebauten Inhalten, zusätzlich zu ihrem Story Content, gerne hätte einfach eine noch dynamischere Welt und das mit dem Attentäter, der dir ja auf den Hals gehetzt wird oder diesem Kopfgeldjäger. Das ist ja nur ein Beispiel für die Dinge, die in einem Skyrim auch passieren können, einfach so als ja im Prinzip ja auch zufallsbasierte Begegnungen oder zufallsbasier aus deinem Handeln entstehende Sache. Du kannst ja auch, wenn du in der Nähe von einem Kind Magie anwendest, dann kommt das Kind zu dir und bittet das darum, dass du es unsichtbar machst. Und das kann man nicht. Also man kann dieses Kind nicht unsichtbar machen, aber man kann es behaupten und dann läuft dieses Kind rum und versucht NPCs zu erschrecken. Oder wenn du irgendwie eine Waffe auf dem Boden fallen lässt in der Stadt, kann es passieren, dass eine Wache zu dir kommt und sagt, du kannst hier keine Waffe liegen lassen, Kumpel. Es verhebt mal, gefälligt die Waffe wieder auf und dann kannst du sagen, okay, mach ich oder du kannst sagen, die mein ich. Ich habe die Waffe dahingelegt, die bleibt jetzt da und dann sagt die Wache, okay, Freundchen, wenn du mir so kommst, dann kommst du jetzt entweder im Knast oder du gibst irgendwie fünf Goldstücke als Bestechung, dann vergessen wir die ganze Sache. Aber wie geil, dieses Reaktive. Es kann auch sein, du lässt irgendwas fallen und dann kommen zwei NPCs und streiten sich darum, wem das gehört. Oder wenn du irgendwo ein Zwergenartefakt kaufst in einem Laden, dann kriegst du ein Brief per Kurier gebracht, wo dich jemand auffordert, dieses Artefakt halt irgendwo hinzubringen. Also quasi als Beginn einer Minor Quest oder, oder, oder. Da kannst Dinge erben von irgendwie NPCs und kriegst das dann als Brief mitgeteilt. Du kannst von NPCs den Auftrag bekommen, ihren größten Feind zu erschrecken, nachdem sie dich dabei beobachtet haben, wie du mit bloßen Fäusten auf irgendjemanden eingetrotschen hast bei einer Schlägerei, die auch wieder eine Zufallsereignis sein kann in der Welt, dass sich jemand zu einer Schlägerei auffordert. Also wow, okay, ja und das, das füllt Seiten jetzt. Und da sind wir noch gar nicht bei den Zufallsbegegnungen und bei den Zufallsereignissen, die in der Welt selbst passieren können, wie das du zum Beispiel in Skyrim irgendwo hinkommst und da kämpft ein Drache gegen einen Riesen. Er landet halt so ein fatter Drache und wird dann von so einem Riesen mit der Keule verkloppt. Oder das habe ich gestern in Fallout 4 erlebt. Ich hatte mir vorgenommen, ich laufe einfach ein bisschen durch Fallout 4 und versuche mal irgendwie so Zufallsbegegnungen aufzunehmen, weil es das in dieser Welt auch gibt. Und ich bin da rumgelaufen und rumgelaufen und es ist nichts passiert. Das heißt ja nicht umsonst, das Ötland in Fallout 4 befestert. Aber dann, wo ich kurz, also wo ich gerade schon aufgeben wollte, stehe ich an so einer Brücke an einem verregneten Tag in Fallout 4 und es kommt so eine Raiderpatrouille, also so Banditen. Und ich dachte mir, okay, bevor du jetzt gar nichts

aufnimmst,
irgendwie auf Video, schieß halt wenigstens ein bisschen auf die Raider. Das ist ja auch ein Zufallsereignis, dass da Raider rumlaufen. Sie sind nicht spannend, sie sind nicht besonders, sie schießen halt ein bisschen zurück, aber dann hast du wenigstens was. Während ich dann gegen diese Raider kämpfe, kommt ein Virtibird, so ein Flieger, der stählernen Bruderschaft und fängt auch an, auf diese Raider zu schießen. Dann springen zwei Mitglieder der stählernen Bruderschaft in Powerrüstungen aus diesem Virtibird auf den Boden, nehmen diese Banditen mit unter Feuer und als die erledigt sind, stapfen dann diese Powerrüstungsleute noch ein paar Schritte weiter und dann ist da auf einmal eine Todesklaue, die sie angreift oder Todesgralle, Todesklaue, Riesenvieh auf jeden Fall in Fallout, dass sie angreift und gegen das sie dann auch kämpfen und ich mische natürlich fröhlich mit und denke mir dann so, wow, es geht doch. Also natürlich sind das keine, in dem Fall auch keine handgebauten Geschichten und auch da nicht mit Story unterführt hat, aber das sind so Momente, wo ich mir dann denke, das musst du in einem Podcast erzählen, was hier mit passiert ist, weil sie einfach aus diesem Zusammenspiel von Mechaniken und von möglichen Dingen, die passieren können, entsteht einfach etwas Cooles und dieses Coole ist in der Magnitude 3000 besser als alles, was Preston Gawir jemals gesagt hat in Fallout 4. So und jetzt ist halt die Frage, in welche Richtung gehen sie denn jetzt mit diesem Starfield? Was war Markus, was war denn bei dir die erste Reaktion, als du diese Starfield-Ankündigungen gesehen hast, wo sie ja sagen, hey, wir haben 1000 Himmelskörper in dieser Galaxis und ihr könnt sie dann alle besuchen und wenn ihr sozusagen auf dem Planeten zufliegt, dann werden da entweder gar nichts drauf generiert, dann liegen da halt nur irgendwie Rohstoffe zum Sammeln oder wir generieren dann dort drauf handgebaute Elemente, also zum Beispiel eine Raumbasis, wo dir dann eine Quest gegeben wird,
zum Beispiel, als da jemand entführt wurde, dann musst du dieses Entführungsoffer halt aus einer anderen Basis retten, aus einer Piratenbasis, die auf einen anderen Planeten generiert wurde, nicht das mal so als Beispiel. Markus, wie ging es dir, als sie das angekündigt haben, hast du da auch davor und hast gedacht, oh wow, Preston Gawir 2.0? Hier haben wir noch ganz kurz das 2, also bevor ich die Freie Beantwortung noch 2 Punkte eingehen, einmal finde ich, man muss Radiant Quest und eben Zufallsereignisse so ein bisschen trennen finde ich noch. Auf jeden Fall.
Ich finde Zufallsereignisse sind glaube ich auch viel weniger problematisch und die sind eigentlich fast immer cool, also gerade Sachen wie man kann von NPC Sachen erben oder so, da freut man sich ja immer,
wenn man das erlebt, aber das ist auch eher eigentlich wieder vordesignt, also da hat sich ja ja meine Gesichter sich überlegt, okay, wenn Charakter X stirbt, dann hat natürlich eine, wie sagt man, variable Komponente, es kann immer jemand anders sein, aber es ist ja schon auch irgendwie
bisschen vordesignt worden. Das zweite ist, weil du gerade auch über Radiant, der eingesprochen ist in Oblivion und das so ein bisschen erklärt hast, das ist interessanterweise auch ein bisschen das, was so meine Vision ist, wo ich hin will, also dieses sehr dynamische Welt ist in Raidborne nur einen Ansatz vorhanden, das wäre dann vielleicht eher was fürs nächste Projekt, zeige ich jetzt mal, aber ja, das ist quasi auch was mich interessiert und ich habe tatsächlich auch mal ein Prozessipp gebaut, den nur so Text basiert war, wo ich das so ein bisschen gemacht

habe, keine Ahnung, Charaktere können sich heiraten und brauchen Essen und so weiter und so wie ein Simulator und das war eigentlich schon mega witzig zu sehen, die sind teilweise immer ausgestorben, weil irgendwie zu viele Jäger gab und Jäger hatten halt irgendwie eine hohe Sterberate,

weil sie halt gefressen werden können von Bär oder irgendwie so und da das wirklich mal Spiel zu haben in der Welt, wo man als Spieler ist, das finde ich sehr interessant. Aber ja, jetzt mal zu deiner Frage. Also ich habe interessanterweise von der Walena Tickel gelesen, wo so ein bisschen erklärt wurde, wie das funktioniert in Starfleet oder wie so der Grundidee ist von dieser Prozeduralkinierung und die ist interessanterweise so vom Grund her, so wie in Raidborne auch, also dass sie eben Handdesign, ich sag mal, Planetenbausteine bauen und die dann zufällig, sag ich jetzt mal, aneinander rein oder mit prozeduralen Algorithmen. Natürlich haben die viel mehr Ressourcen und so weiter, ist klar, aber da ist eben jetzt, also deswegen finde ich die Frage, ob das funktionieren kann oder nicht, ist eher, wie ist das Team, also kann das Team jetzt überhaupt gute Kräfte darstellen, kann das Team überhaupt gute Laves darstellen und haben sie dann auch genug Budget, um wirklich diese kritische Masse zu erreichen, weil das Problem habe ich in

Raidborne auch so ein bisschen, ich muss eine gewisse kritische Masse an Inhalten erreichen, damit es sich eben, damit es nicht repetitiv wird, damit es sich nicht wiederholt. Und das Interessante ist auch, ich habe das ja initial mal mir so gedacht, dass ich dadurch Ressourcen sparen kann, deswegen habe ich es so ein bisschen gemacht, aber wenn es sich aber rausgestellt, eigentlich ist es eher ein zusätzliches Feature, das mir auch mehr Aufwand bedeutet, beziehungsweise eigentlich multipliziert das das, was du von Handdesign, wenn du es richtig machst.

Also wenn ich meine kritische Masse erreiche, wiederholt sich vielleicht nach fünf, sechs Spielstunden

mal ein Raum in den Dungeon, das ist aber dann auch nicht so schlimm, weil dann ist ja vielleicht noch ein bisschen anders, jetzt nicht genau gleich und so. Und diese kritische Masse muss man so ein bisschen erreichen. Und das eben die Frage, ob Sie das halt überhaupt können, weil zum Beispiel

in Fallout 4 gab es schon gute Quests, aber ich finde, da hat man schon so ein bisschen, wo das war eine der Kritikpunkte auch, dass es zu wenig gute Quests gibt, sag ich jetzt mal, oder ich auch das Gefühl, als ich es gespielt habe. Und da ist die Frage, schaffen Sie es, A, halt dann die Bausteine gut genug zu machen und B, sind dann auch genug da, dass es sich halt nicht wiederholt, dass ich nicht zehn Piratenbasen habe, wo ich irgendjemand retten muss. Aber ich finde die Frage, also ich finde die Frage ist, ob das Spiel dann gut oder schlecht wird, ändert sich nicht, ob sich jetzt plus Produktionale machen oder nicht, weil die Frage, so wie Sie es jetzt umsetzen, ist dann eher, können Sie ja überhaupt ein gutes Spiel machen oder nicht? Und also ich meine, es hört sich so frech an, ich glaube schon, dass es auf jeden Fall ein gutes Spiel wird und so habe ich es jetzt nicht gemeint. Aber ich glaube, man versteht was, was ich sagen will. Völlig richtig, ich glaube, worauf das alles hinausläuft, ist auch eine Sache, die jetzt zum Beispiel Maari schon öfter erzählt hat, wenn wir was Starfields gesprochen haben in den letzten Talks. Maari ist ja Pen & Paper Meisterin von Orkenspalter TV und kennt sich damit aus mit zufallsgenerierten Inhalten bzw. proceduralen Inhalten, die natürlich bei Pen &

Paper ein bisschen anders funktionieren, aber total das gleiche Konzept haben. Und er hat sie ja was genannt, was ich nie vergessen habe, weil das so smart ist, er hat sie ja das genannt in der Zufallstabelle, weil man das eben unter anderem bei Pen & Paper so nennt, dass man einfach eine

gute Tabelle braucht, damit ein gutes Spiel und eine gute Erfahrung am Ende dabei rauskommt. Sprich, du brauchst nicht nur genug in der Anzahl, sondern auch interessante, zufällige Dinge, die in dieser Tabelle drin stehen und verschieden miteinander kombiniert werden können. Und das heißt, am Ende läuft ja alles auf diese Zufallstabelle hinaus, mit der sie arbeiten und nicht auf die Frage, ob es nun procedural ist oder nicht. Ja, genau. Wie viel steckt da wirklich drin? Und ein bisschen Hoffnung habe ich ja, selbst was Bethesda angeht, weil sie in ihren eigenen Spielen auch schon Radiant Quests hatten, die nicht übel waren, auch wiederholbare Quests. Und da habe ich mir Inspiration geholt und das fand ich sehr spannend aus nem Video von Dalton Scrooge Gaming. Ein ganz kleiner Kanal auf YouTube, der auch nur zwei Videos, glaube ich, jemals veröffentlicht hat, der aber genau über dieses Thema Radiant Quests in Bethesda spielen spricht. Und da nennt er zwei Beispiele, die lustigerweise sogar etwas bieten, was Feraldin gerade sich gewünscht hat, nämlich, dass sie auch mit NPCs zu tun haben, die Namen haben. Dass sie schon alleine nicht einfach in die Welt reingeneriert werden mit belanglosen Charakteren. Und beide haben zu tun mit dem

Dorngard Addon. Dorngard, die Dämmerungswacht, kämpft gegen Vampire. Ein Setting, was mir nicht fernliegen könnte, Vampires und Quatsch. Also, ich hoff mich mit der Mut. Aber es gibt für die Volkiha oder wie die heißen, diesen Vampir Clan und die Dämmerungswacht jeweils eine wiederholbare Radiant Quest, Kettle quasi oder so eine wiederholbare Quest. Und als Vampir lautet deine Aufgabe, den Namen der Dämmerungswacht in den Schmutz zu ziehen, indem man in einer Stadt, in einer zufälligen Stadt einen möglichst namhaften NPC tötet und dann bei der Leiche ein Schreiben platziert, was die Dämmerungswacht da irgendwie mit verbandelt. So quasi ein Bekennerbrief,

dass der dunkle Geschäfte mit der Dämmerungswacht am Laufen hatte und deshalb umgebracht wurde,

um die einfall ins schlechte Licht zu rücken. Und besonders gut läuft das, wenn du dabei auch noch eine Rüstung der Dämmerungswacht an hast. Und da haben wir tatsächlich mal eine Quest, die dich dazu auffordert, jemanden umzubringen, der einen Namen hat. Ja, also einen Händler oder sowas, oder halt irgendwie eine Figur, eine Alchemistin oder sowas, die in dieser Stadt bekannt ist und nicht einfach nur Stadtwache 17 oder so. Das ist das eine. Und für die andere Seite für die Dämmerungswacht gibt es die Radiant Quest, dass du eine Vampirin aufspüren sollst, die sich in der Stadt versteckt und ausgibt als irgendwie so reisender Händler oder Barde oder Pilger oder so. Und dann musst du da halt rumschauen, okay, hat jemand bleiche Haut, hat jemand rote Augen von den Leuten, die da unterwegs sind und vielleicht auch als Händler dastehen und Sachen verkaufen. Und dann kannst du die aber nicht einfach umkloppen, weil dann würden die Stadtwachen sagen, hey,

Moment mal Sekunde, was wir haben eh gehört, dass die Dämmerungswacht ein bisschen zwielichtig

ist, was bringst du hier einfach Leute um mitten auf dem Stadtplatz, sondern du musst diesen Vampir

dann außerhalb der Sichtweite von anderen NPCs ausschalten. Und dann musst du schauen, wie machst du

das? Kann ich ihn überreden, mir zu folgen mit Sprachtalenten? Kann ich irgendwie das Schleichend lösen und irgendwie ein Pfeil verschießen von irgendwo, wo man mich nicht sieht? Kann ich irgendwie

bis nachts warten, bis die Wachen dann weg sind oder bis dieser NPC woanders ist, dass ich ihn unbemerkt in einer Nebengasse irgendwie niederknüppeln kann oder sowas. Also sie geben dir dann in dem Fall

sogar noch spielmechanisch unterschiedliche Lösungswege, was einfach super ist, für so eine eigentlicher generierte Quest. Ich kann selber entscheiden, will ich da offensichtlich offensiv kämpfen, will ich da schleichen, will ich da reden, sowas liebe ich in Spielen. Leider gibt's das nicht oft, also es gibt nicht viele Beispiele, wo Bethesda das so macht, aber es könnte halt eine Chance sein, wie man Radiant Quests auch besser machen kann. Und wie man in dem Fall ja sogar, wenn man namhafte NPCs umbringen muss, Eindruck hinterlässt in der Spielwelt, weil die sind dann weg.

Und ich weiß nicht, wie das ist, wenn es Quest NPCs sind, also Story NPCs sind wahrscheinlich eh dann unsterblich, aber dann ist die Quest halt auch weg, wenn du jemanden dann da abgewurgt hast

als Vampir. Schöne Idee. Die zweite Idee vielleicht noch, die als Chance drinstecken würde, in diesen Radiant Quest. Ich glaube, das werden sie in Starfield so nicht umsetzen, weil wir da schon Signale in eine andere Richtung gesehen haben, weil sie sagen, die Fraktionen in Starfield sind alle dafür da, gemeistert zu werden, also die stehen nicht unbedingt in Konflikt miteinander, sondern du kannst dich jeder Fraktion anschließen und auch ihre kompletten Auftragsketten durchspielen.

Ja, du triffst dabei irgendwie Entscheidungen über Leben und Tod und manche Leute verlassen vielleicht auch die Fraktion auf Basis dessen, was du entschieden hast, aber die liegen nicht im Krieg miteinander. Und du kannst jetzt auch nicht, du verdirbst es dir nicht mit einer Fraktion, wenn du dich der anderen anschließt. Aber das wäre auch eine Chance für Radiant Quest, dass du sagst, okay, wenn ich jetzt eine Basis auf einem Mond errichte, der im Territorium der Crimson

Fleet liegt, also dieser Piratenfraktion und ich überlasse dann die Führung dieser Basis in Starfield einem General der United Colonies oder sowas, also eher von dem Imperium sozusagen, in dieser Starfield-Welt. Und dann mal schauen, was das mit der Crimson fleet macht, die werden damit nicht glücklich sein, die United Colonies sind vielleicht glücklich und damit schürt man ja ein bisschen diesen Konflikt in dieser Welt und die grundlegende Forderung wäre dann, naja, dafür bräuchte aber ein Spiel wie Starfield einfach so eine Art Reputation-System, so ein Rufsystem, wie man es auch wieder kennt aus MMOs, wo ich dann Ruf sammle bei Fraktionen oder mein

Ruf auch ruinieren kann bis zu dem Punkt, wo mir die Fraktion dann einfach nicht mehr offen steht, wo die sagen, okay, mit dir wollen wir nichts zu tun haben. Du hilfst dir die ganze Zeit dem Freestar Collective, Leute wie du, wollen wir hier nicht. Bisschen so, wie es in Format New Vegas war mit seinen Fraktionen, da kannst du ja auch nicht alle Fraktionen einfach durchspielen, aber Bethesda ist halt eher an dem Punkt, wo sie sagen, nee, möglichst viele Inhalte sollen für möglichst viele Leute zugänglich sein und deshalb wollen wir da keine so Blocker einbauen. Schade, also einerseits cool, ja, weil ich dann kann ich halt alles trotzdem erleben und stehe dann nicht irgendwie wie auch in einem Gothic irgendwann vor der Wand, wo es heißt, okay, jetzt musst du

aber

eine Wahl treffen. Auf der anderen Seite vergeben sie damit halt auch Möglichkeiten mit den Radiant-Quests,

so mit dem, was sie da an proceduralen Inhalten drin haben, mehr zu spielen. Plus natürlich noch die moralische Ebene. Was ich vorhin gesagt habe, in Fallout 4 ein Bauernhof ausrauben für die Stellern der Bruderschaft ist ja jetzt also, ja, sie müssen essen, aber es ist auch nicht cool, dir da Essen zu klauen von einem Bauernhof und auch da, sie haben in Fallout 4 das Karma-System rausgenommen, das gut-böse System. Hey, wie gerne würde ich einfach zu einem Bauern gehen und dann steht da, okay, gib mir deinen Essen, aber es kostet mich Karma-Punkte. Danach werden mich Leute

in dieser Spielwelt anschauen und sagen, hey, du bist der Arsch, der von den Bauern irgendwie Essen

abgezockt hat. Hast du eigentlich kein Gewissen? Freund? Und schon hättest du es auch wieder mit dieser Radiant-AI verbunden, die ja mehr auf dich reagieren soll, wo die Stadtwache dann halt nicht nur sagt, in Skyrim, oh, du hast einen Drachen erlegt. Das ist aber toll. Oder oh, der Streitkolben, die du trägst, sieht aber gefährlich aus. Sondern wo die Stadtwache dann auch sagen könnte, bist du der Sack, der die Windüle niedergebrannt hat im Auftrag der bösen Leute? Das finde ich aber nicht gut. Die Windüle meiner Schwester. Ja, und dann entsteht daraus eine Queste und du musst zu dieser Schwester gehen und dich bei ihr entschuldigen und wenn du es nicht machst. Geil, also, dass das alles einfach mehr verwoben ist und mehr aufeinander aufbaut. Wie gesagt, ich glaube nicht, dass es da fehlt, passieren wird, sonst hätten sie es gezeigt, weil das sind eigentlich die Dinge, die man zeigt und die man auch mal auch so in der Präsentation dann nach vorne stellt, wenn sie das geschafft hätten. Aber es ist zumindest eine Chance, wie man so was, wie es Bethesda macht, auf eine neue Stufe heben könnte in Zukunft. Dann in 40 Jahren, wenn das Call of Duty erscheint oder sowas. Markus, eine wichtige Frage noch zum Abschluss, weil wir sind schon gut über die Zeit hier, aber es ist einfach ein spannendes Thema.

Man muss auch noch zwei Dinge loswerden, bevor wir gleich beenden. Wir müssen leider alle hier bleiben. Dann stelle ich keine Frage und ihr redet einfach noch ein bisschen. Ich wollte auch noch eine Sache sagen. Markus, mach du erst mal. Also, ich wollte ja an der Stelle meine Idee teilen, die ich auch für Redbone hatte. Also, es ist noch nicht konkret geplant. Das ist auch nicht in der Robbed mit drin oder so. Aber ich hatte tatsächlich mal die Idee oder habe die Idee auch konkret eigentlich für die Zukunft irgendwann mal vielleicht gelden einzubauen, die dann auch wie typisch für Redbone halt diese proceduralen Quests haben. Und man dann halt quasi da aufsteigen

kann in den Gelden, indem man diese Rating-Quests, dem zeichst du Rating-Quests, diese proceduralen

Quests macht. Und zum Beispiel in die Diebes-Gelde sind eher diebes fokussierte Quests. Und das der

Twist dann aber so ein bisschen ist, dass je nachdem für welche man sich dann so entscheidet, langfristig, also man kann am Anfang halt für jede natürliche Quest machen und dass man vielleicht sagt, ab einem bestimmten Punkt musst du dich dann einer anschließen und dass je nachdem welcher

Fraktion dich anschließt, die dir dann hilft, die Hauptquest zu erledigen. Also, dass zum Beispiel die Diebe durch ihr Geld und die Händler-Gelde durch ihren Einfluss und die Magger-Gelde durch

ihre Zauber irgendwie so. Das würde sich auch für die Hauptquest so ganz gut anbieten, dass man einfach sagt, okay, du musst dir quasi ein Partner suchen, um die Hauptquest zu erledigen. Und das ist

so ein bisschen die Vision, die ich für Redman zum Beispiel habe. Aber wie du schon gesagt hast, ich glaube, dass sie da in Staffields in diese Richtung nicht unbedingt gehen werden. Aber ich glaube, du wolltest eine Frage stellen. Oder Jeladin wollte noch zwei Sachen loswerden.

Ja, ja, ich stelle dir keine Fragen mehr. Ich merke es einfach so für jede Bedarf da.

Wir müssen all das machen. Du musst noch die Frage stellen und ich muss noch zwei Sachen loswerden. Und jetzt muss ich auch noch was dazu loswerden, zu dem was Marco gesagt hat.

Wir bleiben für immer hier. Und es sind gerade 34 Grad. Nur damit ihr da draußen vielleicht mal Mitleid habt, wenn ihr uns gerade zuhört, ist kein Podcast-Wetter. Aber die Gemüter sind auch erhitzt. Denn ich möchte dir zustimmen, Markus, dass es auf jeden Fall zum Beispiel eine spannende Lösung wäre, zu sagen, es gibt am Ende nur eine Fraktion, die mir helfen kann und die dann auch verwoben ist mit der Hauptquest. Weil genau das ist das, was ich brauche, dieses Verweben mit Sachen, die wirklich relevant sind. Ich hasse das, wenn Radiant Quests oder generell Radiant Inhalte so in so einer ganz eigenen Welt stattfinden. Die sind so fast schon wie so instanziiert. Weißt du, die sind einfach ganz woanders und dürfen auf gar keinen Fall Dinge berühren, die wichtig sind. Die dürfen keine wichtigen Nebenquests berühren, schon gar nicht die Hauptquest und noch keine benannten Charaktere bis auf die Ausnahmen, die du genannt hast, Micha. Und genau das sind die Ausnahmen, die spannend sind und vor denen ich keine Angst mehr sehen möchte einfach. Das ist was,

was ich mir wünsche, dass Bethesda endlich diese Angst verliert. Du hast es auch schon gesagt, Micha,

einem Inhalte zu verwehren. Also diese Angst haben sie immer gehabt und das ist ja auch, kommt ja aus einem ehrenwerten Gedanken, weil sie natürlich wollen, dass man Sachen nicht verpassen kann. Und natürlich ist das ein Spirit, den sie einfach haben mit ihrer freien Sandbox. Aber es ist doch okay. Ich finde das in Ordnung, wenn wir Sachen einfach verwehrt werden manchmal. Ich finde es schade, dass sie zum Beispiel es nie gemacht haben, dass man basierend auf einer bestimmten Hintergrund oder einem bestimmten Volk, das man spielt, bestimmte Sachen nicht machen kann. Find ich super schade, weil die Leute reagieren ja durchaus darauf, dass du zum Beispiel Nord bist und finden dich dann in Skyrim cooler, weil die Nord halt in Skyrim natürlich die, wie sagt man, die Ureinwohner sind quasi. Und das ist ja was Total Nachvollziehbares. Und ich fände es zum Beispiel gut, auch einfach, wenn ich als ein bestimmtes Volk mit bestimmten anderen Völkern von Anfang an eine bestimmte Beziehung habe, die andere Völker wieder nicht haben. Also das ist doch genau das, was ich haben möchte und wo ich einfach keine Angst sehen möchte und wo ich auch nicht böse wäre, wenn mir dadurch Inhalte verwehrt bleiben, weil wer spielt schon wirklich jeden möglichen Zweig in Skyrim. Jeder spielt ja den Charakter eigentlich, den er spielen möchte und erlebt eben diese Dinge, die er als der Charakter erleben möchte. Und das ist die eine Sache, die andere Sache ist, ich habe, wie gesagt, würde mir einfach wünschen und es klingt jetzt so bösartig, aber ich würde mir wünschen, dass mehr wichtige Charaktere sterben können, weil es gibt Lösungen dafür. Es gibt die Lösung zu sagen, die Quest kannst du jetzt leider nicht mehr machen,

finde ich spannend, vor allem wenn ich vorher weiß, dass das die Wahl ist, dass ich entweder nur die

eine Quest oder die andere Quest machen kann, finde ich super. Ich fände es auch gar nicht so schlimm,

wenn ich es hinterher raus finde, sofern es jetzt nicht eine 30 Stunden Questlinie ist, die ich dadurch nicht machen kann. Die andere Lösung ist, das gibt es ja in Skyrim durchaus auch, wenn nämlich zum Beispiel so Charaktere sterben wie die Besitzer von Tavernen, dann müssen die ja ersetzt werden und das werden sie in Skyrim und durchaus smart. Also es gibt zum Beispiel, ich weiß, dass es ja diese legendäre Taverne zur beflagten Meere gibt und wenn die Besitzerin dort stirbt und das tut sie nicht im Rahmen der Haupthandlung, das tut sie nur durch unser eingreifen möglicherweise, dann bekommt die Beflagte Meere eine neue Besitzerin und das ist ein Charakter namens Isolta und die droppt irgendwann vorher mal in irgendeinem irrelevanten Dialog, dass sie die Beflagte Meere gerne irgendwann kaufen würde, wenn sie genug Geld hat und es ergibt total Sinn, dass man sagt, hey, jetzt ist tatsächlich die Besitzerin verstorben und jetzt erfüllt sich Isolta den Traum und kauft die Beflagte Meere und ist die neue Besitzerin. Also es können ja durchaus NPCs zum Beispiel den Platz von verstorbenen NPCs einnehmen und dann zum

Beispiel auch Quests weiterführen. Ich meine, gut, es ist natürlich ein großes großes Beispiel, was wahrscheinlich sehr viel Produktionsaufwand war, aber in Red Dead Redemption gibt es jetzt zum Beispiel die Möglichkeit, Quests mit einem anderen Charakter, ich will jetzt nicht zu viel verraten, aber Quests mit einem anderen Charakter zu spielen, als es eigentlich vorgesehen war. So, es gibt Lösungen dafür. Ja, tatsächlich. Und jetzt hast du Red Dead Redemption gesagt, aber oh Gott, wir können so viele Fässer noch aufmachen an der Stelle, Markus, bitte. Ich wollte nur, also ich finde ein Beispiel, wo, also ein kontroverses Beispiel vielleicht leicht, aber ich finde, wo man es in Ansätzen so dieses sieht, man kann hierhin umbringen, weil das irgendwie dynamisch ist, Gothic 3 tatsächlich finde ich auch. Aber das ist so bisschen an seinen eigenen Visionen erstickt, das wissen wir alle und waren verbackt und so. Aber ich

finde, das ist da eigentlich auch sehr interessant, dass wir dieses Bürgerkriegs-Szenario haben und man kann hierhin umbringen und man kann so ein bisschen machen, was man will. Also es geht ja bis in die Richtung, was Geraldine so gesagt hat. Ich glaube, diese Vision einer Weltsimulation teilen auch noch viele andere. Bis zurück zum ursprünglichen Stalker, zu der ursprünglichen Idee auch für Stalker, mit diesem A-Life-KI-System, das sie damals angekündigt haben, wo ja nicht nur irgendwie Tiere und andere Stalker sich gegenseitig jagen sollten und Fraktionen sich gegenseitig bekriegen, sondern sie wollten ja auch da eine komplette Spielwelt simulieren, in dieser Zone, die dann auch erkundet wird von Computer gesteuerten anderen Stalkern, also anderen Leuten, die da unterwegs sind, die sogar im Extremfall das Geheimnis dieser Zone hätten lösen können, bevor du da überhaupt hinkommst. Also sozusagen eine KI, die parallel zu dir das Spiel durchspielt, haben sie so dann nicht umgesetzt. Einerseits, weil das wahrscheinlich keinen Spaß gemacht hätte, wenn irgendwann da steht Game Over, die KI hat gewonnen. Denkst du, ich kämpfe ja noch gegen Mutantenhunde. Einerseits natürlich auch eine technische Herausforderung.

Sie haben ja dann das runtergedampft darauf, dass Stalker nur in festgelegten Arealen operieren in dieser Welt, also in eingezäunten Gebieten sozusagen und dann auch nur simuliert werden in einem Radius von 150 Metern um dich rum. Also eine sehr viel kleinere Vision ist es am Ende geworden. Aber trotzdem diese Idee einfach zu sagen, in Zukunft wollen wir Welten, die sich einfach

so
dynamisch anfühlen, dass wir einfach reingehen können und die Welt reagiert auf das, was wir tun, wenn da ganz vorne mit dabei ist, ist halt Rockstar. Weil du gerade Red Dead Redemption gesagt hast, das ist ja was, was sie einfach sukzessive versuchen in ihren Spielen weiter auszubauen, dass in GTA V schon du einfach natürlich sehr viel Chaos anrichten und erleben kannst. Nicht umsonst ist GTA bekannt für seine Polizeiverfolgungsjagden. Einfach, okay, ich baue Mist in der Welt und nein, die Polizei schießt auf mich, ich baue mehr Mist, okay, noch schlimmere Polizei kommt oder noch stärkere Polizei und es explodiert alles in einem Chaos, das einfach dann eine weile langen Mega Spaß macht. Plus irgendwie, wenn ich ein Autounfall baue, kann es halt sein, okay, das andere Auto fährt einfach weg oder die andere Person irgendwie, die hinterm Steuer saß, rennt weg oder sie steigt aus, zieht einen Baseballschläger und geht auf mich los. Und dann kommt ein Krankenwagen, fährt noch mitten rein, dann kommt noch mal ein Auto und fährt dagegen, dann steigt da jemand außen eine Pistole in der Hand und sowas. Also einfach dieses, dieses kaskadierende Chaos, was sie dann in Red Dead Redemption noch versucht haben, weiter auszubauen mit den Interaktionen, mit NPCs in dieser Spielwelt. Also kannst du ja in Red Dead Redemption 2 an einem, an einem Becker, nein, Beggar, an einem Bettler, heißt es auf Deutsch, vorbeikommen. Das meint ich, an einem Bettler, der so eine Augenbinde trägt und sagt bitte eine Spende für einen Blinden und dann kannst du mit der Waffe auf den zielen und erzuckt zusammen und du sagst, Moment mal, woher weißt du denn, dass ich gerade mit einer Waffe auf dich ziele und der Bettler meint, so was, wer spricht da? Ja, ist klar. Und solche Interaktionsmöglichkeiten halt weiter auszubauen, auch dass du Leute halt, denen du auf der Straße begegnest, kannst du anrempeeln, dann reagieren sie irgendwie, kannst du irgendwie einen unhöflichen Spruch an den Kopf knallen oder eine freundliche Begrüßung und sie reagieren halt jeweils anders daraus, sodass ich es immer mehr danach anfühlt, die ich tatsächlich in so einer Sandbox zu bewegen. Es ist eine wundervolle Vision. Es ist, glaube ich, in der Form nicht Bethesda's Vision, vielleicht doch eine, wo sie gerne hinwollen würden, aber ich glaube mit den Systemen, die sie haben und so, da müssen wir noch lange warten, bis sie das jemals umsetzen könnten und garantiert nicht in Starfield. Aber dafür kriegen wir noch GTA 6, da haben wir den Namen ja auch noch gedroppt und mal gucken, wie es dann da ist. Was ich fragen möchte. So, um jetzt endlich dieses Pferd wieder einzufangen, was uns allen davon galoppiert ist gerade Markus. Wenn wir über prozedurales Rollenspiel reden und du bist ja ein kleines Entwicklerteam, glaubst du, dass dir auch und natürlich auch den großen Studium ist, aber insbesondere halt, wenn man klein und indie ist, dir auch in Zukunft künstliche Intelligenz dabei helfen wird, das noch besser zu machen und noch weiter auszubauen? Ja, auf jeden Fall. Also ich arbeite eigentlich jetzt auch schon Teilweise mit KI. Also zum Beispiel, also ich hab teilweise damit explantiert, sonst ist dann nicht viel halb benutzt, aber bei manchen Sachen benutze ich auch jetzt schon. Also ich hab zum Beispiel experimentiert mit KI-Stimmen, es war mir dann aber doch so ein bisschen zu trashy, sag ich jetzt mal, wobei ich mir noch nicht so sicher bin, ob es vielleicht nicht doch Sinn macht, weil ich könnte damit halt tatsächlich die prozeduralen

Gewässer vertonen, was schon cool wäre. Es würde auch so gehen, aber wären halt einfach ziemlich teuer und außerdem, der Vorteil an den AI Stimmen ist auch, dass man die nicht, zumindest nicht so viel betreuen muss. Da gibst du den Text ein, probierst es dreimal und wenn es passt, dann passt so und mit einem Voice Actor, da musst du halt auch ein bisschen den dirigieren, sag ich jetzt mal und das ist einfach mehr Aufwand. Aber ich würde sagen, also für mich ist es eigentlich eine rosige Zukunft mit der KI, gerade als Ule Entwickler, weil ich glaube, es ist eigentlich ja umgekehrt. Ich glaube, für das AAA ist es eher in Führungsstrichen eine Gefahr in dem Sinne, dass die Teams viel kleiner werden natürlich und dass Arbeitsplätze verloren gehen und ich bin ja schon alleine, aktuell mehr Arbeitsplätze können nicht verloren gehen und für mich ist es eigentlich ja nur gut, wenn ich jetzt nicht mehr horrendes Summe ausgeben muss für Voice Actor oder Modelle mir generieren

lassen kann, weil ich mein eigentlich ist es ja sowieso eher meine Aufgabe und vielleicht auch meine Stärke, dass ich so ein bisschen den Überblick hab und das Ganze von oben so eher so Game Director-mäßig als dann betreuen kann und KI ist da ja so ein bisschen das Tool, dass ich einfach die Manpower nicht mehr brauche oder deshalb mein Defizit behebt, je mehr sich das entwickelt, sag ich jetzt mal und also konkret benutze ich es jetzt zum Beispiel teilweise um, also

Rechtschreibprüfung ist

so der Klassiker oder was ich jetzt noch nicht gemacht habe, auf jeden Fall auch mal ausprobieren will,

ist tatsächlich auch Festtexte damit schreiben. Also natürlich ist es immer betreut, man kann soweit ist die KI meist noch nicht, dass man einfach sagt, hey schreibt mir ein Quest und dann war die es voll geil und die nehme ich jetzt, ist eher nicht so der Fall, aber man kann da trotzdem interessante Sachen machen. Also ich kann zum Beispiel sagen, hey ich habe hier schon mal eine Variante geschrieben, schreibt mir mal drei andere und vielleicht ist eine davon tatsächlich gut. Also ich habe es sogar mal probiert, das war ganz witzig, habe ich eingegeben, ja hier schreibe meine Quest und habe ich immer gesagt, füge ein Twisted zu, füge ein Twisted zu, füge ein Twisted zu, immer wieder und das war dann auch teilweise wurde es dann kotesk, aber manche Sachen waren

sogar gut, wo man sich dachte, hey das ist irgendwie voll witzig. Irgendwas mit dem Gopeland daran, ich weiß es leider nicht mehr, aber es war mega witzig. Also das ist sehr interessant und vielleicht einen Punkt noch, wo ich es wirklich sagen würde, das ist wirklich sehr nützlich, auch jetzt schon, ist tatsächlich Game Design. Also zum Beispiel gerade arbeite ich auch an meinem nächsten großen Update, wo ich dann auch die Stadt komplett updaten werde und da habe ich

auch dann ganz viel mit ChatChapity zum Beispiel zusammengearbeitet und halt einfach meine Ideen

mitgeteilt und was hast du noch für Ideen und so. Also für Game Design und Ideen und kreatives Arbeiten auf dieser Ebene von, sage ich mal Konzeption, ist es jetzt schon einfach großartig, eigentlich kann ich sagen. Und was wir ja mit großen Augen natürlich auch gerade zuletzt beobachtet haben, waren ja diese ganzen KI-Experimente mit Skyrim, das ging ja natürlich auch durch die

komplette Presse und einmal über YouTube und zurück mit der Mantella Mod zum Beispiel, wo jemand ChatChapity quasi eingebaut hat in Skyrim. Also es gibt Whisper AI, mit der du Dinge im Spiel einsprechen kannst, also mit der du Sprachbefehle geben kannst,

die das im Text umwandeln, dieser Text wird sozusagen geschickt an ChatChapity, vereinfacht das jetzt, wenn ihr euch mit KI auskennt und jetzt die Haare rauf, dass ihr sagt, okay, dieser Laie, so funktioniert das alles, natürlich ist es technisch kompliziert, aber ich vereinfache es, wird an ChatChapity geschickt, was vorher gefüttert wurde, einfach mit Informationen dieser NPCs und mit dieser Skyrim-Welt, um da Kontext zu geben und zu verstehen, was was ist, die das dann verarbeitet, daraus eine Antwort macht und dann wiederum mit

XVA-Synth, auch wieder ein Plug-in, das in Sprachausgabe umwandelt, nachdem es vorher sich NPC-Stimmen

angehört hat und versucht, die Stimmen dieser NPCs zu lernen gewissermaßen. Funktioniert alles noch nicht einwandfrei, hat teilweise ein bisschen lange Ladezeiten bis da eine Antwort kommt, aber was man mit solchen KI-Integrationen machen kann, ist halt wahnsinnig faszinierend. Du kannst

halt einfach entweder per Spracheingabe sowas sagen, wie lang hatten hier die Kneipe noch auf und auf Englischland wahrscheinlich, weil es, ich glaube nicht, dass es schon deutsches Modell gibt, aber wie auch immer, kann ja dann auch direkt übersetzt werden. Und der NPC im Spiel kann dann tatsächlich verstehen, okay, wie spät ist es, wo befinde ich mich, was ist der Kontext dieser Frage und dann sagt, er wird hinter der Theke, wir haben noch zwei Stunden geöffnet und solche Sachen. Oder du fragst jemanden in der Kneipe, rumsitz, hey, warum bist du da, ja, ich arbeite eigentlich beim Schmied, aber ich wollte hier nur mal eine Pause machen so zwischendurch und ein Bierchen trinken, ich gehe dann nachher auch wieder zurück, weil ich muss ja noch Sachen verkaufen.

Alles, was sich halt irgendwie diese Integration ziehen kann, natürlich aus der Frage, okay, was ist das für ein NPC, wo arbeitet der, was ist sein Tagesablauf? Und daraus wird dann halt ein Dialog generiert, nicht komplett zufällig, das wäre sonst kompletter Krampf, dass sie dann fangen die halt an über sonst was zu reden, wie wir es auch von ChatVPT kennen, sondern generiert aus den NPCs an sich. Wenn du eine Alchemistin fragst, wo finde ich Zutaten für Alchemie, dann kann sie halt sagen draußen auf der Ebene von Weißlauf, da findest du Mos und Blütenblätter oder sowas, weil das Spiel halt weiß oder die Engine weiß, okay, da gibt es diese, diese Ingredienz, diese Zutaten, die werden gebraucht für Alchemierezepte, das ist ein NPC, der kennt sich mit Alchemie

aus, also es ist logisch, dass die weiß, wo das ist, dann kann sie es auch sagen. Und das wird dann halt generiert via ChatVPT die Antwort, die du dann kriegst, plus die Leute erinnern sich sogar an Foliegespräche. Wenn du da nochmal hingehst und sagst, na, weißt du noch, wie wir gestern diesen

Witz gemacht haben? Und dann sagt der NPC so, ohoho, der war schlecht oder sowas, keine Ahnung,

fiktives Beispiel. So wie wir beide halt immer reden. Exakt, genau daran muss ich gerade denken. Aber es sind halt coole Sachen und das geht halt nicht nur mit ChatVPT, es gibt auch In-World AI, was so eine Entwicklungsplattform ist für KI Charaktere, wo du auch Texte halt direkt eingeben kannst, zum Beispiel eine Stadtwache fragen, wenn sie mal wieder ihren Standardspruch bringt, ich war mal in Amteura Viduda, bekam ich einen Pfeil ins Knie, kannst halt fragen, oh, was ist da passiert? Und dann gibt dir diese Stadtwache tatsächlich eine Geschichte, die dann generiert wird. Ach, ich war damals auf Patrouille drüben in den Sohnsbergen und wir wurden überfallen von

Banditen und sie schossen einen Pfeil in meinen Knie und ich habe schon gedacht, meine Karriere ist

vorbei, aber die anderen wachen aus Weißlauf, haben mich dann geheilt oder gepflegt und haben mir

diese Chance gegeben, hier wieder neu anzufangen als Stadtwache und so weiter. Auf das wieder, nicht komplett zufallsgeneriert, weil sonst wer weiß, was der erzählen würde im Spiel, sondern auf Basis dessen, wo ist diese Wache? Also wo befindet die sich, was könnte die erlebt haben?

Natürlich wird es generiert, weil diese Wache nie dieses Erlebnis hatte vorher in der Spielwelt, aber geil. Es füllt halt diese Welt mit zusätzlichen Geschichten. Dafür ist es immer wichtig, dass diese KI-Modelle auch ordentlich trainiert werden, also man kann das nicht einfach aus der hohen Hand machen und das nämlich führt uns jetzt wieder zurück zu dem Punkt, prozedural funktioniert nur, wenn man vorher richtig viel mit der Hand gebaut hat, weil diese ganzen KI-Systeme

greifen ja nur auf das zurück, was Bethesda gebaut hat in jahrelanger Arbeit. Also die erfinden ja kein komplett neues Universum, sondern sie schauen in Datenbanken über die Welt. Sie schauen in die NPCs rein, in ihre Persönlichkeit, in ihre Tagesabläufe, ihre Berufe, sind die eher aggressiv, sind die netz, sind die, also man kann halt das alles nachschauen in den Skyrim Dateien, was ist das für eine Figur, wo befindet die sich, was sind die Hintergründe dieses Ortes, die sich ja auch jemand ausgedacht hat bei Bethesda? Weißlauf, wovon, wen wird das regiert, wer ist der jahrel, was hat es mit den Drachen auf sich, warum sind die da irgendwie ein wichtiges Thema und so weiter, das existiert ja alles in dieser Skyrim Geschichte, das wird nicht von der KI neu erfunden, sondern im Gegenteil halt, sie schöpfen aus diesem riesigen Schatz, den ein Team wie Bethesda über die Jahre aufgebaut hat. Und das finde ich ist auch wieder eine sehr, sehr schöne Botschaft, wenn man halt an so Sachen denkt wie Arbeitsplatzverlust, na ja eigentlich nicht, weil die Welten bauen werden sie nach wie vor und das können sie auch, wenn man halt, sie müssen es nur gut machen und sie müssen es mit viel Tiefe machen und sie müssen es sehr, ja halt halt, sie müssen super, sie müssen super Welt bauen mit viel Hintergrund und mit viel Unterfütterung, mit coolen NPCs, über die ich auch mehr wissen möchte und mit denen ich auch reden möchte, wo ich dann zu Lydia der Schwert

meid gehe und sagen kann und das ist ein Beispiel aus einem YouTube Video, was ich mir auch angeschaut

hatte, wo man ihr sagen kann, hey Lydia, trau diesen Kajit nicht, die sind hinterhältig, soll ich das Problem für dich erledigen und dann sagt Lydia, weil sie natürlich ein starker selbstbewusster

Charakter ist, ja danke für die Warnung, aber ich kriege das schon selber hin, hier halt mal ein Ball flach, hier Drachenblut, also sehr, sehr cool, auch dass sie halt den Kontext dann verstehen, dass wenn du mit einer Figur redest über Skuma, die Figur weiß, okay Skuma ist eine Droge in dieser

Skyrim Welt und dann kommt es wieder auf den Charakter an, ist das jemand, der dann sagt, oh Drogen sind nix, keine Macht der Drogen oder ja, hin und wieder in der Freizeit, dann nehme ich mir auch mal eine Skuma Pfeife, Skuma, Sierra Lin, was machen wir mit Skuma? Ein Skuma Getränk,

man trinkt es. Ah, okay, das habe ich gehört. Ah ja, okay, ich wollte gerade sagen, keine Macht den Drogen. Wusste nicht, dass du das weißt, genau, aber solche Sachen, ja, also Kontext, diesen ganzen Sachen zu geben und trotzdem muss die Persönlichkeit dieser Figuren natürlich vorher vom Entwickler festgelegt werden, weil auch da noch mal, es soll nicht komplett zufällig sein. Und wenig noch sehr cool fand und dann höre ich auch über diesen KI Käse zu reden, weil es einfach

auch, das ist mein Steckenpferd so ein bisschen, wenn so ein Prozedurales geht, ist Herika. Herika ist eine Mod für eine KI-Begleiterin für Skyrim, inklusive auch da wieder Plug-in für den Audio-Input, wo du ihr Befehle geben kannst und Gespräche mit ihr führen kannst und auch diese Figur, die man da rein modden kann, da braucht man dann irgendwie einen Asia-Server, einen Cloud-Server

plus OpenAI oder sonst was, also ist auch nicht so leicht einzurichten, aber diese Figur kann dann auch im Spiel ihre Umgebung und andere Figuren wahrnehmen, sodass du sie halt fragen kannst. Herika, wer ist jetzt eigentlich hier gerade in meiner Umgebung und dann geht das Spiel in seine Datenbank und schaut, okay, welche anderen NPCs befinden sich gerade in der Zelle, in der Spielweltzelle, in der du dich befindest und Herika sagt, ja, da ist irgendwie Hubert Einauge und Drachenschwan Speed und Clara die Verrückte oder so. Und du übrigens, du bist auch da. Wie geil. Also

eine Figur, die halt innerhalb dieser Welt sich selbst verortet und ihre Umgebung wahrnehmen kann und dann kannst du auch solche Sachen sagen wie, hey, für mich doch mal zur Krieger-Gilde und dann

zeigt sie dir den Weg, weil sie dann schauen kann, okay, wo ist die Krieger-Gilde. Faszinierend. Ich will da ganz kurz an der Empfehlung aussprechen und ein bisschen Eigenwahl machen für Gamestar.

Und zwar gibt es tatsächlich ein interessantes Video von Defplay dazu. Vielleicht könnt ihr es sogar verlinken, das ist auch noch, glaube ich, noch gar nicht so lange her. Da wird es genau über dieses Thema gesprochen, KI in der Spielentwicklung und was es für einen Effekt haben kann. Dann muss ich da jetzt gar nichts mehr dazu sagen, weil das fasst nämlich alles, was ich sagen würde zusammen. Da könnt ihr einfach weitersliden zum nächsten Video. Ja, genau, für mich gedacht. Kann man gleich den Flau aufreiten. Wunderbar, es wird verlinkt werden hier an dieser Stelle, denn wir sind schon leider, weil da, ich könnte da eh nicht darüber reden. Stimmt locker noch. Auf jeden Fall. Aber für dieses Mal soll es das gewesen sein mit unserem Talk über procedurales Rollenspiel und Raidborn im Early Access, auf Steam und auf GOC. Da könnt ihr es finden und euch mal anschauen, ob das was ist, was euch vielleicht interessiert. Ihr habt jetzt auch schon, wenn ihr das hier als Video gesehen habt, sehr ausführlich gesehen. Ich habe ganz viel Gameplay dafür aufgenommen für unseren Talk. Das heißt, wenn ihr es auch mal sehen wollt

und noch nicht auf YouTube seid, kommt vorbei auf YouTube, bei Gamestar Talk. Wenn euch gefällt, dass wir da machen, lasst gerne ein Abo da und drückt die Glocke, die Benachrichtigungsglocke auf YouTube, damit ihr immer dann Bescheid wisst, wenn wir ein neues Video veröffentlichen. Keine Angst, wir machen nicht zu viele. Also ihr werdet nicht gespaamt, aber doch hin und wieder machen wir auch mal was Neues. Ich hoffe, ihr hattet heute sehr viel Spaß mit unserem Talk. Ich auf jeden Fall. Und ich sage, vielen Dank Markus und vielen Dank, Geraldin. Ja, ich bedanke mich auch dafür die Einladung und ja, bis vielleicht zum nächsten Mal. Schau. Bis bald. Und zum Abschluss

erzähle ich noch mal eine liebste Zufallsbegegnung aus Fallout 4. Zwei Leute streiten sich über die Definition eines Sandwiches. Großartig. Schreibt in die Kommentare, was ein Sandwich ist und macht's gut.

Tschüss. Tschüss. Tschüss.