

The wonder is not that the field of stars is so vast, but that man has measured it.

Ist ein Zitat, dass uns in einigen Monaten sehr wahrscheinlich zum Halse raushängen wird und deswegen wollte ich euch schon mal gebührend darauf vorbereiten.

Klar, ihr habt es schon an den Worten des französischen Schriftstellers und Literatur-Nobelpreisträgers

Todd Howard erkannt, wir sprechen heute nochmal über Starfield.

Die erste Überwältigung über die 45-minütige Starfield Direct hat sich gelegt, die erste Wut über 30 FPS auf Konsole ist abgeflaut und langsam haben wir alle wieder einen kühlen Kopf. Außerdem hat Todd Howard im Anschluss an die Direct noch mal ein spannendes Interview gegeben,

der perfekte Zeitpunkt also, um noch einmal tiefer in das Ganze und in die Nachwähnen des Gezeigten einzusteigen.

In unserem letzten Talk zu Starfield Direct haben wir darüber gesprochen, ob Starfield wirklich alles sein kann.

Rollenspiel, Weltraum-Simulation, Action-Shooter, Crafting und Aufbauspiel, Romanze und Lebenssimulation.

Wenn ihr also zu all diesen Themen nochmal unsere Einschätzung hören wollt, dann springt gern vorher nochmal in diesem Talk vorbei.

Heute wollen wir aber noch einige eben den Tiefer gehen und über bisher vernachlässigte Punkte wie Story, Worldbuilding, die Erde in Starfield, Skills und auch die Reaktionen über den Showcase sprechen.

Dafür habe ich mir die Königin des freien Rollenspiels und des Worldbuildings eingeladen, die Pan

and Paper-Spielleiterin von OrgenspalterTV.

Herzlich willkommen, Meiri und super schön, dass du heute wieder bei uns bist.

Hallo, danke für die Einladung.

Ich würde sagen, die Gräfin vielleicht.

Ich weiß nicht, wer die Königin ist, aber.

Wo wir gerade von Grafen sprechen, das ist eine perfekte Überleitung.

Ich muss natürlich auch mit dem Mann sprechen, der den Starfield Showcase nicht nur schon um die zehnmal angesehen hat, sondern der auch unbeirrt die Flagge hochhält, wenn es um die Liebe zu Weltraum-Settings geht.

Herzlich willkommen, Micha.

Hallo, was heißt denn, du musst?

Das klingt so gezwungen.

Ich muss leider auch mit Micha sprechen.

Nein, schön da zu sein. Ich freue mich.

Ich kann Abende füllen mit Starfield und mit Weltraum sowieso im Allgemeinen.

Und das ist einfach mein Setting.

Ich meine, du bist technisch gesehen, mein Chef.

Also du kannst mich nötigen, mit dir Talks zu führen.

Aber dass wir Macht missbrauchen, das tun wir nicht.

Nein, ich muss natürlich mit dir sprechen, Micha, weil auch du, der absolute Experte in Sachen Starfield bist.

Aber vorher muss ich einmal Malri fragen, ich habe mir das extra aufgehoben, dich das zu fragen, wenn wir schon auf Aufnahme gedrückt haben.

Weil du hast die Starfield Direct dir erst ein paar Tage später gesehen, das heißt, als die erste Aufregung schon abgeflacht war, was war da dein erster Eindruck?

Die versprechen ganz schön viel.

War mein erster Eindruck.

Und bei einem Paar sahen wir so, oh ja, genau das will ich.

Und gleichzeitig die Skepsis, die, glaube ich, allen Leuten in den Knochen sitzt, die schon mehrere richtig tolle Präsentationen gesehen haben.

Und dann das Spiel, was am Ende bei rauskam.

Beziehungsweise, wie es dann wirklich war.

Aber wie Micha sagte, von wegen, das ist mein Ding.

Ich liebe realistische Science-Fiction-Setting.

Und das, was die NASA-Punk nannten, das war so, oh.

Und spätestens als gezeigt wurde, wie man sein Schiff selber zusammen stöpselt.

Da war ich hooked, muss ich zugeben.

Ich bin auch richtig begeistert gewesen, wie sie noch mehr aus diesem NASA-Punk rausgeholt haben, als sie ursprünglich mal gezeigt haben.

Also ursprünglich fand ich, sah das in dem ersten Reveal vor einem Jahr ganz schön steril aus manchmal.

Aber mittlerweile haben sie so tolle Sachen gezeigt.

Und mit so kleinen Post-Its, die dann irgendwie in deinem Schiff hängen, wo irgendwie jemand was drauf gekritzelt hat.

Und die ganzen Sandwiches natürlich.

Und so ein bisschen generell wärmere Farben

und so ein bisschen mehr das Gefühl, was sie auch erzählt haben, dass es ein gelebtere Setting ist.

Dass das ein Raumschiff ist, in dem auch jemand lebt und was schon eine Weile existiert.

Und wo Leute auch irgendwie ihren Alltag verbringen.

Und das kam viel, viel besser rüber für mich.

Ja, ich mag einfach, dass dieses Setting so ein Pionier-Setting ist.

Obwohl natürlich die Menschheit schon gelernt hat, ins All zu fliegen, ist es halt trotzdem immer noch so...

Ja, so ein bisschen wird es immer noch von Gummibändern und Klebestreifen zusammengehalten, dein Raumschiff.

Also so ganz ist es ja auch nicht.

Es ist jetzt nicht Kerbal Space Program als Rollenspiel.

Aber trotzdem, sie haben ja auch schon mal so eine...

Einfach nur Audio, so ein Audio-Klangbett veröffentlicht, wie das Raumschiff klingt, wenn es fliegt.

Und es knarzt und knirscht halt dann so leicht.

Es ist nicht wie bei Star Trek,

dass so dieses sanfte Wummern des Warpcans drunterlegt

und dir die Sicherheit vermittelt hier in der Zukunft unterwegs zu sein,
wo einfach alles tip top funktioniert,
solange kein Klingon drauf schießt.
Sondern ich glaube, das wird im Spiel selbst
vielleicht gar keine so große Rolle spielen,
dass du ständig dein Raumschiff reparieren musst.
Beziehungsweise ich wäre sogar aktiv sauer, wenn es so wäre,
weil ich möchte mich damit abenteuernd und Erkundung beschäftigen
und nicht mit irgendwie einem Money-Sync,
wo ich einfach Geld in Reparaturen stecken muss.
Aber sei es drum, dieses Gefühl einfach,
hey, wir sind hier, pioniere dieser Weltraumerkundung.
So ein bisschen, wie ja auch der Star Trek Gedanke ist,
The Final Frontier, wir sind die ersten, die dahin gehen,
weil noch niemand zuvor gewesen ist.
Und ich hoffe ja, dass das eines der Versprechen ist,
die Sie einlösen können,
mir dieses Gefühl, dieses Entdeckergefühl zu geben,
da in dem All selbst, wenn halt ein Gutteil davon
irgendwie prozedural generiert ist.
Du sprichst mit diesem Entdeckertema schon die perfekte Überleitung an,
zu einem Thema, über das bisher sehr wenig gesprochen wurde,
weil es nicht bestätigt war.
Aber ein Thema, das sehr wahrscheinlich,
sehr vermutlich zu sehen war in dieser Starfield Direct,
war die Erde.
Es war ja vorher schon bekannt,
dass es die Erde in irgendeiner Form geben wird.
Es war vorher schon zu sehen,
dass man sie besuchen kann.
Und auch, dass sie irgendwie Teil der Story sein wird.
Aber man hat sie eigentlich noch nicht gesehen.
Und es gab eine ganz kurze Szene in der Starfield Direct,
in der man möglicherweise den Gateway Arch aus St. Louis gesehen hat.
Das sah nämlich verdächtig gleich aus.
Und es würde auch Sinn ergeben, nämlich mit diesem Pioniers Gedanken,
weil dieser Gateway Arch hat ja einen stark symbolischen Wert,
der heißt ja irgendwie auch Tor des Westens,
weil er auch als Gedenkstätte gilt
von der Louis und Clark Expedition
und für die Besiedlung des Westens steht und so weiter.
Das heißt, es würde Sinn ergeben,
dass sie sich das ausgewählt haben, um es kurz zu zeigen.
Und die Szene, die man da gesehen hat, war eben dieser Bogen,

der leicht zerstört war.
Und drumherum eigentlich auch nichts.
Also ein bisschen apokalyptisches Wasteland.
Und das ist ein sehr spannender Punkt,
über den wir heute unbedingt sprechen müssen,
weil wir es beim letzten Mal noch nicht gemacht haben,
wie es bedeuten könnte, wenn es wirklich so ist.
Für die restliche Erde, die man hoffentlich besuchen kann,
wenn es da fehlt.
Die ganze Erde, ich glaube nicht.
Die prozedural generierte Erde,
werden dann die Kontinente zufällig bestimmt.
Ich kann mir das vorstellen,
als ich den Gateway Arch gesehen habe, ich habe so,
okay, St. Louis, offensichtlich ist da was passiert.
Und dann hinterher so,
vielleicht sollte es auch was anderes sein,
aber ich wüsste nicht, warum, weil es ist.
Ein amerikanisches Publikum,
für das so eine Präsentation natürlich auch
in meiner erster Linie ist, ist das unverwechselbar.
Das ist halt ein Wahrzeichen,
das ganz viel auch mit dem Selbstverständnis
von den USA zu tun hat.
Manifest Destiny und all diesen Dingen,
die Seele der USA ausmachen.
Deswegen, ich kann mir nicht vorstellen,
dass das was anderes ist,
was zufällig genauer aussieht,
wie diese Landmarke.
Und man sieht jetzt zwischen dich tatsächlich
in der Direct, das Sonnensystem.
Und man sieht da auch die Erde
und die Erde ist so ein grauer Blob.
Ich meine, aktuell ist unsere Erde blau.
Ich weiß nicht, ob das absichtlich quasi
so spoilerfrei dann ist,
oder ob einfach wir dann in dieser Zukunft
es geschafft haben, keine Meere mehr zu haben.
Ich habe nachgeschaut,
was ich damals in meine Notizen geschrieben habe,
als dieser Gateway Arch zu sehen war
und da steht, Zitat,
Ruine auf fremden Planeten wie Fallout.

Ich habe das nicht erkannt.
Ich habe es erst dann wirklich realisiert,
als Geraldines mir da nachgeschrieben hat.
Aber tatsächlich diese Idee,
dass die Erde halt logischerweise nicht mehr besiedelt ist,
halt eine Ruinenlandschaft ist,
die man im Spiel dann auch besuchen wird.
Sie haben ja früher auch schon mal gesagt gehabt,
ihr werdet rausfinden,
was mit der Erde genau passiert ist.
Aber das Sonnensystem Sol war schon
früher auf den Sternenkarten zu sehen.
Das wird ja auch den Mars geben,
Scythonia, was irgendwie die Minenkolonie
der United Colonies ist,
wo die ihr Eisen,
was auch immer man aus dem Mars raus schürft,
also wo die halt ihre Mineralien ernten.
Und mein erster Gedanke war dann tatsächlich,
sie können ja nicht die ganze Erde nachbauen.
Also es kann ja nicht sein,
dass sie das, was sie für die anderen Planeten
ja implizit versprechen,
aber ich habe auch gesagt,
du kannst landen, wo du möchtest.
Das heißt, es ist ja wirklich eine Karte da,
eine begehbbare Landschaft da,
für diesen ganzen Planeten.
Und die wird natürlich trotzdem nicht gigantisch sein.
Also es sind ja keine Planeten,
die den Umfang haben von echten Planeten,
weil sonst könnte man ja da tagelang drauf rumlaufen
auf einem einzelnen Himmelskörper.
Also das werden sie nicht machen,
sondern die Planeten sind dann halt wahrscheinlich
runtergedampft auf eine Größe
wie eine Region in Skyrim.
Aber die werden halt nicht unendlich riesig sein.
Was klappt, wenn man diese Planeten nicht kennt?
Aber sobald du ja auf der Erde unterwegs bist
und den ganzen Planeten begehen könntest,
wäre es ja dann albern,
wenn ich irgendwie überall landen kann.
Ja, dann lande ich halt in den Ruinen von München

und dann gehe ich drei Schritte
und bin in Dänemark oder in Italien oder so.
Also wenn das halt auf so eine Mikroscale Erde
runtergenommen wäre, deswegen meine Vermutung ist,
man kommt da halt im Rahmen der Story hin
und was dort passiert,
ist dann eher so eine,
in Online-Rollenspiele würde man sagen,
eine instanziierte Umgebung,
dass du halt dann zum Beispiel nur in St. Louis bist
und da halt eine relativ eingeschränkte Umgebung hast,
die du erforschen kannst,
plus vielleicht noch an anderen Orten,
wo es irgendwie was Spannendes zu erfahren gibt
über die Vergangenheit des Planeten,
aber nicht, dass das ein signifikanter Teil
der Open-World ist.
Das ist ja, was ich meine, also,
ein Fallout-Welt dann nochmal erkunden kann diese Erde.
Ich finde die Vorstellung schön,
dass man die laddet und dann einfach zu Fallout wechselt.
Bitte jetzt ein anderes Spiel ins Danielen.
Bitte legen Sie Disc 2 ein, ja.
Nee, ich meine, das ist natürlich eine sinnige Überlegung,
aber ich bin da auch noch am Grübeln, was es bedeuten kann.
Also ich meine, der schönste, aber unwahrscheinlichste Gedanke
ist, dass sie zumindest von der Größe her
annähernd oder tatsächlich die Größe der Erde nachgebaut haben.
Dafür würde sprechen, dass sie ja, wie du schon sagtest,
eigentlich auch andere bekannte und real existierende Planeten haben
und dass in irgendeinem nachvollziehbaren Scale nachbauen müssen,
wenn man da komplett drüber laufen kann,
würde natürlich bedeuten, dass wahrscheinlich
ein Großteil der Erde einfach unendlich leer sein wird,
was ja auch zu der Story dann passt.
Die andere Variante wäre natürlich,
dass nur bestimmte Gebiete davon Begeber sind,
irgendwelche Gebiete sind verschüttet, giftig, was auch immer,
wo man halt nicht durchkommt.
Oder eben noch eingeschränkter,
das ist wirklich nur am Rahmen von irgendeiner Quest und irgendeiner Story
und irgendwas sehr eingeschränkt und funktioniert.
Also da bin ich sehr, sehr gespannt, was wir aber auf jeden Fall wissen
oder zumindest werden wir davon ausgehen,

dass das denn bloß war, was wir gesehen haben
und nicht irgendeinen Cypherbogen auf einem fremden Planeten,
wie du gesagt hast.
Dann bedeutet das, dass die Erde durchaus zerstört ist,
aber nicht komplett leer.
Also es wird vermutlich noch irgendwelche Landmarks geben,
die das überstanden haben.
Und das finde ich so spannend, weil alleine der Gedanke,
dass ich auf der Erde lande
und die Ruinen von den Pyramiden finde oder so,
ist Gänsehaut pur für mich.
Das fände ich so geil.
Und die Pyramiden so, hey, wir haben schon ein paar Tausend Jahre vorher geschafft.
Ich krieg das gleich.
Aber ich würde gar nicht sagen,
dass das vom Scale nicht machbar ist.
Weil es ist erstaunlich,
dass man eine heruntergedampfte Version akzeptiert,
ob das in einem Assassin's Creed Odyssey ist,
wo man ganz Griechenland bereisen kann
und man reitet von dem Pferd von Tesseloniki rüber nach Sparte
und sonst was und denkt sich,
ja, ich erkenne das alles wieder, wenn man schon mal da war,
aber es ist wirklich nur ein Kilometer voneinander entfernt,
wenn man es realistisch macht.
Wir akzeptieren das ziemlich gut als Menschen,
wenn es eine Miniaturversion von etwas Vertrautem ist.
Also vielleicht nicht drei Schritte bis der Ende mag,
aber drei Minuten bis der Ende mag.
Ja, ich habe auch ein bisschen einen Assassin's Creed denken müssen.
Das ist ein richtig gutes Beispiel,
weil es gibt natürlich eine Range von,
wir machen wirklich einen realen Scale von der kompletten Erde,
aka Flight Simulator,
oder wir machen drei Schritte bis dene mag.
Dazwischen gibt es ja durchaus eine Range,
vor allem, wenn die Erde wirklich zu großen Teilen leer ist,
beziehungsweise aus Ruinen und Natur
und Apokalypse und Wasteland besteht,
dann hat man ja ein geringeres Gefühl dafür,
dass man vielleicht gerade drei Städte irgendwie durchquert hat.
Ich bin super gespannt, was das bedeutet am Ende.
Das sind alles irgendwie noch realistische Optionen für mich.
I want to believe, um es mal mit Fox Mulder auszudrücken.

Also ich finde das natürlich super fasziniert.

Ich glaube, es ist trotzdem nicht wirklich, dass sie das machen.

Also ich glaube, ihr da an eingeschränktere Landezonen,
dann hast du halt wegen mir St. Louis, Peking und Karlsruhe
mal irgendwie eine total fiktive Stadt hier auszudenken.

Da komme ich her.

Also dann hast du halt so eine Hand voll,
einfach Ecken, die du erkunden kannst.

Aber seist drum so oder so, ich habe schon gesagt,
wenn man fängt ja dann immer an mit den Gedanken spielen,
wenn Bethesda sagt, ihr könnt in diesem Universum machen, was ihr wollt,
dann mache ich natürlich das, was ich immer mache,
in Bethesda spielen, nämlich die Hauptstore ignorieren
und sofort stattdessen das machen, auf das ich akut Bock habe.

Und wenn es wirklich so eine Ruinenerde gibt,
die man besuchen kann und erkunden kann,
ist das das allererste, was ich tue, sobald es mir möglich ist,
dahin zu fliegen und einfach in ruinierten Gebäuden rumzustöbern,
weil ich das so gerne mache.

Also ich liebe ja in Fallout einfach dieses, auch da,
die Story eigentlich links liegen zu lassen
und stattdessen einfach nur in Fallout 4
durch die Ruinen von Boston zu Klamüsern
und da zu gucken, was ist da passiert,
was finde ich auf den Computern für E-Mail-Nachrichten,
was haben die Einwohner da vielleicht versteckt
und schätzen, was ist da seit dieser Krieg,
die ganze Welt zerlegt hat, was ist da eigentlich geschehen
in dieser Ecke.

Und wenn mir Star fehlt, dieses Gefühl,
auch mal ein bisschen wiedergeben kann,
sei es, ob dann auf dieser ruinierten Erde
oder vielleicht auch auf anderen Planeten,
wir haben auch auf anderen Planeten so Ruinenstrukturen gesehen,
wenn mir dieses Spacearchäologen-Gefühl,
wenn ich das da kriege,
ah, wäre das toll.

Und ein bisschen habe ich es ja auch.

Es geht ja auch um dieses, in der Story selbst,
um dieses Alien-Artifakt,
also es wird wahrscheinlich ein Alien-Artifakt sein,
also dass eine fremde Intelligenz gebaut hat,
dieses Artifakt.

Also ein bisschen Archäologie-Feeling wird ja dann drin sein

und das mag ich einfach so gerne in solchen Open-World-Spielen.
Das erste, was du machst,
wäre also die Erde aufsuchen, okay?
Ein ganz loses Universum.
Ja klar, erst mal nach Hause.
Erst mal nach Hause aufs Klo.
Und deine Eltern besuchen in Starfield.
Nach Karlsruhe, die kleinste überlebende Pyramide.
Ja, genau, nach richtig, oh ja, richtig,
Karlsruhe und die Pyramiden, genau, da gibt es eine Verbindung.
Und danach gehe ich meine Eltern besuchen.
Dass das geht, wissen wir ja jetzt.
Und dann werden wir Vertrautenorte aufsuchen
und dann kommen wir, was will, in Starfield.
Was für diese Space-Archäologie spricht,
ist ja auch eine Sache,
die Sie im neuen Showcase jetzt gezeigt haben,
bzw. die man fast hätte übersehen können.
Aber Sie haben kurz eine neue Fraktion gezeigt tatsächlich.
Es gibt nämlich eine ganz kurze Szene,
in der man so ein Banner sieht.
Auf dem steht Terrain Preservation Society.
Sprich eine Gesellschaft, die sich dem verschrieben hat,
die menschliche Kultur irgendwie zu präservieren,
so sagt man.
Und diese Fraktion weiß ja darauf hin,
dass es sehr wahrscheinlich irgendeine Fraktion sein wird,
die uns wahrscheinlich so, ich sag mal, Sammelquest geben wird,
die wahrscheinlich so in die Richtung gehen,
fliegt mal auf die Erde und findet das
oder findet irgendwie dieses wichtige Dokument oder Artefakt.
Das kann natürlich super langweilig sein,
aber es klingt auch ein bisschen cool.
Also wenn Sie dann ein bisschen was rausholen,
Sie sagen, diese Society hat mich ein bisschen
sehr interessiert noch in dem Showcase.
Fliegt zur Erde und findet ein Videorekorder,
damit wir diese antiken Aufzeichnungen abspielen können.
Ja, ich finde das also gerade aus diesem Archäologiegedanken heraus,
finde ich das auch vielleicht cool.
Es sei denn, es sind halt solche Radiant Quests,
wo wir dann, wo die halt einfach zufällige Missionen da generiert werden.
Das heißt so, holen wir mal wieder was von der Erde
in den Ruinen von St. Louis ist.

Eine Kaffeetasse mit Thornt Haaland Motiv.

Dann holst du die, fliegst zurück und dann heißt es, ah, cool, ja, cool, dass du das gemacht hast.

Weißt du was, in den Ruinen von St. Louis ist eine Kaffeetasse mit Thornt Haaland Motiv, fliegt doch mal dahin und holt die.

Okay, weil so war es ja in Fallout 4.

So waren ja diese Radiant Quests mit ihren immer gleichen Zielen.

Das ist ja insgesamt so eine Sorge einfach.

Wie viel füllen Sie mit tatsächlich?

Sie sagen ja, es ist das meiste an handgebauten Inhalten, was es jemals gab für ein Bethesda-Rollenspiel.

Sie haben mehr Dialogzeilen als Skyrim und Fallout 4 zusammengenommen in Starfield.

Also Sie sagen ja, da steckt so viel Handgebautes drin.

Aber immer wenn Bethesda auch nur den Ausdruck prozedurale Generierung in den Mund nimmt oder nebenbei Falme, ist halt diese Angst da.

Und dann ist es so, dass Sie es auch immer wieder sehen.

Hoffentlich nutzen Sie es halt nicht für so Lamo-Quests, wie wir sie in Skyrim und in Fallout hatten.

Deswegen, da muss ich jetzt spontan auch dran denken, als so diese Earth Preservation Society erwähnt hast.

Das ist auf jeden Fall das wäre das hintere Ende der Scala, was Sie machen könnten.

Aber das obere Ende der Scala wäre, dass das tatsächlich eine spannende Quest-Reihe wird.

So ein bisschen wie so eine Gildequest, man aus Elder Scrolls eigentlich kennt, dass man vielleicht sich auch ein bisschen hoch arbeitet.

Aber dass man vielleicht zum Beispiel am Anfang eher irrelevante Sachen auf der Erde sammelt, sich ein bisschen hocharbeitet in dieser Society und dann irgendwann wichtigere Aufträge bekommt.

Und zum Beispiel wirklich historische Artefakte irgendwie finden, Solo oder historische Dokumente,

die wir tatsächlich aus unserer realen Geschichte kennen oder so. Das finde ich mega cool.

Also ich glaube, generell wird das ja vielen zu sein.

Hier ist dann eigentlich ein Auftrag, wie mich das sagt.

Und dann drehen sich alle um und machen erstmal den Nebenquest.

Und ja, die verschiedenen Fraktionen mal schauen, welche einem liegt und sich anschließen und alle anspielen und für die Quest machen.

Ich glaube, die Preservation Society war auch die mit dem Easter Egg mit der Nirnwurzel, oder? Echt? Es gab einen Nirnwurzel-Easter Egg? Tatsächlich, es gibt irgendwo als Easter Egg, weil man sieht da diese Reihen von Pflanzen, die Leute hegen. Und in einem dieser Töpfchen ist etwas, das entweder sehr hässlicher Löwenzahn ist oder eine Nirnwurzel. Nein, macht sie auf. Also nicht in dem Material, was sie da zeigen. Also das ist eine normale, es ist keine Puppe in der Nords. Das grenzt das schon mal ein. Aber ich glaube, da hat sich jemand das nicht verkneifend können, zumindest für die Präsentation, da das Essen rein zu pflanzen. Jetzt höre ich gerade den Nirnwurzel-Sound in meinem Hinterkopf. Ja, ich glaube ja alle. Aber du sagst es auch gerade, Sie haben in ein paar Szenen gezeigt, zum einen von dieser Society, aber auch von anderen Fraktionen und Gruppierungen, die mir viel besser gefallen haben als in dem ersten Showcase vor einem Jahr. Also es ist sehr viel persönlicher, menschlicher, so ein bisschen chaotischer. Es gibt sehr viel mehr Details zu sehen als damals noch. Zum Beispiel diese Preservation Society hatte auch so eine Szene mit einer kleinen Party, mit Luftballons, wo ich denke, ach Gott, wie süß, die machen Luftballon-Partys noch in der Zukunft. Und da sind so die Dinge, die ich liebe und die für mich sci-fi wieder ansprechender machen. Weil ich muss jetzt sagen, sci-fi ist nicht in den Top 3 meiner Lieblings-Settings. Aber sobald es ... ja, es tut mir leid. Du bist immer so schockiert, wenn du Sachen über mich rausfindest. Du fühlst die Schriftliste, oder? Ja, das ist halt wie immer so ein Ausflug in den Kaninchenbau. Man weiß nie, was passiert, was jetzt wieder kommt. Aber es ist cool. Ich bin ein Story-Shooter nicht so gern. Da warst du auch kurz davor, mich rauszuschicken aus dem Talk. Ja, ich mache eine Liste. Mal gucken. Ich finde es total cool, dass Sie den Punk-Faktor von NASA-Punk

noch ein bisschen hochgedreht haben.
Zumindest präsentationsweise,
dass wir einfach mehr noch von diesen Details
und diesen menschlichen und bisschen chaotischen Faktoren gesehen haben.
Weil das macht das Setting für mich dann wieder spannend.
Ich muss sagen, das ist aber trotzdem noch relativ steril wirkt.
Aus so vielen verschiedenen Gründen.
Also, ja, ich mag diesen realistischen Stil immens,
wo man wirklich sich zumindest vom Gefühl her
als absolute Lion sagen könnte,
oh, das sieht aus wie etwas, das funktionieren würde als Roboter-Design
oder als Raumschiff-Design.
Das gefällt mir.
Aber auch die Leute, ich meine, sie zeigen da,
ja, wir haben so viel Gesichter gescannt,
und dann kann man da verschiedenste Sachen einstellen.
Und so haben wir auch alle NSCs erstellt.
Ich möchte sie die Bethesda-Gesichter nennen.
Die sehen auf den ersten Blick gut aus,
aber wenn sie dann animiert sind,
sind sie irgendwie immer in so einem Uncanny Valley, finde ich.
Also, das ist nicht deren Stärke.
Das ist also der menschliche Funke.
Es ist nicht zwingend die Stärke bei Bethesda,
was die Figuren angeht.
Und irgendwie, das ist dann so ein bisschen ...
Ich meine, eine Million Zeilen Dialog sind toll.
Wenn es guter Dialog ist, den ich mir auch hören will,
der spannend ist.
Aber wenn ich stunden, umstunden, umstunden Leuten
mit plastikartigen Gesichtern zuschauen muss,
die mir langweilige Expositionen geben,
dann würde ich lieber einfach ohne durchs Weltall fliegen.
Ich muss das ...
Ich habe es in unserem letzten Talk schon gemacht,
aber ich muss es noch mal zitieren,
weil es einfach jetzt so schön passt,
dieser eine Dialog oder diese eine Gesprächsfetzen
sie gezeigt haben in dieser Starfield Direct.
Und der lautet, ich weiß nicht, ob ich jemals irgendwas geliebt habe.
Außer dich jetzt.
Und wow, mir geht das Herz auf, wenn ich das höre.
Also, ne, das ist ...
So geht Beziehungen nicht.

Also, eine gewisse erzählerische Unbeholfenheit
wird Bethesda wahrscheinlich auch in Starfield wieder in sich tragen.
Sag ich mal, und Story, zumindest Hauptstory
und Beziehungen, das konnten die bisher auch noch nie.
Es gibt in Fallout 4 vielleicht noch Curie,
die einigermäßen interessant wäre als Charakter,
so als Roboter, der aber menschliche Gefühle hat
und dann auch zum Androiden werden kann,
um mit der du dann auch eine Beziehung führen kannst.
Das ist wenigstens noch ein spannender Charakter, aber ...
Also, ich glaube, dass es uns ...
Zumindest im Rahmen der Hauptstory
und was irgendwie Romance angeht, erzählerisch wegbläst,
das würde ich jetzt auch nicht erwarten von dem Starfield.
Ja, ich glaube, ich werde Single bleiben in dem Spiel.
Ich meine, das Spiel muss sich ja viele, viele Vergleiche gefallen lassen,
einfach weil es viele Spiele gibt, die einzelne Aspekte
davon hier schon gemacht haben.
Und bei Romancing und Raumschiffen,
Crews muss ich immer an Mass Effect denken,
wo, glaube ich, alle Leute, die Aliens geromanced haben.
Und wir haben keine Aliens zur Auswahl.
Ich meine, ich find das cool.
Ich mag tatsächlich die Idee von ...
Die Menschheit hat das Gefühl, sie ist hier allein
und es gibt nur so ein paar Hinweise darauf,
dass es was anderes gibt.
Aber ich weiß nicht, die Charaktere, die sie dann gezeigt haben,
sind alle so, ja, okay, du bist da.
Ja, und auch so Stereotyp halt dann ein bisschen.
Also gut, vielleicht steckt noch mehr dahinter,
aber der eine ist halt der ehemalige Space Cowboy
und der andere ist der ehemalige Space Pirat.
Ja, und dann denkst du, ich mein, klar, es kann noch mehr geben.
Ja, und es wird hoffentlich auch noch mehr geben
und hoffentlich auch noch mehr Geschichten,
die man mit denen erleben kann.
Sie bekommen ja auch alle ihre Quest rein,
wie es inzwischen zum guten Ton gehört, einfach.
Ah, ja, aber es ist so ...
Also, ich glaube, die Stärken von Starfield
liegen eher im Erkunden
und ich fliege mal hinaus ins All und schau,
was mir über den Weg läuft.

Und da kann dir scheinbar recht viel über den Weg laufen und recht viel unterschiedliches passieren.
Und weniger so ein, hey, wie es ein Outer Worlds zum Beispiel hat, oder wie es auch ein, na ja, wie es ein Mass Effect auch hat zum Teil mit seinen Charakteren.
Ein, hey, ich will wissen, was mit den Figuren passiert.
Ich will wissen, wie entwickeln sich Charaktere weiter über den Verlauf der Story?
Welche Geheimnisse haben Charaktere vielleicht?
Also, das noch mal, das ist nicht Ihre Stärke.
Ich verstehe eure Punkte.
Ich freue mich trotzdem, dass ich romance'n kann.
Außerdem habe ich Alistair in Dragon Age Origins Geromance.
Das heißt, schlimmer kann es gar nicht werden für mich.
Der war aber gut geschrieben.
Er war gut geschrieben, aber als furchtbarer Charakter.
Ja, aber bis heute verfolgt mich das Gespräch, das man eben mit dem führen kann, darüber, ob man jemals an einem Lampenpfal im Winter gelect hat.
Ja.
Als sehr unbeholfene, ich bin auch Jungfrau mit Hafer.
Und das Brä, er hat sich eingebrannt.
Und Alistair ist ein Charakter, den man sich merkt.
Und der weird ist auf seine Art und Weise.
Und ich weiß nicht, ob...
Das kann man natürlich jetzt noch nicht sagen.
Aber ich muss auch sagen, wir haben alle von den Gesichtern zusammengestellt.
Das sind alles keine Personen, die es in echt gibt.
Ich will sagen, dass ich inzwischen das schon doch sehr mag, wenn Leute tatsächlich echte Menschen verwenden als Grundlage.
Tatsächlich Darsteller verwenden.
Das kann ja nicht nur ein Formel oder Motion Capture sein, sondern was Mass Effect ja auch gemacht hat, einfach Models für ihre Charaktere nehmen.
Weil das gibt den Figuren immer doch etwas individuelleres, als wenn du dir was zusammenglickst aus dem Generator.
Und das wäre gerade für Roman Sable NPCs, wäre das ganz cool gewesen.
Ich muss sagen, dass von den NPCs mich am meisten angesprochen hat in der Präsitation, die wir bisher haben, was gut.
Aber der hat scheinbar Charakter.

Ich meine, Roman Sable Roboter wären auch nicht neu für Bethesda.

Richtig.

Richtig.

Ja, ich möchte ja auch immer so die Grundprämissen,
die sie haben für ihre Charaktere.

Es gab ja auch in Fallout 4 den Mutanten der Shakespeare zitiert,
zum Beispiel.

Und von der Milch der Menschenliebe spricht und so was.

Toll, also das waren ja immer auch gute Ideen.

Und ich hoffe, also wie gesagt die Präsentationen,
die geben solche guten Ideen ins Starfield zu sehen.

Aber wir wissen ja zumindest, dass sie sie haben könnten.

Und da...

Ja, mal gucken.

Vielleicht überrascht es einen dann auch,
in der sich noch irgendwo mit cooleren Personen charakteren.

Ich greifte vielleicht schon ein bisschen vor
für was, was ich eigentlich später mit euch besprechen wollte,
aber es passt gerade so gut.

Weil ich verstehe total eure Punkte,
dass sie das Bethesda-Spiele nie wirklich guter waren,
die man beschreiben, mit denen man mitfiebert,
oder die irgendwie besonders memorable sind,
also bis auf einige Ausnahmen,
dass sie nicht besonders gut sind mit Interaktion.

Ich gehe zum Beispiel auch nicht davon aus,
dass, wenn man sich eine Crew zusammenstellt
oder Leute in seiner Basis wohnen lässt,
dass die untereinander irgendeine Form von Beziehung haben.
Das fände ich cool.

Ich gehe aber nicht davon aus.

Also ich gehe zumindest nicht davon aus,
dass das besonders tiefgehen wird,
abseits von ihren klassischen Oblivion-Dialogen,
in denen sie darüber sprechen,
und dann sagt der andere schönen Tag noch,
und dann drehen sie sich um und gehen weg.

So wie wir es halt kennen und lieben.

Ich gehe nicht davon aus, dass das so ist.

Ich fände das auch alles besser.

Also wenn ich natürlich immer Bioware im Hinterkopf habe,
oder auch andere Rollenspiele,
die das viel für besser machen,
aber ich habe irgendwie fast immer so ein bisschen

einen anderen Anspruch an Bethesda-Spiele.
Weil, und da greif ich jetzt ein bisschen vor,
aber Bethesda-Rollenspiele sind für mich immer ein Stückchen mehr
Simulationen, als die Rollenspiele sind.
Und deswegen habe ich eher
eine Erwartung, die zum Beispiel vergleichbar ist
mit einem Sims,
als eine Erwartung, die vergleichbar ist
mit einem Dragon Age.
Also wenn ich dann zum Beispiel
eine romance oder wie auch immer geartete Beziehung
zu einem Charakter habe,
dann versuche ich da
sehr viel meiner Fantasie eigentlich
freien Lauf zu lassen,
und mehr so ein bisschen zu sagen,
okay, ich habe jetzt simuliert,
dass für uns Romansen der Dialog war,
vielleicht so mittelmäßig, aber in meiner Fantasie
ist das und das ist gedanklich passiert.
So wie es halt in Sims eben auch ist,
wo Sie ja eh nur sagen, wabadabahu.
Und das ist auch kein guter Dialog.
Also versteht ihr, was ich meine,
was so ein bisschen das Mindset ist, was ich habe?
Ja, ich verstehe, was du meinst.
Und ich würde es auch absolut unterschreiben,
dass die Stärke, die Simulation der Welt ist
und nicht der Story ist und der Interaktion
der Charaktere drin. Und das ist auch das,
was ich wirklich zu schätzen weiß.
Bethesda-Spiele, sobald man das Intro hinter sich hat,
sind für mich Spiele, die sagen,
die breiten sich dann aus
und dann lehnen sie sich zurück
und
winken so aus der Ferne
und dann kann ich mich entscheiden,
wo ich hingehen will und was ich machen will
und ich mag das auch sehr.
Aber es ist halt keine Rollenspielstärke
in dem Sinne, sondern eine Sandboxstärke,
die Sie da zeigen.
Da freue ich mich auch immens drauf.

Insofern, das ist schon kritisch,
ich gehe jetzt so die vielleicht ein bisschen
in die falsche Richtung geht,
und von bei mir daher kommt,
dass Sie halt das betont haben
und hier ist eure ganze Crew
und ihr könnt sie romance.
Können wir mehr über die 1.000 plus
Planeten reden?
Wie viele Biome habt ihr?
Was kann ich denn machen?
Wie viele Basen kann ich bauen?
Gibt mir die Infos von dem,
wo ihr eure Stärken habt.
Du hast jetzt gerade schon
das spannende Thema angesprochen
und da bist du Maria,
auch absoluter Expertin drin.
Wir haben ja auch, als wir im Podcastfest
das letzte Mal über Starfield gesprochen haben,
dass du so spannende Aspekte angerissen,
die ich super gern heute noch mal aufgreifen wollte.
Da hast du zum Beispiel darüber gesprochen,
wie wenn du halt per den Paper leitest
und selbst auch eine Welt erschaffst
oder selbst eine Story erschaffst,
dass du dann ja teilweise auch
mit Zufallstabellen arbeitest
oder dass andere Leute auch mit Zufallstabellen arbeiten,
was dann eben bestimmte zufällige Ereignisse sind,
das ja als Beispiel genannt, um zu sagen,
hey, zufällige Ereignisse oder prozedurale Ereignisse
können cool sein,
wenn man mit den entsprechenden
vorgearbeiteten Ressourcen arbeitet.
Und so in etwa wird ja wahrscheinlich
auch das Leveldesign der Planeten in Starfield
zum Beispiel funktionieren.
Und was ist da dein Eindruck
mit der Erfahrung, die du hast?
Also es klingt für mich so,
als würden Sie von der Designphilosophie
her etwas verwenden,
was von der per den Paper Richtung,

aus der ich ja eigentlich vor allen Dingen komme,
etwas ähnelt,
was in einer
schwedischen Firma sehr verbreitet ist,
die per den Paper Spiele macht.
Und das ist zwar zufallsgenerierte
Landschaften und zufallsgenerierte
Welten, wo du halt
auswürfelst, was du begegnet
und dergleichen, aber dann gibt es
fertige sogenannte Schauplätze,
die in sich abgeschlossen Stories sind,
die miteinander verknüpft sind
und einen Ort mit NSCs und dergleichen
bei platzieren.
Und das hat bisher immer sehr gut für mich funktioniert.
Es gibt da ein Spiel,
dass sich quasi über alles Liebe verbinden lernt,
dass genau nach diesem Prinzip funktioniert
und dass auch dieses Erkunden,
diesen Frontiergedanken sehr stark drin hat,
dass du die Welt halt für dich erkundest
und rausfindest, was da ist.
Und der dann halt, wenn du Story willst,
die Story in diesen Schauplätzen präsentiert,
die dann miteinander verknüpft sind.
Und für mich klingt das sehr ähnlich,
was Sie da beschrieben haben mit diese Planeten,
was Sie dural generiert.
Und dann sind auf diesem Planeten an Orten,
wo es passt, quasi angedockt,
fertige Story-Elemente
beziehungsweise fertige Storyorte.
Und das ist eine Methode,
die richtig gut funktionieren kann.
Kann!
Also das ist ein Prinzip,
wo ich auf jeden Fall unterschreiben würde,
dass sich das eignet für die Art von Spiel,
die Starfield offenbar sein will.
Und jetzt ist wirklich die Frage,
womit ist das befüllt
und was sind da die vorherrschenden Eigenschaften?
Ich mag es, wenn dann Überraschung drin ist.

Ja.
Und wenn auch ein bisschen Gegensatz drin ist.
Und
darauf hoffe ich jetzt.
Also, dass man wirklich überrascht werden kann
von den Dingen, die da sind.
Und dass es nicht halt eben
abgleich dieses das Biom,
dieses die Größe des Planeten,
diese Fraktionen haben dort das Sagen.
Und jetzt packe ich dir
diese eine Quest mit Biomplanetfraktion dahin.
Sondern
dass es dann zu blöd das klingt,
ein Surprise-Algorithm hat.
Oder so, dass es dir halt auch Sachen hinpakt,
die ein kleines bisschen seltsam wirken.
Aber trotzdem gerade ausreichend passen,
dass es dir nicht lächerlich erscheint.
Versteht ihr, was ich meine?
Also das ist nicht...
Du kommst über den Hügel und dann ist da,
auch wenn es zuvergeneriert ist,
trotzdem genau das, was du erwartest.
Du kommst über den Hügel und sagst dir, was zur Hölle macht,
dass hier ich will es rausfinden.
Das ist absolut, ja.
Das ist ja genau diese Überraschung,
die du ja sonst auch in diesen handgebauten Welten hast.
Wo man dann choreografieren kann,
dass du kommst über den Hügel
und dahinter ist ein Gift-Teich,
in dem ein Riese badet oder so was.
Dann fragst du dich gleich, okay, warum ist das so?
Und dann fragt sich bei Starfield,
kann ein Algorithmus das
so bauen
und in welchem Rhythmus
kann er das bauen?
Weil ich finde, Rhythmus ist eine ganz wichtige Frage,
ihr könnt sie freier kunden.
Aber wie stellt denn Bethesda dabei sicher,
dass nicht doch
vier Stunden am Stück einfach

nichts passiert?
Ist dann...
gibt es irgendeine...
eine Art Sicherheitsvorrichtung
bei dieser zufallsgen...
oder bei dieser prozeduralen Generierung der Planeten,
die werden ja erst erstellt,
wenn ich zu ihnen hinfliege,
haben sie mehrfach gesagt.
Sprich, was ich dort erlebe,
ist für mich.
Aber wenn ich jetzt die Probe aufs Exempel mache
und wir spiele Tester Sinja manchmal so ein bisschen so
und sage, gut, Todd Howard.
Ja, der übrigens,
wo ich ein Trinkspiel draus mache,
wenn er noch einmal so viele wie noch nie zuvor
bei irgendwelchen Sachen sagt.
Todd Howard, was ist denn jetzt...
wenn ich jetzt sage, ich fliege jetzt
vier Stunden lang
nur zu Monten.
Und zwar zu den felsigst möglichst
aussehenden Monten, die es in dieser Galaxis gibt.
Erleb ich dann was dort?
Oder wird es der langweiligste Trip, den ich jemals hatte?
Und ich glaube, letzteres,
weil sie haben ja schon gesagt,
wenn ihr zu irgendeiner Kakenfelskugel fliegt,
dann erlebt ihr eine Kagefelskugel.
Denn es fliegen da draußen
auch im allgenügend Kagefelskugeln
rum, in echt.
Ein Guteil,
ein Gerüttelmaß dieser Planeten
ist einfach langweilig.
Vielleicht gibt es da ein paar Ressourcen,
die ich abbauen kann.
Aber es gibt nicht,
platziert sich hin und wieder
eine Quest drauf,
dass ich, das gab es ja auch zu sehen
in der Präsentation, dort einen
gestrandeten Astronauten treffe,

den ich dann in meine Crew aufnehmen kann
oder sowas.
Aber wenn ich halt dann,
wenn man es drauf anlegt,
dann wirklich sagt, okay,
jetzt zeig mal, was du kannst.
Jetzt gibt mir mal hier deine
Zufallsbegegnungen.
Das ist eigentlich
nur durch die Heide zu fahren,
wo es nichts gibt.
Dann bin ich mal gespannt,
was dieses Spiel aus dem Hut zaubert.
Es gab eine coole Sache,
die Todd Howard in einem Interview erwähnt hat
mit IGN,
als er gefragt wurde,
nach einem Lieblingsmoment,
den er beim Spielen von Starfield erlebt hat.
Er war auf so einem Wüstenplaneten unterwegs
und da war ein Sandsturm.
Es gibt Wetterbedingungen,
wo ein Sandsturm,
was er auf dem Hut hat,
landet, zufallsbasiert,
ein Schiff voller Feinde.
Keine Ahnung was,
da landet ein Raumschiff,
spuckt Leute aus,
die auf ihn schießen,
dann schießt er auf die am Boden
in diesem Sandsturm,
geht dann aber in ihr Raumschiff rein,
das da gelandet ist
und als er da reingeht,
geht die Luke zu,
und kann dort dann weiter
an Bord dieses Schiffes kämpfen
oder es dann vielleicht sogar entern
und seiner Flotte hinzufügen
oder so was.
Erstens das geht
und das hat Todd Howard auch gesagt,
er wusste auch nicht, dass das geht,

aber offensichtlich geht es,
dass man selbst in fremden Raumschiffen
ins Weltall hinauf geflogen werden kann.
Das andere ist,
das sind kleine Zufallselemente,
die man ja auch schon aus Skyrim kennt,
die man ein bisschen aus Fallout 4 kennt,
die cool sein können.
In Fallout 4 war es dann auch,
da landet Wirtibird mit 5 Leuten
von der stellenden Bruderschaft
und dann spawnen direkt daneben 5 Supermutanten
und dann geht halt da ein Gefecht ab
und alles explodiert
und du bist einfach nur zufällig dran vorbeigekommen.
Aber wie viel davon gibt es denn
tatsächlich an unterschiedlichen Inhalten
oder ist es dann halt immer
dasselbe Raumschiff mit 5 Leuten,
mit Gewehren, die da landen
und dann bin ich im Weltraum jedes einzelne Mal.
Das ist halt,
das ist so eine große Unbekannte, finde ich,
bei Starfield.
Wie viel, wie anhaltend cool kann es sein,
sozusagen
und anhaltend überraschend kann es sein,
das finde ich noch super schwer
einzuschätzen. Ja, ich auch.
Wir können ja da eigentlich
fast nur spekulieren, basierend auf
vergangenen Bethesda-Rollenspielen,
das ist ja der einzige Anhaltspunkt, den wir da haben
und dieser
Moment, den du da beschreibst, mit dem
Raumschiff, das plötzlich startet und
plötzlich ist er im Weltraum, erinnert mich an
einer meiner liebsten Quests aus Oblivion,
nämlich in der, wo man auf der Schwimm den
Schüsse übernachtet, auf dieser
Schiffspension und die wird plötzlich
das Nachts von Piraten entführt
und plötzlich ist man auf dem offenen Meer
und ist so, ich wollte hier wirklich nur

übernachten. Und das sind halt genau die Dinge, die sind in Oblivion vorgeschrieben gewesen, aber wenn sie solche Dinge natürlich schaffen per oder Zufallsgenerierung, was ja durchaus nochmal zwei verschiedene Sachen sind, ein bisschen noch weitflächiger auf der Welt zu verteilen und mit noch mehr Überraschung, so dass man es nicht zweimal erlebt oder dass nicht zwei Leute das Gleiche erleben, dann finde ich das eigentlich mittlerweile ganz positiv. Mittlerweile muss ich sagen, haben sich fast, glaube ich, mich ja und meine Meinung ein bisschen geschiftet, was das angeht, weil du warst vorher eigentlich ganz angetan von dieser Größe der Spielwelt generell, natürlich trotz aller Bedenken und ich war vorher so ganz schön abgeturned davon, dass sie überhaupt gesagt haben, ja, es ist hier New Atlanta, das ist die größte Stadt, die wir je gebaut haben und es ist keine Bethesda-Welt, es ist ein Bethesda-Universum, da ist mir direkt, habe ich richtig schlechte Laune bekommen, weil ich dachte, so abseits von diesem SciFi-Setting, wo es natürlich absolut notwendig ist, diese Form von Größe und unendlichen Weiten zu haben, finde ich das super abturned. Jetzt mittlerweile habe ich ein bisschen darüber nachgedacht und stell fest, okay, das hat für mich gar nicht nur mit dem SciFi und Weltraum-Setting zu tun, das hat für mich tatsächlich auch damit zu tun, dass das Durchaussachen sind, die ich mir zum Beispiel in Elder Scrolls gewünscht habe. Also ich weiß, dass meine größte Faszination von Elder Scrolls immer war, zu wissen, dass da draußen noch mehr Ländereien sind und auch zu wissen, wie die Aussehen von Erzählungen. Also ich war immer ganz großer Fan von allen Welten, die noch nicht in einem Single-Player

Elder Scrolls vorkamen, irgendwann kam er dann in Elder Scrolls Online und hat die zum Teil gezeigt, dass er so ein bisschen die Magie kaputt gemacht hat, weil er natürlich nicht der Production-Welt in jeder Welt drinsteckt, die für ein Single-Player-Spiel reingeflossen wäre, deswegen war es dann teilweise so ein bisschen halb. Aber ich war zum Beispiel immer Riesenfan von Fallenwald, wo die Waldelfen herkommen und einfach zu hören, oh mein Gott, da gibt es noch eine Welt, die völlig anders ist als die, in der ich gerade bin, in Oblivion oder Skyrim oder Morrowind. Und der denke ich mir so, okay, eigentlich bietet mir Staffel jetzt genau das. Eigentlich macht es genau das, was ich immer gehofft habe in Elder Scrolls, nämlich diese anderen Welten auch besuchen zu können. Wenn ich jetzt auf dem Planeten stehe und da hinten den Mond sehe, kann ich dahin fliegen, weil ich denke, oh, was ist da wohl? Und weil du gesagt hast, sie werden wahrscheinlich auch natürlich irrelevante Planeten haben, auf denen du nur Ressourcen abbauen kannst, wenn ich das richtig verstanden habe, haben sie ja sogar gesagt, dass das zumindest erkennbar sein wird vorher. Also wenn du den Planeten scansst oder vorher in deinem Menü siehst, dann weißt du, glaube ich, ob er Leben beinhaltet grundsätzlich, also ob da Kreaturen, Slash, Menschen leben oder ob er komplett unbewohnt ist. Das heißt, du weißt zumindest vorher, worauf du dich einlässt. Ja, das stimmt. Ich glaube, du weißt sogar schon, ob er irgendwelche erkennbaren Hotspots hat. Also seltsames Gebäude oder sowas. Ich glaube, das sagt es dir auch schon. Klar, natürlich, dann kann ich ja immer noch sagen, ich fliege halt einfach nicht zu Welten, die mir schon die Zunge raus strecken und sagen, ich bin langweilig.

Das kann man natürlich machen.

Das war ja nur ein Gedankereperiment zu sagen, aber es ist dann, wenn ich ählt spätschig bin, langweilig umarme und sage, okay, dann schauen wir mal, wie langweilig du sein kannst. Spiel. Und ob dann irgendwann der Algorithmus sagt, oh mein Gott, der Typ bewegt sich durch die langweiligsten möglichen Welten, das kann es nicht sein, wenn das jetzt so weiter geht, hört er auf zu spielen und dann kauft er nie DLCs. Also wir müssen ihm, es muss jetzt was passieren und dann...

Tochter Drache auf.

Na ja, zumindest Drachen ähnlich.

Ja, als...

Ja, nicht AirPods, sondern hier

iPods aufkam und dergleichen an Schaffelfunktionen und so etwas.

Die Leute festgestellt haben, dass Menschen mit echten Zufallsgenerierungen nicht klar kommen, weil sie sagen, das kann doch nicht sein, dass zweimal derselbe Song kommt oder die zwei Songs, die Aufnahmen auf einen sind, dieser Alben hintereinander sind, direkt hintereinander oder so. Aber das ist echt ein Zufall und dass sie dann halt quasi in der solche ungewöhnlichen Ergebnisse aus den zufallsgenerierten Listen wieder entfernt.

Und ich denke so,

ich meine, man müsste es schon wirklich mit Absicht daneben schießen, wenn man es dann nicht ähnlich machen würde, dass das Spiel halt dir in regelmäßigen Abständen etwas generiert und dich nicht stundenlang irgendwie eine Durststrecke fliegen lässt, ohne dir irgendwas zu präsentieren. Also wie Geraldine schon sagt, es gibt einen Unterschied zwischen prozedural generiert und zufallsgeneriert, dass es wirklich feste Vorgaben hat, aus denen sich dann verschiedene Iterationen heraus ergeben.

Ich meine, sie sagen ja prozedural.
Ich denke, dass die Story-Sache dann ähnlich funktionieren wird, dass es halt feste Vorgaben hat, dass pro Planet so eine Sache oder zumindest pro Sonnensystem so und so viele Sachen auftauchen werden und miteinander vernetzt sein werden. Ich meine, ich mit meiner begrenzten Erfahrung würde sagen, so waren wir erst dann mit den Leuten, die sehr viel mehr Ahnung haben von Game Design, vermutlich, zumindest in dem Fall, dass du das Spiel zwar herausfordern kannst, aber es dir dann trotzdem sagt, hier Micha, da ist eine Mission. Ja, um da vielleicht auch nochmal die Begriffe auseinanderzudröseln, diese prozedurale Generierung gilt ja für die Welten selbst.
Und prozedural heißt er auf Basis einer Prozedur, die Bethesda festgelegt hat. Und dazu gehören ja solche Sachen wie die Art des Planeten, das wurde ja schon in YouTube Videos wissenschaftlich errechnet, dass es so um die 10 Biome geben müsste, also von Felswüste über Sandwüste über Wasserplanet, über bewachsener Planet mit Wald und Kone, also so ungefähr um die 10 könnte es zumindest geben, wenn man das wissenschaftlich angeht, nachdem was es halt real da draußen existiert, so dass basiert ja dann auf einer Prozedur, wo das Spiel schaut, okay, wie weit entfernt ist der Planet vom Stern? Es gibt halt nur eine gewisse Zone, in der Planeten mit Leben existieren können. All das außerhalb dieser Zone ist dann vielleicht kark und felsig oder ein kleiner Mond, der kann keine Atmosphäre halten, also ist er halt auch eher kark und wüstig oder wie auch immer. Also da halt dann auf Basis dessen zu schauen und dann kommt

irgendwie dieses zweite, auch wiederum prozedurale System, was dann guckt, okay, wo kann ich jetzt hier handgebaute Schauplätze platzieren? Also genau das, was du gerade gesagt hast, wo kann ich ihm jetzt hier ein kleines Abenteuer geben, da eine kleine Quest hin platzieren und was dann aber noch oben drauf kommt, ist dann tatsächlich ein prozedurales zufälliges System, das dann halt noch diese kleinen Random Encounters einbaut. Feindliches Schiff landet und spuckt irgendwie Soldaten aus. Oder du begegnest irgendeinem Charakter in Skyrim, der dir sagt, hey, darf ich dein Schwert mal kurz halten? Und da gibst du ihm das Schwert und er rennt weg und hat es geklaut. Oder dein Fan verfolgt dich. Dieser Fan. Ich traue den immer noch nicht. Kein bisschen. Also wer die Story von Cicero in Skyrim kennt, Cicero ist natürlich entgegen der Fanannahme nicht der gleiche wie der Adoring Fan aus Oblivion, weil überhaupt nicht dem gleichen Fan der sie folg angehört. Ich weiß nicht, ob das mal jemandem aufgefallen ist. Aber wer die Story von Cicero kennt, weiß warum ich dem Adoring Fan auch in Starfield nicht traue. Auf die beste Art. Ich hoffe, er legt mich um. Oder du ihn. Oder ich ihn. Ich hoffe, er greift mich irgendwann an. Ich hoffe, der hat einen Twist. Der muss einen Twist haben. Wir driften gerade ab, aber der muss einen Twist haben. Alien. Er hat das Alien Artefakt gebaut. Ist ja nur eine Theorie. Das haben wir letztes Mal schon festgelegt. Was eine Theorie ist, kann kein Spoiler sein.

Selbst wenn sie nachher stimmt.
Dann könnt ihr euch nur die Schulter klopfen,
dass ihr es als Erste gesagt habt.
Richtig.
Ich weiß gar nicht, was mit mir passiert ist.
Ich weiß nicht, ob es einfach zu warm ist.
Ich bin gerade in meiner Wohnung
vor mich hinkoche.
Oder ob ich einfach altersmilde werde.
Aber ich war vorher wirklich nicht angetan
von diesem Gedanken,
eine unendlich große Spielwelt wieder zu haben.
Die sogar größer ist,
als vielleicht alle Spielwelten, die ich je gespielt habe.
Und die
mit sehr viel prozeduralem
und weniger handgebautem Content gefüllt ist.
Aber mittlerweile,
jetzt wo ich so drauf rumdenke
und hier vor mich hinkoche
eigentlich finde ich das
zumindest in meiner Vorstellung,
wie ich hoffe, dass es wird, doch ziemlich cool.
Und ich glaube, es könnte
mich wirklich mal wieder richtig reinziehen
in ein Spiel auf eine Art,
wie ich es zuletzt zum Beispiel auch in Elden Ring hatte.
Dass ich wirklich mal wieder das Bedürfnis habe, glaube ich,
Tagebuch zu schreiben
über die Dinge, die ich in dem Spiel erlebe.
Das ist eine Sache, die ich früher total oft gemacht habe.
Als ich wirklich noch sehr, sehr viel
vor allem Oblivion und Skyrim gespielt habe
und andere Rollenspiele,
die halt nicht besonders linear waren
und wo sehr viele Dinge auch außerhalb
von festgelegten Quests passiert sind.
Da hatte ich oft das Bedürfnis,
ein bisschen Tagebuch zu schreiben
und habe einfach so ein bisschen geschrieben,
so fanfictionartig, was ich so erlebt habe
als mein Charakter.
Es ist ja ein Phänomen, was bei Elden Ring auch wieder
für viele Leute aufkam,

weil sie da zum Beispiel auch kein richtiges Quest-Log hatten
und einfach aus der Not heraus dann retugend wurde
und sie gesagt haben, hey, es macht total Spaß,
mir aufzuschreiben, was ich erlebe in Elden Ring.
Und das Gefühl hatte ich, glaube ich,
als ich mir die Staffel Direct jetzt zum 25. Mal
angeguckt habe, dachte ich so,
ich werde so viele Sachen erleben.
Ich glaube, ich habe richtig Lust, das mal wieder aufzuschreiben
und richtig eine Story daraus zu machen
und eine eigene Story wirklich zu erleben,
die völlig außerhalb von Quest-Logs passiert.
Also zum Beispiel, meine Eltern zu besuchen,
einen Outpost zu errichten,
einen Outpost irgendwie vielleicht monatelang
nicht wieder zu besuchen und dann wieder zu kommen
und zu gucken, hey, wie geht es den Leuten,
die ich da angestellt habe.
Ich werde da tagelang auf einem einsamen Mond
zu verbringen und nur irgendwie Material
abzubauen und irgendwie zu sehen,
wie das Songsystem um mich herum sich bewegt
und keine Ahnung, vielleicht
philosophische Gedanken zu haben,
zur Erde zu reisen und die zu erkunden.
Das sind alles so Sachen,
die abseits von Quest-Logs passieren
und die ich total spannend finde
und ich hoffe, ich werde da nicht enttäuscht.
Stimmt schon,
das wird wahrscheinlich sehr viel individueller,
was man erlebt. Also ich meine, das versprechen Sie
total und
das könnte mal wieder ein Spiel sein,
wo man vergleicht,
was für vollkommen unterschiedliche Dinge
einem passiert sind.
Ja, es ist ja auch eine andere Art
von Rollenspiel, als man sie halt
bei einer geführteren Erfahrung
hat. Also, als man sie
in sowas wie Dragon Age und selbst in einem Mass Effect
erlebt,
wenn man sagt, in einem Starfield

oder auch in den anderen Open-World-Spielen von Bethesda, auch in dem Fallout ist, kannst du ja auch einfach sagen, okay, ich meine, Geraldine, du bist das beste Beispiel dafür, okay, ich mache jetzt einfach mal irgendwas, was vom Spiel an sich nicht vorgesehen wäre, aber weil es halt diese Welt-Simulation ist, ist es trotzdem valide es zu spielen und diese Rolle einnehmen zu wollen, wie zum Beispiel Kohlbäuerin zu sein, die dann einfach cool anbaut auf ihrem Feld und ihn dann in der Stadt verkauft. Ich weiß nicht, was du meinst, das habe ich nie gemacht, das kannst du nicht beweisen. Sie sitzen zu Tonaufnahmen. Also, was ich wirklich toll finden würde, wäre das, was irgendjemand mal den Skyrim-Effekt genannt hat, dass du das Ende einer Quest machst, bevor du den Anfang kriegst, irgendwie du kommst in den Ort und sagt, ah, wir haben ein Problem mit einem Riesen und der hat Schwert XY19 für, du sagst, ah, die Riesen, die ich gestern erschlagen habe. Also ja, wenn das dann sozusagen auffunktionieren könnte, dass diese Quests und die Sachen, die miteinander zusammenhängen, auch anders aufgeknüpft werden, weil das fand ich tatsächlich sehr reizvoll als Simulation einer wirklich lebendigen Welt, dass du halt auch in den falschen Reihenfolge über Dinge stolpern kannst, bis dann hinterher Sinne ergibt. Das finde ich schön. Unbedingt. Und Simulation einer lebendigen Welt ist für mich auch nochmal ein sehr spannendes Stichwort, weil ich mich auch da frage, wie das Starfield gelingen kann, weil an sich ist ja jeder Planet erst mal, ist ja für sich. Also, selbst wenn du irgendwie Jameson hast, dein Malfa Centauri System, wo New Atlantis

die Hauptstadt der United Colonies,
dann ist es ja erstmal dieser eine Planet,
der ja sicherlich verwuselt ist
in dieser Hauptstadt mit sehr vielen NPCs,
angeblich hat der Ryan McAffrey
von IGN erzählt, der das auch schon eine Stunde
lang spielen konnte Starfield, den wer deswegen
hassen, da kann ich nicht mehr mögen,
hat erzählt, da gibt es halt ganz viele Leute,
mit denen du halt typisch
Bethesda reden kannst, die allermeisten
davon haben nichts Substanzielles zu sagen,
aber es ist ja egal, also ganz viel,
was da rumwuselt in dieser Stadt.
So, das ist jetzt aber dieser eine Planet.
Und was ich mich gefragt habe,
wenn man zum Beispiel durch Himmelsrand läuft
in Skyrim, kannst du auch da
immer wieder, du kannst
Wachen patrouillieren
sehen, oder Leute, die die Uniformen
von Wachen an haben und drei Büsche
weiter liegen, ein paar Wachenleichen
im Gebüsch, also Banditen, die den ihre
Uniform weggenommen haben, oder du triffst
irgendeine Gruppe Vampire, die
gerade im Kampf ist gegen
einen Rudelbauern oder sowas, oder
und das ist mein Lieblingsbeispiel,
du findest raus, durch Beobachtung
oder wie ich damals nämlich das
Lösungsbuch gelesen habe,
dass Gruppen von Bauern
bemale Kühe
in die Lager von Riesen treiben,
um sie dort
den Riesen als Opfergabe
da zu bieten. Das passiert einfach
um dich rum, zufällig
innerhalb dieser Welt. Und jetzt
frage ich mich, wie überträgt sich sowas
oder kann man sowas überhaupt übertragen
auf so ein Universum, wie es da fehlt.
Also gibt es dort zum Beispiel auch

irgendwie so, weiß ich nicht,
Handelsrouten zwischen Planeten
mal als ganz simples Beispiel. Dann wird halt
auf dem einen Planeten
Rosenquats abgebaut
dann in Raumschiff verladen
sozusagen, zu einem anderen Planet
geflogen und dort irgendwie abgeliefert.
Das heißt ja nicht, dass sie sofort ein
galaxyweites Wirtschaftssystem simulieren
müssen, das wird vielleicht dann noch
wieder überhöhtere Erwartungen wecken,
das ist auch nicht dran so wirklich. Aber
werde ich zumindest diese Art von
Lebendigkeit erleben in diesem Universum.
Ist das was ich meine? Also, dass ich wirklich
das Gefühl habe, das sind halt nicht nur
ein paar Zufallsprozedural
oder wie auch immer generierte Planeten,
die hier in der Galaxis verteilt sind
und okay, der größte Teil davon ist umbesiedelt,
da muss es nicht sein. Aber
zumindest in dem Teil des Weltraums, in dem
Menschen leben,
kann ich diese Menschen
auch beobachten. Bei diesem
Thema, wo so viel Gestein abgebaut wird,
gibt es da irgendwie Schifffahrtsruten
dann nach Alpha Centauri?
Gibt es irgendwie, weiß ich nicht,
kann ich auf maßenden Typen treffen,
der mir erzählt, okay, er geht jetzt
seine Oma besuchen auf Alpha Centauri
und dann fliege ich hinterher und er
besucht wirklich seine Oma. Also alles jetzt
superfiktive Beispiele, aber einfach
dieses, auch das hat mir noch gefehlt,
das hat man so nicht gesehen, dieses Gefühl
zu haben, wirklich in einer
simulierten, lebendigen Welt
nicht nur auf dem Planeten selbst, sondern
Planeten übergreifend,
kann mir auch noch nichts richtig drunter
vorstellen.

Das ist wirklich insofern spannend, weil ja die Planeten technisch gesehen nicht zusammenhängen.

Also weil man ja auch selbst nicht nahtlos zwischen dem Planeten hin und her reisen kann.

Da weiß ich halt nicht, was die Technik ist, die dahinter steckt. Das Einzige, was man halt vergleichen kann, ist natürlich,

dass auch durchaus in Elder Scrolls Charaktere manchmal den Weg antreten und irgendwo hingehen, wo dazwischen ein Ladebalken ist. Also

simpel gesagt, dass sie in ein Haus gehen und dazwischen ist ein Ladebalken. Wenn es wirklich nur die Art von Ladebalken ist und dazwischen simuliert wird, dass sie halt da irgendwie, weil sie sich nicht eine Stunde hinbrauchen, ist es theoretisch durchaus möglich.

Ich fände es auch enttäuschend, sag ich mal, wenn sie Universum so verstehen, dass die meisten Planeten für sich genommen abgeschlossen sind und nicht mit anderen Planeten interagieren.

Es ist ja auch so, dass in Skyrim zum Beispiel grundsätzlich alle Kreaturen und alle Gegenstände darauf ausgelegt sind, potentiell miteinander zu interagieren, weil es eben sein kann, dass sie auf dem gleichen Raum landen. Das sieht man ja daran, dass zum Beispiel YouTuber manchmal Videos darüber machen, wie sie jede Kreatur in Skyrim irgendwie in der Arena packen und gegeneinander kämpfen lassen, um rauszufinden, welche die stärkste ist oder so. Und es gibt dann eben Kreaturen, die hostile gegeneinander sind, aber auch Kreaturen, die es nicht sind. Also es gibt ja zum Beispiel Kreaturen, die es nicht sind. Und diese Art von Komplexität ist eine Frage, ob es das geben wird. Also ob es nicht Dinge gibt, die überhaupt nicht dafür gedacht sind, jemals aufeinander zu treffen und jemals irgendwie interaktiv miteinander

zu sein.

Ich meine, da können wir nur spekulieren,
aber ich bin dann langsam an der Grenze
meiner

Glaubensfähigkeit angekommen.

Diese Themen sollen noch in diesem Spiel
sein, weil schon so viel drin ist.

Mit Basenbau,

mit Raumschiffbau, mit Crafting,

mit Scannen

und Preise dafür bekommen,

wenn du alle Viecher auf deinem Planeten

gescannt hast und mit

tatsächlich einen Business

führen und Handel treiben

und was was ich, was alles.

Also wie viele bewegliche Teile

wollen sie da ineinander hacken?

Also ich meine, es würde mich beeindrucken.

Aber

ich glaube fast, wenn das so wäre, hätten

sie vielleicht schon damit angegeben.

Das dafür bin ich fast schon

auch überzeugt,

dass es halt kein so ein lebendiges

Weltall und so ein vernetztes

Weltall ist, wie wir es von einem X zum

Beispiel kennen, von der deutschen

Weltraumsimulation sehe, die natürlich

auch komplett anderen spielerischen Schwerpunkt

hat. X ist ja kein bester Rollenspiel

mit Open World und Planeten erkunden,

sondern ist ja natürlich auf Weltraum-

Handels- und Kampfsimulationen ausgelegt

und ein funktionierendes Weltraum-

Wirtschaftssystem und so weiter.

Das geht gar nicht.

Natürlich, wenn man von diesem Spiel

spricht und wenn man es auch sieht,

kommt man auch so ein bisschen ins

Schwärmen und fängt an,

Dinge durchzuspielen, die es noch

zusätzlich auch sein könnte,

wenn man halt

dieses Sandbox-Prinzip weiterüberträgt
auf so ein offenes Universum.
Ich meine, sie gehen ja halt jetzt diesen Weg
zu sagen, okay, es ist nicht nur eine
Open World, es ist ein Open Universe.
Aber ich glaube, also ich bin da komplett
auf das Witz nicht können.
Das geht gar nicht.
Ich glaube, es will schon extrem viel sein
und das macht mich immer misstrauisch.
Ja, ich weiß nicht,
es gibt viele Fragen tatsächlich,
die jetzt
neu aufgekommen sind
oder immer noch nicht beantwortet wurden.
Also, seien es irgendwie technische
Fragen, dass es jetzt zum Beispiel auch
viel Kritik gab daran,
dass jetzt irgendwie die Grafik
anders aussah als noch in dem 2022
Showcase.
Und da gab es ja irgendwie sehr gemischte Reaktionen.
Einige haben ja gesagt, dass es da ein Downgrade gab.
Ich persönlich sehe das nicht.
Also, so wie ich das erkennen kann
mit meinem technischen
Halbwissen, ist das da vor allem
Lighting und Shading
und Texturing verändert wurde
und das da halt ein sehr großer Fokus auf
so Ambient Light gelegt wurde.
Also, dass es jetzt ein sehr weiches,
kontrastarmes Licht hat.
Und das ist halt schlicht Geschmackssache,
mit der Kontrastarmigkeit.
Jetzt sieht es halt wirklich nur noch sehr pastellig aus.
Das sind halt auch alles Sachen,
die bestimmt vielleicht sogar noch im Feintuning
sind und die jetzt vielleicht nicht final sind,
was so Sachen wie Shading und
Lighting angeht.
Aber da wurde ja zum Beispiel
auch viel Positives gezeigt,
nämlich, dass sie viele Sachen nochmal

ganz stark verändert haben seit letztem Jahr
und auch seit der Verschiebung. Also,
das spannendste Beispiel fand ich
war diese Western,
West-Western-Stadt,
die Akila heißt.

Da haben sie ja auch eine Szene gezeigt,
2022, wie man da durchläuft
und dann jetzt 2023 nochmal den gleichen Ort
und man hat ihn fast nicht wiedererkannt,
weil sie haben ihn komplett redesigned
und es sieht viel, viel cooler aus.

Es sieht viel mehr nach Fallout tatsächlich aus.
Es hat so sehr diesen Fallout-Charme
mit Western halt.

Und sie haben eben auch die
Anfangsszene, also die wahrscheinlich irgendwie
relativ am Anfang der Hauptstory spielen wird,
sie haben auch in zwei verschiedenen Varianten gezeigt
und haben da

wie gesagt über das Lighting und so weiter
und über die Charaktere kann man definitiv diskutieren.
Aber zumindest animationstechnisch
sah das auch noch mal ein Stück weit besser aus,
fand ich.

Ja, definitiv.

Also, ich finde so

Downgrade-Debatten sind immer ein bisschen
mit Vorsicht zu genießen. Natürlich war es
unfertig, auch was sie letztes Jahr gezeigt haben,
war es dann auch den anvisierten Release-Termin
vom 11. November 2022

dann erstmal ein bisschen bergwändig
zumindest wirken lässt, also wenn ihr jetzt noch mal so viel
daran gearbeitet habt und auch daran arbeiten musstet,
warum habt ihr es dann überhaupt für letztes Jahr angekündigt?

Todd Howard hat ja sogar,
nee, Quatsch, der
der Leiter der Xbox-Studios
mit seinem Namen entfallen, hat er sogar gesagt,
vor der Übernahme von
Bethesda war es ja sogar, durch Microsoft
war es ja sogar geplant, dass da viel noch
früher erscheinen soll.

Für mich ist der gedacht, oh Gott, wie werden das dann gewesen?

Um Himmelswellen, ich will mir gar nicht vorstellen,

wie

fertig oder unfertig

und verbackt es dann gewesen wäre, wenn sie es noch

gehetzt da hätten halt fertigstellen müssen.

Also scheinbar hat ihm Microsoft noch mehr Zeit gegeben

einfach für das wichtige Spiel.

Nix ist doch trotz was,

ich fand dieses Read-It-Sagen dieser Western-Stadt

auch

sehr bemerkenswert, einfach, weil

mehr Details auch reingekommen sind,

da stehen da irgendwie noch Wegweise am Rand,

da sind dann irgendwie halt mehr Figuren unterwegs,

die Beleuchtung ist

und das hat es auch weniger

und das hat es auch weniger

hat es vorhin auch erwähnt gehabt,

als Stichwort, hat es auch weniger

steril wirken lassen,

als es ja ursprünglich ausgesehen hatte

damals in ihrer Präsentation.

Also ich glaube, das mag durchaus,

das hat jetzt noch niemand bestätigt von Bethesda,

das mag durchaus auch vielleicht einer der Gründe

noch mal gewesen sein,

warum sie es verschoben haben

und wie sie auch die Zeit genutzt haben

seit der Verschiebung halt nochmal zu gucken, okay,

das ist ja, weiß ich nicht, generisch

oder leblos oder wie auch immer,

weniger zusammengewurstelt

aussehen lassen, sondern halt einfach

wie eine richtige

Western Frontier-Stadt,

die halt cool ausschaut.

Ich muss sagen, eine Sache, die

da für mich dann wieder ein großes Fragezeichen ist,

so cool ich das Read-Design finde

oder die Ergänzung von mehr Details

und mehr so wirklich Punk-Effekt in dem NASA-Punk,

was mir gefiel hat

und es kann sein, dass sie es einfach

nicht gezeigt haben oder dass es auch Teil der Story ist,
aber was mir gefehlt hat, war tatsächlich
so ein Kulturen-Mix
zu sehen, weil in so einem Setting,
in dem man davon ausgeht,
dass
jetzt alle Nationen, in meiner Vorstellung,
es kann natürlich in der Story anders sein,
aber dass alle Nationen von der Erde geflohen sind
in den Weltall und da irgendwas gemacht haben,
geht man natürlich davon aus, dass daraus
ein völlig neuer Kulturen-Mix entsteht.
Und was wir jetzt gesehen haben, war für
mein Empfinden halt sehr westlich
afrikanisch geprägt
und mich interessiert halt,
was aus den anderen großen Kulturen geworden ist,
also japanische Kultur, chinesische Kultur,
indische Kultur, Russland, Afrika etc.
Es gab ein einzigen Hinweis
darauf in dem Showcase,
da gab es so ein Charakterart zu sehen,
was glaube ich so ein bisschen afrikanisch
inspirierte Kleidung hatte,
also es war immer noch so Sci-Fi-Kleidung,
aber es hatte glaube ich so ein
afrikanisch inspirierten Look
und das war der einzige Hinweis, den ich darauf gesehen habe
und dann habe ich mich,
haben Sie das vergessen?
Ist das wirklich Teil der Story,
dass diese Kulturen vielleicht irgendwo anders
jetzt gelandet sind?
Oder kommt das noch vor?
Das ist was, was ich mich wirklich frage,
weil das finde ich ein richtig spannenden Faktor.
Die Sache ist,
das muss man, wenn dann natürlich auch gut machen,
dann kommt noch die ganze Sache rein,
dass du dann kulturelle Beratung brauchst
in der Hinsicht.
Aber das wäre etwas, was es auch sehr viel
geschaut worden.
Das stimmt schon.

Ich hoffe, dass Sie wenigstens auf Chinesisch
fluchen wie in Firefly.
Oder was?
Es war Firefly, oder?
Ich werde jetzt nichts wiederholen für
...
Ich habe auf Mandarin gelernt
und
als ich dann einmal tatsächlich
bei sein von chinesischen Studentinnen
einen von den Flüchen gesagt habe,
bin ich so schäl angeschaut worden.
Aber das wäre für mich das schönste Grund,
auf YouTube
demonetized zu werden,
weil jemand auf chinesisch geflucht hat.
Das wäre es mir fast wert.
Ja, aber nur fast.
Aber das wäre für mich so ein Detail,
was für mich das Worldbuilding
auf ein anderes Level heben würde.
Das ist für mich fast eine der spannendsten
Fragen im Worldbuilding.
Ihr sagt es auch mit den Sprachen.
Das sind die Fragen, die man sich beim
Worldbuilding stellt.
Es ist noch unterschiedliche Sprachen.
Sprechen alle die gleiche Sprache.
Wurden da Sachen gemixt.
Das sind Sachen, die schwer umzusetzen sind.
Natürlich will man nicht ständig auf
Planeten landen, auf denen man Charaktere
nicht versteht oder Untertitel lesen muss.
Das ist eine Herausforderung, die es in Serien
und Filmen oft gibt, oder auch bei Fantasy-Sprachen.
Dass man da manchmal so ein bisschen
kreative Transferleistung leisten muss.
Dass man sich manchmal vorstellen muss,
dass Leute eine andere Sprache sprechen.
Aber sind das Fragen, die beantwortet werden?
Das frage ich mich.
Sie werden dann einfach sagen,
die Erde wurde zerstört
und nur Nordamerika hat überlegt.

Oh mein Gott, bitte.
Worst-case-Szenario.
Das wären aber nicht die ersten.
Ich erinnere mich damals noch an die Hintergrundgeschichte
von StarCraft, wo im Handbuch von StarCraft
steht.
Irgendwann wurden dann auf der Erde
alle Sprachen außer Englisch verboten.
Sie denken, okay, aber mit welchem...
Einfach nur damit Sie erklären können,
warum es so eine einheitliche Erdenkultur gibt.
Statt ganz viele unterschiedliche
menschliche Kulturen.
Irgendwas werden Sie da sicher finden.
Oder Sie haben tatsächlich
mehr drin noch, als man denkt.
Auch da hat der Ryan McCaffrey erzählt,
dass New Atlantis,
diese Hauptstadt der United colonies,
aus mehreren Vierteln besteht.
Die verbunden sind mit so einer Art U-Bahn.
Man kann dann auch so einen öffentlichen Nahverkehr
benutzen in irgendeiner Form,
wie auch immer das dann aussieht.
Also die Schnellreisefunktion,
die man da benutzen kann.
Und unterschiedliche Vierteln in einer Stadt
böten ja auch immer die Möglichkeit,
unterschiedliche Kulturen zu zeigen.
Allein wenn man daran denkt,
wie es in World of Warcraft durch Sturmwind zu laufen,
das sind ja dann auch...
Da ist das Zwergenviertel,
und da hinten ist das andere Viertel,
was nochmal wieder anders aussieht.
Und theoretisch könnten sie dann
zumindest in New Atlantis
und in anderen Städten
ein bisschen mehr Vielfalt darstellen.
Dann gibt es halt irgendwie Little Tokyo
auf der Crimson Fleet-Raumstation
oder sowas.
Und dann gibt es halt irgendwie Little Beijing
vielleicht in New Atlantis.

Das ist jetzt wirklich Spekulation,
aber eine Möglichkeit,
wie sie hätten.
Das ist mir traurig,
wenn quasi die menschliche Kultur
dann runtergedampft wird
auf den sarten Kartoffelbrei
ohne Muskatenus,
wenn es allein heizkultur ist.
Also, ich meine,
hier kommt die Menschheit
und wir haben kein gutes Essen mitgebracht,
ich weiß nicht.
Wir haben gern vernünftiges Brot dabei.
Und dabei sind Sandwiches.
Ja, so ein wichtiges Thema in der Präsentation.
Ja, aber die sehen auch so unappetitlich aus,
wenn die jetzt mal ehrlich bitten,
weil es so ohne Kruste und dann so mit
Scheiblettenkäse
und Hintress schinken.
Ich weiß nicht.
Ich weiß nicht,
ob man das so besorten kann, aber ja.
Ja, und da sagt Todd Howard,
sie sind besessen von Essen.
Hat er ja gesagt, wir obsessed with food.
Und dann sieht das Sandwich so aus.
Ja, die alles Essen,
was sie gezeigt haben, war eher so okay.
Ja, diese kleinen
Ellien-Eier auch
mit irgendwie Whipped Cream
oder so, das war so ein Teller
mit Ellien-Eiern
und daneben so geschlagene Butter
und mein Gott, wo wir gerade darüber reden,
mir ist auch aufgefallen,
das Inventar, das ist eine Kleinigkeit natürlich,
aber das Inventar sieht
fast eins zu eins technisch wieder aus,
wie aus Skyrim.
Und das hat mich,
also ich dachte, wow, also krass.

Also es kann natürlich sein,
dass das nur das Konsolenmenü ist,
weil die Präsentation war ja mit Konsolen-Controlls,
aber ich gehe mal stark jetzt nicht davon aus,
dass sie ein eigenes Inventar nur für PC gemacht haben.
Oder denke ich mir, wow, krass.
Also da, also in dem Punkt habt ihr
wirklich ja gar nicht irgendwas gelernt.
Weil es hat wirklich technisch wieder
die gleichen Nickeligkeiten wie in Skyrim.
Du hast halt wieder diese Liste auf der linken Seite,
die in grobe Kategorien
geteilt ist und auf der rechten Seite das Vorschaubild.
Und diese Liste wird natürlich
unendlich lang, wenn du irgendwann
halt 20.000 Spacesuits dabei hast
oder Gott bewahre
irgendwelches Crafting-Material.
Das hat mich noch ein bisschen abgeschreckt, muss ich sagen.
Hm.
Generell ist, ich meine, ja natürlich
seins-fictionmäßig,
ziemlich
utilitaristisch einfach,
aber irgendwie es hat kein Vibe von dich.
Wenn du mir das zeigen würdest und sagen,
würdest du welche Spiele ist, dass
so war
keine Ahnung.
Ist das ein Template, das man runterladen kann?
So aus dem Unity Store.
SciFi UI.
Schon ist es ein bisschen schon,
von den Fonds hätte sie verwenden
und dünne weiße Linien
und dann blinkt hier ein Ausrufungszeichen auf.
Es ist schon irgendwie
...
Ja, und wo wir auch bei UI sind,
ich finde es total schön,
ich hatte mal einen roten Faden für diesen Talk,
aber wir sliden einfach nur so durch,
rutschen so auf der heutigen Hitze
so hin und her von dem Thema zu tun.

Es ist wie so ein Befesterspiel.

Es gibt eine Hauptstory eigentlich für diesen Talk, aber wir machen einfach was wir wollen.

Dieser Talk ist ein einziger Nebenquest mit zufallsgenerierten Ereignissen.

Nee, UI, Micha,

du hast natürlich zu Recht auch kritisiert, da hatten wir auch zuvor, glaube ich, schon mal drüber gesprochen, über die Gegneranzeigen.

Die sind jetzt nicht neu gewesen, aber sie waren noch mal sehr prominent im Showcase.

Wir wussten vorher schon, dass es die gibt.

Ich hoffe auch mal stark,

dass man sie optionell ausstellen kann.

Nein.

Na ja, zumindest per Mod wird man sie ausstellen können.

Ja, okay, ja.

Aber du hast zu Recht gesagt,

das ist der Vormachen in dem Bethesda-Rollenspiel.

Also das erste Mal

in einem Bethesda-

ja, in einem Single-Player-Rollenspiel

in Fallout 76 gibt es ja auch Levelanzeigen über den Gegnern.

Jetzt, da fehlt das erste Solo-Spiel,

in dem sie es machen.

Und ich hasse es.

Ich finde,

das ist jetzt natürlich nicht Bethesda-exklusiv, das machen andere Open-World-Spiele genauso.

Aber ich finde einfach,

dass es sich unorganisch anfühlt,

weil ich sage, hey, da drüben,

das ist ein Space Pirat Level 4,

den mache ich mit Level 6.

Das ist so problemlos kalt.

Aber das da drüben ist ein Space Pirat,

der sieht zwar genauso aus,

aber der ist Level 18.

Und ich mag es nicht.

Das ist vielleicht auch wieder die Gothic-Siele,

die da aus mir spricht.

Aber ich mag es einfach,

wenn Dinge, die gefährlich sind, gefährlich aussehen.

Oder,
wenn sie nicht gefährlich aussehen
und sich mehr kann.
Und klar,
wenn man ein Spiel machen möchte,
das lesbar ist, bei dem es von Anfang an verständlich ist,
warum konnte ich diesen Gegner nicht besiegen?
Warum ist dieses Raumschiff
jetzt nicht explodiert,
als ich drauf geschossen habe?
Ach so, es ist Level 12.
Und ich habe nur eine Level 10 Waffe.
Na klar, dauert es dann länger.
Also, es ist natürlich sehr leicht verständlich
und sehr intuitiv beherrschbar dann.
Und das ist ja durchaus auch eines der Ziele,
die ich eigentlich habe zu machen,
lesbarer zu machen,
verständlicher zu machen, was da passiert
und was ich lernen kann
und wie ich mich selber aufrüsten kann.
Aber ich finde das halt so künstlich.
Was unterscheidet denn
irgendwie so ein Octopus-Monster?
Ein Octopus-Monster.
Tintenfisch, wollte ich sagen.
Aber es ist ja, glaube ich, dasselbe, mehr oder weniger.
Also, was unterscheidet denn
ein Octopus-Monster mit Stufe 8,
von einem Octopus-Monster mit Stufe 16,
die weiter haben werden,
ins Starfield.
Und das ist so eine, ja,
so eine künstliche MMO-hafte Art,
so eine Welt zu füllen.
Dass das für mich auch immer
so ein bisschen die Immersion bricht.
Das ist wie mit der,
lasst mich doch diese Erfahrungen
selbst machen.
Ich sehe nicht mal einen Grund dafür,
dass Raumschiffe unterschiedliche Levelstufen haben müssten.
Selbst die Planeten
bekommen ja Levelstufen.

Wenn du schon beim Scannen siehst,
der Mond da drüben, der ist Level 16.
Level 16-Monter,
sollte ich lieber nicht landen.
Das ist doch nicht das Erkundungsfeeling,
das ich haben möchte.
Ich möchte da landen und dann möchte ich lernen,
oh Mann, da sind Piraten mit Plasma-Bummen
oder sowas.
Okay, da fliege ich mal lieber wieder weg
und komme drei Stunden später wieder,
wenn ich selbst fünf Plasma-Bummen im Inventar habe.
Und die einfach wegbröseln kann
oder was auch immer.
Also einfach selber diese Erfahrungen zu machen
und nicht so plakativ vom Spiel gesagt zu kriegen.
Kannst du nicht?
Ist du noch zu klein für?
Oder schau mal hier der Level 1-Planet.
Brauchst du gar nicht als Land?
Da ist doch alles super easy jetzt.
Also, ja, da wäre es mir lieber gewesen,
Sie hätten darauf verzichtet.
Ich glaube schon, dass man sie ausstellen
können wird,
weil es hoffentlichen Optionen sowieso geben wird,
das ganze Interface
oder weite Teile des Interfaces abzuschalten.
Ich finde, sowas gehört auch da wieder
heute zum guten Ton an,
dass das geht.
Aber es ist nicht der Weg,
den ich mir gewünscht hätte
von der Bethesda Open-World.
In Fallout 4 hatten sie wenigstens
nur zwei Arten von Markierungen
über Gegnern.
Das war einmal der Totenkopf,
wo sie dir halt wenigstens direkt sagen wollten,
geh da nicht hin, schieß nicht drauf,
sonst du hinüber.
Oder es gab den Stern für so elite Gegner,
als die Standardmäßigen und Leben regeneriert haben.
Aber auch da gab es halt keine

so plakativen Level-Einstufungen.
Ich muss sagen,
aus der Spielerperspektive
bin ich komplett bei dir,
dass ich das hasse.
Aus reiner Game-Design-Perspektive
überlege ich aber auch,
dass es durchaus eine Herausforderung ist,
wenn man die Art von Welt hat.
Weil wenn man eine derart
freie Open-World hat,
die auch noch unterteilt ist in verschiedene Planeten
und keine
Guide-Line hat, an der man geführt wird,
in welcher Reihenfolge man welche Dinge macht,
dann kann das sehr, sehr schnell
auch frustrierend sein,
wenn man auch kein
Levelscaling hat, und das will ja auch niemand,
also das will ja nun wirklich niemand mehr haben.
Wenn man kein Levelscaling hat
und keine Möglichkeit hat, da wirklich durchgeführt zu werden,
dann braucht man, glaube ich,
manchmal irgendeine Form von Indikator,
bevor man irgendwie
auf 30 Planeten gelandet ist,
auf denen man überall nichts machen kann
und sofort stirbt, und dann frustriert wird.
Ich kann deswegen stückweit
dieses Planetenlevel nachvollziehen.
Hätte es auch gern anders,
habe aber keinen besseren Vorschlag.
Und das ist ja immer besonders sympathisch.
Ich hätte es gern anders,
aber ich habe keinen Gegenvorschlag.
Ich denke dann aber auch,
wenn die Planetenlevel haben,
da gibt es 1000 plus Planeten,
aber immer nur fünf, die gerade
in den Sprechen gehen.
Keine Ahnung,
vielleicht mehr als fünf,
aber du siehst ja dann,
okay, der Planet ist Level 12,

ich bin Level 10 oder 8,
der ist dann wahrscheinlich noch zu schwer für mich.
Ich glaube, es wird kein System geben,
das dir verbietet, da zu landen.
Du kannst natürlich trotzdem aber in einem Skyrim
genauso sagen, okay,
dieses Traugrgrab,
da scheint irgendwie
ganz traugr, ich liebe das Wort,
die da zu sein,
gehe ich trotzdem rein,
und wenn ich alle Tränke in mich rein kippen muss,
die ich besitze, völlig egal.
Ich mache die platt.
Das kannst du natürlich genauso machen,
dass du sagst, okay, ich lad jetzt auf so eine Level 18-Radar-Welt,
und dann wollen wir mal schauen,
wer hier zuletzt auf den beiden ist.
Ja,
die Plackativität
dessen
ist was, was ich nicht bräuchte.
Ich meine, Marie,
Die größte Erfahrung, was auch Spielerführungen angeht,
du hast ja die Möglichkeit, wahrscheinlich deine Spieler
dann manchmal sanft zu leiten, ohne ihnen das Gefühl zu geben,
dass sie nicht selbst entscheiden können, wo sie hingehen.
Aber du wirst sicher auch ein bisschen freier Spiele haben,
wo du deine Welt gebaut hast, wo du schon weißt,
welche Level oder Stärke die Gegner jeweils in Gebieten haben.
Dann sagen deine Spieler plötzlich,
jetzt geh ich da drüben hin, aber du weißt,
was sind Sachen, die du machst, um das irgendwie zu retten?
Entweder passt nichts an, dass es zu dem passt, was sie können,
oder dass sie ganz klar Signale bekommen, dass es gefährlich ist.
Dann müssen sie das damit rechnen, dass sie sterben können.
Ja.
Diese Sache ist ... ich finde Systeme, die mitleveln,
durchaus praktisch, aber sie nehmen einem dann auch ganz viel Freude daran,
zum Beispiel, wohin zurückzukommen,
nachdem man zwischendurch ein paar Level gemacht hat,
und ich hoffe, das, was ich vorhin nicht geschafft habe.
Das heißt, so ein Sweet-Spot irgendwo dazwischen.
Die Welt passt sich dir an, aber es gibt trotzdem Dinge,

wo du wiederkommst, die sind dann leichter,
oder Dinge, die vielleicht noch zu schwer für dich sind,
und wo du dich wirklich durchtricksen musst.

Also, ich bin sowieso so richtig klassische Levelsysteme,
finde ich gar nicht so toll.

Und deswegen ... ich hab noch nicht so viel,
die jetzt irgendwie Durchblick wieder sein wird.

Ich mein, und dann wählst du hier und zusätzliche Perks aus,
und so viele Dinge und so etwas alles.

Aber wie viel Unterschied wird es denn tatsächlich machen,
wenn ich Level fünf ist, dann Level acht für mich absolut unmöglich?

Oder ist das eher sanft? Ich meine, das wissen wir noch nicht.

Es kann ja auch sein, dass das wirklich eher so ein sanfte Empfehlung ist,
aber du kannst das trotzdem alles machen.

Oder auch, wenn du etwas machst, was viel Level unter dir ist,
bringt es dir noch was, dass, wenn ich eigentlich besser,
dass das nicht so hart dran aufgehängt wird.

Das ist einfach große Teil des Universums irgendwie dann immer langweilig.

Ja. Ja.

Und gerade, was dieses Organische angeht,
ich meine, es ist ja nicht umsonst einer der Trends da,
allerdings auch wieder von vielleicht kompakteren Singleplayer-Spielen,
dir halt irgendeinen Sidekick zur Seite zu stellen,
der dich in einem Dialog oder in einem Gesprächsfetzen darauf hinweist,
hey, die Typen da drüben mit denen solltest du dich lieber nicht anlegen.
Und ich hoffe, was gemacht das?

Genau, und das hoffe ich auch.

Wenn man in den Bethesda-Spielen nie jemanden mitnimmt,
weil es mich immer nervt, dass die KI der Begleiter so schlecht ist,
auch das ist ein Faktor, wo ich sage,
hoffentlich haben sie irgendwie ein bisschen was verbessert,
weil wenn ich mir an die Begleiter,
die in diversen Untergrundkanalisationen feststecken in Fallout 4,
wenn ich daran zurückdenke, dann wünsche ich mir dann doch,
ach, Vasco, ja, komm, bleib mal hier im Schiff, ich gehe da mal alleine raus.

Ja, Vasco könnte so was sein, wenn er dann sagt so, hey,
bist du sicher, dass du in den Piraten außenposten da drüben wirklich rein willst,
um einen Plasma-Bummen zu haben und du sagst so ...

Ja.

Dann sagt Vasco, okay.

Dann werde ich schon mal veranlassen,
dass ihre bevorzugte Begräbnisart beeingelegt wird.

Das weiß ich nicht.

Ich hab einen totalen Fable für Roboter-Begleiter,

deswegen, Vasco ist für mich so auf jeden Fall ein Lichtblick.
Auf den freu ich mich.
Ich bin so großer Fan von Begleitern in Bethesda-Rollenspielen,
dass ich mir manchmal Begleiter mache, wo gar keine sind.
Also, ich hab in Oblivion zum Beispiel
mir mal eine komplette Fake-Rollenspiel-Party gebaut.
Aus Leuten, die einfach nur folgen,
wirklich für den Bruchteil einer Zeit eigentlich,
für irgendeine Nebenquest.
Es gibt ...
Und dann immer die Questabbruchung.
Immer die Quest einfach mitnehmen.
Das ist nur als kurzer Exkurs.
Es gibt so eine Org-Dame, die heißt Mazoga der Org.
Ich liebe sie, ich liebe diese Frau.
Und die gibt einem irgendeine Quest, wo sie eigentlich sagt,
Fischerfelsen ist um die Ecke.
Eigentlich ist vorgesehen, dass sie dir nur eine Minute folgt,
bis du halt in Fischerfelsen angekommen bist.
Ich hab ihr gesagt, ich bring dich nach Fischerfelsen,
sie begleitet mich seit einem Jahr.
Immer wenn ich sie anspreche, sagt sie, bringt mich nach Fischerfelsen.
Aber sie sagt es mittlerweile auch in so einem Tonfall,
dass sie weiß, dass ich sie nicht mehr hinbringe.
Sie weiß es auch in der Weile.
Das muss in Starfield auch möglich sein.
Ja, absolut.
Man sagt, flieg mich zu dem Mond und du so, klar,
komm doch erst mal in meinen Raumschiff, dann schauen wir mal.
In meinem Raumschiff sind Kätzchen, möchtest du die anschauen?
Ich krieg auf einmal gruselige Vibes von Geraldine hier.
Leute entführen die einfach nur per Anhalterreise.
Vertraue mich nicht, wenn ich euch Katzen anbiete,
auf gar keinen Fall.
Oder Sandwiches, vor allem nicht die Sandwiches.
Die lohnen sich auch nicht.
Die Sandwiches, die das Wirtschaftssystem kaputtmachen,
sind Dinge, die nachgerechnet wurden auf Basis der Starfield Direct.
Wie viele ...
Ausgehend vom Preis eines Sandwiches kostet ein Raumschiff 96 Sandwiches.
Mhm.
Also da würde ich sagen, das könnte ich mir im echten Leben auch leisten.
Wobei man da ein Disclaimer nennen muss,
weil nicht ganz klar war, ob man da in beiden Fällen

tatsächlich einen Wert gesehen hat oder den Verkaufspreis.
Richtig.

Und wir wissen ja von Bethesda-Spielen,
dass sie oft diese Bethesda-Wirtschaft haben,
die ihnen magischen Zauberstab bekommt,
der irgendwie 120.000 Gold wert ist.

Dann bietet man dem einem Händler an und sagt,
ich würde dir 5.000 dafür geben.

Aber der Händler hat nicht mal 5.000.

Also bekommst du am Ende 500. Herzlichen Glückwunsch.

Das heißt, wir wissen nicht genau, was da tatsächlich mit gemeint war.

Natürlich wird sich der Wert vermutlich auch verändern,
wenn man zum Beispiel einen hohen Redeskill hat und so.

Es heißt noch nichts, aber es war ein lustiges Detail.

Ja, ich will einfach so ein Tauschsystem wie in Fallout,

wo ich auf meiner Seite des Inventars 96 Sandwiches reinlege
und dann auf der Seite des Händler-Inventars

das Raumschiff reinziehe und sage so, Deal, oder?

Also, oder? Pass doch.

Vor allem stelle ich mir das dann so innerweltlich vor,
wie du ihm so ein Beutel mit 96 Sandwiches reichst
und er gibt so den Schlüssel für das Raumschiff.

Stimmt so.

Und sieht zufrieden aus, er behält den Rest.

Er behält den Rest. Ist nicht alles auf einmal.

Der Rest ist für Sie. Vielen Dank.

Genau.

Ja, mein Gott, wir müssen gleich ein ausführliches Fazit dazu ziehen.

Aber bevor wir dieses Fazit ziehen, empfehle ich euch da draußen,
die uns gerade zuhören oder zu schauen,

falls ihr mehr über Gaming als Beruf in verschiedenen Formen lernen wollt
und selber in diesem Bereich arbeiten möchtet,

dass ihr die nächsten paar Minuten dranbleibt

und den Worten unseres Sponsors der heutigen Folge
gemeinsam mit Micha lauscht.

Denn das könnte genau das Richtige für euch sein.

Danach werden wir ein ausführliches und spannendes Fazit ziehen.

Du. Ja, du da draußen.

Wenn du Spiele liebst, was ich jetzt einfach mal voraussetzen würde,
wenn du uns hier zuschaust oder zuhörst

und wenn du Lust drauf hast,

aus dieser Liebe und Leidenschaften einen Beruf zu machen,

dann gibt es dafür jetzt eine neue Möglichkeit mit einem Studium
an der Digital Business University of Applied Sciences.

Was genau das ist und worum es da geht, erklärt uns jetzt Sebastian Holze, der Geschäftsführer der DBU und Director bei PVC Deutschland.

Sebastian, was genau ist denn die DBU?

Ja, hallo, wunderschönen guten Morgen.

Die DBU ist die Wirtschaftshochschule für das Digitale Zeitalter, sagen wir immer.

Wir sind digital im Inhalt und in der Form.

Grupp gesagt, bei uns studiert man kein Kunstgeschichte, kein Lehrabend und kein Sport, sondern digitales Business.

Also von Data Science, Cyber Security, bis hin zu Digital Business Management und Digital Marketing.

All das kann man bei uns studieren.

Im Bachelor, Master oder MBA Studiengängen.

Super flexibel, sehr digital, aber auch mit Präsenzen mitten im Herzen von Berlin.

Wie genau läuft so ein Studium an der DBU denn ab?

Du hast gerade schon erwähnt, ihr macht eine Mischung aus digitalem Studium und Präsenztagen?

Ja, genau, im Endeffekt ist es ein sehr, sehr digitales Studium mit einzelnen ausgewählten Präsenzmöglichkeiten.

Das heißt, wenn du bei uns anfängst zu studieren, dann studierst du über mehrere Semester, klassisch wie an vielen anderen Unis auch.

Das kannst du in Vollzeit oder Teilzeit machen.

Und dann hast du ungefähr pro Semester fünf Module, ja, von jeweils vier Wochen, die sequenzial hintereinander laufen.

Das ist wichtig, das heißt, du kannst dich auf allen Thema konzentrieren, lernst dazu bestimmte Inhalte, hast eine Abschlussprüfung und schließt das Modul ab, bevor das nächste startet.

Also nicht wie viele das vielleicht kennen, fünf BWL-Klasone in einer Woche, das gibt es bei uns so nicht.

Das Studium selbst ist dann sehr, sehr digital.

Das heißt, wenn man an der Lernplattform mit Videos, Podcasts, Online-Bibliothek, Texten,

jeder kann so, glaube ich mal, konsumieren und lernen, wie er das gerne mag.

Das Ganze kombinieren wir mit digitalen Klassenzimmern, indem man den Prof halt trifft, mit dem man neue Experten kennenlernt.

Wir bringen immer mal gerne auch externe Impulse aus unserem Netzwerk rein.

Kercha, Miele, tolle Mittelstände dabei.

Ja, auch aus der Gaming-Industrie übrigens natürlich.

Und dann schließt man das Modul, wenn man möchte,

mit einer zweitägigen Präsenz in Berlin ab.

Ja, spannend ist dabei, die Profs hast du eigentlich immer parat.

WhatsApp, Skype, wie auch immer mal eben abends telefonieren.

Das gehört bei uns dazu.

Ja, da gibt es kein schwarzes Brett,

da gibt es kein, jemand antwortet, vier Jahre nicht.

Ja, die sind da sehr, sehr digital, aber auch persönlich.

Jetzt hast du gerade schon das Stichwort Gaming erwähnt.

Es gibt an der DBU ja den neuen Studiengang

Digital Business Management mit Fokus auf Gaming und E-Sports.

Worum genau geht es da und wie kam es überhaupt dazu?

Ja, wie kam es dazu? Ganz ehrlich, ich bin ja auch bei PVC

und wir haben dort, ob man es glaubt oder nicht,

man denkt ja bei PVC immer an Wirtschaftsprüfungen

und an Steuerberatung, wir machen auch Beratung.

Und wir sind auch im E-Sport und Gaming total aktiv.

Wir haben ein riesiges Format,

bei dem wir Kunden und Talente zusammenbringen

durch ein Gaming-Format.

Und wir beraten aber auch Unternehmen rund um das Thema Gaming.

Wie kann man das einsetzen zur Mitarbeiterbindung?

Ja, was hier Potenziale gibt es da im HR-Bereich?

Wir beraten aber auch die Gaming-Industrie.

Also viele große Player, Spiele, Entwickler und Co. sind Kunden von uns.

Und dann haben wir irgendwie aus der Laune heraus

an der DBU mal in einem Studiengang ein Gaming-Schwerpunktmodul angeboten.

Und man ist uns, ich will nicht sagen,

man hat uns die Bude eingerannt, aber es kam sehr, sehr gut an.

Und deswegen haben wir gedacht, hey, es ist für die Leute spannend,

im Gaming-Kontext klassische Fähigkeiten aufzubauen,

aber auch das Thema interessiert viele.

Und nicht so wenige Menschen wollen auch in der Gaming-Industrie arbeiten.

Ja, und genauso ist dieser Studiengang dann auch entstanden.

Jetzt hast du ja Digital Business Management

mit Fokus Gaming und E-Sports.

Was genau lerne ich da

und für wen würdest du diesen Studiengang empfehlen?

Also generell muss man sagen, ist das Thema Gaming ja riesengroß.

Und ob ich in der Gaming-Industrie arbeite oder nicht,

gibt es gewisse Grundfähigkeiten, die ich glaube ich überall gut gebrauchen kann.

Und bei uns lernt man im Schwerpunktmodul halt,

ich sag mal, viele, viele Grundfähigkeiten

auch mit einem gewissen Gaming-Einschlag.

Rund um das Thema Marketing, Sponsoring, Kommunikation, Communityaufbau,

HR-Transformation durch Gaming zum Beispiel,
aber auch so Themen wie Spiele, Journalismus, Game-Testing,
Narrative, Spielgestaltung, solche Themen stehen da drauf.
Das heißt, wir haben tolle Möglichkeiten,
wirklich hier vertiefend in Fähigkeiten reinzugehen,
Fähigkeiten aufzubauen, um vielleicht mal in der Gaming-Industrie zu arbeiten.
Zum anderen habe ich aber auch vielleicht einfach ein cooles Setting,
coole Module, um Grundfähigkeiten aufzubauen,
die ich in jedem anderen Beruf auch anwenden kann.
Weil am Ende muss man sagen, Geschichten erzählen, Storytelling, Marketing,
all diese Themen, Communityaufbau sind doch für ganz, ganz viele Marken
von Mittelstand über Banken bis hin zum Großunternehmen super interessant.
Und diese Talente, die wir ja ausbilden, die werden über dem Markt gesucht.
Das heißt, wenn ich Lust habe,
geschäftlich auch in dem Bereich tätig zu sein, im Gaming tätig zu sein,
dann ist es auf jeden Fall eine Empfehlung, an die DBU zu gehen
und mir diesen Studiengang anzuschauen.
Ja, auf jeden Fall.
Denn am Ende, glaube ich, lernen wir uns eine ganze Menge,
um zum Beispiel auch in der Industrie Fuß zu fassen.
Und wir bringen nicht nur einen Studiengang mit, sondern auch ganz viel Netzwerk
und Community.
Wir haben die Berlin International Gaming Crew mit dabei.
Wir haben Sprout mit dabei.
Wir haben eSport, Vafel, Bochum, Schalke und Co. mit dabei.
Sports5. Wir haben SAP.
Wir haben riesiges Netzwerk, die sich total für das Thema interessieren.
Und gleichzeitig, glaube ich, lernt man viele tolle Mittelständler,
wie eine Kärche, eine Miele und Koken,
die vielleicht in diesen Themenfeld auf einmal etwas machen wollen.
Die sagen so, hey, mit Gaming kann ich.
Ja, und das macht PVC ja auch vielfach auf einmal Menschen begeistern,
Menschen halten.
Und da reden wir nicht nur über junge Leute,
weil ganz, ganz viele Casual Games, zum Beispiel auch von der älteren
Generation gespielt werden.
Und wenn man da als Arbeitgeber auf einmal sehr innovativ dabei ist,
ein junges Talent der DBU hier, so ein bisschen die Bindungsthemen,
HR, T-Taschen mit Ankurbel, dann ist das, glaube ich, mega, mega cool.
Also Einstieg in die Gaming-Industrie, auf jeden Fall drin,
aber auch Transfer dieser Fähigkeiten in viele anderen Branchen möglich.
Megaspännend Gaming ist einfach überall.
Ich finde das klasse, was ihr da macht.
Und vielen Dank, Sebastian Holze, der Studiengang Digital Business Management

mit Fokus Gaming und E-Sports startet zum Wintersemester am 1. Oktober 2023. Mehr Infos über die DBU und auch einen Link zur Gaming und E-Sports Initiative von PVC findet ihr natürlich in den Show Notes.

So, das heißt, wir müssen jetzt zu unserem Fazit kommen.

Und ich glaube, was wir so ein bisschen auch feststellen können,

ist, dass fast die Fragen, die dieser Starfield-Showcase

und auch die Nachwähnen aufgeworfen haben,

spannender sind als die Antworten, die wir bekommen haben, oder?

Ja, das ist immer so, glaube ich.

Es ist immer so, deswegen machen wir das ja auch so gerne,

dann wirklich auch dieses Starfield Direct zu nehmen

und so Bild für Bild durchzuschauen.

Was steckt da noch drin? Ich sag nur die Nürnwurzel.

Ja, die Nürnwurzel habe ich tatsächlich noch nicht gesehen.

Also das begeistert mich ein bisschen.

Ich schaue gleich mal, ob ich den Timecode finde,

dann schicke ich euch den Arm.

Ja, bitte. Das bauen wir ein.

Für alle, die uns auf YouTube schauen, die haben dann den Luxus,

es zu sehen. Wir zoomen auch richtig doll rein,

damit ihr es sehen könnt.

Wir drücken es euch richtig in die Nase.

Also unangenehm, so ein Bild rein, so richtig.

Unangenehm, nah auf jeden Fall.

Ja, unser Fazit, wir können natürlich

tatsächlich nur wahnsinnig viel spekulieren.

Und das, obwohl wir in 45 Minuten Showcase gesehen haben

und im Jahr zuvor schon mal ein 15-Minuten-Showcase

und wir noch ein Interview gesehen haben,

aber das hat tatsächlich so ein dermaßenes Ausmaß,

dass man über so vieles immer noch nur spekulieren kann.

Also ich sage mal, bei diversen anderen Rollenspielen,

wenn man da ähnliche 45 Minuten gesehen hätte,

hätte man eine bessere Vorstellung davon.

Einfach, weil weniger Fragen offen sind.

Das ist richtig, ja.

Und wir haben uns hier ziemlich verspekuliert teilweise.

Aber ich meine, es ist natürlich ...

Ja, Spekulationen auf Basis von Vorwissen.

Und wir können uns ja anschauen, was Gefest das sonst so bisher gemacht hat.

Ja, Spekulation auf echtem Niveau.

Ja, aber ich glaube, was man raushören konnte,

ist, dass wir alle bestimmte Hoffnungen hegen für das Spiel.

Es ist uns auf keinen Fall egal.

Und es gibt so ein paar Dinge, von denen wir hoffen,
dass es die tatsächlich schafft.
Oder wo wir es quasi als Herausforderung sehen würden, kann es das.
Und ich weiß nicht, ob Micha jetzt will,
dass er viel leere Planeten hinterher abklammern kann
oder gibt auch das Gegenteil, aber ich bin noch nicht sicher.
Aber er will es ausprobieren.
Ich will es brechen.
Das ist meine Mission, die ich haben werde, für Starfield.
Einfach reinzugehen.
Und Todd Howard sagt im Interview mit IGN,
wir wollen ein Spiel, das möglichst,
im Rahmen seiner technischen Möglichkeiten
und auch seines Game-Besigns, immer ja zu dir sagt.
Wie im Pro-Theater, es gibt kein Nein.
Also, wenn Micha sagt,
kann ich vier Stunden lang uninteressante Planeten erkunden.
Todd Howard, dann sagt das Spiel,
ja, okay, mach es.
Ja, und dann mal schauen, was passiert.
Und das Spiel sagt nie Ja zu dir,
das scheint echt so eine philosophische Maxime zu haben,
die generell jetzt auch mehr auf ihre Spiele anwenden.
Auch das Design der Fraktionen angeht.
Du hast ja diese drei Fraktionen drin,
die United Colonies, Freestar Collective,
die so westernmäßig angehaucht sind und die Crimson Fleet,
diese Piraten oder was auch immer die sind.
Plus noch die Earth Preservation Society,
welche Rolle auch immer die spielen wird,
aber das sind die drei Hauptfraktionen.
Und sie sagen ja auch, die sind unabhängig voneinander.
Also, diese Fraktions-Questlinien sind nicht darauf ausgelegt,
da Konflikte zu haben zwischen den Fraktionen oder dich sogar,
wenn ich sie richtig verstanden habe,
für eine Fraktion entscheiden zu müssen,
was die beiden anderen ausschließt.
Sondern es ist eher so, dass man alle ihre Questlinien
durchspielen können wird.
Dass Soldans zwar Auswirkungen haben auf die Fraktionen selbst,
also beim Freestar Collective war das Beispiel,
dass der Lead-Quest-Designer genannt hat,
dass man die eher entwickeln kann in Richtung Gerechtigkeit.
Was ist eigentlich Gerechtigkeit hier draußen an der Frontier im Weltraum?

Oder man kann sie entwickeln in Richtung Wirtschaft und Industrialisierung. Pfeife auf Gerechtigkeit, Hauptsache, ein paar Leuten geht es richtig gut, oder so in die Richtung.

Also, man kann entscheiden, wie sich die Fraktion entwickeln soll.

Und man wird demnach auch Entscheidungen treffen, die sich darauf auswirken, ob Charaktere die Fraktion verlassen oder sogar sterben.

Also, durchaus Auswirkungen in der Welt selbst, aber es ist nicht wohl nicht so, wenn ich es richtig verstanden habe, dass das Spiel die anderen Fraktionen verschließt, sobald du irgendwie für die Crimson fleet gearbeitet hast.

Und das ist auch wieder.

Es passt zu dieser Befestamaxime zu sagen, du hast alle Freiheiten, du hast auch die Freiheit, für alle Fraktionen zu arbeiten.

Es wird dann auch nicht so sein, dass du irgendwie der Anführer aller Fraktionen bist oder so, oder die Anführerin, was halt komplett unglaublich wäre dann am Ende, sondern es ist halt eher eine persönliche Geschichte, die sie innerhalb dieser Fraktionsquestlinien erzählen wollen.

Nichtsdestotrotz, da wäre es vielleicht auch, wenn man so Richtung Gothic und Q oder Dragon Age oder wie auch immer guckt, interessanter, auch konsequenter zu sein.

Auch zu sagen, okay, vielleicht verpasst man dann ein Teil des Spiels und kann es noch mal spielen, aber noch mal, das ist nicht ihre Philosophie.

Das Spiel sagt immer Ja, und wenn das Spiel immer Ja zu mir sagt, dann mach ich es kaputt.

Oder ich gucke zumindest mal, wie weit das Ja trägt und immer noch Spaßig ist.

Also oder wann wird es zum Beispiel auch grind und macht einfach keinen Spaß mehr. Ich werde sicherlich auch Basen bauen.

Nicht weil Basenbau jetzt das für mich aller wichtigste Feature ist in einem Starfield.

Wir wurden ja schon in einem Kommentar auf YouTube als Gaming-Rendner bezeichnet, weil wir gesagt haben, Basisbau ist für uns jetzt nicht unbedingt

das allerwichtigste an einem Bethesda-Rollenspiel,

war es schon in Fallout 4 auch nicht, wo dann jemand meinte,

ja, aber die neue Generation von Spielerinnen und Spielern

wächst ja auch mit Minecraft und möchte kreativ sein

und sich auch selber ausdrücken können in so einer Spielwelt

und nicht wie diese Game-Star-Rendner einfach vorgefertigter Quest nach Quest folgen, so von Story-Schnipsel zu Story-Schnipsel.

Wo ich sage, okay, hör mal, du sprichst hier mit jemandem,

der 2000 Stunden in Cities Skylines versenkt hat

beim Bauen einer Stadt, ich weiß, was kreativ ist

und ich liebe es, also ich liebe Sandkästen,
ich liebe Sachen zu bauen in Spielen,
aber ich muss es nicht haben in einem Bethesda-Rollenspiel.
Also unterschiedliche Spiele, unterschiedliche Stärken,
ist aber auch vollkommen cool, wenn man das mag.
Aber auch da wieder, ich werde es halt mal machen.
Und auch da wieder gucken, wie lange macht das Spaß?
Also ist es cool, den ersten Außenposten zu bauen
und dann, was ist, wenn ich den zweiten baue
und werde ich den dritten überhaupt noch innen einrichten
und so Displays für Forschung und Co. aufstellen,
werde ich mir überhaupt noch die Mühe geben,
dann dort meine Crew-Mitglieder einzuteilen.
Also ist es überhaupt noch cool, aber es darf wie lastes mich machen,
also will ich sehen, was passiert.
Ja, so lange es sich nicht wie Arbeit anfühlt.
Oh, sorry.
Genau.
Ich wollte nur eben sagen, ich bin erst mal total dankbar,
dass ich mittlerweile offenbar zu den Game-Star-Rendnern gezählt werde.
Das kann, es geht schnell.
Da ist man plötzlich von einen Tag auf den anderen,
ist man drin und ich nehme diesen Titel an.
Ich trage ihn mit Würde.
Wir sind jetzt die Game-Star-Rendner, Micha.
Ich frage mich zwar, was die Person denkt, wie alt wir sind, aber ...
Siebzig.
Wir sind noch wesentlich älter.
Ihr würdest wundern.
So werden wir unsere ...
Schade, dass es kein Online-Spiel ist, so ein Multiplayer hat,
aber so hätte ich unsere Gilde jetzt genannt, in Starfield.
Die Game-Star-Rendner.
Ja.
Meyri, ich fand es total schön, was du gesagt hast,
als Thema mit den Hoffnungen.
Ich glaube, ich würde gerne damit schließen,
dass wir einfach alle mal zusammenfassen,
was unsere größte Hoffnung für Starfield ist
und was noch unser größtes Fragezeichen für Starfield ist.
Soll ich anfangen?
Bitte.
Mhm.
Meine größte Hoffnung ist für mich,

dass der Sense of Wonder funktioniert.

Ich erinnere mich, als ich im ersten Mass Effect auf dem Mond war.

War das für mich tatsächlich ein wirklich überraschend intensiver Moment, weil in der Realität waren da Menschen schon.

Und da gab es auf einmal einen Überlappen von Seins Fiction und Realität.

Und dass ...

gerade dann das Erkunden von unserem eigenen Sonnensystem über das wir ja wirklich handfest ist, wissen haben, dass das umgesetzt ist auf eine Art und Weise.

Und auch die Reise durchs Welt, all auf eine Art und Weise, die bei mir wirklich dieses, oh, wow, da draußen ist noch ganz, ganz, ganz viel in diesem Universum auslöst.

Das ist das, was für mich Seins Fiction ausmacht und auch die reale Raumfahrt für mich fasziniert macht.

Das ist meine große Hoffnung, dass die ...

Das ist nicht so steril oder zu streamlined ist, auch was Raumfahrt angeht.

Ich mein, klar, wir haben Faster Than Light Antriebe, aber das muss sein, sonst geht das alles gar nicht.

Aber dass das irgendwie ausreichend sich für mich echt anfühlt, um dieses Gefühl auszulösen.

Und die größte Frage, die ich habe, ist, wird es sich wie Arbeit anfühlen?

Ich fühle mich dabei.

Und hier, so viel Zeug ist.

Und ihr könnt so viele verschiedene Dinge machen.

Das ist dann irgendwann sagt, ja, du musst doch all diese Dinge machen.

Die sind nicht optional, wenn du in diesem vorigen Spiel erfolgreich sein willst, dann brauchst du auch deine Basis.

Und dann musst du hier auch Wirtschaft machen und so.

Das ist was, wenn ich nicht möchte.

Ja.

Das hast du so schön gesagt mit diesem Sense of Wonder, denn mir geht es genauso.

Also, ich möchte auch bis in hohes Alter hinein, jetzt im Spiel, nicht als Game-Star-Render.

Also, selbst nach langer Spielzeit, will ich noch Momente erleben,

in denen ich vielleicht auch einfach nur dastehe, mir diese, die Szenerie anschau und sage, wow.

Und solche Szenen gab es ja auch immer wieder, jetzt auch in dieser Starfield Direct, kurz zu sehen, wenn du stehst auf einem Planeten,

du blickst über eine Waldlandschaft mit so volumetrischem Nebel,
wie dieser Wald halt in diesem Nebel versinkt ist,
am Himmel stehen Monde und vielleicht noch andere Planeten,
die du sehen kannst,
und einfach dann nur einen Moment innezuhalten und zu sagen, geil.
Das ist ein Universum.
Und dieses Universum ist für mich da, um von mir erkundet zu werden.
Auch auf eine wunderschöne Szene, wo man auch da sehr kurz eigentlich,
aber wo total in der Präsentation ja auch diese sagt,
okay, seht ihr den Mond dahinten?
Da könnt ihr hinfliegen.
So wie es sonst bei den landbasierten Open-World-Spielen
mit dem Berg macht.
Seht ihr den Berg dahinten? Da könnt ihr hinlaufen.
Jetzt ist es halt der Mond und ihr könnt hinfliegen.
Aber genau dieses Gefühl soll Starfield ja wecken.
Ich möchte auf diesem Planeten stehen oder auf so einem Mond aufstehen,
auf dem dann gerade der riesige gelbe Gas-Riese aufgeht,
um den er sich dreht, vom Horizont sich erhebt.
Und dessen gelbes Licht sich sogar dann, kann man erkennen,
hat Digital Foundry auch in seinem Video noch mal extra gezeigt.
Es sind gelbes Licht dann auch diese Munderfläche
leicht gelblich leuchten lässt, leicht einfärbt,
obwohl es kein Raytracing hat,
aber das kriegen Sie halt hin mit ihrer Global Illumination.
Und ihr möchtet dastehen und sagen, das ist mein Universum.
Und dann möchte ich, wie ich sage es nochmal,
Captain Kirk am Ende von Star Trek 6
auf irgendeinen verdammten Stern am Himmel zeigen
und sagen, da fliege ich jetzt hin.
So viele gibt es da doch nicht.
Es gibt ja nicht Millionen Sterne, aber immerhin hoffentlich noch genug.
Sie einfach sagen kann, okay, der dahinten, der Route.
Und dann mal schauen, was ich finde.
Und dann natürlich die Hoffnung,
ich möchte, dass es sich auch nach langer Zeit noch belohnend anfühlt.
Sei es eben durch diesen Sense of Wonder oder sei es,
weil es da auch wie in Skyrim nach 100 Stunden
immer noch Sachen gibt, die ich neu entdecke.
Also wo es dann irgendwie kleine Quests gibt,
von denen ich bislang gar nichts wusste,
wo es kleine Zufallsbegegnungen gibt,
von denen ich nichts wusste bisher.
Also das ist auch bis heute, ich liebe es,

hier auch Podcasts und Talks zu machen über Skyrim.
In jedem davon erzählen mir Leute Sachen über Skyrim,
die ich nicht weiß.
Und noch mal, ich habe damals für den Skyrim Test
das Lösungsbuch durchgelesen mit seinen 500 Zeilen oder sowas.
So, und das in dem Starfield wiederzufinden, das finde ich ganz toll.
Meine größte Angst ist eher, dass sich halt vieles ...
Ja, nach Arbeit anfühlt, das ist schon richtig,
aber auch irgendwo nach Füllwerk anfühlt.
Also, wenn irgendwann der Punkt kommt, wo ich denke, okay,
das Spiel bietet mir noch 6000 Optionen an,
ich könnte hier noch die Basis bauen,
ich könnte da noch Gestein abbauen,
ich könnte da drüben noch zu den 400 Sternsystemen fliegen,
wo ich noch nie war.
Und ich sitze einfach nur da und sage,
nee, ist einfach warum.
Ich habe doch jetzt alles gesehen,
ich habe die Hauptstau durchgespielt,
ich habe die Fraktionen alle gemeistert.
Es gibt einfach nichts mehr, was mich daran irgendwie erfreut.
Und natürlich wird irgendwann der Punkt kommen.
Also, kein Spiel ist unendlich spielbar,
auch wenn Sie sich jetzt schon sagen,
Sie haben super viele Ideen, wie Sie es noch erweitern wollen.
Und das erste Erweiterungspark, dieses Shattered Space,
ist es sogar schon angekündigt, diese Story-Erweiterung.
Und Teil der Premium Edition, allerdings nicht zum Launch,
sondern sie sagen ja, wenn es erscheint.
Auch noch eine der Missverständnisse, die ich gelesen habe,
hat das Leute gesagt haben, da kommt ja gleich der DLC zum Launch.
Also, noch ist der Disclaimer da, wenn es erscheint.
Mal gucken, wann es dann erscheint.
So, also, unendlich kann es nicht sein,
aber ich hoffe einfach dieser Punkt, wo ich sage,
gib mir nichts mehr, irgendwie, der ist ganz weit weg.
In Starfi.
Jetzt muss ich mich anschließen,
weil ihr das so schön emotional gesagt habt, alles.
Jetzt muss ich auch ein ganz emotionales Fazit ziehen.
Nee, du musst jetzt super nüchtern sein.
Ja, okay.
Ich hoffe, dass die 30 Effekt auf Konsum recht nervt.
Ja, genau.

Ich möchte Charakterpunkte sinnvoll verteilen in Talentbäumen.
Ja, das ist meine größte Hoffnung.
Nee, diese 30 FPS, ne, übrigens bin ich überhaupt kein Mensch,
dem das wichtig ist.
Aber da können wir vielleicht auch noch kurz den Disclaimer geben,
das mittlerweile auch schon auch von Digital Foundry übrigens
debankt wurde, dass es überhaupt möglich wäre,
einen Performance-Modus auf der Konsole anzubieten.
Weil es liegt tatsächlich sehr wahrscheinlich nicht an der Grafik,
dass das nicht möglich ist.
Sprich, man hat nicht die Möglichkeit, die Grafik runterzuschrauben
und dadurch den Performance-Modus anzubieten,
sondern dass das eben so eine unglaublich rechnintensive Open-World ist.
Das heißt, auch ein bisschen nachvollziehbar der Punkt.
Ja, vor allem die Persistenz ist ja wichtig in befehter Welten.
Ich werfe am Anfang ein Schwert ins Gebüsch.
Und wenn ich nach 40 Stunden wiederkomme, ist es da noch.
Auch das wird interessant sein, zu gucken,
ob Sie das in Starfield hinkriegen,
mit einem ganzen Universum, You Fools.
Natürlich lass ich auf jedem Planeten ein Löffel liegen,
um dann nach 100 Stunden zu schauen, ob der da noch liegt.
Das geht ja gar nicht anders.
Dann bist du bekannt als der Löffelpirat,
der überall seine Löffel liegen lässt, um zu sagen,
Micha was hier.
Ja.
Ja, das finde ich schön.
Nee, ganz im Ernst, meine größte Frage,
und das mag definitiv nicht die objektiv relevanteste Frage sein,
aber meine persönlich größte Frage
ist tatsächlich, ob das Worldbuilding mich abholt.
Also, ob es tatsächlich divers genug wird,
dass es nicht nur klassisches Stereo des Sci-Fi ist,
sondern dass es wirklich mit Kulturen spielt,
mit realen Dingen spielt, die mich als Menschen emotional machen,
weil es eben um menschliche Themen geht,
dass es mit verschiedenen diversen Settings spielt,
wie was wir eben ja in Ansätzen gesehen haben,
Cyberpunk statt versus Space Western statt.
Und dass es noch viel, viel mehr davon gibt,
und dass diese Welt und ihr Worldbuilding für mich
so nachvollziehbar ist und so divers ist,
dass ich da wirklich ein Leben auch drin leben möchte

und Coolbauer werden möchte.

Und eigentlich ist das auch schon meine größte Hoffnung, aber ich hab's jetzt als Frage formuliert.

Aber meine größte Hoffnung ist, glaube ich, dass da fehlt mir tatsächlich das erste Mal seit zwölf Jahren eigentlich.

Also, das erste Mal seit Skyrim wieder so ein Gefühl geben wird, wie Skyrim mir gegeben hat, als ich das erste Mal angeschaltet habe und als ich das erste Mal dieses Intro gespielt habe und das erste Mal gehört habe, finally you're awake.

Weil das war für mich so ein magischer Moment, den ich tatsächlich seitdem nicht mehr mit irgendeinem Spiel hatte, nicht in der Form.

Und ich hoffe, dass Starfield mir das wiedergeben wird, dieses Gänsehautgefühl, es zum ersten Mal zu starten, zum ersten Mal in diese Welt losgelassen zu werden und zu wissen, das wird was Besonderes.

Und eine Wurzfarmernin zu werden.

Übrigens, 29.28 ist der Timecode in der Starfield Direct, wo man im Vordergrund eine Nirnwurz sieht.

Oder zumindest etwas, was eine sein könnte.

Und es ist nicht die, die wir erhalten, Terror Society, sondern es ist eine andere Quest, die da gezeigt hat.

Da hatte ich mich vertan.

Ja, dann können wir das hier natürlich so nicht rausbringen, diesen Talk.

Dann haben wir natürlich ...

Ja, noch mal von vorne. ... falsche Informationen vorbereitet.

Wir fangen noch mal neu an.

Ich lösche das kurz, danke schön.

Nein, ihr Lieben, danke für diesen wunderschönen Talk.

Es war wirklich neben Quest der Talk, es war richtig, richtig toll.

Sie sind einfach abgedriftet.

Wir sind abseits von der Hauptquest, die wir schon als Talk hatten, noch mal in die ganzen Details reingegangen, noch mal ganz tief rein, Finger in Wunden gelegt, wo es wehtut und Hoffnungen ausgesprochen.

Es war ganz fantastisch mit euch. Danke, dass ihr da wart.

Schön, Bas.

Ja, vielen Dank für die Einladung, waren sehr unterhaltsam.

Und wir sehen uns auf dem Mond, oder so.

Das hoff ich sehr.

Ich hoffe, wir alle sehen uns bald auf dem Mond.

Ich hoffe, ihr alle hattet Spaß beim Zuhören als Podcast oder beim Zuschauen,

wenn ihr uns auf unserem YouTube-Kanal Gamester Talk geschaut habt.

Wie gesagt, gerne noch mal die Empfehlung,
wenn ihr unseren ersten Talk zu Starfield noch nicht gesehen oder gehört habt,
da noch mal reinzuhören, bevor ihr wütend in die Kommentare schreibt,
ihr habt gar nicht geredet über die Hintergrundgeschichten von Charakteren.
Ha, haben wir nämlich doch, da haben wir euch erwischt.
Haben wir nämlich in unserem Talk vorher schon gemacht.
Ich hoffe, ihr hattet wahnsinnig viel Spaß,
ich hoffe, wir hören uns und sehen uns bald wieder und sage bis zum nächsten Mal.