

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield, Elden Ring, Baldur's Gate 3: 2023 bestimmt das Schicksal der Rollenspiele - mit The Pod und Orkenspalter TV

Drei Rollenspiele kommen in eine Bar.

Fragt der Barkeeper, was darf's denn sein?

Baldur's Gate 3 kramt in einem Beutelchen und sagt, das muss ich erst auswürfeln.

Starfield schaut Gedankenverlohn in den Raum und sagt, bevor ich mich dieser Main Quest zuwenden kann, muss ich erst eine Weile zielos hier herumlaufen.

Und Eldenring grinst, grinst, ja, und sagt, weißte was, ich nehme Flasche Whiskey und schlag dir damit auf den Schädel, bis du endlich Ausweichen gelernt hast, sagt der Barkeeper.

Ja, was eigentlich?

Was ist denn die Pointe, das wollen wir heute herausfinden, hier in diesem Live Talk über Rollenspiele?

Was macht ein gutes Rollenspiel aus?

Ist Baldur's Gate 3 der Vorbote einer neuen Old School, einer New School, oder hat es den Early Access ruiniert, setzt Starfield den Ton für zukünftige Bethesda-Rollenspiele, also für The Elder Scrolls 6 und für Fallout 5 und welchen Einfluss hat überhaupt ein Eldenring, das sich laut Namco Bandai inzwischen 20 Millionen Mal verkauft hat und dieses Jahr ja seinen Story DLC Shadow of the Earth Tree bekommt.

Und wahrscheinlich, wahrscheinlich sprechen wir auch über Oblivion, denn Geraldine ist da.

Hallo.

Kurze Testfrage um sicherzustellen, dass du kein Mimic bist, das ich hier eingeschlichen hat, ist Oblivion das beste Rollenspiel aller Zeiten?

Ach so, das ist eine Testfrage, ob mein Mikro funktioniert.

Ja.

Ja, okay gut, richtig beantwortet.

Aus den sogar nicht vergessenen Reichen von Papier und Würfeln begrüße ich zudem eine Expertin in Sachen Rollenspiel.

Sie hat mehr Pen und Paper Runden geleitet als der Papst Oster messen, außerdem schreibt sie Rollenspiel-Fachbücher und auch Fantasy-Romane, Mayri von OrkenspalterTV ist bei uns, herzlich willkommen.

Hallo, das war eine sehr liebe Einleitung und ja, ich habe ziemlich sicher mehr Runden geleitet, als der Papst Oster messen gehalten hat.

Also alle Papste, selbst wenn wir alle Papsten nehmen, weil Ostern halt begrenzt auf dem Jahr vorkommt.

Ja, ich habe das auch nochmal, also ich habe das ja recherchiert, auch nachgezählt, also das ist auch ein hieb- und stichfester Fakt.

An dieser Stelle.

Unser zweiter Gast hat schon das Mikrofon in der Hand, wenn jemand nur Ultima flüstert, selbst wenn er gerade bei der Eintracht in der Fernkurve steht und in seinem Kinderzimmer hiegen Gerüchten zufolge ein Starschnitt des King of Worms aus Daggerfall.

Ihr könnt ihn natürlich von ThePod beziehungsweise GamesPodcast.de, herzlich willkommen Jochen G.

Bauer.

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield, Elden Ring, Baldur's Gate 3: 2023 bestimmt das Schicksal der Rollenspiele - mit The Pod und Orkenspalter TV

Hallo, danke für die Einladung und selbstverständlich übrigens muss ich hier einen Stab jetzt natürlich brechen für die Menschen, die einfach Recht haben und sagen, dass Morrow Wind besser war als umblivieren.

Boah, also wollt ihr gleich streiten oder soll ich mit einer neutralen Frage anfangen?

Also wir können das jetzt machen, wir können uns aber auch nochmal zu zweit in dem separaten Podcast zusammensetzen und einfach zwei Stunden darüber streiten, wenn du möchtest.

Das klingt wie ein Plan, Challenge accepted.

Doch, ich hätte es schon gerne begründet, weil es greift die erste Frage direkt mit auf, die ich dir stellen würde gerne, nämlich, was für dich ein gutes Rollenspiel ausmacht und begründest doch direkt am Beispiel von Oblivion ist schlechter als Morrow Wind?

Das ist eine schöne Frage und es ist eine Frage, auf die es natürlich eine ganze Reihe von verschiedenen Antworten gibt, was bei mir ganz persönlich, glaube ich, im Vordergrund steht, ist der Eskapismus in eine fremde Welt und eine fremde Welt, die ich erforschen kann, die ich erkunden kann, wo ich auch über meinen Charakter Teil dieser Spielwelt sein kann und eine im Idealfall eine Spielwelt, in der es eben viel zu entdecken gibt, in der es viel Hintergrundlohr gibt, in der interessante NPCs rumstehen, in der eine interessante Story stattfindet und wo ich das Gefühl habe, dass ich teilweise auch so ein bisschen auf Archäologie-Tour gehen kann, wie das zum Beispiel später bei Skyrim auch immer noch der Fall ist, wenn man dann diese alten Zwergenruiden reinkommt, rauszufinden versucht.

Was ist denn da eigentlich ursprünglich mal passiert?

Das macht für mich so ein bisschen, seit ich angefangen habe mit Rollenspielen in den 80ern als kleiner Junge so ein bisschen diese Faszination aus, die ja auch bestimmt bei Pen and Paper bei vielen Leuten sehr im Vordergrund steht, einfach diese fremde Welt, dieser Escapismus weit weg vom Alltag und vom täglichen Grind im Job zum Beispiel und ich finde die Welt, die Morrowind gemacht hat und ja Oblivion ist das bessere Spiel auf einer Gameplay-mechanischen

Ebene, wenn man das Morrowind von damals mit einem Oblivion von damals vergleicht, aber ich finde diese fremdartige Welt der Dunkeelfen, die Morrowind entwirft und auf die es sich einlässt mit Architektur, mit den ganzen Lore-Hintergrundtexten, die finde ich bis heute, ich will nicht sagen völlig unerreicht in dem Genre, aber zumindest auf einer Ebene, wie es Bethesda seitdem halt einfach nicht mehr hinbekommen hat, würde ich sagen und auch teilweise nicht hinbekommen konnte, weil das natürlich im Kosmos der Elder Scrolls Lore halt auch einfach ein Kontinent und ein Volk ist, das eben nicht so dem 0815-Fantasy-Klischees entspricht, die man jetzt vielleicht in dem High-Fantasy-Setting von Oblivion öfters antrifft oder auch in diesem nordisch angehauchten Setting von einem Skyrim.

Also das Setting von Morrowind, die ganze Kultur, die Architektur, die Landschaft, das war wirklich eine wunderbar fremde Welt, die ich entdecken wollte.

Zwei Dinge dazu.

Punkt eins, ich stimme dir zu, dass das Setting von Morrowind unerreicht war und ich würde mir wünschen, dass Elder Scrolls in späteren Teilen mal wieder in die mutigere und abgefahrene Richtung gehen würde mit den Settings, die sie sich auswählen.

Es sieht ja nicht so aus, es sieht ja, es deutet ja alles darauf hin, dass Elder Scrolls

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield, Elden Ring, Baldur's Gate 3: 2023 bestimmt das Schicksal der Rollenspiele - mit The Pod und Orkenspalter TV

6 sich wahrscheinlich hochfals vornehmen wird, was halt auch wieder High-Fantasy und noch mehr Basics ist, als Oblivion schon war.

Aber ich denke, dass Oblivion unterschätzt ist heutzutage mit seiner Diversität seines Settings, weil Syrodil, in dem es ja spielt bzw. die Kaiserstadt in der Mitte, liegt ja in der Mitte von quasi allen Welten, die es gibt.

Und das heißt, du hast an allen möglichen Ecken Diversität von Sachen aus den Grenzen, die rüberschwappen und das zu so einem total bunten Mix machen am Ende, also das Setting von Oblivion war unterschätzt und Punkt zwei, ich weiß, dass es richtig viele Fans da draußen von Morrowind gibt, die heutzutage immer so in ihrem Sessel sitzen und sagen, Morrowind war aber viel

besser und ich würde gerne die Challenge stellen, dass ihr alle jetzt nochmal Morrowind durchspielen müsst.

Mal gucken, wie es danach findet.

Das wäre das erste Mal, dass ich es zu Ende bringe.

Ich gehöre zu den Leuten, denen Morrowind immer alles andere gemacht haben, außer der Hauptquest.

Das ist doch der Weg, wie es, also das ist der Weg.

Ja, das ist the way.

Ja, so spielt man ja Bethesda Rollenspiele.

Ich glaube, ich bin mir nicht sicher, ob ich Skyrim jemals durchgespielt habe.

Ich glaube nicht.

Ja, doch, ich habe mich damals mit Guide schreiben müssen.

Ah, OK.

Ich weiß nicht, was ich sonst gemacht hätte.

Also, ich finde halt also das Learning und ich bin ja bei der Serie schon seit dem ersten Teil dabei, dann insbesondere mit Daggerfall so richtig eingestiegen, irgendwie das Learning von Bethesda spielen.

So, man macht alles nur nicht die Hauptquest.

Und es gibt, und da stimme ich Geraldine übrigens zu, also Oblivion hat ein paar wunderschöne Nebenquests und die, die kreativer sind als das, was später in Skyrim dabei rauskommt.

Also Oblivion war schon ein richtig, richtig gutes, gutes Spiel und das ist halt immer das Schöne bei Bethesda Sachen.

Ich glaube, die dunkle Bruderschaft war fantastisch in Oblivion, wenn ich es recht in Erinnerung habe.

Und das sind halt genau die Sachen, die halt ein gutes Rollenspiel ausmachen.

Da stolpen sie über diese Quest-Reihe und dann erlebst du eine Quest-Reihe und eine Lore in einer Welt, wie du sie vorher noch nicht gespielt hast und das macht für mich halt Rollenspiele aus.

Eine Lore und eine Welt, wie du sie noch nicht erlebt hast, haben Meiree und Co. selbst erfunden.

Unser eins muss sich ja auf Bethesda verlassen und auf Tot Howard, was eine gute Idee hat für seine neuen Rollenspiele, aber ihr baut für eure Pen and Papers ja eigene Welten

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield, Elden Ring, Baldur's Gate 3: 2023 bestimmt das Schicksal der Rollenspiele - mit The Pod und Orkenspalter TV

und spielt auch gerade eine Live-Kampagne in einer eigenen Welt.

Erzähl mal, wie diese Welt entstand ist und was euch gerade für dieses selbst gebaute Rollenspiel wichtig ist an dem Setting, in dem ihr euch bewegt.

Tatsächlich muss ich sagen, dass das Setting, in dem wir jetzt am Wochenende spielen werden, das, was du meinst, sogar eines von den normaleren ist, von den selber geschriebenen, weil wir es ursprünglich aufgebaut haben, als für Dungeons & Dragons das Pen and Paper, die 5. Edition rauskam und wir die angetestet haben, um einfach so ein paar Standardsache reinzupacken.

Und das heißt, diese Welt ist geprägt davon von so ein paar Eigenheiten, die ich habe und eben auch, dass wir ein paar sozusagen In-World-Sachen mit den Regeln in Verbindung testen wollten.

Und eine Sache, die ich mit reingebracht habe, die ich fürcht chronisch ist, ist, dass es irgendwie auch Untote gibt, die aber nicht einfach nur rumlaufen der Zombies oder generell Gegner sind.

Ich habe irgendwie ein Fable für intelligente Untote und es ist auch eine Welt, die, und das fand ich damals ein bisschen spannend, mehr oder weniger sagt, die Menschen sind die Komischen in dieser Welt.

Die sind also quasi nicht der Standard, sondern die sind in dem Setting ursprünglich von einem anderen Kontinent gekommen, auf den, wo die Hauptstory gespielt hat.

Da hat man das im Pen & Paper mehr realer lang gespielt, eine Kampagne.

Und jetzt das Leihfreundspiel ist quasi die Fortsetzung.

Die Menschen mussten abhauen, von wo auch immer sie rüber kamen und sich eingliedern sozusagen unter Elfen und Orks und Tiefingen und Drachenblütigen und sonst in der Plaston Heilbring.

Und das irgendwie mal, weil Fantasie geht meistens davon aus, Menschen sind halt die normallos.

Und so ein bisschen die Menschen sind die Außenseiter, müssen sich erst mal beweisen, fand ich damals

eine witzige Idee.

Aber es ist, wie gesagt, eigentlich eine von den fast normalen Welten, von denen selber geschriebenen.

Ich habe einen großen Spaß an ungewöhnlichen Dingen, manchmal halt so ungewöhnlich, dass man dann auch das Publikum vielleicht ein bisschen verwirrt, aber naja, das ist manchmal so ein bisschen Balanceakt.

Und manche Dinge schreibe ich halt eben auch einfach nur für mich selbst zum Vergnügen.

Und dann gibt es eine Hand war von Leuten, die das auch cool finden, aber das muss dann ja auch zum Glück keinen größeren Geschmack treffen.

Okay, jetzt hast du es aber angeteasert.

Was ist das ungewöhnlichste Setting, an dem du mal beteiligt warst?

Au, von dem tatsächlich was veröffentlicht ist, dann könnte ich zumindest ein bisschen mehr einschränken.

Es gibt also einen Brainchild von mir, an dem ich seit über einem Jahrzehnt immer mal wieder dran arbeite.

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield, Elden Ring, Baldur's Gate 3: 2023 bestimmt das Schicksal der Rollenspiele - mit The Pod und Orkenspalter TV

Das nennt sich Lemna.

Und das ist, hat eine Menge so Designentscheidungen.

Einer davon ist die Evolution, ist in jeder Hinsicht anders gelaufen.

Das heißt, es gibt Tiere und Pflanzen, die erinnern uns an das, was wir in unserer Welt haben.

Aber es kann keine Hunde geben, weil Hunde in unserer Realität existieren und diese andere hat nur alternativen die Evolution zur Verfügung.

Das heißt, es gibt zwar Menschen, die sind aber auch ein bisschen anders und die haben auch Tiere domestiziert, um die als Helfer, Jagdhelfer und dergleichen zu verwenden, aber es sind Hyänenartige und keine Hunde und solche Sachen.

Das heißt, es ist voll mit seltsamen Pflanzen und Tieren und es ist auch viel Fantasie bedient sich ja bei bestehenden Kulturen und nimmt deren Kunst, Kleidung, Aussehen, Sprachen als Vorbild dann für den Fantasiepondent.

Und das ist eine Welt, in der die Kulturen keine solche, in Anführungsstrichen Kopien sind.

Das ist damals entstanden, als ich mal für ein paar verwirrte Jahre Ethnologie studiert habe.

Cool.

Ich glaube, du hast Jochen sehr überzeugt mit all den Dingen, die du gerade gesagt hast, was es da zu entdecken gibt und wie ungewöhnlich es ist, außer mit dem Punkt, es gibt keine Hunde, oder?

Ja, das ist schon, aber so Hyänen sind ja eigentlich auch ganz niedlich.

Ja.

Und in der Stadt Katzen gibt es kleine Füchse, die als Mausikjäger mehr oder weniger domestiziert werden, kleine, flauschige Füchse.

Oh, ich hätte Liebe.

Man reitet sich auf Fernsehungen, auf riesigen Ziegen und als Lasttiere werden kleine Mammut eingesetzt durch Sachen.

Also die Füchse statt Katzen finde ich gut.

Aber jetzt wird mir wahrscheinlich Michael gleich sein, dass wir das Mikro auf den Kopf fahren.

Also ich hätte gesagt, wir reiten auf riesigen Katzen, darauf könnte ich mich einigen lassen, aber die reiten natürlich nicht dahin, wo du willst, sondern wo sie hin wollen, deswegen ist dieses Universum einfach nur ein großer Haufen Chaos.

Ich werde gerade hilfreich übrigens vom Chat an ganz viele Dinge erinnert, die noch ungewöhnlicher sind.

Wir haben für Diponia, für die Point-and-Click-Adventurespieler, haben wir tatsächlich das Rollenspiel geschrieben.

Es gibt ein Pen and Paper für Diponia, das von Nico der anderen Hälfte von Augenspalter-TV und mir ist.

Und ein Setting, das nur Amage ist, an Franco-Belgischer High Fantasy Comics, wenn man so die Alice

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield, Elden Ring, Baldur's Gate 3: 2023 bestimmt das Schicksal der Rollenspiele - mit The Pod und Orkenspalter TV

Stone-Bände kennt oder die Legende von Troy, und wir haben einen Setting Old One One, das ist eine Mischung aus Lovecraft, Sitcom, Deep Space Nine und noch ganz viele andere Sachen.

Also ja, wir machen wir das ziemlich furchtig.

Geil, Deep Space Nine, ich liebe Deep Space Nine und Sitcom, ich fühle mich gerade sehr gekitzelt.

Sehr interessiert.

Aber Geraldine, sag doch mal, was ist ein gutes Rollenspiel?

Ja, Oblivion natürlich.

Ach ja, richtig.

Nein, auch natürlich ganz weit oben auf meiner Liste steht immer Dragon Age Origins, weil Dragon Age Origins hat zwei Dinge für mich, die es danach nicht mehr in dieser Form gab in Rollenspielen.

Was ich nicht verstehe, das eine ist, wie sie Hubwelten und Level gestaltet haben, also dass sie auf eine Open World verzichtet haben, was natürlich auch ein bisschen der Zeit geschuldet war, zu der es rauskam.

Aber ich würde es heute um Gotteswellen nicht mit einer Open World neu haben wollen, weil es war perfekt, wie es war, dass die perfekten Größen an Hubwelten, es war perfekt Hand gebaut, wenn man bei Dragon Age Origins von perfekt sprechen kann, das hatte natürlich Ecken und Kanten.

Aber die Art, wie sie diese Hubwelten auch miteinander verbunden haben, dass man zum Beispiel, wenn man von Punkt A nach Punkt B schnell gereist ist, was ja die einzige Option war, da hinzureisen, wurden zwischendurch auch Zufallsbegegnungen simuliert, da hat man dann irgendwie mal den Händler getroffen oder man wurde überfallen oder man hatte ein Gespräch mit seinen Begleitern oder man konnte natürlich ins Lager zwischendurch und da wieder die Beziehung zu den Begleitern ausbauen.

Das ist was, was ich total gerne mal wieder sehen würde, auch in Dragon Age zum Beispiel, auch wenn ich weiß, dass sie ja jetzt der Open World verfallen sind.

Und das andere steckt ja schon im Namen die Origin Stories.

Warum wurde das nie wieder gemacht?

Also alle haben damals gesagt, ja das finde ich richtig gut und alle waren sich einig, das war richtig cool und dann haben sich alle gesagt so ja, das machen wir nicht nochmal.

Aber das war richtig gut, aber das machen wir auf jeden Fall nicht nochmal.

Verstehe ich nicht.

Weil das ist jetzt zum Beispiel auch, was es im Pen & Paper durchaus geben kann, wenn man mal eine größere Kampagne spielt, dass man die Origin Stories von einzelnen Charakteren auch nochmal nachspielt.

Entweder irgendwie in zweier Sessions mit Spieleiter-Spieleiterinnen und den Spielern oder eben sogar mit am Tisch, dass man eben einfach sagt, jeder hat vorher noch mal eine halbe Stunde, um zu zeigen, wie bin ich überhaupt in dieses Abenteuer gekommen?

Ich werde das übrigens auch schade, dass das nicht mehr gemacht wird, aber ich kann wahrscheinlich verstehen, woher es kommt, denn seit Dragon Age Origins ist halt gerade die AAA-Spieleentwicklung nochmal erheblich teurer geworden und 4, 5, 6, 8, wie viele

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield, Elden Ring, Baldur's Gate 3: 2023 bestimmt das Schicksal der Rollenspiele - mit The Pod und Orkenspalter TV

auch immer diese Origin Stories zu entwickeln, zu vertonen, zu schreiben, die Assets zu produzieren.

Um am Ende wahrscheinlich festzustellen, dass ein Großteil der Spieler eine oder zwei davon überhaupt eine zu Gesicht bekommen hat, da wird halt ein Produzent da sitzen oder spätestens irgendwann ein Studiochef und wird sagen, dieses Geld wandert bitte in Inhalte, die auch jeder Spieler und jede Spielerin zu Gesicht bekommt.

Das ist halt schade, weil zu der Zeit, ich meine, wir sehen jetzt hier gerade auch noch ein paar Ausschnitte von Dragon Age Origins, zu der Zeit konnte man halt mit halbwegs überschaubarem Aufwand noch zig verschiedene unterschiedliche Szenarien bauen.

Du konntest halt so ein Magier-Turm haben und du konntest ein Verlies X haben und dann gab es den Wald, in dem die Wehrwölfe unterwegs waren und und und und und und und und und heutzutage sieht man ja sehr häufig, nicht immer, aber relativ gleichförmige Landschaften innerhalb eines Spiels.

Da gibt es dann vielleicht mal zwei oder maximal mal drei unterschiedliche auch landschaftliche Settings, einfach weil die Asset-Produktion so teuer und so aufwendig geworden ist und da steht sich, glaube ich, das Medium mit dem technischen Fortschritt immer noch ein bisschen selbst im Weg und vielleicht wird es ja in Zukunft mit irgendwelchen KI-Prozessen und Co. wieder mal ein bisschen leichter, mehr auch optische Abwechslung in die Spiele reinzukriegen.

Da stimme ich dir zu, dass das der Grund sein wird, aber weißt du, wo man richtig gut Ressourcen sparen könnte?

Keine Open World.

Amen!

Musst du mir nicht sagen, wobei jetzt der Dragon Age Inquisition keine Open World war und keine Ahnung, ob sie jetzt im Nachfolger zu einer Open World gehen, aber ich stimme dir zu, diese Hubs oder diese Landsträche in Dragon Age Inquisition waren teilweise einfach viel zu gewaltig mit viel zu wenig interessanten Inhalten drin und das hat Origins schon deutlich besser gelöst.

Aber widerspricht das nicht ein bisschen deiner Definition, die du aufgestellt hast für ein gutes Rollenspiel, wenn es keine, also Inquisition hat seine Hubs natürlich und diese Welten, die es hatte, siehe die Hinterlande, nicht gut befüllt, davon abgesehen, aber wenn du sagst, ein gutes Rollenspiel ist eines, dass dich dazu einlädt, es entdecken zu wollen, dass du erfährst, dass es Dinge zu finden gibt, dass Tiefe in der Law ist, dass du Sachen, auch interessante Sachen halt erfahren kannst, nicht nur NPCs, die irgendwie dastehen und dir uninteressante Lebensgeschichten erzählen, wie ich heute bei dir gelesen habe auf Twitter, über Cheddar ist Survivor.

Also trägt eine Open World nicht zu diesem Gefühl mit bei, weil sie dir halt diese Freiheit gibt zu erkunden?

Ja und nein, würde ich sagen, also das kommt dann natürlich sehr auf die Ausgestaltung der Open World im ganz konkreten Falle an und viele dieser Open Worlds haben halt einfach das Problem, dass sie ihre Open World eben nicht ausgestaltet bekommen mit all den Sachen, die ich gerade genannt habe.

Ich meine, ich glaube Mass Effect Andromeda ist so ein wunderschönes Beispiel, auch das

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield, Elden Ring, Baldur's Gate 3: 2023 bestimmt das Schicksal der Rollenspiele - mit The Pod und Orkenspalter TV

ja keine klassische Open World, weil du hast ja unterschiedliche Planeten, zu denen du fliegen kannst, aber auch wieder diese riesigen Open-World-artigen Hubwelten, wenn man so will, in denen es sehr, sehr selten was wirklich Interessantes zu entdecken gibt, wo dann halt einfach das ganze Spiel unter der Masse einfach an belanglosen Inhalten ein bisschen in sich zusammenbricht.

Und ich glaube gerade, wenn man den Schritt wegmacht von der Open World, was sind dann solche Spiele an, die wir uns heute immer noch vielfach sehr gerne erinnern, weil sie genau das gemacht haben, was ich vielleicht skizziert habe, nämlich dieses Entdecken einer fremden Welt, Hintergrund und und und und, das sind zum Beispiel Spiele wie eben in Dragon Age Origins, das das hingekriegt hat, weil es sich eben in seinen einzelnen Abschnitten extrem auf einen Aspekt der Spielwelt fokussiert hat.

Da ging es einmal darum, die Religion innerhalb dieser Spielwelt, was die Asche der Prophetin angegangen ist mit einer Manquest, dann das Beleuchten dieses Wehrwolf-Konfliktes, das es gegeben hat, ohne dass sie jetzt halt alles vollstopfen mussten mit irgendwelchen Nebentätigkeiten,

die typische Open-World-Spiele haben oder auch einen Mass-Effect zum Beispiel, keine Open-World, also die die Original-Trilogie natürlich und trotzdem ein Weltenbau und eine Lore, in der man sich unheimlich gerne verliert und die, glaube ich, viele Leute immer noch sehr sehr hochhängen, was ihre Lieblingsspielwelt angeht.

Und ich glaube eher, dass die Open-World oder der versucht diese Gebiete immer größer und immer größer und immer größer zu machen, was was wegnehmen und das beobachte ich auch gerade ein bisschen bei Jedi Survival, ich mag das Spiel total gerne, aber die Planeten sind echt gewaltig und irgendwann stehst du da und denkst dir, ich spiele doch lieber wie der Main Quest, weil halt die Inhalte auch einfach nicht so interessant sind wie jetzt vielleicht bei einem Oblivion, wo ich dann wirklich in der dunklen Bruderschaft zum Beispiel an den Weg laufe und was halt viele dieser Open-World-Spiele mittlerweile machen, sind halt 08-15 Tätigkeiten, die sie einfach hundertfach wiederholen und das ersetzt halt nicht das, was früher Spiele gemacht haben, die es gut gemacht haben.

Ja, ich stimme ja natürlich komplett zu, es war ein bisschen provokant gefragt, weil auch ich finde nicht, dass jedes Spiel in der Open-World haben muss und ich finde es schön, wie es Geraldine geschafft hat, Oblivion durch die Hintertür in dein Herz rein fleichen zu lassen.

Ja, danke schön, dass du es gerade als positiv Beispiel genannt hast, ich bin, mein Tag ist gerettet heute.

Wir haben eine ganz spannende Frage zum Thema Charaktere, wenn wir die Welt etabliert haben, gerade in Bezug auf Videospiele, sowas wie ein Disco Elysium und Plainscape Torment zählen ja mit zu den oder werden mitbetrachtet als einige der bestgeschriebenen Rollenspiele, die aber feste Charaktere, Hauptcharaktere mitbringen, The Witcher 3 könnte man auch erwähnen natürlich mit Gerald in der Hauptrolle, also einen festen Charakter, während ja andere Spiele wie einen Elden Ring oder ja auch die BioWare Rollenspiele zu einem gewissen Grad ja zumindest Charaktere mitbringen, die man selber formen kann und insbesondere Elden Ring hat ja einen völlig gesichtslosen Hauptcharakter, die BioWare Charaktere kann ich halt durch meine eigenen Entscheidungen formen und zumindest halt optisch auch gestalten, die bringen

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield, Elden Ring, Baldur's Gate 3: 2023 bestimmt das Schicksal der Rollenspiele - mit The Pod und Orkenspalter TV

jetzt auch nicht so viel Vergangenheit mit.

Die Frage wäre, wie wichtig ist denn eurer Meinung nach diese Lücke, also ein unbeschriebenes Blatt sozusagen zu spielen, diese Selbstaussformung dann auch durchzuführen, für ein gutes Rollenspiel,

Meiri vielleicht.

Aber das ist natürlich absolute Geschmackssache, für manche Leute ist es wichtig, die eigene Figur ausgestalten zu können.

Ich mag beides, ich mag natürlich auch so Barbie spielen, nennt man das auch, dann ich habe hier meine eigene Figur und die kann ich aussehen lassen, wie ich möchte und die kann ich anziehen, wie ich möchte und oh, es sind zwei Stunden allein im Charakter-Editor vergangen.

Upsi.

Ja.

Aber wo ihr Disco Elysium erwähnt habt, ich habe extra mir Mutiz gemacht, vergiss nicht wie der Disco Elysium, wenn ihr über Rollenspiele redet, weil es so viel allein hin sich ein positives Beispiel ist und die Frage, die ich davor gesehen habe, zieht ja auch darauf ab, dass das zwar ein vorgegebener Charakter ist, der aber im Grunde eine Hülle ist, die man von innen dann ausfüllt, weil man quasi ohne Gedächtnis, ähnlich wie bei dem Namenlosen in Plainscape Torment, der sich, wir haben wirklich nicht erinnert und im anderen Fall, weil man sich so besoffen hat, dass man nicht weiß, was die letzten 48 Stunden passiert ist und dass man die selber ausfüllt und da finde ich, dass es eigentlich wirklich sehr schön gemacht, dass diese starken Rollenspiele, die einen vorgegebenen Charakter haben, aber trotzdem sagen, ja, aber innerhalb dieser Grenzen, die wir dir gesetzt haben, wir haben ja so ne Form in den Sand gezeichnet, aber wie du die ausfüllst, was du da rein machst, das liegt immer noch ganz bei dir.

Wir haben da nur quasi nen Gesicht drauf gemacht und gerade bei Disco Elysium ist das ganz stark, weil die auch wunderbar diese Metapher genommen haben, dass du ja Werte hast in einem Rollenspiel, die deinen Charakter darstellen und diesen Wert ne Masse in das Wort es ne Stimme gegeben haben, dass du halt im Grunde einen Chor an Leuten spielst, die sich im Kopf miteinander unterhalten.

Ich könnte hier anfangen zu schwärmen, aber das ist einfach eine wunderbare frische Art und Weise gewesen, das Genre Rollenspiel anzugehen, die mir sehr viel Spaß gemacht hat. Und deswegen, es gibt immer die Streitfrage, was The Witcher 3 angeht bzw. die meisten Leute sagen, es ist ein Rollenspiel natürlich, aber ich gehöre zu der Fraktion, die sagt, nein, es ist ein Geralt-Simulator, weil du hast, da hast du wirklich tatsächlich keinen Einfluss darauf, wer Geralt ist und wie Geralt ist.

Alles, was du machst, ist Geralt-dich.

Ja, es ist absolut festgelegt, dass du ein Wortkager, Bärbeißiger von den meisten Dingen irgendwie gelangweilter Typ bist.

Der immer zerkastische Zwischenpunkte fallen lässt, während du in den meisten Rollenspielen, selbst wenn die Figur vorgegeben bist, trotzdem eine richtig große Bandbreite hast, wie du diese Figur tatsächlich ausspielst.

Und wo wir ja schon mehrere Bio-Währespiele genannt haben, die haben zumindest bei den

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield, Elden Ring, Baldur's Gate 3: 2023 bestimmt das Schicksal der Rollenspiele - mit The Pod und Orkenspalter TV

guten Bio-Währespielen, haben sie das immer super geschafft, trotz begrenzter Auswahlmöglichkeit, die eine ziemlich große Bandbreite zu bieten, wie du deine Figur spielen willst.

Black and Age Origins ist da wirklich ein tolles Beispiel, dass man eigentlich immer etwas findet, was dem entspricht, wie man den Charakter selber haben möchte, trotz der begrenzten Auswahlmöglichkeiten an Antworten oder sonst irgendetwas.

Das ist gutes Writing.

Also, ich sage, ein gutes Rollenspiel macht es aus, wenn ich ein Fluss der Rabe auf habe, wie meine Figur ist.

Aber das muss nicht heißen, dass ich ihr Aussehen verändern kann, sondern ihr inneres Ee.

Also, ich würde zusätzlich zu dem, was du gerade, finde ich, völlig richtig ausgeführt hast.

Meine Idealvorstellung ist eigentlich Shepard aus Mass Effect.

Ich finde Shepard auf dem Mass Effect ist der ehrliche Typ, wie ein guter Held in einem Computer- oder Videorollenspiel funktionieren kann.

Denn ich kann A. die ganzen Sachen machen, die gerade genannt wurden, die ich auch gerne mache.

Ich kann das Aussehen selber festlegen, auch wenn da jetzt der Charakter-Editor von Mass Effect selbst für die damalige Zeit kein besonders guter war.

Aber ich kann festlegen, wie soll mein Shepard aussehen oder meine Shepard.

Ich kann das Geschlecht in diesem Fall festlegen.

Und ich kann nachher im Spiel völlig ausdefinieren, wie mein Shepard eigentlich ist oder wie meine Femm Shep jetzt in meinem letzten Durchgang ist.

Ob das eher so ein Ich rette die Galaxis, weil ich so gut bin ist oder eher ein Ich rette die Galaxis, weil einer muss es halt machen oder eine Nuance irgendwo dazwischen, indem ich die Hälfte da wähle und die Hälfte da wähle.

Und ich habe aber gleichzeitig einen Charakter, der einen, der innerhalb seiner Spielwelt und der Geschichte und der Hintergrundgeschichte geerdet ist in der Spielwelt.

Er hat einen Zweck.

Er hat eine oder sie hat eine Vergangenheit, die bestimme ich beim ersten Mass Effect, glaube ich, mit zwei der drei kleinen Fragen, die auch keinen großen Einfluss haben.

Ich kann die Figur also nahezu perfekt so füllen, wie ich sie haben möchte.

Sie ist aber nicht wie jetzt vielleicht teilweise die Helden in den Elder Scrolls spielen oder bei Fallout, eine gewisse Fremdkörper innerhalb dieser dieser Spielwelt.

Ich meine, bei Fallout 4, das macht sich ja extra die Mühe und zu sagen, du warst jetzt die ganze Zeit im Kruhe schlafen, du bist buchstäblich ein Fremdkörper in dieser Welt.

Und ich mag es eigentlich wie diesen diesen Ansatz den den Mass Effect gemacht hat.

Du bist, ich weiß, wer ich innerhalb dieser Spielwelt bin, was ursprünglich mal meine Aufgabe ist, welchen Stellenwert innerhalb der Hierarchie dieser Spielwelt meine Figur hat.

Und danach kann ich sie aushüllen.

Ich finde, das ist eigentlich so eine Blaupause, von der ich mir wünschen würde, dass mehr Spiele ihr folgen würden, weil sie, glaube ich, das Beste aus beiden Welten miteinander vereint.

Ja, auch Starfield wird beginnen einfach mit einer Tür, die vor dir geöffnet wird.

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield, Elden Ring, Baldur's Gate 3: 2023 bestimmt das Schicksal der Rollenspiele - mit The Pod und Orkenspalter TV

Und es wird gesagt, willkommen im All gefangener.

Weil es fängt immer so an bei Bethesda.

Du bist immer also zumindest in den neueren Seit-Morrowind-Bethesda-Spielen bist du immer der Gefangene in der Elder Scrolls Reihe, der irgendwie neu in diese Welt kommt.

Ja, nicht nur in Elder Scrolls.

Also auch in Fallout bist du letztlich bei drei und vier Gefangene, wenn du so sehen willst.

Klar, also natürlich, du kommst ja auch aus dem Bunker zum ersten Mal in die Welt.

Genau, und aus dem Bunker in Fallout 3 will dich ja der Aufseher nicht rauslassen.

Und in Fallout 4 wollten sie dich eigentlich in diesem Kruhe-Schlaf endlos lang einsperren.

Ja, stimmt. Ja.

Ja, also dann ist ja die Story von Starfield schreibt sich von alleine, würde ich sagen.

Oh Gott, hoffen wir es, hoffen wir es nicht.

Ich muss mich da übrigens anschließen.

Ich würde gerne einmal noch mal zusammenfassen, was, glaube ich, von uns allen die absteigende Reihenfolge ist, nämlich wie wir Charaktere in Rollenspielen gerne haben.

Platz eins wäre Bioware, also Sprich Charaktere, die wir sowohl gestalterisch als auch von einer Persönlichkeit her selber formen, aber basierend auf einer vorgegebenen Anzahl von zum Beispiel möglichen Dialogoptionen und daraus formt sich dann ein Charakter.

Danach würde für mich kommen die klassischen Bethesda-Rollenspiel-Charaktere, die zwar eigentlich nicht besonders viel Persönlichkeit haben, weil sie keine Dialogoptionen haben, aber deren Handlungen zumindest so ein bisschen als emergente Storytelling die Figur formen, dass man sich selber so ein bisschen denken kann, wie die Figur ist.

Danach würde für mich kommen, so wie Disco Elysium, dass ich den Charakter zwar nicht optisch und von

seiner Hintergrundgeschichte groß gestalten kann, aber dafür in seiner Persönlichkeit sehr stark gestalten kann. Und was ich überhaupt nicht abkann, sind vermeintliche Rollenspiele, in denen ich mit

zwar ein Charakter visuell bauen kann, aber keinen Einfluss auf seine Persönlichkeit habe.

Das wäre zum Beispiel Cyberpunk.

Welche Persönlichkeit?

Das war tatsächlich mein Problem mit Cyberpunk. Also ich müsste dann so immer sagen, Cyberpunk 2077,

nicht Cyberpunk Red oder eine andere Edition vom Cyberpunk Rollenspiel, Pen & Paper Rollenspiel, dass irgendwie, was das Writing angeht, was meine Charakter sagen kann, das all over the place war,

um ehrlich zu sein. Und irgendwie es nicht möglich war, einen coherenten Charakter zu spielen.

Zumindest nicht für mich. Vielleicht bin ich einfach nicht kompatibel mit dem Writing von Ihnen.

Das ist spannend. Das ging mir anders bei Cyberpunk, aber ich brauche, also okay,

jetzt wird es sehr speziell, ich bin manchmal sehr speziell, ich weiß nicht, ob ich das schon

mal erwähnt habe, aber ich brauche diese Identifikation auch nicht unbedingt. Und das geht so weit, dass ich sogar sagen würde, auch ein Eldenring, in dem ich ja wirklich nur niemand bin, ist für

mich ein funktionales Rollenspiel über das Gameplay. Weil du hast ja natürlich wenig Ausdruck in Eldenring. Du führst keine Dialoge, du bist nicht irgendwie, es gibt minimale

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield, Elden Ring, Baldur's Gate 3: 2023 bestimmt das Schicksal der Rollenspiele - mit The Pod und Orkenspalter TV

Entscheidungen,
die du triffst und die auch gewisse Auswirkungen haben, aber erstens kennst du die Auswirkungen nicht,
weil das Spiel nichts kommuniziert und zweitens ist es auch dann wieder egal im Endeffekt, wie du dich entscheidest. Aber wie das für mich trotzdem funktioniert ist, ich forme trotzdem ja meine Figur über die Art und Weise, wie ich sie spiele. Ich erinnere nur an den berühmten Peitschenmagier von Maurice, den er auf Twitch gespielt hat, oder mein komischer, ich hatte auch einen Magier, der aber nichts konnte, bis die Kollegin Petra Schmitz mir dann erzählt hat, wo die guten Zaubersprüche sind, weil ich keinen Guide gelesen hatte. Aber was ist wundervoll, und natürlich ist das nicht die Art von Geschichte, wie wir sie normalerweise unter Rollenspiel verstehen, aber es ist trotzdem die Geschichte meines Charakters, die sich über das Gameplay formt. Wie ich zum ersten Mal gelernt habe, irgendwie eine Magic Missile einzusetzen, oder wie auch immer das hieße in Elden Ring, wenn man auch diesen riesigen Bogen, diesen Magiebogen kriegt und dann dagegen die Drachen kämpfen kann. Wie ich das zum ersten Mal geschafft habe, welcher erhebendes Gefühl und dann kommt ein Riese, matcht mich in den Boden und die ganze Heldenreise geht wieder vorne los und ich muss gucken, wie besiege ich das fiese ich jetzt wieder. Also das hat für mich auch seinen Reiz, auch wenn ich niemand bin in diesem Spiel. Deswegen war es vielleicht auch dann bei Cyberpunk für mich persönlich nicht so schlimm, dass die Figur nicht so, also ich finde All Over the Place ist schon ein sehr passender Ausdruck, was ist das Writing an Good. Aber du warst ja jemand, Micha in Cyberpunk. Du warst nämlich
du in Elden Ring, sorry. Du warst nämlich du, wie du es gerade schön geschildert hast, als ich zum ersten Mal das gemacht habe, als ich zum ersten Mal jenes gemacht habe und kann ich voll und ganz
verstehen die Faszination daran. Mir ist es, wäre es aber auch lieber, ich meine, wenn ich mir jetzt ein Spiel backen könnte, dass das Spiel halt auch die Ebene her gibt, den Charakter, den ich habe, ein bisschen zu rollen spielen und das funktioniert tatsächlich bei Cyberpunk eher schlecht. Ich würde argumentieren bei Elden Ring geht es um du und das Spiel, das Spiel gegen dich, das Spiel als
Herausforderung gegen dich und dein Charakter ist eigentlich nur im Kontext dieses Spiels eben wirklich
der der virtuelle Avatar, den das Spiel benötigt, um sozusagen deine Wirkmacht in der Spielwelt darzustellen, optischer Natur und dass du irgendwas zum bewegen hast. Aber wenn man auch, ich mag das
auch sehr gerne, wenn ich den Charakter so ein bisschen rollen spielen kann und mir ist es zum Beispiel auch wichtig, mein, jetzt sehen wir gerade, wie der dort, wie hier rumgeritten wird in Elden Ring und ich weiß, genau, und ich weiß nicht, was der was der Charakter da auf den Kopf hat, ach, das ist dieser komische Magie, erholt ja den habe ich nie aufgesetzt, so laufe ich nicht rum. Also mir ist, also das sieht schon scheiße aus, ja. Ja, ich will so nicht rumlaufen. Für alle hier uns ist es nur als Podcast hören, es ist ein toller Helm, aus dem um so ein Kristall raus kommt. Das ist nämlich mein Charakter, den man hier sieht in dieser Videoszene und und das auf dem bin ich stolz, stolz ohne Ende. Aber Jochen, Frage, wenn du sagst, du willst dein Charakter auch rollen spielen, also die Rolle, die du im Spiel übernimmst, auch ausdrücken können sozusagen,

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield, Elden Ring, Baldur's Gate 3: 2023 bestimmt das Schicksal der Rollenspiele - mit The Pod und Orkenspalter TV

wie war das in Ultima? Jetzt sind wir nämlich endlich da an dem Punkt. In Ultima bist du ja der Avatar, eine Person aus unserer realen Welt, die in eine Fantasy Welt nach Britannia versetzt wird und dort Abenteuer erlebt, neue Gefährten und Gefährten und kennenlernt und halt die Welt rettet mehr oder weniger und den Tugenden dient dieser Welt. Wie war das für dich? Also ich bin ja natürlich jetzt auch schon ein paar jährcchen alt, die Ultima Spiele, aber ich weiß, dass du sie, wie ich auch, sehr verehrst, erzähl. Ich glaube, was die Ultima Spiele, also die Neueren der Ultima Spiele, insbesondere die etwas Neueren, insbesondere in Ultima 6 und insbesondere dann in Ultima 7

machen, ist eben dir eine Figur zu geben, die innerhalb dieser Spielwelt ja auch schon eine Historie besitzt und das ja so mit Ultima 4, das erste der modernen Ultimas, was dich damals gezwungen hat, wenn du es durchspielen wolltest, halt eben zu diesem Avatar der Acht Tugenden zu werden. Also da kam ein Richard Garrett als Game Designer auf die Idee und hat gesagt, hier geht's mal nicht um irgendeinen großen Oberbösewicht oder sonst was, sondern hier ich entwerfe für meine Fantasywelt ein eigenes Religions- und Moralsystem, wenn man so möchte und gesucht wird derjenige oder diejenige, die das einfach verkörpert. Und danach, nachdem du das geworden bist, was du

natürlich der erste Ansprechpartner, wenn in Britannia gerade mal wieder was schiefgelaufen ist und wenn ich zum Beispiel, ich weiß das noch mit Ultima 7, da kommst du am Anfang in die Spielwelt rein und keiner weiß, was du hier machst, weil dich keiner gerufen hat. Und dann läuft es so ein bisschen in der ersten Stadt, denn Trinsic rum und dann stellst du fest, dass Mord passiert und vor allen Dingen stellst du fest, dass sich offensichtlich eine Sekte in Britannia ausgebreitet hat, die diese sieben Tugenden oder die Acht Tugenden, die du verkörperst, als

völlig veraltet und quatschig irgendwie ablehnt und das Ganze eher auf so ein esoterisches Scientology

Format runterbricht. Und das sind halt so Momente in meiner Spielerkarriere, an die ich mich wahrscheinlich immer erinnern werde, weil dann stehst du da und sagst dir, warte mal, ich bin damals nicht 20 Stunden lang der verdammte Verkörperer dieser ganzen Tugenden geworden, damit ich mir jetzt schon irgendein daher gelaufenen Scientologen sagen kann, dass das alles quatsch ist. Ja, ich will rausfinden, was das mit denen auf sich hat, weil diese mir nicht geheuer. Und weißt du, da bin ich immersiv in einem Spiel drin, dass es halt einfach wunderbar gemacht ist. Ich meine, das hat natürlich den Nachteil wiederum, dass wenn du so was in Spielen machst, musst du immer wieder davon ausgehen, dass alle deine Spieler den Vorgänger gespielt haben, weil sonst funktioniert es nicht so richtig. Deswegen sind ja auch gerne moderne Rollenspiele insbesondere, sind dann zwei Jahre, wir sind schon der Nachfolger, aber du kannst uns auch spielen, ohne den ersten Teil gespielt zu haben. Und dann nimmst du dir halt solche Momente weg und das ist

ein bisschen schade. Ja, ging mir so anders, da greift es auch wieder, dieser Avatar, oder der konnte ja auch eine Frau sein, dann zumindest ab einem gewissen Teil, war mir immer so egal. Also diese Figur an sich, ja, ich bin halt der Typ, der von dort beschiffst gerufen wird, um die Ordnung wiederherzustellen in Britannia, falls, wie du schon gesagt hast, falls immer schiefläuft gerade. Aber das war für mich immer, immer wurscht, insbesondere natürlich bei Ultima 6, sondern vor allem Ultima 7, was auf ein Podest zu stellen ist, was nicht hoch genug sein kann.

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield, Elden Ring, Baldur's Gate 3: 2023 bestimmt das Schicksal der Rollenspiele - mit The Pod und Orkenspalter TV

Das war für mich einfach eine Sandbox. Ja, aber das Ganze, der ganze Kniff ist ja, du spielst dich in der Fantasy-Welt. Du bist ja quasi dieser Avatar auch als Spieler, der kommt ja aus unserer Zeit, ist ungefähr so alt wie der Spieler dann ist und, und, und, und, also das ist ja, deswegen heißt er auch Avatar nicht nur, weil er der Verkörperer der Tugenden ist, sondern weil er eben der klassische

Avatar ist, deine, die Erstellung von dir in einer, in einer virtuellen Welt. Und als das funktioniert, das finde ich ganz hervorragend. Ich wollte, was ich nur sagen will ist, er macht ja nicht das, was ich machen würde, wenn ich wirklich nach Britannia kommen würde, als Micha, sondern

er macht, hey wie geil ist diese Sandbox, ich kann ein Baby ins Inventar nehmen und wickeln mit einer Windel oder hey wie cool, ich kann ja auf eine Leinwand malen und hey wie, also ist ja eine unglaublich interaktive Welt, die sie damals einfach gebaut haben, ich kann Brot backen, was ja dann Divinity Originals sind, mit dem Pizzabacken wunderbar persifiliert hat, dann später, also ich mache ja unglaublich eigentlich Dinge, die ich im echten Leben nicht machen würde, ich nehme im echten Leben kein Baby ins Inventar um zu schauen, ob ich es wickeln kann, aber es war, das war für mich eher die Faszination und das ist ja auch das, was du vorhin schon skizziert hattest, diese Welt zu entdecken, nicht nur was es da an Geschichten zu erleben gibt und diese Fellowship-Geschichte ist fantastisch, also diese Scientology Insecten-Ebene,

die da drin steckt, aber nicht nur das zu entdecken, sondern hat auch zu gucken, ja was kann ich da für einen Unsinn anstellen, kann ich in der Taverne alle Bierkrüge auf den Boden schmeißen und sagt dann einer was, sagt einer von meinen Gefährten was, wenn ich heimlich im Hinterzimmer das ganze Gold aus der Schatztruhe klaue, na kommt da einer, kommt dann Eilor und

sagt, das ist aber jetzt, das ist aber hier nicht tugendhaft, Kumpel und ist es mir egal, weil ich es einfach ausprobieren möchte, also dieses, für mich lebt das eher von dieser Faszination des, des Ausprobierens, des spielerischen Umgangs, einfach mit dieser Welt, den in der Moderne ein bisschen die Elder Scrolls-Spiele für mich geerbt haben.

Da würde ich aber auch total glaube ich ultima Elder Scrolls und sogar ein Stück weit Eldenring auf eine Ebene stellen, was zumindest die Art betrifft, wie Charaktere dort gespielt werden, weil für mich alles drei in Bezug auf die Charaktere, nicht in Bezug auf den Rest, aber eben diesen starken Sandbox-Charakter hat und diesen Charakter hat von eigentlich bin mehr ich die Figur oder zumindest ist die Figur ein Gefäß für mich, dass ich benutzen kann, um meine Tätigkeiten in dieser Welt auszuüben und der Unterschied zu Cyberpunk, ich will dir seit zehn Minuten widersprechen, seit zehn Minuten sitze ich hier auf glühenden Kohlen, weil ich voller Wut bin, nee, aber der Unterschied zu Cyberpunk ist nämlich, dass Cyberpunk ja absolut überhaupt nicht das macht. Cyberpunk hat ja vorgegebene Dialog-Optionen,

die du sagen musst als dieser Charakter, aber es gaukelt dir vor, hier baue dir mal ein Charakter in unserem coolen Editor und bestimme wie groß seine Penislänge ist und dann identifiziere dich mit diesem Charakter, aber du kannst eigentlich immer nur die gleichen Sachen sagen, weil wir haben eigentlich schon vorgeschrieben, wie dieser Charakter drauf ist. Das ist das, was ich nicht leiden kann und das ist für mich was völlig anderes als ein Gefäß in einem Sandbox-

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield, Elden Ring, Baldur's Gate 3: 2023 bestimmt das Schicksal der Rollenspiele - mit The Pod und Orkenspalter TV

Rollenspiel

oder einem Elden Ring, wo meine Entscheidungen ja organisch durch die Dinge passieren, die ich tue und nicht durch Dialog-Optionen oder simple ja nein Anklicksachen. Ist das ein Widerspruch zu nehmen, was ich gesagt habe? Ich hatte das Gefühl, es war kein Widerspruch, was du vorhin gesagt hast,

aber du hattest es gesagt, als würdest du mir widersprechen. Nee, das war gar nicht so gemeint. Achso, ja, dann können wir das an der Stelle beenden. Ja, cool, okay, vielen Dank. Meiri, sag doch auch mal was. Also ja, ich finde, das war jetzt sehr gut zusammen, first Jeraldin, weil genau das war mein Problem eben, dass man keine vernünftigen Dialog-Optionen angeboten bekommt, um irgendwie einen Impact zu haben darauf, wie die Figur ist bzw. die auch vollkommen hin und her schwangt zwischen extremen. Das ist ein bisschen schade. Also ja, ich habe kein

Problem mehr mit dem Spiel zu spielen, wo ich einen vorgegebenen Charakter habe, solange ich diesen

Charakter mag, dann damit irgendwie auch echt viel Spaß zu haben. Es gibt halt welche, wo ich mir sage, mit dieser Person, welche nicht so viel Zeit verbringen. Aber sagen wir mal so, die Gängigen

mit denen kann ich auch relativ gut abhängen und dann die durch Welten steuern und begleiten. Aber

halt eben diese Freiheit anzusagen, nein, an dieser Stelle bin ich jetzt vielleicht mal ein bisschen bitchy oder an dieser Stelle bin ich aber großmütiger und so etwas. Das ist für mich das, was Rollenspiel ausmacht. Ich verstehe total, dass es rumbasteln und brokeln an der Sandbox und was ist hier eigentlich alles möglich? Ich habe auch zum Beispiel bei Divinity Originals ein versucht aus einem Helm zu machen. Was kann ich noch aufsetzen? Kürbis, ein Eimer, die Kopf von jemand anderem. Ich weiß es nicht. Einfach um das auszuprobieren, aber das ist ja eher so ein bisschen so die technische Spielerei oder haben die Leute an den gleichen Unsinn gedacht,

den ich mir ausdenken kann oder kann ich mir den Unsinn ausdenken, die auch irgendwann jemand in

der Entwicklung da reingesteckt hat. Aber das ist kein Rollenspielaspekt, finde ich. Sondern das könnte

dann auch vollkommen, ohne dass irgendwie Rollenspiel damit reingeht in einem Spiel enthalten sein.

Das ist ja auch was, was Baldur's Gate 3 übernimmt, in größer Weise. Da kannst du ja auch, also auch da habe ich es gemacht übrigens. Auch da kannst du die Teller von den Tischen nehmen und die Kisten umstellen, lustig, im Lager der Druiden, weil es geht. Und ich mache es trotzdem. Wieder und wieder und wieder. Ja, jetzt ist es dann am Ende doch Rollenspiel und ich spiele aber doch

mich selber. Wahrscheinlich würde ich, wenn ihr mich nach Hause einladen würdet, zu euch in der Kisten da stehen oder Teller auf dem Tisch, da würde ich die auch auf dem Boden stellen, einfach um zu gucken, ob ihr was sagt und ob es euch überhaupt auffällt, ob die Spielwelt darauf reagieren kann. Baldur's Gate allerdings gibt mir natürlich auch die Gelegenheit, dein Charakter zumindest soweit ich es kenne. Und da sind wir schon fast beim Fluch von Baldur's Gate 3. Das ist ja

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield, Elden Ring, Baldur's Gate 3: 2023 bestimmt das Schicksal der Rollenspiele - mit The Pod und Orkenspalter TV

noch gar nicht erschienen wirklich. Soweit ich es kenne, deine Charakter ja zu formen über die Dialogzeilen, die du wählst und auch über die Entscheidungen, die du triffst. Dann bin ich jetzt arschig zu irgendeiner Figur, die mir gerade ihr Herz ausgeschüttet hat oder sage, sage ich, oh, das ist aber schlimm. Da muss man was tun oder irgendwas anderes in dem Spektrum dazwischen,

das erlaubt es ja auch. Aber dieses Early Access, Peralim, oder Maite? Ich habe es jetzt lange nicht mehr angefasst, muss ich sagen, dass das Baldur's Gate 3, weil halt eben wirklich diese Early Access Sache ist. Ich habe jetzt keine Lust, mir noch mal anzuschauen, was sich jetzt wieder geändert hat oder ob es jetzt nicht mehr abstürzt auf meiner Maschine oder sonst irgendetwas. Sondern so, okay, ich weiß, worauf es hinausläuft, sagt mir Bescheid, wenn ihr fertig sein solltet.

Ich muss auch sagen, dass ich finde, dass Rollenspiele nicht das perfekte Genre sind für Early Access-Modelle. Ich weiß nicht, gerade Baldur's Gate 3 ist für mich so ein ganz starkes Curiosity Spiel. Also das lebt ganz stark davon, dass einfach Leute sagen, ui, das ist der dritte Teil von Baldur's Gate. Vielleicht selbst Leute, die Baldur's Gate 1 und 2 nicht gespielt haben, die einfach den Namen kennen und sagen, das ist ja cool, dass nach so vielen Jahren noch ein dritter Teil kommt. Und da ist einfach diese Neugierde und dieses, wie sieht das wohl aus? Was gibt's

da wohl? Und diese Neugierde ist für viele Leute, die jetzt nicht total tief aus dem Thema kommen, halt schon befriedigt, wenn sie sehen, oh, gibt es schon im Early Access, oh, ist ganz gut. Ja, ich empfehle noch ein paar Sachen. Ja, jetzt habe ich mal gesehen, wie das aussieht. Und da ist ein Stück weit von dieser großen Neugierde und von dieser großen Curiosity, die einfach am Anfang da ist, die ist dann schon ein bisschen abgeflacht. Und das ist so mein persönliches Problem damit. Aber ich komme eben auch aus einer Ebene, ich spiele generell oft einfach aus Neugierde. Das wurde

mir auch oft schon angekreidet. Ich habe oft von Heiko Klinge, unserem Chefredakteur, habe oft Kolumnen geschrieben über Elder Scrolls und habe oft darin als Argument benutzt, dass ich früher ist immer so wahnsinnig spannend, voraus zu finden, in welchem Teil der Welt das neue Elder Scrolls spielt. Na, da hat er mir oft so rausredigiert aus den Texten, na ja, das sehen aber nicht alle so, Geraldine. Also die meisten wollen ja einfach nur neues Elder Scrolls, die interessieren sich ja nicht, wo das in der Welt spielt. Sag ich, okay, kann sein, aber für mich hat viel damit zu tun, eine Faszination für ein neues Spiel zu haben, einfach zu sehen, wie dieses Spiel aussieht, was es da gibt, wie sich das anfühlt, was das ist. Und meine Faszination für Baldur's Gate 3 ist jetzt halt ein bisschen abgeflacht, weil ich ja schon gesehen habe, wie es aussieht.

Ich bin sprachlos, was? Natürlich ist, natürlich, Heiko, natürlich ist das super. Stell dir mal vor, es wird ein neues Vampire Bloodlines angekündigt, was angekündigt ist, aber es ist eine andere traurige Geschichte mit Vampire Bloodlines 2. Und dann sag ich so, ja, es ist halt ein neues Vampire Bloodlines, doch egal wo es spielt, oder dass es in Seattle ist und dass es da eine Unterwelt gibt, die es auch wirklich gibt übrigens in Seattle und die sie mit einbauen wollten. Weil weißt du, was es dann am Ende wird jetzt, wo es auf die sehr lange Bank geschoben wurde bei Paradox. Aber natürlich ist und Neugier ist doch das Tollste und Beste, mit dem du einem Spiel überhaupt begegnen

kannst. Auf da wieder zurück zu jochen, das ist ja genau der Punkt, den du angesprochen hast, wenn mich Neugier durch ein Spiel tragen kann und wenn sie dann natürlich auch befriedigt wird in

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield, Elden Ring, Baldur's Gate 3: 2023 bestimmt das Schicksal der Rollenspiele - mit The Pod und Orkenspalter TV

irgendeiner Form, also wenn du coole Sachen findest, das ist doch das allerschönste überhaupt. Sie Elden Ring auch natürlich. Wenn ich irgendwie sage, hey, was ist denn das da drüben für eine Statue? Davon der geht irgendwie so ein magischer Strahl in den Felsen da. Joa, ne, Moment, will wissen, was das ist. So, und dann guckst du nach, versuch es rauszufinden und findest aus, okay, ist eine versteckte Höhle oder sowas. Ja, und dann beißt der verdammte Ruhnenbär den Kopf ab. Der Ruhnenbär, ey, ich sag dir, der Ruhnenbär, über den haben wir schon eine eigene Podcastfolge gemacht. Das ist eine... Da hast du ihn aber Kackmist Arschlochbär genannt. Ja, ist aber auch so. Also,

wer auf die Idee gekommen ist. Ich stimme den voll und ganz zu. Shit. Also Elden Ring hat mir beigebracht,

dass Neugier echt gefährlich ist. Ruh, ja. Aber noch ganz kurz zu deiner Frage,

Michelle, weil ich glaube nämlich, das ist eine der Gründe, warum es mir ähnlich geht wie Geraldine und wo ich auch sagen würde, Rollenspiele sind zumindest für mich persönlich nichts, was ich im Early Access spielen möchte. Weil es bedeutet ja, dass ich den ganzen Klatter Radat, stetig im Early Access gespielt habe, später bei Release nochmal spiele. Also ich spiele es nicht nur doppelt, sondern all das, was ich schon gespielt habe, ist dann in meinem eigentlichen Spiel-Durchgang schon ein bisschen ausgespoilert und auch ein bisschen entzaubert, weil ich weiß halt schon, was passiert da hinten bei diesem mysteriösen Ding. Und das will ich mir halt nicht kaputt machen, indem ich solche Spiele im Early Access schon intensiv spiele. Ich meine, ich habe ein Baldur's Gate 3 jetzt aus Professionalitätsgründen, weil wir tatsächlich mal ein Podcast drüber machen wollten, was ich auch ganz vernünftig fand, schon vor einiger Zeit reingespielt, festgestellt, dass das echt ein richtig, richtig, richtig gutes Ding werden könnte. Aber das hat mir dann auch gereicht. Also für mich war halbwegs relevant und für unsere Hörerinnen und Hörer, glaube ich auch, kann das was werden oder sieht das jetzt schon oder immer noch oder so was eher auswieben, keine Ahnung und so weiter. Und da war halt schon relativ schnell klar, ja, wenn sie diese

Qualität halten oder gar noch ausbauen können in späteren Kapiteln, dann ist das definitiv was, worauf man sich freuen kann. Nicht, dass ich daran irgendwie Zweifel gehabt hätte, was den Entwickler angeht, aber man weiß ja nie, jetzt in einer anderen Spielwelt mit eben den, mit einem Regelwerkern, dass man sich halten muss und und und und. Ja, aber im Early Access finde ich nichts für mich. Also für mich ehrlich gesagt auch nicht, ich habe es auch aus beruflichen Gründen gespielt, nicht etwa, aber weil ich mir die Story hätte spoilern können, so sagt man das, wetthabieren wir jetzt. Nicht deshalb, weil theoretisch ist es ja auch ein Spiel, das hoffentlich genügend Entscheidungstil verbietet, wenn man es noch weiter spielt, also nicht, dass ich es durchgespielt

hätte, um es auch mehrmals durchspielen zu können und vielleicht auch unterschiedliche Wege ausprobieren zu können, was ich nur immer denke, wenn ich dann gerade so ein komplexes Spiel im Early Access-Spiele ist. Mein erster Durchlauf ist dann halt scheiße, das ist ja nicht die optimale Version von dem Spiel, wenn da dann Gameplay-Mechanismen noch nicht funktionieren, wenn da Bugs drin sind,

wenn Ton-Aussetzer drin sind, wenn, natürlich ist es ja Early Access, es ist ja vollkommen okay, dass es so unfertig ist, aber da fühle ich mich wohl, wenn ich denke so, jetzt spielst du aber gerade die unfertige Version, wenn du diese Geschichte zum ersten Mal erlebst. Nee, ich will

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield, Elden Ring, Baldur's Gate 3: 2023 bestimmt das Schicksal der Rollenspiele - mit The Pod und Orkenspalter TV

die dann also schon dann erleben, wenn es halt wirklich rund ist eigentlich und nicht schon vorher, aber gut, es ist ja auch nur ein Angebot, was sie machen, niemand wird ja gezwungen, den Early Access

zu spielen. Was ich sehr cool finde. Außer die ganzen Journalistis. Ja, wir halt. Wir müssen halt. Und wir sind jetzt alle entzaubert, wie auch von so schön gesagt. Ist aber auch mal okay, einfach auf hohem Niveau zu meckern, finde ich, so an der Stelle. Was ich sehr cool umgesetzt finde, allerdings in Baldur's Gate 3 ist das Würfeln oder beziehungsweise, wie es die D&D-Mechanik halt einfach auf den Bildschirm bringt, nicht nur mit Prozentchancen und Zufallchancen, die dir irgendwie angegeben werden, sondern es wird ja tatsächlich dann bei Dialogentscheidungen oder beziehungsweise bei Skillchecks in Dialogen, wenn du überzeugen möchtest beispielsweise, wenn du überreden möchtest oder so, wird dir ja dann angezeigt, genauso beim Flösserknacken und bei allen Aktionen, die du durchführst. Okay, was musst du eigentlich jetzt Würfeln, um das schaffen zu können, was normalerweise die Spieleiterin, der Spieleiter, dir ansagen würde, in einem Pen & Paper und dann Würfel doch mal und dann klickst du diesen Würfel an und erfüllt da auf dein virtuelles Spielbrett und dann fliegen noch die Modifier rein plus 2 für Geschicklichkeit, plus 3 für Charisma oder Einschüchterung, hast du geübt oder so. Und das macht dieses Pen & Paper-Riegelwerk, was ja drunter liegt von D&D, für mich so viele Bändiger einfach und so viel greifbarer, als wenn da nur stehen würde, Flösserknacken, Chance zu scheitern, 46 Prozent. Oh, weiß ich, kann nur 46 Prozent gut Flösserknacken, wie im echten Leben, keine Ahnung, das fühlt sich so

künstlich an. Und natürlich ist auch diese Würfel-Ebene künstlich, ja auch im echten Leben, das war ja mein Witz in der Einleitung, im echten Leben würfel ich ja nicht, bevor ich eine Entscheidung treffe,

aber sie umarmen es sozusagen durch diese plakative Darstellung und machen damit ja auch, dass das

scheitern, also wenn irgendwas schief geht oder wenn du Erfolg hast, greifbar und sichtbar, die Gründe, warum es halt gescheitert ist, ja, weil halt der Würfel blöd gefallen ist.

Ja, aber es scheitert doch, es scheitert doch nicht, Micha. Endlich kommt die F9-Taste mal wieder richtig zu machen. Safe Scamming! Nein, nein, ich bin ein großer Freund des Safe Scamming,

aber nein, das kann ich nicht. Ja, ich meine, der Reizberg im guten Rollenspiel ist ja auch zu schauen, was passiert, wenn man bei einer Aufgabe versagt ist mit einer Sackgasse oder bedeutet, dass nur das an das Weitergeht. Ja, 100 Prozent. Also wenn es das wirklich hinbekommt, dass sich Scheitern nicht unbedingt nach Scheitern anfühlt oder nach so einem richtig schönen Scheitern, nach so einem herrlichen Scheitern, wo man sagt, es ist wirklich meine Güte, ist das schiefgegangen,

ist das aber schiefgegangen und dann sollt man sich in diesem Schiefgegangen sein und guckt einfach mal, wie es weitergeht. Das finde ich herrlich. Das mache ich so, aber auch nur in Rollenspielen. Ich bin normalerweise der größte Safe Scammer vor dem Herrn in Strategie spielen. In Zivilisation, wenn meine Einheit einen Kampf verliert, wird sofort neu geladen für immer, bis es klappt. Was nicht mehr geht in den neuen Zivilisation-Teilen. Ja, das ist auch ungehörig. Ja, das ist ja, Sid Meier, danke schön für den Random Seed, der vor Beginn einer Runde bestimmt, welche Kämpfe ich gewinne, aber Trick, den Random Seed kann man wiederum austricksen,

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield, Elden Ring, Baldur's Gate 3: 2023 bestimmt das Schicksal der Rollenspiele - mit The Pod und Orkenspalter TV

weil der bestimmt nur in welcher Reihenfolge man gewinnt und verliert, dann muss man halt die Reihenfolge der Kämpfe ändern in der Runde. Haha! Ja, aber Zivilisation ist ja ein Strategiespiel, das heißt, wenn du das Safe Scammen musst, dann war deine Strategiescheiße. Wenn ich auch beim Öffnen der Truhe an 80% scheitere oder so, dann ist ja nicht meine Strategie falsch, da habe ich einfach Pech gehabt. Deswegen ist das Safe Scamming durchaus erlaubt. Nee, nee, umgekehrt finde ich,

dass meine Strategiescheiße ist weiß ich ja einfach, deswegen selbst kam ich ja, aber in einem Rollenspiel, wenn ich scheitere, dann geht es ja trotzdem weiter und das ist ja auch beim Pen & Pay Person. Das Spiel endet ja nicht, weil ich nicht geschafft habe, die Truhe zu öffnen oder weil ich nicht geschafft habe, jemanden davon zu überzeugen, das Richtige zu tun oder das Falsche, wenn ich fies bin, in einem Dialog, sondern ich habe es dann einfach nicht hingekriegt. Wie es im echten Leben manchmal nicht hinkriegt. Es ist ein bisschen ein Rollenspiel, immer viel mehr dabei

dann zu sagen, das ist jetzt halt meine Geschichte. Das wäre ja schön, wenn das in vielen Rollenspielen

ginge und ich stimme da auch Geraldine wieder mal zu, dass das der Idealzustand wäre, dass aus dem

Scheitern interessante Dinge entstehen, aber wenn wir ehrlich sind, wie hoffe ich, passierten das ins Spiel. Also im Pen & Pay verständlich. Mhm, aber beim Computer, ich würde sagen, Disco Elysium ist das einzige Spiel, das mir einfällt, dass Scheitern wirklich brillant gelöst hat, dass man manchmal sogar Scheitern möchte. Ja, weil es die bessere Dialoge gibt und die besten Szenen. Ich glaube, wir alle sind in der Disco Elysium irgendwann gestorben, weil wir ausgerutscht sind. Oder ich glaube, mein Lieblingstod war durch unbequem Klappstuhl und Verzweiflung.

Das ist wirklich so. Ich meine, im Pen & Paper ist man natürlich total dynamischer unterwegs und im besten Fall hat man irgendwie eine fantastische Spieleiterin wie Mayri da, die sich dann spontan was ausdenkt und sich überlegt, das war überhaupt nicht so geplant, aber ich möchte trotzdem das alle eine tolle Erfahrung haben und selbst wenn es jetzt komplett schief geht, soll sich dieses Schiefgehen irgendwie herrlich anfühlen. Dass alle sagen, meine Güte ist das aber schief gegangen und dann lacht man darüber, weil es alles so furchtbar ist und irgendwie geht es dann noch weiter und es gibt einen Ausweg. Es gibt aber trotzdem im Idealfall noch Konsequenzen dafür, dass es natürlich schief gegangen ist. Es ist natürlich trotzdem nicht so, dass es einfach so weitergeht, wie es hätte weitergehen sollen. Aber natürlich die meisten Rollenspiele mit wenigen Ausnahmen können das einfach noch nicht, weil ein tolles Spieleiterin oder ein tollen Spielleiter

virtuell zu schreiben, der oder die dynamisch auf sowas eingehen kann, ist unmöglich.

Ja, die KI muss erst noch reifen, glaube ich, die das dann könnte, was Mayri jetzt schon kann, als Spieleiterin. Also, was sie jetzt schon kann, die Sache ist erstens vielen vielen vielen lieben Dank, dass ihr mögt, was ich mache. Und zweitens, das ist, das ist eine Übungssache, ja. Und Mayri hat ja auch zehn Jahre oder mehr, die sie das professionell macht, gebraucht, um an einem Punkt zu sein, wo sie jetzt ist. Aber was seit, wir haben uns zum Beispiel auch damit beschäftigt, weil viele Leute sagen, ach, wir brauchen keine Leute mehr, die Pen and Paper-Rollenspiele schreiben oder so, das macht alles demnächst eine Schreib-KI oder sonst irgendetwas. Aber die Sache ist, dass gerade die, die gerade gehypt werden, ja mehr oder weniger einfach Vorhersagen des

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield, Elden Ring, Baldur's Gate 3: 2023 bestimmt das Schicksal der Rollenspiele - mit The Pod und Orkenspalter TV

Schreiben sind und dann Dinge zusammenstellen, die üblicherweise zusammengestellt werden. Aber das Interessante, weil, er finden von Settings, beim Schreiben von Stories, beim Entwickeln von Charakteren, ist der Bruch zwischen Vertrautem und dann etwas reinzubringen, was man nicht erwartet

hat. Und es tut mir leid, aber die GPT wird mich nicht überraschen oder wendern höchstens auf eine Art und Weise, wo ich mir denke, ja, das ist richtig blöd, aber nicht total. Also, es ist unterhaltsam, weil es nicht funktioniert, es, aber und nicht, da es funktioniert, weil es halt eben ein interessanter Bruch ist. Da ist halt ein menschliches, weiches, kurioses Gehirn mit seinen unlogischen und jeden Sachen immer noch das beste Hilfsmedium, auf dem die Software läuft, sag ich

mal. Ja, allerdings könntest du gerade das Herz von Todd Howard gebrochen haben und von Bethesda,

weil sie ja seit, seit Oblivion schon, experimentieren mit prozedural generierten Inhalten und neuen Inhalten, Quests, kann man gut sagen, glaube ich, in ihren Spielen. Also, Dinge, die, die ja einfach, also, und um das gleich dazu zu sagen, so furchtbar, furchtbar. Ich weiß nur, wie ein Fallout 4, in meinem Lieblings-Szenen, Fallout 4, das ich schon oft im Podcast erzähle, ich mache es immer wieder gerne, das ist der, der Arschloch Hunenbeer des Quest Designs in Fallout 4, als ich für die Bruderschaft, für die Stellarne Bruderschaft gearbeitet habe und sie sagen mir, geht zu diesem Bauernhof da hinten und treibt die Ernte ein zum Wohle der Bruderschaft

und ich sage, jawoll, das tu ich für dich, Paladin, Name vergessen. Geh hin zum Bauernhof, sage die Bruderschaft braucht deine Ernte, niederer Bauer und er gibt mir seine Ernte, ich geh zurück und Paladin Name vergessen sagt, ja danke, geht zu diesem Bauernhof, bei dem du gerade warst und bring mir die Ernte für die Bruderschaft und ich sage, also was mein Gott Radiant Quest, ja, also das hättest du dir jetzt doch mal fünf Sekunden lang merken können, dass ich da gerade schon war und dasselbe gemacht habe. So, aber in Starfield, sagen sie ja, wird nicht nur, also um das vielleicht kurz festzuhalten, weil es immer Missverständnisse gibt, Starfield soll ja dieses riesige Universum bieten, das nächste Singleplayer-Rollenspiel von Bethesda, es ist ein Science-Fiction-Szenario, in dem es über 1.000 Planeten gibt, können wir gleich darüber reden, wie sinnvoll oder nicht das ist, wie war das nochmal mit einem Spiel, muss keine Open World haben, bis wir gerade ein Rollenspiel, ja, also über 1.000 Planeten und diese Planeten an sich werden in der Entwicklungszeit auch prozedural generiert, das heißt, die Landschaften werden generiert, das ist aber ein Vorgang, der

heutzutage bei ganz vielen Spielen stattfindet, wenn sie ihre Welten bauen, also bei The Witcher hat CD Projekt auch Landschaften generiert und dann von Hand nach bearbeitet, bei vielen anderen Spielen von

Ubisoft beispielsweise funktioniert das genauso, dass man die Welt generiert, also so baut Bethesda einfach diese 1.000 Planeten nicht von Hand, sondern ein Generator baut sie und vielleicht guckt da nochmal einer drüber und sagt, gerade langweilig genug hier der Mund, gerade cool genug. So, also

das ist das eine, was prozedurale Generierung angeht, wie diese Planeten entstehen, das andere allerdings und da greifen sie halt wieder auch diese Raiden Quests auf und da greifen sie auch wieder

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield, Elden Ring, Baldur's Gate 3: 2023 bestimmt das Schicksal der Rollenspiele - mit The Pod und Orkenspalter TV

ein Element aus Skyrim auf, nämlich so zufällige Begegnungen, die in Skyrim ja stattfinden konnten, kommst über ein Hügel, sie ist 2 Leute dastehen, die miteinander streiten, zufallsgeneriertes quasi oder zufällig platziertes Event und kannst dann hingehen, ja, warum streitet ihr denn? Und dann erfährst du halt, der eine hat was geklaut von dem anderen oder wie auch immer und dann kannst du dich da einmischen oder eben nicht. So, war immer eine schöne Sache, die Skyrim aufgelockert hat, sowas könnte es wiedergeben, aber in einem anderen Maßstab, weil sie sagen, auf diesen Welten kann es sogar passieren, wenn du sie besuchst in Starfield, dass dort eine befreundete Kolonie hingeneriert wird, draufgeneriert wird dann auf so einen Mond und dann gehst du da rein und dann stehen da die hingenerierten NPCs und sagen dir, ja, wir sind alle sehr traurig, weil jemand von uns wurde entführt, von den Piraten und die sind übrigens auf dem Mond dahinten und er wird auf dem Mond dahinten eine Piratenbasis generiert, zu der du gehen kannst, die entführte Person retten und zurückbringen in ihre Kolonie. So zumindest die Idealvorstellung, wie sie befestigt hat. Wir konnten es noch nicht spielen, also wird sich dann zeigen, wie gut das funktioniert. Aber ich habe so Angst. Ja, und wo ist die Überraschung in dieser Quest? Wo ist da die Story? Ja, du hast einige Baustellen aufgemacht, also ich glaube, dass man da unterscheiden muss. Es gibt natürlich die Seite Radiant Quests oder generell Best, die einfach dafür da sind, um mehr Quests zu haben, weil ja irgendwie alle sagen, oh mein Gott, ich habe einfach zu wenige belanglose Quests in meiner Welt. Ich hätte gern mehr davon. Würde Sie gern alle spielen. Ich sage das oft. Liebe belanglose Quests. Nein, ich finde mein absolutes Hassbeispiel für diese Art Quest ist übrigens, ich meine, dass es auch in Skyrim gewesen, wenn man die Dunkle Bruterschaft abgeschlossen hat, kann man quasi unendlich weiterhin Aufträge von der Dunklen Bruterschaft bekommen und einfach irgendwie zufällige, unwichtige, nicht questrelevante NPCs töten und es gibt keine Erklärung dafür, warum. Es wird einfach gesagt, ah, hier dehnen die Bauersfrau, die kannst du jetzt umbringen für irgendwie 200 Gold und geht man dahin und bringt sie um, geht zurück und dann sagen, sehr cool, jetzt kannst du hier dehnen irgendwie umbringen für 200 Gold und dann geht man durch die ganze Welt und man kann gefühlt ganz Skyrim abmetzeln. Man weiß nicht, was irgendwer von diesen Leuten getan hat, weil es einfach nur irgendwelche zufälligen Leute sind und farmt dann irgendwie Geld damit. Also das ist die eine Seite, die ist furchtbar, die möchte ich bitte nicht, es macht mich wütend, weil ich brauche nicht mehr Quests in meiner Welt, ich brauche nur gute Quests in meiner Welt, aber ja, ich muss das Zugeständnis machen, wenn es um so was geht, wie eine handgeschriebene Begegnung ist zufällig platziert, das fände ich wieder charmant. Aber wirklich jetzt auch nicht das, was du beschrieben hast mit dem, da ist jetzt eine Kolonie und die sagt da, jemand von uns wurde entführt, das brauche ich auch nicht, man muss nicht immer alles füllen mit so viel Sachen,

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield, Elden Ring, Baldur's Gate 3: 2023 bestimmt das Schicksal der Rollenspiele - mit The Pod und Orkenspalter TV

mach doch lieber wirklich mal was, was spannend ist, was handgeschrieben ist und dann platzierst von mir aus zufällig, damit nicht zwei Leute die gleiche Erfahrung haben und damit irgendwie was Kurioses passiert. Wie es ja auch in Elder Scrolls durchaus manchmal ist, Beispiel, wenn man von der dunklen Bruderschaft das erste Mal kontaktiert wird in Oblivion, dann passiert das ja nachdem man seinen ersten Mord begangen hat und das kann an allen möglichen Orten passieren, es ist halt einfach die darauf folgende Nacht, wenn du deinen ersten Mord begangen hast und mir ist das passiert, als ich gerade auf dieser Schiffspension übernachtet habe, die dann von Piraten entführt wird und ich wurde des nachts von Piraten entführt, war auf dem offenen Meer, plötzlich steht in meinem Schlafzimmer, muss dazu sagen, ich roleplay ja auch immer sehr doll in so was, das heißt, ich war nicht bekleidet, ich zieh mich ja aus, wenn ich schlafen gehen Oblivion. Ich stand unbekleidet in meinem Schlafzimmer, plötzlich steht in meinem Schlafzimmer auch, einen Piratenanführer und sagt, Entschuldigung, wir haben dieses Schiff entführt, plötzlich steht neben ihm jemand von der dunklen Bruderschaft und sagt, hallo, ich hab gehört, sie haben jemanden umgebracht, hätten sie Interesse bei uns mitzumachen. Mein Schlafzimmer war sehr voll, der Verehrer war auch noch dabei, es war so viel los. Also ja, wenn so was passiert, das ist schön, das sind schöne Zufallselemente. Geil, okay, ja, das ist gekauft. Jochen, wie sind deine Gefühle für Zufallselemente? Lass es mich am Beispiel Starfield dann vielleicht ein bisschen erklären, weil meine Befürchtung geht vielleicht noch ein bisschen weiter als deine Angst schon, Micha, die du geäußert hast. Also auch alles, was man davon gesehen hat bislang und das ist ja nicht sonderlich viel und man sollte sich nicht zu früh eine Meinung bilden, insbesondere in der heutigen Zeit, was so Preview-Footages und so weiter angeht. Aber meine Befürchtung ist ganz klar, dass es so eine Art der No Man's Sky Fallout 4 werden wird und ich fand schon, also man sieht, man hat es bei Fallout 76 dann später auch gesehen, man sieht auch schon an Fallout 4, dass ihnen die handgeschriebenen Geschichten immer weniger wert sind, weil sie sich auch immer weniger Mühe geben, zum Beispiel in den ganzen Schauplätzen, also ich finde gerade den Vergleich Fallout 4 zu Fallout 3 und Fallout 3 ist jetzt spielerisch echt nicht gut gealtert, aber das hat so viele, so coole, kleine, handgemachte Geschichten drin, Little Lamplight, das Dorf voller Kinder, der jeder gehen muss, wenn er 18 ist, die beiden Superhelden, die beiden Typen, die sich für Superhelden halten und einen Dorf tyrannisieren mit ihren ständigen Kämpfen, dass den Dorfbewohnern irgendwann auf den Cakes geht, die Republic von Dave, die halt ein gewisser Dave aufgemacht hat, dann kann ich die Wahl manipulieren, dass Dave nicht mehr der Chef der Republic von Dave ist, auch die ganze Fallout-Humor und nichts davon ist in Fallout 4. Da gibt es keine einzige Schauplatz, der auch nur annähernd an die Qualität rankommt, würde ich sagen vielleicht mal einen oder zwei, aber ich könnte hier noch 20 andere Beispiele von Fallout 3 aufzählen oder auch von einem Skyrim, das war ja auch ganz anders mit Inhalten gefüllt als jetzt in Fallout 4 und meine Befürchtung, wenn ich mir das anschau, was wir jetzt gehabt haben, ist, dass sie halt eher weiter in diese Richtung gehen, die sie mit Fallout 4 schon eingeschlagen haben, dass es wahrscheinlich auch wieder irgendeine

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield, Elden Ring, Baldur's Gate 3: 2023 bestimmt das Schicksal der Rollenspiele - mit The Pod und Orkenspalter TV

Form von

Basenbau und so weiter gibt und dass sie halt viel mehr mit ihren Rollenspielen so ein bisschen dorthin wollen, wo vielleicht ein Ark ist, wo vielleicht ein Wallheim ist, also dass sie wollen in diese, das spielen dann Leute wirklich und da ist auch genug Zeug drin, das spielen die Leute wirklich ein Jahr lang, zwei Jahre lang. Ich glaube, dass sie ein bisschen in diese ganze Survival Ecke jetzt nicht komplett reingehen, das wird jetzt kein Wallheim 2 oder so, aber ich glaube, das ist letztlich das, wo sie fischen wollen, weil man ja auch sieht, wie unheimlich erfolgreich diese Sorte von Spiel ist und das eben auf ein AAA Level heben werden. Und für die Leute, die das super finden, mag das am Ende super ausgehen, aber meine Befürchtung als Liebhaber der alten Bethesda-Spiele ist hier eher eins, ich glaube, das machen die nicht für mich.

Ja, es ist, pardon. Ich wollte nur kurz etwas zu Zufallselementen sagen, wenn das noch im Raum steht. Unbedingt. Bitte. Weil von der Pan & Paper Seite her Zufallselemente sind super, aber es muss nur gute Tabelle sein. Also in Pan & Papers hat man ja traditionell Tabellen, auf die man würfelt, um verschiedenste Dinge zu bestimmen. Und das kann man langweilig machen. Und dann sind da einfach nur Sachen drin, die du erwarten würdest oder halt du triffst dieses Monster oder das Monster oder so etwas. Oder es können wirklich für gute Tabellen sein, wo alles drinnen unterhaltsam ist. Und es gibt da die Tradition der unsichtbaren Schildkröte. Das ist, ja, das klingt jetzt schon lustig. Das ist in, was war das? Das war Rollmaster.

Rollmaster ist eigentlich ein universelles Rollenspielsystem, das auch sehr, sehr, sehr viele Tabellen hat. Du, die meisten davon, sind ziemlich trocken. Aber irgendwo gibt es dann in einer Tabelle dafür, was passiert, wenn im Kampf man einen kritischen Fehler macht, also einen kritischen schlechten Wurf für den Licht. Und da steht dann, du rutschst auf einer unsichtbaren Schildkröte aus. Und alle Leute waren so, what? Und diese Tradition der unsichtbaren Schildkröte, also Tabellen voll mit Dingen, die dich dazu bringen, erst mal zu sagen, was das ist, etwas, was sehr, sehr unterhaltsam sein kann. Und gute Zufallstabellen erstellen, ist eine wahre Kunst. Und es gibt ein paar Spiele, die das wirklich hervorragend machen, wo dann emergent to storytelling entsteht. Man startet und ist ja schon rein, ohne irgendetwas geplant zu haben, auch als Spieleitung. Was übrigens für die Spieleitung entweder stressig ist, wenn man nicht gerne improvisiert oder super entspannt, weil man nichts vorbereiten muss. Ich bin auf der super entspannten Seite, ich muss vorher keine Zeit investieren.

Und dann würfelt man einzelne Aspekte zusammen und daraus entsteht eine Story und alle Reaktionen

auf diese Story, wie sie sich weiter verzweigen. Und diese Art von Spielen ist ein tolles Beispiel dafür, dass Zufallselemente und Dinge einfach zusammenwürfeln hervorragend sein kann. Aber die Bestandteile, mit denen du das befüllst, müssen eben erstens abwechslungsreich sein und zweitens trotzdem miteinander Sinn ergeben. Und das ist nicht leicht. Und ich habe das Gefühl, wer auch immer diese Neobethester-Quests befüllt, ist da immer zu 200 Prozent auf der zusicheren Seite. Das muss alles zusammenpassen. Da darf nichts zu überraschend sein. Da darf man

irgendwie nicht so große Forderungen darstellen, weil dann können wir das irgendwie nicht mehr umsetzen im Spiel. Ich meine, bleiben wir mal ganz kurz. Sorry, ich wollte dich nicht unterbrechen. Ich wollte nur das Fazit ziehen. Ja, zu Zufallselementen und generierten Quests, aber auf der richtigen

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield, Elden Ring, Baldur's Gate 3: 2023 bestimmt das Schicksal der Rollenspiele - mit The Pod und Orkenspalter TV

Basis. Bin ich voll deiner Meinung. Aber bleiben wir mal kurz bei den Fallout 4 Radiant Quests. Also ich bin gar nicht so weit bei den Radiant Quests gekommen, Micha, wie du. Ich habe 2 gemacht.

Ja, ich meine, ich habe nicht mal, das hat nicht bis zur Bruderschaft bei mir gedauert, sondern am Anfang kriegst du ja in dieser ersten Fraktion, die du befreit kriegst, du ja den sozusagen, den ihr anführe. Und ich habe seinen Namen vergessen. Und da habe ich das Konzept der Radiant Quest zum ersten Mal gemerkt, wo der schickt dich ja auch ständig und dann kommst du zurück und dann kriegst du einfach eine neue Quest. Und dann war es halt irgendwo ein, wo kann ich den Typen absetzen, wo er mir nie wieder eine Quest gibt. Ich will nie wieder eine von seinen Quests sehen, weil die ist dann in meinem Quest-Lock. Und wenn sie in meinem

Quest-Lock ist, dann mache ich die auch, weil ich krass, wenn ich Quest in meinem Quest-Lock habe, die nicht erledigt sind. Und dann komme ich wieder zu dem Penner und dann gibt er mir die nächste Scheiß-Quest. Und dieses System, ich kenne niemanden, der das System jemals toll gefunden hat. Aber das ist trotzdem drin. Also da muss jemand bei Bethesda gesessen haben, gesagt haben, das ist eine gute Idee. Wir finden das eine gute Idee. Und selbst auf das Feedback, das ist ja überwiegend negativ. Es gibt ja Mods oder so, mit denen kannst du den Krempel rauspatschen, die sehr häufig runtergeladen wurden. Und jetzt wollen sie es wieder machen. Also ich habe wirklich das Gefühl, dass die positive Lesweise wäre, ja, ihre Autoren sollen Zeit haben für das, was wirklich wichtig ist. Dann würde ich aber sagen, dann will ich aber auch nur das spielen. Dann lass doch den Rest weg. Das wäre die positive Sichtweise. Mein Gefühl ist aber, dass man schon eher so ein bisschen in die Richtung will. Und Ubisoft hat ja was ähnliches angekündigt,

dass sie jetzt mit KI arbeiten, natürlich auch erst beim Kleinen. Aber dass man schon so ein bisschen dahin will, dass man so eine Spielwelt gefüllt bekommt durch Automatisierungsprozesse. Ich glaube, das ist schon das, wo man hin will, weil dann sparst du wahrscheinlich in Haufen Zeit, dann sparst du in Haufen Cola, dann sparst du dir in Haufen Arbeitslöhne und, und, und. Als wären die Leute, die das schreiben, das teurer an so einem Spiel. Also jetzt mal ernsthaft, ich habe für Spiele geschrieben und ich arbeite als Übersetzerin, ich als die Person, die Texte macht. Ich bin einer der geringsten Kostenfaktoren.

Ja, es ist, es ist schlicht und einfach so. Für eine Person, die da in Autoren Positionen ist, ja, kannst du dir einen von deinen 3D-Artists einen Tag leisten. So ungefähr für das, was die Person halt für einen ganzen Monat Arbeit bekommt. Das ist schlicht und einfach so. Und deswegen, ich verstehe nicht, warum Leute sagen, ja, aber dann mit einer KI, die uns die Sachen schreibt, werden wir so viel Zeit sparen und es wird auch nicht schlechter. Ja, am Ende muss da trotzdem jemand sich wieder in die KI anarbeiten und wo habt ihr dann gespart? Nicht wirklich etwas. Das ist, das ist jetzt vielleicht traurig, aber wir Autoren sind nicht teuer. Gönnst uns doch wenigstens diesen Job. Natürlich gönnen wir dir diesen Job und den anderen Autorinnen und Autoren dort draußen

und man sieht ja an der Tatsache, dass Autorinnen und Autoren so billig sind, wie ihr Stellenwert in der Spielerentwicklung ist. Würden, würden, würden Hersteller, Autorinnen und Autoren denken, dass die sehr wichtig sind, würden die auch besser bezahlt werden. Aber man sieht ja an dem Gehaltsgefälle,

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield, Elden Ring, Baldur's Gate 3: 2023 bestimmt das Schicksal der Rollenspiele - mit The Pod und Orkenspalter TV

dass in der Branche einfach existiert der 3D-Artist, zum Beispiel der Programmierer und und und, die verdienen sichfaches von dem, was Autorinnen und Autoren in der Regel verdienen, weil Spielehersteller offensichtlich der Überzeugung sind. Story ist nicht so wichtig. Ich hätte nicht gedacht, dass meine Wut auf KI-generierten Content noch größer werden könnte, aber dieser Talk hat es geschafft. Ich bin jetzt noch schlechter gelaunt, was das angeht. Ich muss auch sagen, ich verstehe diesen Impuls wirklich nicht zu sagen, man muss dafür mit noch so viel mehr füllen. Also das ist irgendwie nochmal, um ein vielfaches, ein schön gutes, du grad von der Pflanze im Studio gezählt. Nein, ich stimme dazu, indem ich mit den Schultern zucke, aber aus Hilflosigkeit gegenüber befestige. Ich verstehe, dass Sie irgendwie sagen, wir müssen nochmal um ein vielfaches mehr Content bringen, als zum Beispiel Skyrim hatte, weil Skyrim ist jetzt 12 Jahre alt. Es wird immer noch gespielt. Also Skyrim ist ein Spiel von dem, die Entwickler mir selbst mal gesagt haben. Ich hatte zum 10-jährigen Jubiläum, hatte ich ein Interview mit zwei Entwicklern von Skyrim. Wir haben mir gesagt, bis heute weiß nicht jeder von den Entwicklern alles über Skyrim. Niemand von uns hat alles von Skyrim gesehen, sagen die Entwickler selbst und überleg mal, wie sehr das noch für Spielerinnen und Spieler gilt, die immer noch Videos darüber machen, immer noch Tweets darüber absetzen, was sie neues gefunden haben nach 12 Jahren oder was sie plötzlich außergewöhnliches erlebt haben nach 12 Jahren. Dieses Spiel ist nach 12 Jahren immer noch nicht ausgeschöpft und man sollte wirklich meinen, es ist langsam soweit. Also brauchen Sie einfach Puffer, weil Sie wissen, dass Sie nach Starfield lange nichts mehr rausbringen. Wissen Sie, Sie brauchen 30 Jahre für das nächste Spiel oder warum müssen Sie Starfield so füllen mit solchen Sachen? Das ist genau mein kleiner Hoffnungsschimmer. Nicht, dass Sie Starfield befüllen müssen mit solchen Sachen, sondern wenn Sie doch zumindest es schaffen, diese Tugenden überzurätten, aus Skyrim diese Welt zu füllen mit ganz vielen, wundervollen Kleinigkeiten, die du auch entdecken kannst. Mir geht es genauso, auch ich finde noch bis heute, wenn mir Leute irgendwie erzählen, auch bei dir ehrlich gesagt, wenn du von Oblivion erzählst, dass es dasselbe, was Sie erlebt haben in diesem Spiel, wo ich immer noch sage, es gibt ein Kind, das in Skyrim rumläuft und ich bittet es unsichtbar zu machen und du kannst dann sagen, ja mache ich, es aber nicht tun und dann glaubt dieses Kind es sei unsichtbar und versucht Leute zu erschrecken, dann in der Stadt, in dem es von NPC zu NPC läuft und beruft und eine sagen, es wird das Kind jetzt von mir. Ja, ich sehe es doch. Okay, also dass da so viele, so kleine, also ganz viele auch Hand gebaut, wo man diese Liebe spürt einfach, die in so eine Welt geflossen ist. Handgebaute Dinge drinstecken, das wäre meine Hoffnung für Starfield, außer natürlich, dass es eine gescheite Story gibt und gescheite Nebenquests und coole Sachen, die man halt generell erleben kann und dass dann dieses ganze Prozedurale und Generierte einfach wie bei allen anderen Bethesda Spielen links liegen bleiben kann und keine Rolle spielt. Meine Furcht ist nur das, was Jochen gesagt hat, das ist halt, ich habe es vorhin schon gesagt, den Ton setzt eher für das, was sie als die Zukunft ihrer Spiele betrachten und ihrer Welten betrachten, dass sie ja, aber unsere Stärke muss sein oder soll sein, dieses emergente Storytelling, das ist es auch, wenn du in Skyrim in der Stadt stehst und mit Leuten redest und plötzlich knallt ein Drache aufs Dach und fängt an, alles in Brand zu setzen, das ist toll, es ist eine schöne Geschichte, die ich gerne weiter erzähle oder die ich, wenn ich irgendwie Twitch-Streamer bin, auch gerne

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield, Elden Ring, Baldur's Gate 3: 2023 bestimmt das Schicksal der Rollenspiele - mit The Pod und Orkenspalter TV

zeige, um das Publikum zu unterhalten in dem Moment. Schauen wir, wie alles brennt, natürlich. So und

dass sie versuchen, diese Stärke weiter in Führungszeichen auszubauen, indem sie mehr Emergents in ihren Spielen erzeugen durch diese Zufallselemente und sozusagen so eine Art Game Director, wie bei Left 4 Dead, im Hintergrund werkeln haben. Ich nenne es mal die KI-Meirée, um es noch schlimmer klingen zu lassen, die einfach ein, immer ein Abenteuer vor die Füße wirft, nur die Angst ist einfach, es ist halt blöd, es ist halt ein blödes Abenteuer. Dann ist halt, oh, der in Elder Scroll Sex, ja, dem Hufschmied wurde ein Hufeisen gestohlen, versuchte mal dahinten, ist so ein zwielicher Einsiedler im Wald, geht mal dahin und holt es zurück. Auch mit den AS drin. Was glaube ich auch noch eine Rolle spielt, das zu dem, was Geraldine gerade gesagt hat, ja Skyrim wird nach sonst vielen Jahren immer noch sehr, sehr intensiv gespielt, YouTube-Videos und entsprechende Kanäle laufen super und und und und und. Ich wette, bei Bethesda sitzt, nicht in der Game Design Abteilung, aber nur Stufe oder zwei drüber sitzt jemand und sagt, ist ja toll, dass unser Spiel nach so vielen Jahren noch gespielt wird, aber wir kriegen es nicht monetarisiert. Ja. Und wie viele Versionen kann man Skyrim kaufen? Ja, natürlich, aber 14. Auf der Ebene hat man natürlich alles versucht, aber wenn ich mit diese riesige Welt angucke, die jetzt einen Starfield machen möchte, wäre meine andere Befürchtung jetzt mal steile These, die machen wir ja immer bei uns im Podcast sehr, sehr gerne, einfach mal eine rausgestellt. Mein Tipp wäre, dass sie das auch mit Mikrotransaktionen sehr, sehr heftig unterfüttern werden, vielleicht nicht zu Release, aber meine große Befürchtung wäre, dass sie das als ein richtiges Singleplayer-Service-Game aufziehen und deswegen auch diese Gigantomanie

in der Spielwelt haben, dass eben einfach auch genug Zeug zum Sachen grinding und so weiter halt einfach vorhanden ist. Das würde mich zumindest nicht wundern, wenn es sich am Ende rausstellt, dass Starfield quasi ein Singleplayer-MMO werden soll. Ja, und das führt genau zu dem Punkt, den ich dir gestern gesagt habe, Michael, als wir uns darüber unterhalten haben, da habe ich dir ja gesagt, wenn Starfield nicht von Bethesda wäre, würde ich es nicht spielen wollen. Und es ist wirklich der einzige Grund für mich, dass es von Bethesda ist, dass ich A. ein kleines bisschen Vertrauensvorschuss gebe, natürlich, weil ich großer Fan bin, aber hauptsächlich wirklich, weil für mich Starfield den Ton setzen wird für Elder Scrolls 6 und für Fallout 5. Also, wir werden sehen, in welche Richtung, ob es das in eine gute Richtung setzt oder ob es Befürchtungen

schürt, weil es zum Beispiel auf Mikrotransaktionen setzt oder auf zu viel leere, belanglose Welten oder auf zu viel prozeduralen Content. Aber es wird in so vielerlei Hinsicht zeigen, wo Bethesda gerade steht, weil man vergisst, glaube ich, oft, dass das letzte Singleplayer-Rollenspiel von Bethesda wirklich acht Jahre her ist. Acht Jahre. Überleg mal, was in acht Jahren alles passiert ist. Wir wissen nicht, wo ihre Engine gerade steht, mit der sie arbeiten, was ja sowieso großer Kritikpunkt ist, über den oft geredet wird. Wir wissen nicht, wie sie gerade mit Welten-Design

arbeiten. Wir wissen nicht, wovon sie überhaupt sprechen, wenn sie sagen, wir generieren Sachen prozedural. Wie gut ist das? Welche Qualität hat das? Wir wissen nicht, wie sie mit dem Writing vorangekommen sind. Wir wissen wirklich nichts mehr über Bethesda-Rollenspiele, was seit Skyrim oder Fallout 4 passiert ist. Und das finde ich so faszinierend, das rauszufinden. Ich habe Angst

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield, Elden Ring, Baldur's Gate 3: 2023 bestimmt das Schicksal der Rollenspiele - mit The Pod und Orkenspalter TV

davor. Ich zitter ein bisschen davor. Aber ich bin so fasziniert, das rauszufinden, weil ich weiß noch, wie groß allein für mich der Sprung von Oblivion zu Skyrim war damals. Ich habe bis zum Release-Tag von Skyrim aktiv Oblivion gespielt und habe wirklich am nächsten Tag Skyrim gestartet und dachte, oh mein Gott, ich kann die Knie beugen, wenn ich Treppen rauf gehe. Alles ist anders.

Also, wer weiß?

Die Knie beugen, wenn ich Treppen rauf gehe. Es ist gut, Prioritäten zu haben.

Ja, in der Tat. Ja, ich denke, dieses Jahr werden wir schon an mehreren Titeln sehen, wohin es sich entwickelt und welche von diesen unterschiedlichen Ansätzen vielleicht besser ankommen oder bei wem besser ankommen. Also, ich meine, mit einem Baldur's Gate 3 haben wir ja was das dann geht. Sehr viel Story und sehr viel genau auf die Regeln schauen, sehr in die Tiefe gehen und dann mal schauen, was halt mit riesigen, offenen Welten und prozedural generierten Sachen

bei rumkommt und wen das anspricht. Ich weiß nicht, beides ist nicht hundertprozentig, das wo ich hin will, zum Beispiel persönlich, aber ich finde es sehr spannend zu sehen, was davon vielleicht dann wieder eine neue Entwicklung auslösen könnte oder einen neuen Trend.

Man möchte ja auch meinen, dass jetzt Microsoft, dass der neue Bethesda-Eigentümer ein großes Interesse daran hat, dass Starfield erfolgreich wird, weil nachdem jetzt zuletzt Redfall etwas abgesoffen ist oder ziemlich massiv abgesoffen ist und jetzt auch, glaube ich, kürzlich erst der Phil Spencer, also der Chef der Microsoft Xbox-Sparte gesagt haben, we will not out console Sony and Nintendo. Also, wir werden nicht den Konsolenkrieg an der Baustelle gegen Sony und Nintendo mehr

gewinnen können, weil man zu viele Fehler auch in der Xbox One Generation gemacht habe, was durchaus

auch stimmt. Und Microsoft setzt sich jetzt komplett auf dieses Game Pass-Ding im weiteren Verlauf dann

Cloud und hofft, dass in Zukunft keine Konsolen mehr notwendig sein werden, um Spiele zu verkaufen,

sondern eben über Cloud Gaming halt quasi jede Endplattform und so. Dafür brauchen sie aber natürlich auch Leute in ihrem Game Pass drinnen und ich würde auch argumentieren, in dieser Konsolengeneration nach zumindest noch ein paar Leute, die sich eine Xbox Series X kaufen.

Und wenn sie nicht langsam bei ihren First Party-Spielen dahin kommen, dass sie auch was auf den Markt

bringen, was die Leute dort draußen wirklich mögen, dann wird es halt für die immer schwieriger.

Deswegen, man möchte annehmen, dass Microsoft bei Bethesda gesagt hat, hier macht genau das so zu sagen, was die Leute wollen, Skyrim im Weltall, aber dann guckst du dir die Sachen an und dann hörst du, was die Leute erzählen von Bethesda und 1000 Planeten und so und dann denkst du dir ein,

hm, man scheint doch nicht. Also, um eine letzte kleine und dünne Lanze, aber eine Lanze zu brechen

für Bethesda, breche ich jetzt eine für das unwahrscheinlichste Spiel überhaupt, nämlich Fallout 76. Du? Von allen Menschen, Micha? Von allen Menschen, aber natürlich nicht voll umfänglich,

weil Fallout 76 das Online-Fallout hat. Also, wir müssen nicht drüber reden, ob das ein Ersatz

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield, Elden Ring, Baldur's Gate 3: 2023 bestimmt das Schicksal der Rollenspiele - mit The Pod und Orkenspalter TV

ist für ein Singleplayer-Fallout. Das ist es nicht, das weiß hoffentlich auch Bethesda. Todd Howard hat uns ja auch schon versprochen, im Interview kommt nur ein richtiges Fallout 5, Todd. Wir erinnern

dich da nochmal dran, bitte wenig Zufallselemente. So, aber die Lanze, die ich brechen möchte, ist Fallout 76 und das war immerhin, das haben viele Leute vielleicht gar nicht wahrgenommen, weil sie zu rechter Weise auch gesagt haben, das schaue ich gar nicht erst rein. Fallout 76 hat eine der schönsten und eigentlich auch detailliertesten Welten, die Bethesda jemals gebaut hat. Auch mit den, nicht unbedingt die Geschichten, die man darin erleben kann, also was handgebaute Quests und so was angeht, das hatte es leider zu wenig. Versuchen Sie ja jetzt nach und nach durch die Story-Kapitel mehr reinzufüllen, über die Jahre hinweg. Also, das ist einfach ein konzeptionelles Versäumnis, was Sie da von Anfang an hatten. Aber die Welt an sich, dieses Apalachia, was man da erkundet, die Struktur dieser Welt, dieses Relief, diese markanten Punkte am Horizont, die du sehen kannst. Was sind denn da drüben die riesigen Bagger? Was ist das Geheimnis dieser Siedlung

da, in der an mein Kinder entführt wurden vom Militär? Was steckt denn da dahinter? Was ist in der Hauptstadt passiert, die in mir zur Hälfte überflutet worden sein zu sein scheint? Und so weiter und sofort. Also Sie haben es eigentlich geschafft, eine richtig coole Welt zu bauen, in der ich auch da wieder zurück zur Definition des Rollenspiels richtig Spaß dran hatte, die Geschichten zu entdecken und zu erkunden. Es endet nur zu schnell. Und es geht zu schnell über dann, in den online-typischen Grind, am Ende, dass du sagst, okay, jetzt muss ich halt 40 mal den Endkampf machen gegen die Monstertkönigin, dass ich meine Rüstung immer weiter verbessern kann. Na ja, dann hört es halt auf. Aber so, im Grunde, es sind immer noch Talente da bei Bethesda, die Sie mit denen Sie Starfield bestempeln können. Sie können immer noch Welten bauen und Sie könnten, wenn Sie wollen, immer noch Geschichten erzählen. Das war die kleine, dünne Lanze an dieser Stelle, die ich noch gebrochen hätte. Und um nochmal eine viel dickere Lanze zu brechen für Baldur's Gate 3, mein Lieblingsmoment. Und das ist jetzt kein Spoiler. In meinem Lieblingsmoment

in Baldur's Gate 3 war ein Streit mit einem Eichhörnchen, weil es gibt diese wundervolle Fähigkeit natürlich, wie in Divinity Originals sind oder wie in D&D, mit Tieren zu sprechen. Und ich hatte ein Eichhörnchen, was mich dumm angemacht hat und habe gesagt, was soll denn das hier? Ja, er macht mich nicht blöd an und das Eichhörnchen sagt, du bist hier in meinem Revier und am Ende haben wir uns dann durch Überreden und Überzeugung drauf geeinigt, dass doch dieses

Revier groß genug ist für uns beide und ich habe sogar um das Eichhörnchen überzeugen zu können,

eine Inspiration eingesetzt, vor der man nicht viele bekommt, weil man dafür spezielle Ziele erreichen muss in dem Spiel. Aber es war es mir wert und es bringt überhaupt nichts. Es bringt nichts dieses Eichhörnchen zu überzeugen. Nichts vom Gameplay. Es bringt keine Erfahrung. Es bringt

keine Belohnung. Es ist nur eine Geschichte, die ich jetzt gerne erzähle euch und die mich persönlich ein bisschen glücklich gemacht hat. Und so was will ich mehr. Mehr Streit mit Eichhörnchen

und Rollen. Das muss Schulnummer. Im Chat hat übrigens gerade noch jemand von dem erwähnten

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield, Elden Ring, Baldur's Gate 3: 2023 bestimmt das Schicksal der Rollenspiele - mit The Pod und Orkenspalter TV

Phil Spencer aus dem Video, aus dem auch meine Aussagen, die ich vorher präfasiiert habe, bekam, den schönen Satz noch geschrieben, dass großartige Spiele allein nicht reichen werden, um den Xbox-Marktanteil zu erhöhen. Ja gut, offensichtlich machen sie ja auch keine. Großartigen. Vielleicht ist das die neue Strategie. Wir machen einfach Scheiße, weil Großartige werden eh keine Xboxen verkaufen. Da kanalisiert jemand seinen inneren Maurice an dieser Stelle. Ja, was soll ich? Was soll ich daraus schließen? Na gut, ich glaube, was er halt wie gesagt sagen will ist, bei uns geht es nicht mehr um den Konsolenverkauf, sondern um den Serviceverkauf über Game Pass und später Cloud und so weiter. Aber ich sage mal, wenn das mein Angestellter wäre, der seit sonst mir vier Jahren für die Xbox-Barte verantwortlich wäre, würde ich auch denken, Phil, wofür habe ich dich eigentlich die ganzen Jahre bezahlt? Ich habe noch eine letzte Frage an euch, was Baldur's Gate 3 angeht. Wir haben nicht mehr viel Zeit, wir sind so gut wie am Ende

unseres Talks. Aber glaubt ihr, Baldur's Gate 3 kann eine Renaissance, eine Wiederbelebung oder beziehungsweise die neue Stufe des Oldschool-Rollenspiels auslösen, also meint ja Baldur's Gate 3. Das ist ja halt klar, diesen Oldschool-Sham der alten Baldur's Gates von so was wie Planescape Torment, von Icewind Dale und so weiter. Aber halt viel besser inszeniert. Es hat 3D-Dialoge, in denen sich die Charaktere sogar mehr bewegen, als nur mal mit den Händen rumzufuchteln oder so

was. Also sprich, das ist AAA Oldschool, Newschool sozusagen. Glaubt ihr, Baldur's Gate 3 kann damit einen neuen Trend auslösen? Oder ist es Sweet Dragon Age Origins? Das ist einfach, dass alle sagen, oh geil, das ist ja so, habe ich mir vorgestellt, so habe ich mir immer so ein Party-Rollenspiel vorgestellt. So muss es weitergehen, geht es dann aber nicht. Weil BioWare sagt, nee, nee, nee, nee, das ist nicht das, was die Leute wollten. Na ja, aber ich wollte es doch.

Meiri, glaubst du, es wird mehr so moderne Oldschool-Rollenspiele geben oder ist das jetzt eine Eintagsfliege dieses Baldur's Gate? Also ich glaube, Eintagsfliege vielleicht nicht, aber ich glaube nicht, dass es irgendwie eine große Welle auslösen wird, weil ich mein, wie lange sind Sie da jetzt schon dran? Und wie oft musste das verschoben werden? Ich verfolge ja vor allen Dingen dann Dungeons & Dragons News auf wegen Pen and Paper News, aber jedes Mal, wenn irgendwie offiziell von Wizards of the Coasts das Updates gibt, gibt es so einen so, ja und Baldur's Gate 3 ist auch noch in Entwicklung. Wir können euch nichts Neues sagen, aber die leben noch. Habt man uns versichert? Wir schicken vielleicht demnächst mal jemandem hin, der nachschaut, ob der noch steht. Nein, ich glaube ja aus ähnlichen Gründen wie

ein Origins wird das ein relativ einmalige Sache sein oder halt höchstens das, dass die selben Leute noch mal was Ähnliches machen in Zukunft, wenn es sich insgesamt dann bezahlt macht. Larian Studios sind ja sowieso so ein Sonderfall, möchte ich sagen, in der Videospielebranche. Und ich muss auch sagen, dass ich gar nicht finde, dass das sich Oldschool-lich anfühlt, das Spiel. Also es ist nicht irgendwie Oldschool im neuen Gewand. Also es ist ein Larian Spiel, das gleichzeitig auch ein D&D-Spiel ist. Es ist kein Baldur's Gate vom Gefühl her, auch wenn es natürlich so heißt. Versteht ihr, was ich meine? Es hat ganz andere Artchenweise zu erzählen und da meine ich gar nicht, dass natürlich ganz andere technische Möglichkeiten drin sind, aber wie die Figuren sind und wie die Story erzählt wird und wie das alles funktioniert und vor allen Dingen halt der strikt rundenbasierte Kampf macht so einen ganz anderen Eindruck

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield, Elden Ring, Baldur's Gate 3: 2023 bestimmt das Schicksal der Rollenspiele - mit The Pod und Orkenspalter TV

als diese klassischen, sie sind zwar im Hintergrund irgendwie rundenbasiert, aber sie fühlen sich an die Echtzeit kämpfen. Ich denke insgesamt, das wird ein für sich stehendes eines Ding sein, aber das wird keine große Welle lostreten. Dafür muss man zu viel anstrengende Aufbringung auf diese Welle überhaupt draufzukommen. Ich glaube, die interessante Welle, ich glaube auch nicht, dass Baldur's Gate 3 irgendwie noch mal eine Welle auslöst. Also erstens diese Oldschool Welle gibt es ja jetzt schon seit vielen, vielen Jahren und wenn überhaupt würde ich sagen hat die Divinity Original Sin und insbesondere der zweite Teil auch noch ordentlich mitbefeuert, aber ich glaube und ich kann mir vorstellen, dass es in Zukunft eine entsprechende Welle geben wird, allerdings aus anderen Beweggründen. Wenn wir uns jetzt in Studiogröße von Larian und

Budget von Larian zum Beispiel angucken, natürlich können die kein Starfield machen, natürlich können die kein Skyrim machen. Das hat die ganze Zeit, jetzt seit moderner Triple A Entwicklung existiert, hat das immer gegolten, das können die nicht machen. So schnell und exponentiell, wie sich gerade die KI-Tools verändern, ist es überhaupt nicht unvorstellbar oder undenkbar, dass Larian mit dem nächsten Spiel, das sie machen, nämlich tatsächlich ein riesiges Open World Ding machen können, auch mit ihrer Studiogröße, weil sie sehr viele Prozesse über KI automatisieren lassen können. Und was ich mir gut vorstellen kann, ist, dass Genres und wenn wir jetzt bei Rollenspielen bleiben, insbesondere die Oldschool Rollenspiele, wieder mehr in den Mittelpunkt rücken, wenn sie nämlich die Qualitäten, die sie mitbringen, gute Quests, interessante Charaktere, Writing, all das, was wir vorher erwähnt haben, was man häufig mittlerweile eher in der Nische bei den Disco Elysiums findet, nicht mehr im Triple A Bereich. Wenn die aber plötzlich in der Lage sind und das halten ja auch führende Experten auch aus der Branche und aus der KI-Branche für überhaupt nicht abwege, wenn die aber plötzlich in der Lage sind in ein paar Jahren, ein Spiel auf einem Triple A Niveau, was Production Values angeht, bis zu einem erheblichen Grad und eben auf was, was so umfangend und Open World und nicht mehr diese Abschnittsweise, diesen ganzen Krämpel abliefern, dann wird es interessant auch im Triple A Rollenspielmarkt, weil wenn Larian plötzlich in der Lage ist zu sagen, ja, wir machen oder obsidieren, wir machen quasi ein neues Fallout New Vegas 2, wir können das mittlerweile mit unserer Teamgröße, wir lassen halt viele Sachen über KI automatisieren, was Esset-Generierung und so weiter angeht, dann wird es spannend. Und ich bin sehr gespannt, was in einem Markt passieren wird,

wenn plötzlich die Nische rein drängt, die viele, viele Sachen, die vielen Leuten auch wichtig sind wie Writing Charaktere und so weiter, viel besser machen als die etablierten Triple A Player. Das wäre in der Tat eine sehr spannende Vision. Und mit dieser Vision sind wir am Ende unseres Talks angekommen. Aber bevor ich euch verabschiede, gibt bis jetzt noch ein kurzes Wort von unserem Sponsor. Über Tag zwei unseres Podcast Festivals, Kreisen, majestätische Wiesen, wird euch nämlich präsentiert von World of Warcraft Dragon Flight und Glut von

Neltarion, dem großen Content Patch, der nur sechs Wochen nach dem letzten Inhaltsupdate erschienen ist, also endlich kein langes Warten mehr auf neue Geschichten und neue Abenteuer. Wenn ihr Dragon Flight noch nicht gespielt habt, dann ist sie jetzt die perfekte Gelegenheit

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield, Elden Ring, Baldur's Gate 3: 2023 bestimmt das Schicksal der Rollenspiele - mit The Pod und Orkenspalter TV

einsteigen

bzw. aufzusteigen und abzuheben mit eurem eigenen Drachen. Einerseits, weil ihr Dragon Flight vom

4. Mai bis zum 4. Juni kostenlos ausprobieren könnt, wenn ihr ein laufendes Video wie Abo habt. Und wenn euch gefällt, was ihr erlebt, gibt es auch noch bis zum 15. Mai 40 Prozent Rabatt auf die Erweiterung. Noch dazu ist Dragon Flight perfekt auf den Neueinstieg ausgerichtet, weil ihr schnell zu euren Freunden aufschließen könnt und nicht an ein starres Quest Korsett gebunden seid. Dragon Flight gibt euch viel Freiheit zu spielen, was und wo ihr möchte. Na, wenn das mal keine Gelegenheit ist, die alte Waugilde wieder zusammenzutrommeln und gemeinsam durch die Lüfte zu segeln, einen Link zu Dragon Flight und der Free Trial findet ihr natürlich auch in den Show-Nodes. Und das war unser Talk über Rollenspiele hier beim Podcast Festival. Ich sage noch mal, mehr von Mairi. Bekommt ihr bei Orkenspalter TV natürlich. Ganz viel Rollenspiel, ganz viel Live-Rollenspiel, ganz viel fantastische Abenteuer auf Twitch und YouTube. Schaut dort gerne mal rein. Mehr von Jochen. Hört ihr logischerweise bei thePod auf GamesPodcast.de. Hört auch rein ins kostenlose Format auf ein Bier GamesPodcast. Könnt ihr unterstützen, wenn euch gefällt, was ihr da hört. Also springt mal rüber zu den Kollegen und schaut euch an, was es da so gibt. Ja und Geraldine und mich findet ihr natürlich bei GameStarTalk und im GameStar Podcast zum Sehen jetzt auch auf YouTube bei GameStarTalk. Also auch da schaut gerne mal rein, wenn ihr es noch nicht kennt und lasst auch gerne ein Abo da, wenn euch gefällt, was ihr dort seht. In diesem Sinne vielen Dank, dass ihr auch diesmal wieder dabei wart. Vielen Dank an unsere fantastischen Gäste. Es hat große Spaß gemacht mit euch zu quatschen. Wir hören uns wieder, glaube ich. Das Thema gibt noch viel her in Zukunft. Ich wollte gerade sagen, da wären doch Stunden mehr drin gewesen. Vielen Dank für die Einladung. Bis zum nächsten Mal. Dankeschön.