

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield vs. Baldur's Gate 3: Das Rollenspiel-Duell des Jahres

Eigentlich sind Starfield und Baldur's Gate 3 nur extrem schwer zu vergleichen.

Eins ist Sci-Fi, eins ist Fantasy, eins ist ein Oldschool-Rollenspiel, eins ist eine Sandbox-Simulation.

In einem kann man in Gestalt eines Orks eine leidenschaftliche Liebesnacht mit einem Sokobus in der Hölle erleben und in dem anderen sagt einem ein Space Cowboy, das er vor dir noch niemals jemanden geliebt hat. Also ja, würden beide Spiele mit einem Jahr Abstand erscheinen, würden wir wahrscheinlich nicht mal auf die Idee kommen, sie zu vergleichen. Aber sie sind beide nun mal die meist erwarteten Rollenspiele seit vielen, vielen Jahren und erscheinen jetzt beinahe zeitgleich nach einer sehr langen Dürreperiode der AAA-Rollenspiele. Und ja, die Entwickler können mir jetzt sehr viel darüber erzählen, dass sie ja so unterschiedliche Zielgruppen hätten, weil so wahr das auch ist, so ist es ja trotzdem so, dass es eine Schnittmenge an Leuten gibt, die sich für beides interessieren. Ich zum Beispiel, oder der Mann, der heute neben mir sitzt, nämlich Michael Graf, der nur in einem von beiden Spielen Vampire bekommt und nur im anderen von beiden Spielen Weltraum und deswegen extrem gespalten ist. Schön, dass du hier bist. Ich liebe beides. Ja, hallo, schön da zu sein. Ja, wir müssen heute vieles besprechen beziehungsweise, ich sag einfach mal

zwei Dinge. Zwei ist ja auch vieles. Wir müssen zwei Dinge besprechen, nämlich zum einen, wie Baldur's Gate und Starfield ja beide jeweils das Schicksal ihrer Entwickler entscheiden werden auf eine unterschiedliche Art. Aber sie sind beide Schicksalsspiele und allein deswegen schon muss man sich vergleichen. Und das andere, dass wir heute auch noch sprechen werden, wenn wir schon bei dem Vergleich sind, ist mit welcher Erwartungshaltung man an beide Spiele rangehen sollte.

Wenn man

sich jetzt fragt, was von beidem ist jetzt das nächste Langzeitprojekt für mich, beides sind irgendwie hundert, zweieinhalb, dreieinhalb Stunden möglicherweise. Was davon will ich jetzt langfristig spielen,

weil ich vielleicht nicht viel Zeit habe oder mich erst mal auf eins konzentrieren will. Und da wollen wir mal aufdröseln, wie die beiden sich am Ende jetzt wirklich unterscheiden, inwieweit sie wirklich vergleichbar sind und was vielleicht auch das richtige Spiel für einen sein kann. Ja. Und darüber werden wir heute sprechen. Ja, so ein kleines Thema haben wir uns da ausgesucht. Ich finde es ja allgemein überhaupt schon überraschend, jetzt nicht mehr, aber dass wir überhaupt über Baldur's Gate 3 so viel sprechen würden, wenn mir das für jemand von einem halben Jahr gesagt hätte,

hätte ich gesagt, nie mehr. Ja. Nie mehr, nie mehr. Das wird so ein Oldschool-Rollenspiel, das sicherlich sehr gut wird. Ich schätze, Larian sehr als Entwicklerstudio, die haben Divinity Originals in 2 gemacht. Das war schon hervorragend. Also, das wird sicher ein tolles Spiel, aber keines von der AAA-Magnitude eines Starfields. Ja, oder von mir aus auch eines, weiß ich nicht, Zelda oder eines Final Fantasy 16. Es wird so ein liebhaber Ding und die Leute werden es hoffentlich mögen, wenn sie es ordentlich machen. Aber das wird kein Internet-Phänomen werden,

das auf YouTube, Twitch und Reddit einfach explodiert, wo es jeden Tag neue Clips gibt von Leuten, was sie wieder Verrücktes angestellt haben. Und das ist es jetzt geworden. Also, Baldur's Gate 3,

ich habe vorhin schon im Chat gelesen, was ist das? Oha. Also, da ist einem vieles entgangen, wenn man das nicht mitbekommen hat in den letzten Wochen, ist ein Riesenthema geworden. Ja.

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield vs. Baldur's Gate 3: Das Rollenspiel-Duell des Jahres

Und zu

vielen, was du gerade sagst, habe ich direkt Anschlussfragen und Anschlusskommentare. Vorher darf ich euch noch verraten, dass dieser Talkie präsentiert wird von der Starfield-Edition unserer GameStar-PCs, Powered by AMD. Für das optimale Weltraum-Abenteuer haben wir vier limitierte GameStar-PC Leckerbissen für euch zusammengestellt. Von Full HD bis 4K ist alles dabei. Sagt Rooker

Adieu und erobert das Weltall mit maximaler Grafik dank der performanten Radiengrafikarten und Ryzen-CPU's. Die GameStar-PCs kommen fertig bei euch an, zusammengebaut von den Hardware-Experten von

Boostbox aus Hannover. Hinzu kommen 36 Monate Garantie mit Pickup und Return-Service. Und das Beste,

beim Kauf dieser vier GameStar-PCs erhaltet ihr die Premium-Vollversion von Starfield dazu, bringt euer Gameplay auf das nächste Level und holt euch jetzt euren neuen GameStar-PC unter Wenn ihr daran Interesse habt, dann findet ihr alle Infos dafür auf www.gamesstar.de-space.

Micha, du hast es schon gesagt, wir hätten vor drei Monaten oder so, also vor dem Stream von Baldur's Gate 3, wo sie die Bärensex-Szene gezeigt haben, davor hätten wir glaube ich niemals gesagt,

dass diese Konkurrenz, die da passieren wird zwischen Starfield und Baldur's Gate 3, was zumindest die Verkäufer angeht und die Aufmerksamkeit der Fans, die Aufmerksamkeit von Rollenspiel-Fans, dass Baldur's Gate 3 das für sich entscheiden könnte oder überhaupt eine ernstzunehmende Konkurrenz für Starfield sein würde. Ich meine, Konkurrenz ist ja immer ein großes Wort. Ich glaube, die Liga in der Starfield spielt als ein neues Spiel des Studios, das Skyrim gemacht hat. Wir reden bei Skyrim von 60 Millionen Verkäufen, weil es auch einfach für jede Plattform

erschien ist bis hin zur Mikrowelle. Wir reden bei einem Fallout 4, was die Bethesda Game Studios gemacht haben, von 12 Millionen Verkäufen am ersten Tag alleine. Also das ist trotz alles ein Erfolgs, den Baldur's Gate 3 jetzt gesammelt hat, glaube ich nicht die Liga in der es spielt.

Also Verkaufszahlen dann irgendwie in einem Jahr mal zu vergleichen, wird eine super spannende Kiste auf jeden Fall werden. Was sie aber, und das ist der Coup des Jahres, was sie geschafft haben, was Larian geschafft hat, ist einfach auch durch diesen vorgezogenen Release von Baldur's Gate 3 die komplette Aufmerksamkeit in diesem Rollenspiel-Genre Aufsicht zu ziehen. Ja, mit immer neuen Dingen, die man darüber erfahren kann, mit immer neuen Details die Leute aufstüubern. Gestern hat bei uns jemand hier bei der GameStar im Team Chat ein Video geteilt von Reddit oder von Twitter oder irgendwas im Internet halt, kenne ich alles für mich Neuland, wo die Überschrift war, Schurken benutzen Dietriche um Türen zu öffnen, Barbaren benutzen Schurken, wo dann die Barbaren

in deiner Gruppe den Schurken nimmt, Astarion und mit ihm eine Tür einwirft und sie zerbricht.

Wie großartig. Ja und das sind halt die Dinge, die Baldur's Gate, glaube ich, momentan auch so viral machen, weil es halt so viel kuriozes Zeug gibt. Ja und du sagst schon wichtiges Stichwort mit Verkäufen, weil das ist ja die eigentliche Konkurrenz, von der wir sprechen, weil bei allen Unterschieden die Baldur's Gate uns da fehlt haben, haben sie eine Gemeinsamkeit, sie sind Singleplayer-Rollenspiele bzw. Rollenspiele mit Singleplayer-Focus vom Co-op abgesehen und bei solchen Singleplayer-Spielen ohne irgendwie langfristige Live-Service-Pläne

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield vs. Baldur's Gate 3: Das Rollenspiel-Duell des Jahres

sind Verkaufszahlen nahezu alles, also das A und O. Das heißt, die Verkaufszahlen werden zu einem großen Teil darüber entscheiden, wer das gewonnen hat und wer den Kürzeren zieht am Ende und beide haben sehr unterschiedliche Motivationen natürlich gute Verkaufszahlen zu erzielen. Für Bethesda hängt da einiges dran. Ja für beide hängt einiges dran, das hast du ja vorhin schon gesagt, es sind beides eine Schicksalsspiele für ihre jeweiligen Studios. Muss ich mal gucken, Larian ist ein unabhängiges Studio und privat geführtes und besessendes, nein wie sagt man, also in privater Hand. Sven Winkke, der Studie-Chef von seiner Frau. Wir haben auch ein bisschen besessen. Also wenn wir uns mal angucken, was sie so machen. Ein bisschen verrückt sind sie auf jeden Fall. Ein bisschen besessen sind sie schon. Genau, also der Großteil der Anteile gehört Sven Winkke und seiner Frau. Tencent ist darin investiert in Larian noch zusätzlich, also sie haben schon noch andere Investoren, aber grundsätzlich sind sie unabhängig und bei unabhängigen Studios hängt die Zukunft immer am seitenden Faden. Also wir haben das in Deutschland gerade traurigerweise gesehen bei Mimimi Games, die jetzt erst ja geschlossen haben. Da ein bisschen aus persönlichen Gründen auch, aber es ist schon so als Indie-Studio, wenn du selbst ein erfolgreiches Projekt hast, das sich gut verkauft, ist es nicht gesichert, dass du eine Zukunft hast danach, wenn du nicht direkt ein Folgeprojekt findest, was dich weiter finanziert. Und Larian hat mit Baldur's Gate 3 sehr viel auf eine Karte gesetzt. Ja, es gibt Faktoren, die das begünstigt haben, dass sie halt vorher schon Erfahrung gesammelt haben mit der Engine in Divinity Original Sin 1 und 2, sie haben gezeigt, dass sie Rollenspiele entwickeln können, sie haben ein erfahrenes Team, sie sind als Studio natürlich deutlich gewachsen, auf inzwischen über 400 Menschen weltweit, die jetzt an Baldur's Gate 3 gearbeitet haben. Es ist eine bekanntere Marke, Baldur's Gate, kennt zumindest die alten Leute noch wie ich. Es ist Dungeons & Dragons, also grundsätzlich, es gibt halt Faktoren, mit denen sie dieses Risiko minimiert haben. Aber wenn Baldur's Gate 3 aus irgendwelchen Gründen ein Misserfolg geworden wäre, wenn sie aus irgendwelchen Gründen unter ein Teppich gefallen wäre, unter ein Teppich gefallen, unter ein Tisch gefallen, unter ein Teppich gekehrt worden, ich wende sie nicht so viel Aufmerksamkeit erregt hätten. Und wenn auch der Early Access nicht schon so erfolgreich für sie gewesen wäre, der ihnen halt noch mal eine finanzielle Stabilität gegeben hat, dass sie halt schon vor langer Zeit angefangen haben, das Spiel zu verkaufen, als es noch nicht mal fertig war, das hätte das Studio zerlegen können. Also das hätte das Ende von Larian sein können, wenn sie sich da überhoben hätten. Es sieht momentan nicht danach aus. Glücklicherweise, ja, also die haben ihr Schicksalsspiel sozusagen glücklich abgeschlossen. Jetzt erstmal, natürlich müssen sie daran noch weiterarbeiten, kommen wir vielleicht auch noch zu, aber das ist jetzt erstmal ein Happy End. Bei Starfield kommt das Ende erst noch, wo man sehen wird, wie es weiterläuft. Und Starfield hat halt für Bethesda und natürlich für die Bethesda Game Studios einen wahnsinnig hohen Stellenwert. Das ist das neue Spiel des Studios, das vorher Skyrim und Fallout 4 produziert hat, zwei wahnsinnig erfolgreiche Open World Rollenspiele. Früher galt halt das Mantra, wenn ein neues Bethesda Spiel kommt, also so was wie halt in Skyrim, dann können alle anderen Publisher schon mal das Weihnachtsgeschäft vergessen.

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield vs. Baldur's Gate 3: Das Rollenspiel-Duell des Jahres

Weil das wird alles planieren, außer an GTA. Ich glaube GTA ist nochmal auf einer höheren Ebene, alle haben jetzt schon Angst vor GTA 6, wann das kommt. Also das ist nochmal eine Nummer härter, was so die Angst der Konkurrenz angeht, einfach komplett in der Versenkung zu verschwinden, wenn man irgendwie parallel dazu rauskommt. Aber auch ein Bethesda Spiel besteht quasi schon die Erwartung, dass es das Weihnachtsgeschäft beherrschen wird. Und dann machen die Starfield.

Und jetzt muss man sich mal vor Augen halten, was das bedeutet. Bethesda hätte einfach den sicheren und bequemen Weg gehen können und benutze dieses Wort viel zu leichtfertig an dieser Stelle. Aber sie hätten einfach, und einfach ist völlig das falsche Wort, weil es ist super viel Arbeit, aber sie hätten ein neues Etherscrolls machen können oder sie hätten ein neues Fallout machen können. Beides sind etablierte Marken. Etherscrolls, damit über 60 Millionen Skyrim verkäufen, hat eine gewaltige Fan-Gemeinde. Also das wären sichere Hits gewesen. Was macht Bethesda

stattdessen? Sie sagen, ne, machen wir nicht. Wir machen Sci-Fi, wir machen Weltraumerkundung, wir machen tausend Planeten, die prozedural befüllt werden mit Sachen, die man dort erleben kann. Ich will den Moment gerne nochmal nacherleben, wie sie das ihrer Geschäftsleitung damals vorgestellt

haben. Bethesda, als sie angefangen haben mit der Entwicklung, das war so Ende 2015, als Fallout 4 gerade fertig war, gehörte damals noch nicht zu Microsoft, sondern war geführt von Robert Altman, dem Gründer von Sandy Max von dieser Muttergesellschaft, von Bethesda, der inzwischen leider verstorben

ist, wahrscheinlich auch einer der Gründe, dass es dann an Microsoft verkauft wurde. Und diese Geschäftsführung muss ja dann, weil es entstanden ist, da fehlt, muss ja dann gesagt haben, cool, ja, macht das, setzt das um. Und ehrlich gesagt, ich ziehe meinen Hut davor, dass sie das gemacht haben, dass sie nicht den, ich nenne ihn mal, Activision-Weg gegangen sind, einfach nur zu sagen, ne, warum wir so produzieren jetzt einfach alle paar Jahre in Elder Scrolls, sicherer Hit, verkauft sich Millionenfach, wir können hier in unseren goldenen Willen leben und alles anderes uns egal. Ne, Bethesda hat sich hier bewusst für einen neuen Weg entschieden, für ein neues Setting, für eine neue Herangehensweise auch, wie sie dieses Universum befüllen. Und das ist ein Wagnis. Und dass wir überhaupt in einem, ja, in einem AAA-Geschäft mal so ein Wagnis sehen dürfen und noch dazu, okay, ich spreche auch auf persönlichen Interessen, weil ich einfach Sci-Fi liebe, ja, und dann ist es halt auch noch ein Sci-Fi-Spiel und ich liebe es, den Weltraum zu erkunden, es drückt all meine Knöpfe. Das ist schon mal aller Ehren wert, würde ich sagen, macht es aber halt auch riskant. Ja, wenn du sagst, es ist ja richtig, es ist im Grunde für beide Studios eine Probe gewesen auf unterschiedliche Art. Ich meine, im Falle von Baldur's Gate war Baldur's Gate, ja, ursprünglich wollten sie das ja machen und hatten das angeboten, dass sie Baldur's Gate 3 machen wollen und dann hieß es noch so, ah, wissen wir nicht, ob wir euch das in eure Hand geben wollen und dann haben sie aber mit Divinity Originals hin zwei eben dermaßen beeindruckt die Leute, die das entschieden haben, dass sie gesagt haben, okay cool, also das war wirklich allererste Sahne, dann mach das mal und beweist mal, dass ihr das wirklich könnt und meine Güte haben sie das bewiesen. Also in dem Fall haben sie ihre Probe schon mal bestanden, im Falle von Bethesda und Starfield ist es jetzt natürlich, also den sitzt natürlich Microsoft im Nacken, du sagst es schon, seit der Übernahme, weil da sind sie ja ein

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield vs. Baldur's Gate 3: Das Rollenspiel-Duell des Jahres

Aushängeschild, nicht nur für besagte Übernahme, das die sich gelohnt hat, sie sind auch ein Aushängeschild für die Xbox, weil sie ja Konsolen exklusiv erscheinen und sie sind ein Aushängeschild für den Game Pass, weil wenn ich sage Verkaufszahlen, dann denke ich dann natürlich den Game Pass mit, also Verkaufszahlen ist dann natürlich der falsche Begriff, ist aber für mich eine Geschichte, weil natürlich die Downloads über den Game Pass auch eine irrsinnig große Rolle spielen werden und das heißt, das ist eine Menge Druck und ich glaube nicht basierend auf dem, was ich weiß von Bethesda, da kann ich gleich noch ein bisschen was erzählen, was ich aus Interviews und so weiter erfahren habe über die Jahre, dass Druck etwas ist, mit dem sie gern arbeiten, also Druck von außen, sie machen sich selbst glaube ich genug Druck, aber ich glaube sie sind es gewohnt, so in ihrem Camerlein zu brüten und ihre ganz bestimmte Bethesda-Art zu haben bei der Entwicklung und das ist auf jeden Fall jetzt mal was Neues zu wissen, hey da hängen super viele Sachen dran, da hängen nicht nur wir dran, da hängt Microsoft mit dran, da hängt die Konsole mit dran und da hängt der Game Pass mit dran, also das ist mal eine große Prüfung, die sie dazu bestehen haben. Ja und es ist eine Prüfung insbesondere für die Führungsfiguren bei den Bethesda Game Studios und mir wurde schon vorgeworfen, dass ich irgendwie eine persönliche Feder gegen ihn hätte, es stimmt aber überhaupt nicht, aber die Führungsfigur bei BGS ist Todd Howard, der Executive Producer, der ausführende Produzent für all die großen Open-World Rollenspiele, die sie in den letzten Jahren gemacht haben und der Mann hatte und wir kommen gleich zu den Gründen in seiner Firma den Stellenwert eines Wunderkinds, gerade weil er diese riesigen Erfolge von Skyrim und von Fallout 4 verantwortet hat und ich glaube so ist auch dann am Ende diese grünes Licht gegeben worden bei Bethesda noch vor der Microsoft-Übernahme für Starfield, weil man muss immer sehr vorsichtig sein beim Marketing, da wird oft vieles erzählt, wo man hinterher merkt so was habt ihr euch das so ist es dann doch nicht so, aber ich glaube Todd Howard, wenn er sagt das war ein Leidenschaftsprojekt weil sonst hätten sie es so nicht gemacht, wenn er Leidenschaftslos gesagt hätte ich mache euch Elder Scrolls Sex, hätte die versammelte Führungsriege von Bethesda gesagt mach es Todd, aber weil sie ihm vertraut haben, weil sie gesehen haben der Mann hat Hits produziert oder mit seinem Team also nicht alleine, sondern mit seinem Team, mit dem Team bei den Bethesda Game Studios, die haben ein Gespür dafür wie man solche Spiele macht und wie man halt auch Spiele macht die sich millionenfach verkaufen und die geliebt werden da draußen, auch wenn man an ihnen Dinge kritisieren kann, so will ich es jetzt gar nicht klingen lassen, aber deswegen vertrauen wir Todd, dass er weiß was er tut und das war jetzt halt damals bei Bethesda, jetzt hat der Eigentümer gewechselt, jetzt sind sie bei Microsoft und eine Inhaber geführte Unternehmen, wie früher mit Robert Altman, er weiß also nicht Inhaber, aber Sanymax Gründer, so wenn du so eine starke Führungsfigur an der Spitze hast bei einem Unternehmen, dann ist es natürlich sehr wichtig, wenn du das Vertrauen

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield vs. Baldur's Gate 3: Das Rollenspiel-Duell des Jahres

hast von dieser Führungsfigur, also von der Inhaberin vom Inhaber, das heißt Robert Altmann hat früher Todd Howard vertraut, das war ein gutes Verhältnis und damit konnte er halt dann machen

bei BGS, was er sich vorgestellt hat. So jetzt ist diese Führungsfigur weg, sie haben einen neuen Eigentümer, sie sind jetzt bei Microsoft und das ist in gewisser Weise ein Vertrauensreset. Ich sage nicht, dass Phil Spencer irgendwie ein Arsch ist, der sagt, na du, wenn du scheiterst, dann willst du weg vom Fenster, vielleicht ist er das, keine Ahnung, ich kenne ihn so persönlich nicht, habe noch nie mit ihm gearbeitet, das will ich aber damit gar nicht sagen, sondern das ist jetzt so eine, eigentlich so eine Schwelle ist sich neu beweisen zu müssen, um zeigen zu müssen, okay, ich kann es noch, es geht immer noch, insbesondere weil halt noch ein Spiel jetzt in den letzten Jahren dazwischen lag, wo man leider gesehen hat, da hat es nicht geklappt und das war Fallout 76. Die Versprechungen für Fallout 76, hey, wir machen einen Fallout für Online, dass ihr gemeinsam spielen könnt, ein bisschen wie Elder Scrolls Online, was ja sehr erfolgreich gelaufen ist für sie, aber halt im Fallout-Universum und was wir dann gekriegt haben, war halt ein Fallout ohne NPCs mit sehr viel Grind und zu wenig Geschichten in der ursprünglichen Version. Ist über die Jahre dann auch besser geworden, aber auch da haben wir halt von hinter den Kulissen gehört, das hat den Stellenwert von Tortower dann schon ganz schön angekratzt, dass er gesagt hat, okay, das wird ein cooles Projekt und dann kommt es raus und war doch nicht so cool. Also das ist das eine, wo er sich halt dann nochmal neu beweisen muss. Ich glaube Microsoft hat jetzt auch nach Redfall vielleicht gesehen, dass sie nicht alles einfach laufen lassen können bei Bethesda, weil so ist das ja passiert, damit hatte Todd nichts zu tun, um ihn mal in Schutz zu nehmen, aber da haben sie ja bei Bethesda damals gesagt, der Harvey Smith und der Ricardo Baer, die Leiter von Arcane Austin, die Redfall gemacht haben, die sagen, Left 4 Red mit Vampiren, das ist das neue dicke Ding. Das wollen wir machen. Das dann wie hinterher unter anderem der Jason Schreier berichtet hat, selbst ihr eigenes Team gesagt hat, vielleicht nicht, also Prey war cool, aber dieses Left 4 Red mit Vampiren-Ding, das ist vielleicht nicht ganz das, was wir können oder machen sollten. Das wusste dann gar niemand, weil die Studioheads haben gesagt, wir glauben dran,

das ist unsere Vision, die wollen wir umsetzen. Ja und Redfall war jetzt halt dann leider, ich sag mal, also nicht so, als es rausgekommen ist. So und ein bisschen das gespiegelt auf Starfield, wenn sich jetzt auch bei Starfield erweisen sollte, dass irgendwie was schief läuft, in welcher Art auch

immer, dann wäre es mindestens, glaube ich, für Todd Howard echt ein Problem. Also wie gesagt, ich weiß nicht, ob sie ihn dann rausschmeißen würden, aber würde zumindest dieses Standing verlieren einfach als der Goldjunge von Bethesda? Ja, was sie vor allem, glaube ich, verlieren würden, wäre einiges an Freiheit, die sie im Moment noch haben, die Dinge so anzugehen, wie sie es bisher eben gemacht haben. Also wenn wir davon sprechen, dass Bethesda Probleme kriegt

oder dass Bethesda sich beweisen muss, sprechen wir natürlich nicht davon, dass Bethesda nicht mehr

existieren wird nach Starfield, sondern wir sprechen natürlich von den Abläufen, die sie bisher eben hatten. Also zum einen ist das die lange Zeit, die sie sich nehmen für die Entwicklung ihrer Spiele, zum Vergleich Baldur's Gate 3 war jetzt sechs Jahre in der Entwicklung, Starfield waren jetzt

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield vs. Baldur's Gate 3: Das Rollenspiel-Duell des Jahres

über sieben Jahre und es wird ja tendenziell immer länger. Also wenn wir jetzt schon wissen, dass Elder Scrolls auf jeden Fall nicht die nächsten zwei Jahre erscheinen wird, dann werden die Abstände

ja immer länger. Und das ist ja was, wo wir auch schon häufiger darüber gesprochen hatten, das gab ja einen Entwickler, der mal ausgerechnet hatte, dass sich alle zehn Jahre die Kosten für AAA Spieleentwicklung verzehnfachen. Verzehnfachen, ich sage das noch mal lauter, weil verzehnfachen.

Unvorstellbar. Ja und das heißt ja im Grunde mit jedem Projekt Pimal Daumen. Also da liegt ja immer

vielleicht auch in der Zukunft dann eine Dekade dazwischen, das heißt man spricht von völlig anderen Ausmaßen und wenn man dann eben auch nicht mal einen Live-Service-Modell hat, sondern wirklich nur über Verkaufszahlen gehen möchte, dann wird das ja unendlich viel mehr, was sie einnehmen müssen, um noch so eine lange Entwicklungszeit zu rechtfertigen. Das ist das eine und das andere, woher diese lange Entwicklungszeit unter anderem auch kommt. Natürlich sind es super

aufwendige Spiele, gar keine Frage, aber woher die auch kommt, ist der Prozess, wie Bethesda Spiele

entwickelt. Und da haben sie mir mal was super Interessantes erzählt, als ich zu dem zehnjährigen Skyrim-Mobileum den Interview hatte, unter anderem mit dem Craig Leverty. Und er hat mir erzählt,

dass die Entwicklung von Open Worlds bei Bethesda sehr chaotisch abläuft und im Vergleich vor allem zu anderen Studios sehr anders abläuft. Also in anderen Studios ist der Prozess oft so, dass du natürlich diese klassischen Milestones in der Entwicklung hast und dass die Leute etwa sagen, wir brauchen für eine Region 20 Dungeons, das macht ihr bitte bis in zwei Monaten und dann treffen wir uns wieder hier am großen Tisch und ihr zeigt uns, dass die 20 Dungeons fertig sind.

Und so arbeiten sie eben nicht, sondern sie arbeiten wohl in der Regel so, dass sie, wann immer sie eine neue Welt erschaffen, erst mal den total groben, wackeligen, irgendwie spielbaren Bild hinkriegen, wo sie sich erst mal absetzen in dieser Welt. Und dann laufen sie darum und dann zeigen sie auf irgendwas und sagen, ihr wäret Dungeon cool. Und das ist ja genau das, was Bethesda Spiele ausmacht und einzigartig macht und unnachahmlich macht. Das merkst

du einfach, dass sie durch diese Welt laufen und sagen, hier will ich das. Hier wär's so cool, wenn das passiert. Im Übrigen hat Craig Leffert ja auch erzählt, dass oft tatsächlich Todd Howard noch selbst diese Person ist, die sowas sagt. Also dass er oft plötzlich reinkommt ins Büro, irgendwas sieht und sagt, setzt da einen Drachen hin und dann wird das gemacht. Und das ist eben der Prozess, den sie haben und den sie glaube ich brauchen bis zu einem gewissen Grad. Er hat sich auch schon durchaus verändert, da kommen wir auch noch zu Bethesda viel. Aber das ist ein Prozess,

den sie bisher gebraucht haben, damit Bethesda sich nach Bethesda anfühlt. Es ist aber ein Prozess, den vielleicht Leute wie Microsoft nicht ewig tolerieren werden, wenn Spiele nicht ein absoluter Erfolg werden. Dann werden sie vielleicht sagen, wir brauchen von euch mehr Sicherheit, mehr Entwicklungssicherheit, mehr zeitliche Sicherheit, mehr Milestones, die uns nennen können und können euch weniger experimentieren lassen. Also das wäre zum

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield vs. Baldur's Gate 3: Das Rollenspiel-Duell des Jahres

Beispiel was, was auf der Kiel besteht. Ja, ich nenn es mal den Electronic Arts Effect. EA hat damals ja auch viele bekannte Entwicklerstudios eingekauft, Westwood Origin und so weiter, Bullfrog. Und hat gesagt, macht ihr, wie ihr denkt. Macht ihr einfach euer Ding, wir glauben an euch, ihr könnt das, ihr habt bewiesene, Westwood hat Command & Conquer gemacht, Bullfrog hat Dungeon Keeper gemacht, Origin Wing Commander und die Ultima Rollenspiel-Serie. Also alles Klassiker, ihr wisst auch, wie es geht. Hier ist ein Eimer voll Geld, haut rein. Und was ist passiert? All diese Studios und das haben uns deren ehemalige Studioschefs bestätigt, also Luis Castle von Westwood, Richard Garriot von Origin, neben mir Peter Molyneux weiß ich nicht, ob wir gesprochen haben, das ist ja etwas anderes Thema. Aber die haben gesagt, und das war für uns ein Breaking Point, wo irgendwie wir uns verzettelt haben mit zu vielen Projekten, mit zu ausgefallenen Ideen, mit zu großen Ambitionen oder überhaupt den Faden verloren haben. Und so sind dann diese Studios kaputt gegangen. Und am Ende, jetzt wird es total absurd, am Ende hat EA ihnen einfach zu wenig auf die Finger geschaut. Hätten sie so ein klassisches Produktmanagement gebraucht, wo jemand kommt und sagt, woran arbeitet ihr eigentlich gerade? Was ist, also wann wollt ihr auch mal fertig werden mit dem, was ihr hier macht? Führt das überhaupt irgendwo hin? Werden sie schon mal gefragt haben zwischendurch, aber halt vielleicht nicht intensiv genug. So, und die Gefahr wäre halt, wenn bei Starfield irgendwas scheitern sollte oder so, so wie jetzt bei Redfall, dass Microsoft dann sagt, oh, wir müssen den mehr auf die Finger schauen. Wir können ja nicht mit absoluter Sicherheit davon ausgehen, dass die irgendwie das hinkriegen, was wovon sie da reden. Und weil ich auch gerade die Frage lese, wie viel Microsoft steckt in Bethesda, Starfield? Nichts. Ich glaube tatsächlich nichts, nicht nur weil sie schon 2015 mit der Entwicklung angefangen haben, als die Microsoft Übernahme noch sechs Jahre in der Zukunft lag, sondern gerade auch weil Microsoft diese Philosophie verfolgt, wir lassen die Studios machen. Die können natürlich schon mal sich erklären, was irgendwie Monetarisierung ihrer Spiele angeht, was ihre Pläne angeht. Ich gehe fest davon aus, dass Phil Spencer sich Starfield vielleicht auch mal angeguckt hat, um zu gucken, ob das cool ist. Aber so grundsätzlich ist es dieser Hands-of-Approach. Wäre ja auch total irrsinnig, wenn du du kaufst ja dann nicht Bethesda für was es ist, so viele Milliarden Dollar. Das waren sieben oder so, habe ich nicht mal genau im Kopf. Also auf jeden Fall mehr Geld als ich pro Monat verdiene. Du kaufst die ja nicht, weil du ihnen nicht vertraust, dass sie gute Spiele machen, sondern die haben sie ja übernommen, genau wie Obsidian auch, genau wie andere auch, weil sie sagen, okay, die können was. Nichtsdestotrotz, wenn es dann halt irgendwie schiefgehen sollte oder gerade, weil Starfield so ein Wagnis ist, mit so einem neuen Konzept, was irgendwie auch gerade die Art und Weise angeht, wie sie diese Welt befüllen. Das ist ja doch eine andere als der Greg Leverty damals erzählt hat. Wenn sie da irgendwie dann halt zeigen, dass es vielleicht nicht so gut funktioniert, dann würde ich als Microsoft, wenn ich mal so vermessen argumentieren darf, natürlich auch sagen, Leute, lass mal miteinander reden. Also das darf nicht nochmal dann passieren. Ja, genau. Also es

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield vs. Baldur's Gate 3: Das Rollenspiel-Duell des Jahres

ist ja in vielerlei Hinsicht, du sagst es schon anders entstanden als das, was ich beschrieben habe, weil sie ja sehr viel auf prozedurale Generierung setzen, prozedurale Generierung von Settings, aber auch von Quest-Situationen, zufälligen Begegnungen usw. Was es natürlich zu gewissen gerade immer schon gab oder zumindest auch in den letzten Jahren viel gab in Elder Scrolls, na ja auch, bis erst das spielen. Aber da setzen sie ja jetzt nochmal wesentlich mehr drauf. Das heißt,

es ist insofern anders und deshalb wird es immer wieder betonen, dass das keine Marke ist, die schon bekannt ist. Das ist ja einfach deswegen eine Herausforderung, weil Starfield als Begriff keinerlei Emotionen weckt. Weil man es nicht kennt, weißt du? Das wird vielleicht, wenn alles gut läuft, wird das in fünf Jahren im Idealfall Emotionen wecken. Die Leute werden sagen, meine Güte, Starfield, dann wird Starfield zwei Jahre gekündigt, dann ist das ein Franchise und alle sagen, ja, Starfield und dann hören sie den Starfield Soundtrack, den sie dann schon rauf und runter gehört haben und das löst Emotionen aus und die kennen die Charaktere und die kennen die Welt und

die kennen die Lore und das löst was aus, weißt du? Haben sie einen Moment einfach noch nicht, die haben diesen Vorschuss nicht, können sie gar nicht haben, nicht weil sie was falsch gemacht haben, sondern einfach weil es neu ist. Und wenn sie jetzt aber sagen, Fallout 5, wir haben übrigens noch eine zweite Dienerviersite mittlerweile gefüllt, weil sie haben ja von der Weile mal gesagt, Fallout 5 existiert nur auf einer Dienerviersite. Ich habe sie gesagt, cool. Sie haben gesagt, Fallout 5 existiert, aber zurzeit nur auf einer Dienerviersite. Also sie haben halt, ich nehme an, sie haben halt einen Design-Doc angelegt zu dem Zeitpunkt. Sie haben einfach auch Fallout

in Space Ausrufe zeichnen. Und darunter irgendwie Kritzelein von Todd Howard, der auf einem Drachen

reitet. Genau, genau. Ne und wenn sie in einem Jahr oder so sagen, wir haben jetzt eine zweite Dienerviersite gefüllt mit Fallout 5, da kochen die Emotionen wieder über. Da sagen die Leute, mein Gott, Fallout 5, man hört den Soundtrack, man denkt an die Charaktere, man denkt an all die Erlebnisse, die man hatte mit Fallout. Gleiches mit Elder Scrolls, wenn irgendwann ein zweiter Teaser-Trailer kommen wird, wo irgendwie zu sehen ist, wo das jetzt tatsächlich spielt, ob das wirklich in der Region ist, wo es alle vermuten und alle werden sagen, ja, die Region kennen wir, mega. Jetzt können wir da das und das erleben. Es löst Emotionen aus und Starfield löst diese Emotionen noch nicht aus. Wie gesagt, nicht weil sie was falsch gemacht haben, sondern weil es neu ist und weil man es nicht kennen kann. Ja, und das ist das Risiko, was ich meinte, weil ich das auch gerade im Chat gelesen habe, nicht falsch verstehen. Es gab vorher schon Spiele, in denen man den Weltraum erkundet hat. Es gibt Elite Dangerous, in dem man den Weltall, den Weltraum erkundet.

Es gibt No Man's Sky, natürlich, in dem man prozedural generierte Planeten erkundet und ganzes Universum inzwischen, so wie das gewachsen ist, mit mehr Abwechslung auch in No Man's Sky.

Also die Idee an sich, dass man ein Weltraumspiel macht, ist jetzt natürlich nicht bahnbrechend neu. Neu ist, dass es Bethesda macht und damit eine neue Marke schafft. Und neue Marken sind immer ein Risiko. Und von etwas abzuweichen, was vorher erfolgreich war, also mehr Elderskonsum, mehr Fallout, ist immer ein Risiko. Ja, wir können jetzt auch sagen, okay, komm, lass mal nicht mal Game

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield vs. Baldur's Gate 3: Das Rollenspiel-Duell des Jahres

Star machen, sondern ein Magazin über Lamas. Weil Lamas sind lustig. Ganz ehrlich, die Leute würden es kaufen und mit Recht, es wäre ein gutes Magazin. Ja, richtig, richtig gut. Das beste Lama-Magazin dieser Hemisphäre wird draufstehen. Ja. Und Emotionen sind so wichtig bei so was, weil, ich mein, man sieht es ja auch daran, dass zum Beispiel gerade in der Filmindustrie so viele alte Marken wiederbelebt werden, entweder durch Neuverfilmungen, die ganzen Disnerialverfilmungen, die teilweise extrem lieblos gemacht sind, aber trotzdem wahnsinnig viel Geld in die Kasse spülen. Es gibt die ganzen Wiederbelebungen von alten Marken wie Indiana Jones, die plötzlich noch einen neuen Teil bekommen und so weiter, weil alte Marken Emotionen auslösen. Und obwohl die teilweise sehr schlecht kritisiert sind, weil da oft wenig Herz drin steckt oder wenig Begeisterung für die alten Geschichten spülen, die wahnsinnig viel Geld rein teilweise. Ja. Und natürlich hört man deswegen nicht auf damit. So. Und warum diese Emotionen so wichtig sind, sieht man eben, da spannt wieder wieder den Bogen, an Baldur's Gate. Weil Baldur's Gate 3 hat enorm wenig an Marketing gemacht, lange Zeit. Also Baldur's Gate 3 hat weder auf ein besonders großes Mysterium gesetzt, weil es gab sie ja schon im Early Access viele Jahre. Das heißt, du hast weder diesen Mysteriumseffekt gehabt, dass du gesagt hast, boah, was wird das wohl, wie cool wird das wohl nicht. Aber hättest es dir ja schon angucken können vorher. Es gab tausende Videos dazu von Leuten, die das seit Jahren verfolgt haben. Theoretisch konntest du sehr, sehr, sehr viel über Baldur's Gate 3 vorher schon wissen. Gleichzeitig haben sie zwar viele Sachen offen kommuniziert, aber nicht irgendwie groß Hype geschürt oder Großmarketing veranstaltet, sondern sie haben echt gewartet, bis ganz kurz vorher, haben diesen einen Stream gemacht, wo sie einfach nur gezeigt haben, so sieht unser Spiel jetzt aus, auch ohne großen Bohai und ohne großes Drumherum. Sie haben einfach nur live im Stream ihr Spiel gespielt und haben gesagt, hier, guck mal, das kann man alles machen. Und die Leute sind ausgerastet. Und die beste Werbung, die du bei allem Marketing haben kannst, sind reale Menschen, die ein wirklich gutes Spiel von Herzen gut finden und darüber sprechen. Hat man auch an Elden Ring gesehen? Ja, auch weil, also ich sag mal, der Elden Ring ist eigentlich ein guter Punkt, weil das sind alles Spiele, die sich oder aus denen sich Sachen super viral verbreiten können. Das eine in Elden Ring ist, guck mal, was ich gefunden habe, weil es einfach so viel versteckte Dinge in dieser Welt gibt. Hey, guck mal, wenn man diese eine Wand in der Volcano-Männer schlägt, dann geht sie auf und dann kommt man da und dahin. Also einfach aus diesem Entdecker-Charakter heraus, denn diese Welt hatte von Elden Ring und bei Baldur's Gate ist es einfach dieser Sandbox-Charakter. Hey, guck mal, was ich machen kann? Mit einem Schopen eine Tür einwerfen oder irgendwie als vier Halblingsbarbaren und komplettes Goblin-Lager in die Luft jagen, wenn ich da so Sprengfässer drinnen platziere. Oder, oder, oder. Also du kannst, weiß ich nicht, Kisten stapeln, um in den Turm zu kommen oder über eine Stadtmauer, wo ich noch gar nicht hinkommen dürfte, aber ich kann es einfach machen. So auch wieder da das Zelda-Prinzip so ein bisschen. Hey, guck mal, jetzt im neuen, was ich gebaut habe oder guck mal, was ich irgendwie in der Welt anstellen kann,

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield vs. Baldur's Gate 3: Das Rollenspiel-Duell des Jahres

um irgendwie verrückte Dinge zu machen. Und so was verbreitet sich dann einfach. So wie ganz früher Minecraft, guck mal, was ich in Minecraft gebaut habe. Und dieser Faktor, glaube ich, war Larian absolut bewusst, weshalb es halt auch so ein Kuba den Release vorzulegen. Das sollte ursprünglich am 31. August erscheinen für PC. Das haben sie dann vorgezogen auf den 3. August. Die PlayStation 5 Version kommt noch. Und ja, man kann sich denn seit nieblich sparen, die haben eine. Starfield kriegt keine, ja, aufgrund der Microsoft Connection. Es kommt auch noch genau am Tag des offiziellen für alle Releases von Starfield. Ja, Wahnsinn, oder? Also es sind wirklich genau die gleichen Daten. Man muss die beiden Spiele einfach vergleichen. So unterschiedlich sie inhaltlich sein mögen. Sie haben so viele Parallelen. Du sagst ursprünglich, was der 31. August, der 31. August ist jetzt der vorabzugangstermin für Starfield. Und der 6. September, an dem die PS5-Version von Baldur's Gate kommt, ist halt der für alle Release von Starfield. Also sie haben immer irgendwie die gleichen Daten erwischt. Ja, so ein bisschen, ja. Also zumindest die gleichen Zeiträume. 1. September wäre ja der vorabzugangsbeginn von Starfield. Aber es war wirklich ... und was sie halt damit geschafft haben, Larian, ist, eine Stimmung zu erzeugen und auf verdienter Maßen, weil es halt ein fantastisches Spiel ist. Ich meine, es hat Boa Backabzug, den wir halt leider machen mussten, weil es halt ein paar Probleme hat, insbesondere dann im 3. Arkt auch Performance und so. Weil sie die höchste Game-Star-Wertung aller Zeiten bekommen haben

mit diesem Spiel verdienter Maßen. Was sie damit geschafft haben, ist, Leute auf ihre Seite zu ziehen, die jetzt sagen, so sieht ein richtig gutes Rollenspiel aus. Ja, ja, und ich will wissen, was Bethesda jetzt sagt, wie sie jetzt da sitzen. Weil eigentlich noch mal, hab ich vorhin schon gesagt, eigentlich hätte das überhaupt kein Duell sein dürfen. Eigentlich hätte Starfield dieses Spiele ja beherrschen müssen, als neues Spiel dieses Studios, das so erfolgreiche Spiele produziert hat. Und jetzt sitzen wir da und sagen, ja, wir haben ja zwei sehr unterschiedliche Ansätze, was Rollenspiel angeht und Baldur's Gate 3 hat hervorragend vorgelegt. Auch nicht fehlerfrei, nicht frei von Problemen, aber wir haben so tolle Sachen erlebt mit Baldur's Gate 3. Ja, das musste erst mal schaffen, Bethesda. Und das ist eine sehr ungewohnte Position für sie. Also sind jetzt quasi zumindest für unsere Bubble. Es gibt bestimmt Millionen Leute, die sich einfach das nächste Spiel des Karimacher kaufen, ohne diesen Stream gesehen zu haben, die ich verstehe. Aber zumindest

in unserer Bubble ist es jetzt so, na Bethesda, zeig erst mal, dass du liefern kannst. Und was ist denn das für eine Situation? Ja. Ich sag nur, es kann anecdotisch sein, aber Taut Hauer sah nicht fit aus auf der Gamescom. Vielleicht auch, weil sie ihn direkt aus dem Flugzeug aus den USA auf die Bühne gezerrt haben bei der Opening Night Live und er gechattelt war ohne Ende. Aber man sieht ihm den Stress an. Und ich würde gerne eine Antwort, die ich vorhin gegeben habe, weil ich im Chat auch gelesen habe, zu Recht noch ergänzen, dass Microsoft, was ins Starfield steckt, es steckt

doch Microsoft drinnen. Und das war die Verschiebung. Also Microsoft hat noch mal quasi Bethesda diesen

Vertrauensvorschuss zu geben, das Spiel zu verschieben, um es wirklich rund zu machen. Das muss ja dann die Intention gewesen sein. Und zwar nicht nur zu verschieben um ein Monat oder zwei,

sondern um zehn. Also an Starfield arbeiten allein bei den Bethesda Game Studios 275 Leute.

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield vs. Baldur's Gate 3: Das Rollenspiel-Duell des Jahres

Taut Howard hat mal gesagt, insgesamt sind über 500 Menschen an Starfield beteiligt. Nicht über die ganze Entwicklungszeit hinweg, aber zu Spitzen. Ja, die wollen ja auch bezahlt werden. Und bezahl mal zehn Monate lang 500 Leute oder 300 oder wie viele auch immer dann da aktiv beteiligt sind gerade, ohne dass das Spiel rauskommt. Es sind Millionen, um die es da geht und die da nochmal an Kosten reingeflossen sind. Aber Microsoft hat gesagt, nee cool, Hauptsache es wird geil, weil wichtiges Spiel für den Game Pass, wichtiges Spiel für uns, für unser ganzes Publishing, für unsere ganze Microsoft-Spiele-Kiste, keine Ahnung, Sparte, Phil Spencer und Co. Also macht es wirklich ordentlich, macht es ordentlich fertig. Ja, und gleichzeitig sind zehn Monate eigentlich Peanuts für die Entwicklung. Das ist einerseits wahnsinnig kostenaufwendig für die Leute, die dahinter stehen, aber fast nichts, wenn es wirklich darum geht, ein Spiel noch fertig zu stellen. Ich weiß natürlich nicht, wir werden es wahrscheinlich auch nie erfahren, wie Starfield zehn Monate vorher aussah und was da wirklich noch gemacht werden musste. Aber ich hätte es wirklich gern gewusst, weil zehn Monate sind sehr, sehr wenig bei so einer großen Spieleproduktion.

Und ich werde wirklich gern Mäuschen gespielt zu erfahren, was da noch gemacht werden musste, woran da hauptsächlich noch gearbeitet wurde in den zehn Monaten. Also Sie haben ja schon gesagt,

es war Polishing, Performance und Co. Ich meine, man darf nicht vergessen, das Spiel kommt ja auf der Xbox und damit auch auf der Xbox Series S, ne, auf der kleineren Xbox. Aber Polishing und Performance sind halt auch, ne, ist wie so eine automatische Teamsantwort. Wenn du mir irgendwas schreibst und ich sage, ha ha, danke. Ha ha, Polishing und Performance. Ja, was hast du eigentlich in den letzten drei Stunden gemacht? Ha ha, ja. Ja, genau. Aber es ist tatsächlich, ich meine, du musst also, man muss ja froh sein, dass es passiert, ne, weil wir haben in letzter Zeit insbesondere auf dem PC, auf den Konsolen, aber genauso sehr viele Releases gesehen, wo du gedacht hast, warum geben die denen nicht noch zehn Monate für Polishing und Performance?

Warum gehen sie ihnen nicht wenigstens vier Wochen für Polishing und Performance?

Chat as a survivor, ja? Also wir haben vieles und es war nicht nur Chat as a survivor, es war ja auch Kalisto-Protokoll und was weiß ich, Hogwarts Legacy, der auch noch Zeit gibt. Also fast alle großen Releases in letzter Zeit mindestens auf dem PC holprig. Ja. Und auch da wieder, man muss halt sehen, wie es geworden ist, aber dass sie ihnen dann zumindest die Zeit geben und sagen, macht es um Himmels willen rund. Es ist ein wichtiges Spiel. Oh mein Gott, das würde ich mir so viel

häufiger wünschen. Ja. Ich glaube nicht, dass sie, du hast ja vollkommen recht zehn Monate sind ein Tag, was Entwicklungszeiträume angeht. Ich glaube nicht, dass sie da noch Fett Inhalt reingebaut haben oder sowas, sondern sie sich wirklich hingesezt und gesagt, okay, wir machen das Ding rund. Und das ist Gold wert und weil ich es gerade lese, auch Baldur's Gate 3 hätte Polishing noch gebraucht. Ja, nur Baldur's Gate 3 hat halt andere Umstände unter denen es entstanden ist. Es hat halt keinen Publisher, der halt diese Zeit und dieses Geld hätte noch aufbringen können, sondern sie sind ein unabhängiges Studio. Ja, Akt 3 hat Performance-Probleme. Ja, in Akt 3 merkt man, dass diese Upper City, diese Oberstadt, ich will nix spoilern, aber die hätte wohl noch drin sein sollen und jetzt gibt es sie zwar aber nur in sehr begrenztem Umfang. Diese Oberstadt in Baldur's Gate ist einfach, wo die reichen und schönen wohnen und die Politiker

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield vs. Baldur's Gate 3: Das Rollenspiel-Duell des Jahres

dieser Stadt und so, diese die Oberschicht einfach. Und das wurde auch schon in Interviews gesagt, oh, die Oberstadt. Wenn ihr das erlebt, alter, ui, da geht es richtig rund, ist nicht drin.

Und es geht so weit, dass man auch merkt, bei der Quest eines bestimmten Begleiters fehlt irgendwie der letzte Akt, also irgendwie da hätte noch was kommen können, kommt aber nicht.

Wahrscheinlich, weil es für diesen Ort geplant war, jetzt kann man sagen,

Lariann kennen wir ja schon, die machen irgendwann ihre Enhanced-Editionen, wie bei

The Minute Originals sind auch schon, bin ich absoluter Fan von, können sie super gerne machen.

Ist ja auch CD Projekt berühmt für, irgendwie da noch das nachzuschieben. Aber inso gesehen,

ja auch in Baldur's Gate 3 hätte noch Zeit gut getan, aber umso besser ist, dass Microsoft gesagt hat, okay, wir geben halt Starfield noch diese, diese Polishing-Periode. Ja und umso interessanter, dass Baldur's Gate sich trotzdem vorverlegt hat mit der PC-Version. Was sie ja übrigens gesagt haben,

war ja, sie haben Starfield, glaube ich, nicht einmal offiziell erwähnt, was diese Verschiebung anging. Sie haben zwar gesagt, ein Zitat war, wir verschieben das vor, um euch mehr Zeit zum Spielen zu geben, was natürlich heißt mehr Zeit, bevor Starfield kommt, aber sie haben auch gesagt, dass sie das ja auch aus technischer Sicht gemacht haben, weil sie wussten, dass die PS5-Version noch mehr Polishing braucht und sie gerne erst mal die PC-Version raus haben wollten, damit sie sich darauf dann konzentrieren können. Und sie haben wohl gesagt, die PC-Version ist fertig genug, wir können die erst mal rausbringen und dann konzentrieren wir uns auf die PS5-Version, weil dann wohl ansonsten beides hätte verschoben werden müssen und das wollten sie dann nicht.

Ja, klingt auch nachvollziehbar, aber ist schon auch Starfield. Ja eben, ja und ich meine, um das nochmal zu ergänzen, ich komme ja schon selber vor wie ein unfassbarer Snob, wenn ich sage, oh, da ist aber was rausgeschnitten worden aus Baldur's Gate 3, was 120 Stunden herausragendes Rollenspiel ist. Ja, also wie fast Knob muss man sein, um dann zu kritisieren,

oder fehlt aber was. Klar, was Bugs angeht im letzten Arc, Performance Probleme, da merkt man, der ist einfach nicht so rund wie der Rest des Spiels, das ist wieder ein Unterschied auf einer anderen Karte, aber so Inhalte, also man muss sich am Ende nicht beschweren, dass Baldur's Gate 3 zu wenig Inhalte hätte. Und nochmal dieses Vorziehen war, glaube ich, wirklich in dem Bewusstsein, wir müssen uns wenn Dinge mal schnappen, wenn wir den treffen, will das wissen, war glaube ich, wirklich in dem Bewusstsein, das Ding kann viral gehen. Die Leute, die Bären-Szene hat sich eh schon verbreitet durch das Internet, die Leute werden Türen einwerfen mit Charakteren, die Leute

werden, weiß ich nicht, Gnome als Schlagwaffen benutzen oder was aber immer man halt Verrücktes

anstellen kann, sie werden mit Eichhörnchen sprechen und davon Videos auf YouTube posten, sie werden mit Leichen sprechen, was man kann und davon Videos auf YouTube, ich habe jetzt neulich

gesehen, es gibt ja den Sauberspruch, dass man mit Toten sprechen kann, wenn ich die aber selber in Zehensseins befördert habe, sagen sie so, ich spreche doch nicht mit meinem Mörder, bin doch nicht blöd, ne. Aber dann gibt es einen Verkleidungszauber im Spiel, dass du dich selber verkleiden kannst, kannst dann diese Leiche erwecken und dann sagt die, ach hier, Person, die ich noch

nie getroffen habe in meinem Leben, natürlich rede ich mit dir und so kannst du Leichen befragen,

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield vs. Baldur's Gate 3: Das Rollenspiel-Duell des Jahres

die du selber erzeugt hast sozusagen. Wer denkt denn an sowas? Und dieses Ganze, also Baldur's Gate 3

für alle, die sich jetzt noch wirklich gar nicht damit beschäftigt haben, ist einfach, es steckt voller Liebe. Du merkst diesem Spiel an, da ist so viel Aufmerksamkeit, so viel Handarbeit reingeflossen in Möglichkeiten, die du hast in den Quests, in Vorgehensweisen unterschiedlichen, in Details, die in dieser Welt versteckt sind. Hey, in diesem Dorf, was von Goblins besetzt ist, ist dieser Keller. Na, da wird schon nicht so viel drin sein. Ja, doch, also erkundet den mal, er will nicht weiter. Also du kannst überall in der Welt Dinge finden, du bist immer wieder überrascht, du wirst zu einem Käse, wenn du an einer Stelle irgendeine bestimmte Sache machst, du kannst

Leute, die dir blöd kommen, einen Abgrund runter schubsen und wenn du es gut machst mit jemandem

mit hohem Heimlichkeitswert, wirst du dabei nicht mal entdeckt und verhaftet und kannst dich dann glücklich fühlen, weil du Leute, die dir dumm gekommen sind, in den Abgrund runter geschubst hast und lauter solche Sachen. Also wirklich dieses, nicht nur Sandboxige, sondern auch noch diese Gefühltheit, ist glaube ich das richtige Wort, diese Gefühltheit mit liebevollen Dingen, liebevollen Details, bis hin, dass du Unterwäsche durchtauschen kannst bei deinen Charakteren, das macht dieses Spiel halt so besonders. Und das wusste, also Larian wusste das ja. Ja. Und die wussten auch, das wird Aufmerksamkeit erregen. Und vielleicht wäre die Aufmerksamkeit deutlich kleiner gewesen, wenn sie näher gewesen wären am Starfield Release, weil dann hätten alle schon so gesagt, ui ui ui, das ist das neue Bethesda-Spiel. Mal gucken, mal gucken, was die da auf die Beine

stellen. Baldur's Gate 3, schauen wir uns dann danach an, wenn ihr in Hansedischen kommt. Nein, so haben sie die Diskussion genau umgedreht. Ganz genau. Und das, man darf auf gar keinen Fall die Liebe der Fans unterschätzen. Also die hatte so einen riesigen gigantischen Einfluss jetzt auf Baldur's Gate 3. Deswegen, du kannst Marketing machen, so viel du willst, aber am Ende kann es ein

vernichtender Schlag sein, wenn einfach nur genug Leute schreiben, nee, das Spiel hat mir gar nicht gefallen, dann werden es signifikant weniger Leute kaufen oder es kann ein triumphaler Sieg sein, wenn genug Leute auf Twitter schreiben, Alter, dieses Baldur's Gate hat mich komplett aus den Socken

gehauen. Da ist offizielles Marketing, kannst du an der Stelle beiseite schieben, weil es spielt keine Rolle mehr, ne? Man sieht es an, es ist natürlich jetzt ein komplettes Extrembeispiel, aber man sieht es an Gollum. Ich habe mitbekommen, dass Gollum sehr, sehr viel in Marketing gesteckt

hat und sich sehr viel Mühe dabei gegeben hat und gleichzeitig hat es ja keine Rolle gespielt, weil einfach nur Marketing zu machen, unser Spiel existiert, spielt keine Rolle, wenn zu viele Leute sagen, ja, das Spiel war gar nichts, es hat mir wirklich überhaupt nicht gefallen.

Gleichzeitig eben andersrum, denn Baldur's Gate 3 eigentlich gar nicht so viel Ressourcen in Großvorher

Marketing gesteckt hat, aber trotzdem komplett durch die Decke gegangen ist, weil einfach reale Menschen gesagt haben, ja, dieses Spiel ist wirklich gut und dann andere reale Menschen gesagt haben, ui, da muss ich mir das wo mal angucken. Und um diese Aufmerksamkeit, um diese Liebe

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield vs. Baldur's Gate 3: Das Rollenspiel-Duell des Jahres

von den Fans, buhlen diese beiden Spiele jetzt eben doch, obwohl man das nicht in der Form erwartet hätte vor einiger Zeit und obwohl sie völlig unterschiedlich sind, das müssen wir noch mal betonen, dazu kommen wir jetzt gleich, weil man muss da mit einer gewissen Erwartungshaltung rangehen, man darf sie inhaltlich nicht zu sehr vergleichen, weil man ansonsten eine komplett falsche Erwartungshaltung bei beiden Spielen hat übrigens. Ich dachte du sagst es, weil man ansonsten wahnsinnig wird. Ja, weil man ansonsten wir beide ist, die hier sitzen und das versuchen und trotzdem sagen macht das nicht. Nee, also es ist wirklich, wenn wir da von einem Duell sprechen, in das die beiden jetzt gehen, dann geht es gar nicht mal unbedingt darum, welches das bessere Spiel ist, so ganz platt gesagt, sondern welches mehr Aufmerksamkeit am Ende generieren kann. Und ich wollte eigentlich weiter machen, aber du guckst gerade, als wolltest du da einhaken. Nee, ich denke, ich denke einfach nach, so nachdenklich. Schön. Ja, das ist alles richtig, was du sagst. Ich wollte nämlich sagen, weil basierend auf dem, was du gerade gesagt hast, da wird's nämlich spannend, weil jetzt kommen wir nämlich zum inhaltlichen Part. Du hast jetzt selber schon Baldos Gate eine Sandbox genannt und jetzt wird's wild, weil das hat glaube ich niemand erwartet, weil eigentlich ist Sandbox im Zusammenhang mit Rollenspiel immer ein Begriff von Bethesda gewesen, den hatte Bethesda gepachtet. Also Sandbox-Rollenspiel war immer Bethesda, vielleicht noch so was wie Mountain Blade oder so, aber die sind ja, sind ja eine viel kleinere Hausnummer. Und ansonsten gab es die Gegenüberstellungen ganz grob. Es gibt Sandbox-Rollenspiele, die sind von Bethesda und es gibt Handgebaute mit Handgebaute Erfahrungen, Rollenspiele wie Bioware und Co., wo man eben auch dachte, das wird die Richtung von Baldos Gate. Aber Baldos Gate ist jetzt auf seine ganz eigene Art auch eine Sandbox geworden und deswegen wird's jetzt eben doch spannend, die inhaltlich zu vergleichen, auch wenn ich sage, macht ihr das bitte nicht. Es ist jetzt so eine Sache wie, das dürfen nur, das darf nur Fachpersonal machen. Bitte keine schweren Maschinen bedienen, das dürfen nur, das darf nur Fachpersonal machen, es könnte gefährlich sein. Genau, don't try this at home. Wir vergleichen das jetzt, aber macht es zu Hause bitte nicht nach. Weil jetzt wird's nämlich spannend. Baldos Gate 3 hat es geschafft auch auf seine Art, eine Sandbox zu werden. Also auch auf seine Art, Dinge zu bieten, die außerhalb der geschriebenen Szenen passieren. Also eben nicht einfach nur zu sagen, ja ich habe jetzt hier eine Auswahl von fünf Entscheidungen und die können in eine wild andere Richtung gehen, wie man es von BioWare kennt, wo man sagt, Mensch krass, was mir da passiert ist. Es ist aber am Ende immer noch nur eine zählbare, endliche Anzahl von möglichen Dingen, die dir passieren kann. Und in Baldos Gate ist das jetzt eben nicht mehr so, in Baldos Gate passieren so viele Dinge zwischen den Zeilen, basierend darauf, was du in Kämpfen machst. Also zum Beispiel, wie du jemanden in einem Kampf ausschaltest, ob du jemanden in einem Kampf ausschaltest, ob du jemanden aus Versehen in einem Kampf ausschaltest und hinterher sagst, oh,

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield vs. Baldur's Gate 3: Das Rollenspiel-Duell des Jahres

das, naja, der ist im Kampf gefallen, es war ganz tragisch, die Geschichte hat Fabiano hier im Talk erzählt. Sowa kann passieren und das sind alles die Dinge, die außerhalb der vorgeschriebenen

Skripte eben passieren in Baldos Gate, die es jetzt auch zu einer Sandbox machen. Ich interagiere mit der Umgebung, ich interagiere mit Leuten, die eigentlich nicht Teil der Haupthandlung sind, ich interagiere mit Gegenständen, die ich gefunden habe, ich kombiniere Dinge. Ich probiere einfach die ganze Zeit aus und so waren ja zum Beispiel jetzt klassische Bioware-Spiele nicht früher.

Ja. Und Baldos Gate 3 hat er jetzt, auch wenn natürlich Larian Spieler so Divinity und so weiter hatte, das auch schon bis zu einem gewissen Grad, aber die haben das jetzt richtig salonfähig gemacht. Diese Mischung aus Sandbox und Bioware Tugenden. Ja, absolut, das ist ja auch das, was hier Larian auch kommuniziert hat. Sie wollen halt dieses Pen and Paper-Prinzip, dass du niemals

hundertprozentig wirst umsetzen können, weil Leuten an einem richtigen Pen and Paper-Tisch fällt noch so viel mehr abgefahrene Quatsch ein, den sie machen können, wie wir selber bei Ready to Roll festgestellt haben. Aber so diese Freiheiten, die dir ein Pen and Paper bietet, bestmöglich abzubilden in ihrem Spiel, in Baldos Gate 3. Und ja, ja, man, okay, haben Sie hingekriegt, nicht nur was diese Kampfwechsel-Wirkungen angeht, oh, mache ich deine Ölache auf dem Boden

und schmeißen Feuerball rein, damit dann der ganze Level brennt oder so, sondern halt auch mit den Vorgehensweisen in den Level selbst, wie mit dem Kisten stapeln. Dann stapel ich halt Kisten aufeinander, um eine Wand zu überwinden oder irgendwo auf den Dach zu kommen, wo ich eigentlich

gar nicht hinkommen dürfte. Sven Winkert ja auch gesagt, eine seiner Lieblingsspiele oder eine seiner Inspirationen ist Ultima 7, was ich immer, immer und immer wieder hochhalten kann, als völlig

richtig, das sagt er nur wegen mir, weil viele Leute kennen dieses Spiel nicht mehr erst von 1992 halt ein altes Rollenspiel, in dem aber auch du alles manipulieren und Sandboxen kontest, was du wolltest. Also auch da Kisten stapeln, versuchen in Bereiche zu kommen, die du noch gar nicht darfst mit irgendwelchen Tricks und so. Also dieser Gedanke ist halt sehr mächtig, auch um

Community zu erzeugen, weil sich Leute natürlich dann austauschen drüber, was sie erlebt haben. Plus, was dann halt dazukommt auf der anderen Seite, ist einfach das Writing und die Geschichten, die sie ja dann erzählen. Wie mit diesem, okay, da ist im Kampf gefallen. Wundervoll und dann kannst

du dich halt da wieder rollenspielerisch ausleben. Plus die Begleiterinnen und Begleiter, die einfach okay geschrieben sind. Ja, können jetzt immer Leute sagen, es gibt besser geschriebenen Spiele. Stimmt! Citizen Sleeper ist auch toll geschrieben, okay, in Ordnung. Aber sie haben das trotzdem richtig

gut hingekriegt bei Baldur's Gate 3, wo du dann auch wieder Entscheidungen treffen kannst. Wie gehe

ich mit denen um? Was passiert, was ist deren Schicksal und so was, bis hin zu sehr traurigen Szenen, die du da erleben kannst. Und diese beiden Pole zu vereinen, also auf der einen Seite Sandbox und Experimentierfreude und auf der anderen Seite Storytelling, auch coole Inszenierung,

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield vs. Baldur's Gate 3: Das Rollenspiel-Duell des Jahres

interessante Quests. Das hinzukriegen ist ja ein Meisterstück. Ja. Plus, dann kommt halt noch was dazu, was Sascha Penshorn, unser Tester von Baldur's Gate 3, hier auch sehr schön gesagt hat in unserem Talk über die Wertung, plus in Baldur's Gate 3 passiert nichts, oder das ist das Gefühl, es passiert nichts ohne Sinn. Also bei Kämpfen, Monster sind nicht einfach in den Level reingeschmissen, dass halt da noch ein Kampf ist, sondern es ist wirklich handgebaut für die eine Stelle, ein Kampf, der notwendig ist, damit du XY da halt dann das und das machen kannst. Und wenn du halt dann irgendwie Stimmen hörst, das irgendeine Gebäude und dann guckst du mal nach, was ist da? Dann ist es ein handgebauter Encounter mit was auch immer dann da drin ist, was vielleicht eine kleine Quest ist, ein kleiner Dialog, eine kleine Würfelprobe, wo du jemanden überzeugen kannst, eine kleine Geschichte, halt auf jeden Fall wieder. Du hast nie das Gefühl, dass wir diese Welt einfach nur irgendwie mit einem Salzstreuer befüllt haben mit zufälligen Dingen und gesagt, da passt schon. Kämpfst du halt

und ich glaube, das war im Early Access mal anders, dann kämpfst du halt da gegen so ein paar Dinger und dann sind dahin nochmal acht Käfer und dann sind da 16 Ratten und es gibt eine wunderschöne

Rattenpassage auch im Spiel, die damit ein bisschen spielt. Aber du hast da wirklich das ganze Spiel über das Gefühl, da hat sich jemand hingeworfen und hat das gebaut, wirklich im Schweiß des Angesichts und da ist Liebe reingeflossen. Und das war auch bei Bethesda Spielen immer der Fall, weil ich meine, du kannst wahrscheinlich Abende damit füllen, was man in Oblivion alles füllen kann. Und ich kann halt Abende damit füllen, was mir Leute bis heute erzählen, was man in Skyrim finden kann, von dem ich noch nie gehört habe. Wir kennen ja alle dann die Zufallsbegegnungen und all die Dinge, die in der Welt passieren können alleine. Ein Drache kämpft gegen den Riesen. Ein Kind möchte, dass du es unsichtbar machst und dann kannst du es verarschen und sagen, ja, ja, du bist jetzt unsichtbar. Und dann versucht es, Leute zu erschrecken und die Leute sagen, hey, wieso? Du bist nicht unsichtbar. Junge, geh weg. Du kannst ein Dwemer-Artifakt finden in Skyrim und dann kriegst du ein Brief von irgendeiner Händler-Gilde, die sagt, bringe sie uns, gehandelt damit. Und solche Sachen, alles so kleine Details, die in dieser Welt versteckt sind. Ich habe neulich wieder Skyrim gespielt, weil ich eine Videoszene aufgenommen habe für unseren Talk über Radiant-Quests, also über so zufallsgenerierte oder nach bestimmten Muster, generierte Quests

in dem Spiel, wo ich einfach nur in Skyrim, in Himmelsrand, ein bisschen rumgelaufen bin. Und dann kommt halt irgendein Typ und sagt, du sollst ein mächtiger Magier sein. Ich bin noch mächtigerer

Magier. Lass mal duylieren. Habe ich noch nie erlebt in Skyrim vorher? Ich habe ja natürlich platt gemacht. Aber all diese Dinge, wo du das Gefühl hast, okay, wie cool, ja, wie cool, dass sie das gebaut haben, nur jetzt gehen sie mit Starfield in eine andere Richtung, zum Teil zumindest, weil sie diese Welten, diese über 1.000 Planeten, die sie ja im Spiel haben, prozedural befüllen. Und das ist gleich das nächste Wagnis. Wir haben nicht nur, jetzt machen wir Science Fiction, jetzt machen wir Weltraumflug, was wir vorher noch nie gemacht haben, statt ne zusammenhängende Open World am Boden, wie unsere bisherigen Spiele, sondern ein

Universum. Nein, wir nehmen auch noch die ganzen Planeten in diesem Universum und bauen ein

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield vs. Baldur's Gate 3: Das Rollenspiel-Duell des Jahres

Algorithmus,

der für euch interessante Dinge darauf verteilt. Und nochmal wäre ich gern dabei gewesen, damals, als sie das vorgestellt haben. Haben sie getrunken, Mr. Howard? Nein, also das ist so eine auch Abkehr von ihrer bisherigen Philosophie, wie sie Welten bauen, dass ich, also ich weiß gar nicht

in wie vielen Farben ich das Wort Risiko dahinschreiben soll, dass da damit verboben ist. Weißt du, was ich glaube? Weißt du, was ich glaube, was der Unterschied ist zwischen dem Sandbox Aspekt in Bethesda Spielen und vor allem in Starfield und dem Sandbox Aspekt, den Balus G3 jetzt hat? Balus G3 fühlt sich an, als hätte ein Spielleiter klassisch beim Pen & Paper super viele Sachen vorbereitet, über Jahre, hätte seine Spieler darauf losgelassen, würde aber immer noch mit am Tisch sitzen, während sie das ausprobieren. Ich würde sagen, hier sind eure Sachen, tobt euch aus, ich sitze bei euch und leite euch dadurch. Starfield würde sich glaube ich so anfühlen, als hätte ein Spielleiter über viele Jahre mit sehr viel Liebe viele Dinge vorbereitet, hätte die auf den Tisch verteilt und wäre aus dem Raum gegangen. Das ist ja super, ja. Hätte die Spieler einfach damit allein gelassen.

Was für ein schöner Vergleich. Ja, ist ein wunderschöner Vergleich.

Ich finde, Balus G3 ist auch dieses typische, ich spiele die Hauptrolle

in einer klassischen Fantasy-Geschichte, die ganz schön abgedreht anfängt. Also, wir wissen ja alle, in alten Balus Gates bis am Anfang in Kerzenburg, du bist der kleine Junge, der irgendwie was Besonderes ist, aber keiner weiß was. Hier bist du am Anfang und ich will nicht spoilern, aber da geht es richtig zur Sache. Aber so ist es ja manchmal auch im Pan and Paper-Abenteuer. Du wirst reingeschmissen, mitten in die Action und ab da wird es nur immer

noch wilder. Und ungefähr so, also funktioniert Balus G3. Aber trotzdem du bist, so wie der Dungeons

und Dragons Film, du bist quasi hier die Hauptfigur deines eigenen Films, dessen Verlauf du ja auch noch beeinflussen kannst mit den Entscheidungen, die du triffst und mit den Problemlösungen, die du findest für bestimmte Herausforderungen. Es gibt diese Hexe im Sumpf.

Komm klar, schau wie du sie, was du mit ihr machst. Quatsch mal mit ihr, guck mal, was sie so sagt, was so ihre Ziele sind, was ihr dann in dem Kampf, wenn es einen gibt, macht. Also dieses, es ist deine Geschichte. Und Starfield ist auch deine Geschichte, aber sie drückt sich zumindest, so wie wir Bethesda kennen, weniger aus in der Story selbst, weil das ist wirklich nicht ihre Stärke, muss man sagen. Ich finde zwar diese Artifakt Mystery Geschichte, die sie jetzt für Starfield planen, interessant. Ich mag so Space Mystery Geschichten, ich hätte mir gewünscht, Destiny hatte eine Space Mystery Geschichte gehabt, was ursprünglich dafür geplant war, was sie dann irgendwie nicht hingekriegt haben. Und dann hattest du halt die in Wächter und die Stadt

und all diese schrecklichen Sachen, die sie damals Storytelling mäßig gemacht haben, ist egal. Aber obwohl ich solche Space Mystery Geschichten mag, würde ich jetzt nicht davon ausgehen, dass es in Starfield so wirklich die starken Stories oder auch starken Charaktere gibt. Vielleicht gibt es welche, man ist dann wieder reingesprengt oder so, gab es ja auch in den früheren Bethesda Spielen, aber das ist nicht ihre Stärke, ihre Stärke war schon immer, geh wohin du willst und mach dort, was du willst. Völlig egal, ob der Questmarker da drüben ist, die ganze Welt steht

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield vs. Baldur's Gate 3: Das Rollenspiel-Duell des Jahres

ja offen. Nur das ist jetzt halt keine Welt am Boden mehr ist, wo Todd Howard während der Entwicklung

durchgegangen ist und gesagt hat, da fehlt noch ein Dungeon, sondern es ist halt eine Galaxis mit über 1000 Planeten, wo ein Algorithmus gottgleich drübergeschwebt ist und sagt, ja da verteile ich jetzt noch eine, weiß ich nicht, keine Ahnung, Roboterfabrik und da drüben ist jetzt eine Höhle und hier ist ein Urkommen von grün leuchtenden Steinen. Und das nimmt natürlich einen ganz wichtigen Aspekt raus, nämlich die Komposition. Also wenn sie einen guten Algorithmus haben, dann übernimmt der die Komposition, aber es ist eine andere Philosophie zu sagen und das ist genau diese Welten, die aufeinander prallen mit Baldur's Gate und Starfield. Starfield ist alle, vielleicht Baldur's Gate ist alles von Hand komponiert, was du findest. Heißt nicht, dass es dir immer gefällt, aber es ist von Hand da platziert, wo es ist und in Starfield halt nicht. Da sind Dinge komponiert von einem selenlosen Computer. Die Dinge, die da Computer da rein komponiert haben sie von Hand gebaut, sagen sie. Also keine Ahnung, wenn du eine Höhle findest und die erkundest, dann hat die jemand bei Bethesda einen Level Designer, eine Designerin von Hand gebaut und da verteilt. Also das, was dann da verteilt wird, ist nicht einfach zufällig zusammengestöpselt wie eine Minecraft Welt, sondern das ist schon von jemandem entworfen, so das Versprechen. Aber wo es ist, wo du es findest,

was du erlebst, das macht der Algorithmus. Und das ist so eine andere Art, Rollenspiel zu begreifen, also Baldur's Gate 3, dass ich es gar nicht in Worte fassen kann. Ja, weil es im Herzen, das sage ich auch immer wieder, eigentlich eine Simulation ist. Und das ist genau der Punkt mit der Erwartungshaltung,

den ich am Anfang gesagt habe. Man braucht eine ganz andere Erwartungshaltung, bei Bethesda fehlt. Und dann kann einem das auch gefallen, weil ich finde übrigens den Vergleich, den ich genannt

habe, mit einem Spieleiter hat ihr liebevoll was vorbereitet, hat die Blätter auf den Tisch verteilt und ist rausgegangen, finde ich nicht zwängsläufig negativ. Das ist ja genau das Chaos, das ich liebe an Bethesda und das ich embrace ohne Ende und dass die Spiele eben ja auch nach zwölf Jahren, wie es Skyrim immer noch spielenswert macht, weil man eben selbst immer noch an diesem Tisch sitzt,

mittlerweile aus den Blättern, die der Spieleiter mal dargelassen hat, einen Origami-Kranich gefaltet hat und gesagt hat, so wie spielen jetzt was völlig anderes. Wir lassen jetzt die Origami-Kraniche

gegeneinander antreten und man denkt sich, hey, das ist nur jetzt hier veranstaltet. Aber genau das ist das Chaos, das ich lieber an Bethesda spielen und das ich mir auch weiterhin wünsche in Starfield.

Jetzt liegen die beiden Spiele aber so nah beieinander und ich glaube beide Spiele werden Leute anziehen,

die sich sowohl vorher nicht unbedingt mit All-School-Rollenspielen auseinandergesetzt haben als vorher vielleicht nicht unbedingt super viel Bethesda gespielt haben. Das heißt, die total unvereingonnen in beide Spiele reingehen eventuell. Und die jetzt Baldur's Gate kennengelernt haben

und gesagt haben, oh, vielleicht ist Starfield auch sowas und dann da reingehen und dann vielleicht enttäuscht sind von der Art, wie Starfield funktioniert. Aber da muss man ganz, ganz dringend

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield vs. Baldur's Gate 3: Das Rollenspiel-Duell des Jahres

vorher die Erwartungshaltung eben festlegen, die man an Bethesda-Spiele hat und an das, was Starfield hoffentlich sein kann. Weil das ist eben ein, wie gesagt, beides hat Sandbox-Aspekte auf eine ganz, ganz eigene Art, begreift Rollenspiel ganz anders, wie du sagst, weil Starfield und wie gesagt vorher selbst Elder Scrolls, es fühlt sich so absurd an zu sagen ein Fantasy-Spiel ist eine Simulation, aber das ist es. Also selbst Elder Scrolls war immer mehr Simulation als Rollenspiel, weil es simuliert hat, dass du eine Person in dieser Welt hast, die selbst simuliert ist, also die selbst ihren ganz eigenen Regeln folgt, ihre ganz eigenen Dinge macht, völlig unabhängig davon, was du machst, es dreht sich nicht alles um dich. In Baldur's Gate dreht sich alles um dich, wo du gerade bist, was du gerade machst, welche Entscheidungen du triffst und welche Begleiter mit dir schlafen wollen. Alles dreht sich um dich. Gerichtig. Meistens alle. Und das ist, glaube ich, auch noch ein wichtiger Unterschied, dass sich auch technisch und mechanisch in Baldur's

Gate 3 alles um dich dreht. In Bethesda-Spielen dreht sich nie alles um dich, da machen die alle ihr eigenes Ding, machen im Hintergrund, haben die Kriege, die sie ausfechten, ganz ohne dich, dann gibt es irgendwie Tavernen, wo plötzlich der Besitzer wechselt, weil ein Tavernenbesitzer stirbt und du kommst wieder und sagst, ach Mensch, hier ist ja ein neuer Tavernenbesitzer. Die Leute

interessieren sich ein Scheiß dafür, was du machst in Elder Scrolls Spielen oder in Fallout. Die Dinge

passieren einfach. Und genau das ist das Schöne, was man embracen muss, was man lieben muss, was

man wertschätzt als Bethesda-Fan. Und was halt das immer noch abhebt von allen anderen Rollenspielen,

die ich gerne. Exakt. Und Bethesda sagt dir auch einfach, fife auf alles. Fife doch auf die Story, fife auf die Main-Story. Ist doch egal, ob du in Skyrim den, wie heißt er nochmal, Hildebrand, oh mein Gott, Hildebrand der Drache. Er war mir so wichtig, dass ich ihn unbedingt aufhalten wollte.

Ist mir noch völlig egal, die Drachen, die Rückkehr der Drachen. Ja, es sind coole Gegner, okay, dann

kloppe ich sie halt mit meinem Knüppel. Aber ich habe keinerlei Verpflichtung, das jetzt aufzuhalten. Ich kann, wenn ich möchte, einfach nur Kohlbäuerin sein, wie du. Ich kann einfach nur in ein Sägewerk

gehen und den ganzen Tag Baumstämme hacken, wenn ich das möchte. Ich kann mit Gegenständen handeln. Ich kann irgendwie Zwergenartefakte oder Dwemerartefakte bergen und damit handeln, wenn ich lustig bin. Ich kann hier mein komplett eigenes, mein komplett eigenes Rollenspiel, mein komplett eigenes Leben hier aufbauen bis hin zum Haus, das ich kaufen kann, wo dann Lydia die Schwertmeid einzieht und noch ein paar Kinder, die ich aus der Stadt entführt habe. Man kann ja

keine eigenen haben, aber du kannst ja irgendwie Kinder aufnehmen noch bei dir. Du kannst dich adoptieren mit dem Hardfire DLC, kannst du anfangen, sie zu adoptieren? Ja, genau. Selbst das kann ich dann. Es gibt ja bestimmt Mots für alles, das kommt noch dazu. Aber ich kann einfach so eine eigene kleine Fantasie hier oder was heißt kleine oder bis hin zu große einfach eine eigene Fantasie da ausleben. Ich kann der Höhlenforscher sein, der jede Höhle in Himmelsrand erforschen möchte.

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield vs. Baldur's Gate 3: Das Rollenspiel-Duell des Jahres

Ich kann irgendwie den Fraktionen beitreten. Ich kann auch sagen hier Drachen küsst mich am Buckel. Ich geht in die Magierakademie. Ich wollte immer der Magierakademie Boss sein oder so.

Und das ist was komplett anderes als Baldur's Gate 3. Baldur's Gate 3 ist auch in drei Akte unterteilt und du spielst diese Akte nacheinander durch der Hauptstory folgend. Du kannst in Baldur's

Gate 3 nicht sagen, okay wird das erste Dorf in das ich komme, gefällt mir. Da bin ich jetzt Gurken-Züchter.

Ja, kannst du genau. Kannst du nicht. Du kannst ja auch nicht, es gibt ja auch nicht irgendwie, weiß ich nicht, Crafting großartig. In Skyrim kann ich mir eine Karriere aufbauen, als Schwertschmied.

Einfach mich hinstellen an so ein Schmiedepult. Nein, Feuer. Ein Schmiedepult. Was heißt das? Am Boss. Schmiedepult. Hallo, das ist ja wohl ein stehender Begriff. So, kann sich hinstellen und sagen, schmied ich jetzt halt Schwerta. Baue ich hier Eisen ab, da drüben im Bergwerk, hält mich keiner von ab oder wenn doch, dann bringe ich ihn um. Baue ich Eisen ab, bringe ich in die Schmiede,

schmelze es ein, mache ein Schwert raus, verkaufe ich das Schwert beim Händler, habe ich 4 Gold verdient,

gehe ich nach Hause zu Lydia der Schwertmeid und sage, war ein guter Tag, leg mich ins Bett, meinem nächsten Tag dasselbe. Kannst du machen. Ist jetzt vielleicht für viele Leute nicht überragend spannend, den ganzen Tag am Schmiedepult zu stehen, aber es geht. Baldur's Gate 3 kann

das nicht. Ganz genau. In keinsten Weise. Du beschreibst es komplett richtig. Bei aller Sandbox-Artigkeit, die Baldur's Gate 3 angenommen hat, völlig wie du sagst, du kannst kein Leben darin führen. Es ist nämlich genau wieder der Spieleiter, der nämlich immer noch im Raum sitzt und wenn du sagst, ich würde jetzt gern drei Tage hier bleiben, sitzt irgendwann der Spieleiter da und sagt, ja okay cool, aber also du müsst es dann jetzt schon langsam weitermachen. Mehr habe ich hier nicht vorbereitet. Also okay, du kannst jetzt hier drei Tage warten, aber wäre schon cool, wenn du jetzt langsam auf deinen Abenteuer weiterziehst, weil da habe ich noch coole Sachen für dich vorbereitet. Genau. Wie Natascha bei unserem Abenteuer. Richtig, Natascha hat uns wirklich geprügelt, weil wir jeden Charakter in dieser Welt nach seinem Namen gefragt haben, we're ready to roll. Und sie irgendwann so, ich habe keine Namen vorbereitet, hört bitte auf zu fragen. Es kostet uns nur Zeit und wir haben halt einfach weiter gemacht. Ja, ganz genau. Für alle, die nicht wissen, wovon wir sprechen, unsere Pen and Paper-Kampagne, die wir mit Natascha als Spieleiterin gespielt haben. Wenn ihr es als VOD schaut, dann packen wir euch das in die Infobox. Ansonsten packt es vielleicht einer von den freundlichen Mods, gerade live in den Chat, dass wir auch so wie. Da kann man sowas erleben. Und da haben wir auch unser bestes versucht, quasi Skyrim zu spielen, die wir einfach unser Ding zu machen. Und Natascha war die ganze

Zeit, es ist ja alles schön und gut, Leute, aber ich habe hier ein Abenteuer für euch. Und so ist Baldur's Gate und das ist seine Stärke. Und gleichzeitig sind alle Bethesda-Spiele, ist deren Stärke. Niemand schert sich ein Dreck um dich bis zu einem gewissen Grad. Du kannst komplett dein

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield vs. Baldur's Gate 3: Das Rollenspiel-Duell des Jahres

Ding machen, du kannst für immer in einer Stadt leben und einfach dein Leben führen. Du kannst jede Rolle annehmen, die du möchtest. Und du wirst in keinem Bethesda-Spiel wirklich eine gute Zeit

haben, wenn du stringent der Handlung folgst. Genau. Das war noch nie so. Und ich glaube, dass vielleicht es Menschen gibt, die sagen, mir sagt Bethesda nicht zu, weil sie es genau auf die Art gespielt haben, weil sie sich nicht darauf einlassen konnten oder wollten, wirklich diesen Sandbox-Aspekt

im Sinne von ich bin komplett frei, alles zu tun, auszuleben. Sondern die haben gesagt, ja, dann, ich habe ja jetzt diese Quest bekommen, dann mache ich jetzt diese Quest. Ah, okay, jetzt muss ich mit dem reden, dann rede ich jetzt mit dem. Ah, ich muss jetzt das abholen, dann hole ich das ab. Das ist eine furchtbare Erfahrung, weil das nie die Stärke und nie der vorgesehene Weg war von Bethesda-Spielen. Und im besten Falle, im besten Falle wird Starfield wieder die gleichen Stärken ausspielen, die Bethesda-Spiele schon immer ausgespielt haben, wird dir alle Möglichkeiten offenstellen, komplett dein eigenes Ding zu machen. Jetzt nicht nur auf einem, nicht mal Planeten war es

ja vorher, nicht nur in einem Land, sondern auf einem Planeten, auf 1000 Planeten zu machen, was immer du möchtest, dich zu kümmern und was immer du willst oder zu sagen, nee, lasst mich alle in Ruhe, ich werd Space Pirat. Genau, und wenn es das ausspielt und Baldur's Gate hat ja seine Stärken bereits unendlich gut ausgespielt, dann könnten beide sogar komplett friedlich coexistieren, könnten beide absolute Kracherrollenspiele werden und könnten tatsächlich wahr werden lassen, was die Entwickler oft gesagt haben, naja, wir haben ja völlig unterschiedliche Zielgruppen. Ja. Und da peinte ich jetzt eine U2P quasi. Ja, das ist ja die U2P, die Bethesda auch gepainted hat, also sie entworfen hat mit ihrer Gameplay Präsentation, wo sie ja so oft betont haben, wir geben dir eine Galaxie und Spielzeuge an die Hand, was du damit machst, ist dir überlassen. Ob du Space Pirat wirst, ob du dich einer der Fraktionen anschließt. Es gibt ja dieses, die Weltraum Uno, diese United Colonies, die sind halt eher so die Ordnungsmacht, es gibt dieses Free Star Collective, die sind halt so bisschen die Leder-Mental wie bei Firefly, die an der Weltraum-Frontier leben und selbstbestimmt und ihre... Cowboy Hüte tragen. Ja, so Space Kühe eintreiben oder so, keine Ahnung, was die da machen. Und es gibt halt diese Crimson Fleet, diese Piratenfraktionen, das sind halt Piraten, also wenn du mal richtig einen Piraten raushängen lassen möchtest. Und wenn du das, wenn du da mitmachen möchtest, geh hin. Also such dir das aus, was dir taugt, geh hin, genau wie bei der Magia Academy in Skyrim. Wenn du Planeten erkunden möchtest, wenn du irgendwie, jetzt bin ich wieder bei den Roboterfabriken und Hüllen oder so. Ja, wenn es dein Ding ist, einfach irgendwo da hinten auf dem Mond zu landen und zu gucken, was da ist,

dann mach es. Also ich hoffe, da ist was Spannendes. Das ist dann nämlich die Gretchenfrage, wenn ich auf dem Mond lande, um zu gucken, was da ist und da ist... Oh, ein Stein. Oh, ein großer Stein,

ja. Ja, das wäre natürlich sehr lame, aber diese, auch da die Fantasie zu bedienen, die man so hat als Entdecker. Einfach hinaus zu fliegen, ins All und zu schauen, was ich finde. Wenn du der Story folgen willst, mach das, wenn du inner... Also mal gucken, was es ist, wenn du irgendwie Waffencraft da sein möchtest und dann die Waffen verkaufen, machst du halt das, wenn du Handel betreiben

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield vs. Baldur's Gate 3: Das Rollenspiel-Duell des Jahres

möchtest, auf einem Planeten was kaufen oder auf dem anderen verkaufen. Mein Gott, machst du halt
halt
das? Natürlich hat es kein so ausgefeiltes Wirtschaftssystem wie die X-Serie aus Deutschland, von EgoSoft, die ja eine Weltraum-Wirtschaftssimulation ist. Aber das hat Skyrim doch auch nicht und braucht es auch nicht, um als Coolboyin glücklich zu sein. Und wenn du es möchtest, baue Außenposten
auf dem Planeten und pflanze da Space Gurken an oder was auch immer man anpflanzen kann oder lasst
diese Außenposten Ressourcen abbauen, aus denen du dann wieder Sachen herstellst, wenn dich das
glücklich macht. Also wir bieten dir einfach einen bunten Strauß an Staff in diesem Spiel, an unterschiedlichen Möglichkeiten. Such dir aus, was dich glücklich macht. Wir hoffen, es macht dich wirklich glücklich. Ja. So ungefähr. Genau, weil selbst wenn man auf einem Planeten nichts findet, kann man da immer noch selbst was hinbauen und sagen, dieser Planet wird jetzt ein Partyplanet, weil ich baue jetzt hier den coolsten Außenposten, den coolsten Berliner Nachtclub. Grüße gehen raus ans Berghain. Ich baue hier das Berghain und ich engagiere hier meine Space Crew inklusive dem verrückten Fan und er lasse die hier in meiner Basis wohnen und dann gehe ich jeden Sonntag zu meinen Eltern zum Sonntagskaffee. Das sind immer noch Optionen, die man hat. Aber ja, bis zu einem gewissen Grad brauchen diese Planeten natürlich auch was, was sie einem bieten. Man kann sich nicht komplett das Spiel selber bauen. Also irgendwo hört es dann auch für mich auf. Aber ich bin da sehr tolerant, sage ich mal, was Spielerfahrungen selber machen angeht in Bethesda-Spielen. Also da habe ich eine recht hohe oder niedrige Schmerzgrenze, niedrige, hohe Schmerzgrenze. Ja, beides ist so ein Afterlag. Ich habe beides. Man kann mich nie voraussehen. Ich bin eine Sekunde zu Tode betäubt und dann sage ich, nee, passt schon. Genau, bis zu einem... Ich bin ja als langjähriger Fan, ist meine Toleranz da sehr hoch, aber natürlich nicht unendlich. Also natürlich brauche ich auch Sachen, die mir in die Hand gegeben werden, damit ich überhaupt inspiriert werde, was zu tun.
Ja, und für mich die entscheidende Frage, mit der wir die restlichen 20 Minuten dieses Talks noch gerne füllen können und auch mal schauen, was der Chat drüber denkt, ist, wo führt all das hin?
Was Rollenspiele angeht? Ins besondere Rollenspiele von Bethesda. Weil man sieht ja schon, Starfield ist eine Abkehr von dem, was sie vorher gemacht haben. Nicht in all seinen Facetten. Du hast weiterhin die Freiheit, du hast weiterhin die Möglichkeiten, einfach was in der Welt zu machen. Du hast ja überhaupt weiterhin eine Welt, die es vor dir ausbreitet, aber in dieser prozeduralen Befüllung. Es gab früher schon viele Zufallselemente, auch in Skyrim, Dinge, die einfach auf der Straße passieren können, in Fallout 4 genauso. Ich habe neulich wieder Fallout 4 gespielt und dann landet da irgendwie so ein Virtibird, der stellenden Bruderschaft, die fangen an, irgendwelche Banditen zu bekämpfen und dann springt eine Todeskalle aus dem Gebüsch und

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield vs. Baldur's Gate 3: Das Rollenspiel-Duell des Jahres

alle kämpfen irgendwie gegeneinander und ich stand da mit meiner Erbsenpistole in der Hand und habe gedacht, ui, ja, mach ich auch mal mit. Also wo halt einfach zufällige Sachen passieren können und dieses Zufällige, die Welt befüllt sich von selber mit Abenteuern, mit Geschichten für dich, das scheinen sie ja jetzt ins Starfield einfach mehr zu betonen und noch mehr als stärker hervorzuheben

als früher schon. Nochmal ja, die Sachen, die man findet, so ein Hand gebaut sein, also es ist nicht komplett random einfach alles, aber dieses, hier guck mal, das Spiel baut sich quasi vor deinen Augen selber zusammen und jetzt sitzen wir da und sagen, ist das dann eure Philosophie für die Zukunft der Bethesda-Rollenspiele und ist das die Philosophie auch für The Elder Scrolls 6 und für diese eine Dienerversite Fallout 5? Da steht einfach nur drauf, stellt euch ne Endzeitwelt vor, Prozedural befüllt mit zufallsgenerierten Volts oder so was oder noch besser von einer KI generierten Volts. Also das wäre meine Vermutung tatsächlich das Bethesda, weil in dieser Welt Simulation halt so viel wichtiger ist als klassisches handgefertigte Storytelling, dass sie wirklich Starfield, wie auch immer es da dann funktioniert und wie gut auch immer es dann wird, als so ein Absprungpunkt sehen in Zukunft noch mehr in diese Richtung zu gehen, dass sich Welten

ohne sie fest vorgegeben zu in Stein zu meiseln, mit spannenden Sachen befüllen und noch sind diese spannenden Sachen handgebaut und vielleicht irgendwann in der Zukunft, bis The Elder Scrolls

6 kommt, was noch ein paar echt viele Jahre entfernt ist und dann vielleicht sogar mit KI Unterstützung. Im Sinne von vielleicht sind wir dann soweit, dass eine künstliche Intelligenz, die wir natürlich vorher trainiert haben, also auch die ist nicht komplett random und baut ihr dann eine Autofahrquest in Elder Scrolls 6 ein, aber dass KI's dann soweit sind, dass sie Welten mit spannenden Inhalten immer wieder neu befüllen können, dass sie in der Lage sind, auch wirklich interessante, immer neue Geschichten hervorzubringen. Wie gesagt, heute würde ich so ein Spiel nicht

mit der Kneifzange anfassen, weil ich nicht glaube, dass es geht, aber jetzt, wenn das Division sein sollte, ergibt jetzt für mich Sinn, warum sie die Erlaubnis bekommen haben, Starfield zu machen.

Wenn Sie schon 2015 gesagt haben, dass es das, wo es hingehet, also zumindest was für uns hingehet, wir wollen weg von dieser geführten Erfahrung, wobei Skyrim und Oblivion und Morrowind auch nie geführt waren, wir wollen weg von dieser handgebauten Erfahrung hin zu noch mehr Simulationen, noch mehr Spontanität, noch mehr Zufall bis dann irgendwann unsere Welten quasi für jeden anders sind, weil die KI sie einfach live zusammenbaut. Ja, da hätte ich auch gesagt, Ui, das klingt aber jetzt spannend. Ja, ich kann in beide Richtungen gerade spekulieren, deswegen, wir haben ja auch schon sehr ausführlich in einem vergangenen Talk darüber gesprochen in unserem

Talk über die Radiant Quests. Ich kann mir das halt in beide Richtungen komplett vorstellen. Ich kann mir das vorstellen in eine absolut furchtbare, seelenlose, ekelhafte KI-Art, wo ich denke, das gibt mir gar nichts mehr, das fühlt sich nach nichts mehr an, das fühlt sich einfach seelenlos an. Ich kann mir das genauso gut aber auch vorstellen in eine absolut faszinierende, extrem kompetent zusammengestellte Erfahrung, die wirklich jedes Mal anders ist und so aufregend und niemals enden wird. Aber ja, ich habe gerade keine Beweise für keine der Richtung hin,

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield vs. Baldur's Gate 3: Das Rollenspiel-Duell des Jahres

deswegen kann es absolut noch beides werden. Ich sage mal, ich bin ja, ich brauche gar nicht immer eine andere Zusammenstellung an möglichen Sachen, die ich erleben kann. Das siehst du ja daran, dass Skyrim immer noch gespielt wird, nach zwölf Jahren und die Leute immer noch neue Sachen finden. Und trotzdem diese Punkte haben, an denen sie sich orientieren und mit denen sie schöne Erinnerungen verbinden. Das trotzdem, obwohl jeder eine andere Erfahrung hat, jeder sagt, hey, du kennst doch diese eine Taverne, in der so lustige Sachen passieren können. Und dann sagt jeder ja, klar kenne ich die Taverne. Und da sind mir ganz andere Sachen passiert als dir. Aber wir alle kennen diese Taverne und wir alle wissen, wo sie ist und die hat immer den gleichen Besitzer und die

hat immer eine gewisse Substanz, die immer gleich bleibt. Und obwohl es das hat, ist Skyrim nach zwölf Jahren immer noch nicht zu Ende gespielt von Leuten. Also die haben immer noch nicht alles rausgespielt aus Skyrim, obwohl da so viel Hand gebaut ist und das wirklich nicht allzu sehr auf besonders viele Zufallselemente setzt, die wirklich für jeden anders sind in der Hinsicht. Ich wollte gerade noch auf was hinaus und ich glaube, es war total smart. Ich sage jetzt einfach, ich habe was total smartes gesagt. Das kommt bestimmt gleich wieder. Was du gesagt hast, war ja auch total smart, weil das muss ja, was ich jetzt entworfen habe, ist ja jetzt nicht mein Wunsch-Szenario, sondern mein Wunsch-Szenario ist nochmals Skyrim in größer und genau mit so vielen coolen Details,

die man finden kann, wie da auch. Alleine die vielen Stunden, die man braucht, bis man bemerkt, wenn überhaupt, dass Leute bemalte Kühe, bemalte Kühe in die Lager von Riesentreiben als Opfer quasi,

um die Riesen zu besänftigen in der Skyrim-Welt. Ja, schaut's nach, ist so. Na toll, da hat sich jemand

hingestellt und hat disprogrammiert eine Kuh-Routine, eine Kuh-Bemalungs-Routine quasi für Skyrim,

die dann halt dahin geführt wird und dann davon weiß ich, was die Riesen damit machen. Sie ziehen sie groß und behandeln sie gut, hoffe ich. Aber das, all das sind natürlich die Dinge,

wo ich, deswegen ja auch Baldur's Gate 3, die ich liebe in Spielen zu fühlen, okay, da steckt Liebe drin und es steckt nicht nur eine künstliche Intelligenz dahinter, die irgendwie dachte, ui, jetzt sieht er aber gelangweilt aus, jetzt muss aber mal ein Mord passieren. Jetzt greift jemand an. Ja, ui, ein Oga, da schau hin, jetzt haut er dich aber aus. Da in dem Wald da drüben

warst du noch zu wenig, da ist ein Oga drin. Geh doch mal hin. Der Oga sieht genauso aus wie alle anderen Oga und ist nicht spannend, aber er ist da und sieh den mal. Das, also nochmal, das ist nicht mein Wunsch-Szenario und es gab auch schon im Chat jetzt natürlich Querverweise auf Nomansky, was ja sein Ganzes Universum zufallsgeneriert und was ja sehr faszinierend sein kann, wenn man

sich darauf einlässt und einfach schaut, was man findet. Ich mag das aus so einer Entdeckerperspektive

sehr gerne, einfach da rumzufliegen und zu gucken, hey, Moment, ist das da drüben ein Artefakt. Was

sagt mir dieses Artefakt? In Texts, ein Blendung, wo führt es mich hin? Was kann ich noch finden in diesem Universum? Jetzt gibt es auch das neue Update, wo du dann irgendwie Raumschlachten hast

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield vs. Baldur's Gate 3: Das Rollenspiel-Duell des Jahres

zwischen zwei Fraktionen, wo du dich dann mit einmischen kannst und mitkämpfen und so weiter, also es gibt schon Dinge, die man da erleben kann, aber gleichzeitig kann es halt auch ultra langweilig sein, weil es kein roten Faden und keine Komposition hat und das ist die große Gefahr, wenn man Dinge generieren lässt. Die große Chance und das ist auch die Frage, die wir hier haben von Webby, ob es nicht ein Trugschluss ist, generierte Welten per KI zu erstellen, weil die sich immer anfühlen werden wie aus der Retorte, sie in Nomansky, glaube ich nicht, weil damit eine KI gut funktioniert, musst du sie trainieren und Training heißt, es müssen Menschen, sie füttern mit Dingen, die sie sich vorher wirklich intensiv überlegt haben. Also du musst immer noch ein Universum bauen, du musst dir überlegen, was ist das Setting, welche Hintergrundgeschichte hat das?

Die KI muss aus einem Fundus an Geschichten, Hintergründen, Charakteren und Eigenschaften dieser Welt schöpfen können, den du ihr erst mal geben musst. Also es ist auch nicht so, dass die KI da die Menschen ersetzt, sondern im Gegenteil, die Menschen sind dazu da, der KI überhaupt erst mal zu sagen, wie sie etwas gut machen kann und was sie tun soll und womit sie mit welchen Bausteinen sie arbeiten kann, weil nochmal, wir wollen niemals ein komplett KI zufallsgeneriertes Spiel sehen. Also ich möchte nicht, dass irgendwann wir, weiß ich nicht, ChatGPT zum Beispiel ist ja sehr so positiv, das unterstützend, was du sie fragst und wenn du fragst, hey ChatGPT, gib mir doch mal fünf Gründe, warum es gar nicht so schlimm ist, dass die Wale aussterben, dann sagt, also es ist effektiv gesagt, aber dann sagt ChatGPT so, ja dann ist mehr Platz in den Meeren für andere Fische oder weiß ich nicht, aber genau so was soll ja in Spielen nicht sein, sondern Spiele sollen ja halt ein cooles Universum aufbauen und coole Geschichten darin erzählen und ich glaube trotzdem, dass je besser KI-Modelle werden und je mehr sie auch tatsächlich

gefüttert werden mit coolen Sachen, aus denen sie schöpfen können, dass es schon sein kann, dass wir in Zukunft coole Geschichten erleben, die von KI's generiert werden und ich habe es im ganz kleinen erlebt, vor kurzem in In-World Origin, das ist eine Demo von In-World AI, In-World AI ist ein Unternehmen, was so KI-generierte Charaktere, Anbieter oder Routinen für Charaktere, die von der KI generiert werden, für Spiele und diese Demo ist einfach eine Welt in einer nahen Zukunft, so ein bisschen Cyberpunk-ähnliches Setting in der Menschen mit Robotern leben und dann wird ein Roboter-Forschungslabor in die Luft gejagt und du bist ein Detective der Polizei und sollst Charaktere befragen, was da passiert ist und wer dahinter steckt, also soll es dieses Verbrechen aufklären und alle Dialoge, die du führst im Spiel sind KI-generiert und dann läufst du halt darum und befragst Roboter und Menschen und die haben alle vorgegebene Persönlichkeiten, aber das

was sie dann sagen, kommt halt aus der Cloud, also das kommt dann aus der künstlichen Intelligenz und das macht echt Spaß, also das ist so ein Fingerzeig, wo du merkst, okay man kann die Fragen dann auch mit Mikrofon rein sprechen, in meinem Radebrechen in Englisch und dann triffst du halt ein Roboter, der so richtig hardcore Menschenhasser ist und ihm wie sagt, oh die Menschen verklären

uns hier doch nur und wir müssen endlich was tun, die Roboter müssen sich erheben gegen all das und dann kannst du den fragen, warst du eigentlich schon immer so, ja also, wo kommt das denn jetzt

her und er so, ja ist komisch, wo jetzt wo du sagst, irgendwie seitdem dieses Roboterlabor in die

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield vs. Baldur's Gate 3: Das Rollenspiel-Duell des Jahres

Luft geflogen ist, bin ich irgendwie total gereizt und total verwirrt und ja und dann merkst du schon so, okay irgendwas steckt dahinter, dann triffst du irgendwie Menschen, der da sitzt und sagt, die Roboter, das verseucht doch nur unseren Planeten, wir als Menschheit müssen reinbleiben von diesen künstlichen Intelligenzen, dann kannst du dem sagen, aber was hast du eigentlich vorhin gemacht, als dieses Roboterlabor in die Luft geflogen ist, ja da habe ich mich um meine Geschäfte gekümmert, ja was war das für Geschäfte, es geht dich nichts an und so kannst du mit den Leuten halt wirklich Dialoge führen, versuchen Informationen aus der Nase zu ziehen, die von der KI ausgespuckt werden und nochmal, Tech-Demo, noch lange nicht einsatzbereit in dem Spiel wie

Skyrim oder Starfield, aber doch ein Fingerzeig, wo wir vielleicht in, weiß ich nicht, es geht ja manchmal die technologische Entwicklung schneller als man denkt, aber wo wir in ein paar Jahren vielleicht schon sein können. Ja, da muss ich auf vieles eingehen, weil du viele spannende Sachen ansprichst. Musst du beleid. Aber du hilfst mir glaube ich dabei, meinen Punkt, den ich vorhin verloren habe, wiederzufinden, gucken wir mal, ich gebe mich jetzt auf die Wortreise. Ich stimme dir zu, ich bin auch nicht prinzipiell gegen KI-Generierung in der Entwicklung, darüber haben wir ja wie gesagt auch schon ausführlich mal gesprochen. Ich bin nicht prinzipiell dagegen und bin genauso fan wie du von den Tech-Demos, die gerade kursieren, die hauptsächlich sehr

dialogfokussiert sind. Es gibt ja auch mehrere in dieser Matrix-Demo, die es gab oder generell in dieser Android Engine 5-Demo, die es jetzt gerade gibt, wo halt viel experimentiert wird mit ich spreche unabhängig von Dialogoptionen völlig frei mit Charakteren, die eine bestimmte Persönlichkeit haben oder für die eine bestimmte Persönlichkeit generiert wird und kann die dann alles fragen und kann sie theoretisch von allem überzeugen. Ich kann sie dazu bringen, alles mögliche zu tun, wobei das dann in den Demos noch nicht programmiert ist. Es gibt zum Beispiel ein Video, was ich sehr, sehr faszinierend fand, auch in dieser Android Engine 5-Demo, da konnte man dann einer Frau, der man begegnet ist, sagen, dass sie in der Simulation lebt und sie war ganz verstört davon und dann hat man so ein richtig tiefes emotionales Gespräch mit ihr darüber geführt und es war dann so, dass sie sich gerade an der Grenze von dieser Demo befunden hat und quasi in die Richtung gelaufen ist, in der sie despawnt wäre, wenn sie weiter in die Richtung läuft und man konnte ihr dann sagen, also die einzige Sache, die du jetzt machen kannst, ist umdrehen und in die andere Richtung laufen. Wenn du da langläufst, dann wirst du verschwinden für immer und dann war sie ganz verstört und hat auch so eine ganz gebrochene Stimme gesagt, was verschwinden? Das ist jetzt aber, also das ist sehr viel gerade, was du mir hier erzählst und ich, also ich soll jetzt nicht da lang gehen, ja und man konnte ihr sagen, ja, geht auf jeden Fall in die andere Richtung, aber da war die Demo dann halt noch nicht soweit, dass sie wirklich dann mechanisch das verstehen und in die andere Richtung gehen konnte. Sie hat es nur im Dialog verstanden und das hat es fast noch spannender gemacht, weil sie dann am Ende gesagt hat, na gut, dann ja, dann muss ich mich jetzt verabschieden an der Stelle und mach's gut und dann ist sie so langsam in diese Richtung gelaufen, wo sie dann despawnt ist und es war richtig ein Gänsehautmoment, weil man sich dachte, holy okay, was ist hier gerade passiert? Also ich bin theoretisch Fan von diesem dialogbasierten System, weil meine Güte natürlich würde ich gern Lydia auch mal andere Sachen fragen als, kannst du meinen Zeug halten? Natürlich hätte ich gern unendlich mehr Möglichkeiten mit ihr zu interagieren und passieren auf der

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield vs. Baldur's Gate 3: Das Rollenspiel-Duell des Jahres

Persönlichkeit, die sie hat, würde ich gern einfach mal sehen, was sie zu erzählen hat. Warum ich aber gerade im Kontext von Bethesda das einfach noch kritischer sehe als bei allen anderen Spielen, ist wegen dem, was ich erzählt habe, was sie mir im Interview damals erzählt haben, wie Bethesda Spiele funktionieren und was die Stärke ausmacht, die Stärke macht aus, dass dann Todd Howard durch eine Stadt läuft und sagt, ja, coole Stadt, weißt du was hier mega wäre, wenn da hinten den Verrückter wäre, der Leute mit Katzen bewirft und dann sagen die Leute stimmt, das wäre ja mega witzig, wir bauen den da jetzt hin und genau diese Art von kreativen Prozess, von dieser Liebe für die eigene Welt, von dieser, wir machen einfach mal irgendwas, was ich gerade lustig anfühlen würde oder verrückt oder spannend oder gruselig, das ist halt das, was Bethesda immer ausgemacht hat und wenn sie das komplett an der KI abgeben, wird es irgendwann nicht mehr Bethesda sein. Das ist meine ganz, ganz große Sorge und da kann ich jetzt wieder die Verknüpfung, glaube ich, finden zu dem, wo ich meinen Punkt verloren habe, nämlich, dass sie ja jetzt schon ganz ohne diese krasse KI-Unterstützung und diese unendlich vielen zufälligen Elemente einen Widerspielwert immer noch nach zwölf Jahren haben, weil selbst mit dieser menschlichen handgebauten Komponente so viele zufällige Dinge passieren können. Also einen anderen Entwickler hatte mir auch mal gesagt, dass es immer noch keinen Menschen auf der Welt gibt, der alles über Skyrim weiß, nicht mal die Entwickler. Sie haben gesagt, ich kann dir keinen in unserem Team nennen, der alles über Skyrim weiß, weil so viele von uns einfach Dinge mal eingebaut haben aus Jux oder andere haben das nicht mitbekommen, weil sie an was anderem gearbeitet haben und plötzlich findet man irgendwas und fragt im Team rum, wer von euch hat das eingebaut? Ich sehe das gerade zum ersten Mal. Es gab ja zum Beispiel auch von einem Jahr oder so, das hatten wir bei Gamster auch damals drüber geschrieben, da hat ein Entwickler getweetet über diese Schatzfuchse in Skyrim. Das war so ein kleines Ding in der Community, was bekannt war, dass wenn du Füchse in der Welt von Skyrim siehst, dass du ihn hinterherlaufen sollst, weil sie dich meistens zu Schätzen führen. Und der Entwickler hat festgestellt, niemand von uns hat das so entwickelt, aber es ist wirklich so. Warum ist das so? Niemand von uns hat das programmiert und dann sind sie so auf die Suche gegangen, auf die Fährten suche, wie das passieren kann, wenn das eigentlich niemand vorgesehen hat und sind auf eine total spannende Lösung bekommen, die ich jetzt nur kurz anreise, weil sie ein bisschen komplexer ist, aber das basiert einfach darauf, wie die Wegfindung von diesen Füchsen funktioniert, weil ja über dieses Nafmesh funktioniert, also dieses Netz, was quasi einmal über die Welt gelegt wird und dir zeigt, das ist ein betretbarer Bereich. Und dieses Netz wird enger und hat mehr Punkte an Stellen, an denen was Interessantes passiert, weil einfach es topologisch so ist. Also natürlich sind Dungeons komplexere Gebilde und haben mehr Punkte in diesem Netz. Das heißt, es ist sehr wahrscheinlich, dass es dich an einen Ort führt, wo mehr Punkte sind, also wo das Mesch komplizierter ist, sprich, oft sind da Schätze. Das ist ja genial. Ja, das ist Simulation. Ja, ganz genau. Und das ist die Stärke, die sie nicht verlieren dürfen, weder in Starfield noch in der Zukunft. Absolut, ja vollkommen richtig. Und obwohl, wir haben ja auch schon mal gesagt, es ist in gewisser Weise, man will ja Dinge nie zu hoch aufhängen, aber dann doch, es ist in gewisser Weise schon eine Art Kulturkampf

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield vs. Baldur's Gate 3: Das Rollenspiel-Duell des Jahres

um die Zukunft der Rollenspiele. Was ja auch ein bisschen befeuert ist durch solche Spiele wie Zelda, die halt sehr gezeigt haben, dass Zelda ist kein Rollenspiel, das ist ein Action-Adventure, aber Sandbox. Leute, lieben Sandbox, lieben es einfach, verrückte Dinge zu tun und YouTube-Video zu posten und dann kriegen sie eine Million Klicks und alle sind glücklich. Und auf der anderen Seite halt so das klassische Baldur's Gate Storytelling. Bei allem Jux, den man anstellen kann mit Schurken, Türen, Einschmeißen und Co. Es ist eine geführte, handkoreografierte Erfahrung versus auf der anderen Seite und das ist ja auch die Richtung in die Starfield ein bisschen geht. Einfach, ich find die Spieleitermetapher einfach so hervorragend. Hier, ich geh aus dem Raum. Hier ist einfach nur ein Raum voller hoffentlich cooler Sachen. Macht was ihr wollt, ich geh raus. Und natürlich kann beides existieren und es sind beides dann doch unterschiedliche Typen, die man anspricht, aber beides funktioniert nur dann und das haben sie dann gemeinsam, wenn man bei beiden Ansätzen weiterhin die Liebe spüren kann. Baldur's Gate 3 hat sie sehr viel spürbar und genauso wird auch Starfield diese Liebe spürbar machen müssen in den Details, die einfach drinstecken, weil nochmal ein Algorithmus, eine Maschine liebt nicht. Ja, also sie kann noch so toll sein, aber das ist nicht dasselbe als wenn ich das, ich find Todd Howard, der den Katzenwerfer in die Stadt noch einbaut. Genau das, genau das macht's aus. Ja, ganz genau. Ja, es ist ein sehr treffendes Fazit, sofern wir es zum jetzigen Zeitpunkt schon ziehen können und dürfen. Wir werden noch ein weiteres Fazit machen, wenn ein paar Wochen vergangen sind, dann werden wir auch mehr wissen über die Wertungen, können mehr sprechen über unsere eigene Wertungen, wir können auch schauen wie sich die Verkaufszahlen in den ersten Wochen ausgewirkt haben und dann werden wir nochmal zu all den Dingen zurückkehren, die wir heute besprochen haben. Also das kann ich schon mal verraten und ja, was das Duell zwischen beiden angeht, kann ich einfach feststellen, sie sind eigentlich sehr unterschiedlich, aber sie finden an bestimmten Punkten doch immer wieder zusammen. Also es ist ein bisschen wie, weiß ich nicht so zwei Anime-Gegenspieler, die eigentlich nichts gemeinsam haben, aber irgendwie verlaufen ihre Schicksalslinien gleich und sie treffen immer wieder an den gleichen Orten aufeinander und am Ende stellt sich raus, oh sie hatten den gleichen Vater oder so. So sehe ich, Losgate und Starfield. Ich bin heute on fire mit meinen Mittagern. Auf jeden Fall, ja. Es war ein sehr spannender erster Talk mit dir, Michael, bevor es hier wirklich losgeht mit den Tests zu Baldus, zu Baldus Gate, die haben wir schon, mit den Tests, mit den Tests zu Starfield, mit dem Release von Starfield, wenn wir dann auch mehr darüber sprechen können, was wir erleben, wie es jetzt ist, alles über Starfield. Wir werden noch sehr, sehr, sehr viel über Starfield sprechen, die kommenden Tage. Ich freue mich sehr darauf und es war ein ausgesprochen spannender Auftakt und damit verabschiede ich mich schon mal von allen Leuten, die uns als VOD auf unserem YouTube-Kanal Gamester

[Transcript] GameStar Podcast / Starfield vs. Baldur's Gate 3: Das Rollenspiel-Duell des Jahres

Talk konsumiert haben oder als Podcast und sage ganz vielen Dank und bis bald.