

[Transcript] GameStar Podcast / Von Mass Effect bis Fallout: Die besten Gaming-Universen (und Avatar)

Gegenseitiger Respekt ist die Basis für ein gutes Gespräch.

Im Netz ist das alles andere als selbstverständlich.

Und woher zur Hölle willst du das wissen?

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

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

Keine Angst, du bist hier nicht allein.

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

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

Telekom.

Ich würde heute, ganz ohne aktuellen Anlass, gerne mit euch über Älgens sprechen.

Und ich meine, stelle euch mal vor, wie unglaublich krass das wäre,

wenn ein ehemaliger Geheimdienst-Offizier plötzlich unter Eid aussagen würde,

dass es Älgensichtungen schon in den 30er Jahren gab und die Regierung das vertuscht hat.

Das wäre ziemlich krass, ist natürlich freier Funden.

Aber wenn das passieren würde, dann würde das wahrscheinlich für ziemlich viel Begeisterung unter den Älgen-Enthusiasten sorgen, zu denen ich mich eventuell auch zähle.

Du dich auch.

Ja, Enthusiasten ist vielleicht ein bisschen zu hochgegriffen, aber ich habe nichts dagegen.

Also...

Älgen-Akzeptierer, es würde für ziemlich viel Wirbel unter den Älgen-Akzeptierern bis Enthusiasten sorgen.

Und wahrscheinlich würde auch der Verkauf von Älgen-Merchandise drastisch in die Höhe schießen.

Aber darum soll es heute nicht gehen, denn ich frage mich, warum sind wir eigentlich so hyped von derlei Neuigkeiten, weil wir immer nach dem Außergewöhnlichen suchen und nach dem Mysterischen...

Wir suchen nach dem Hysterischen und wir suchen immer nach etwas Übernatürlichem,

weil wir uns irgendwie nicht damit zufrieden geben, dass wir in der Welt leben, in der wir leben.

Dabei ist dir ja schon abgespaced genug. Wir haben Geschirrspülmaschinen, wir haben Boybands.

Warum reicht uns das nicht? Frag ich dich.

Oh, da fängst du aber gleich mit den ganz großen existenziellen Fragen an.

Ich glaube, du suchst immer nach mehr und nach größeren Zusammenhängen als Mensch.

Ich glaube schon, als wir in der Steinzeit irgendwie zum Himmel hochgeguckt haben und Blitze gesehen haben,

haben wir gedacht, wow, das sind bestimmt nicht nur elektrostatische Entladungen,

was sie in der Steinzeit schon als stehendem Griff hatten, sondern Götter und Wunder und Dinge, die über unser Vorstellungsvermögen hinausgehen. Und so geht es mir bis heute, wenn ich eine Spülmaschine sehe.

Und auch eine Boyband?

Ja, auch K-Pop hauptsächlich, das geht über mein Vorstellungsvermögen weit hinaus.

Ja, du hast völlig recht. Ich glaube auch, dass das tatsächlich der Grund ist.

Und darüber wollen wir heute sprechen, nämlich wollen wir ergründen, warum wir eigentlich immer nach etwas wilderem und übernatürlicherem suchen und was überhaupt ein gutes Universum in einem Spiel, in einem Film, in einer Serie, in einem Comic, was auch immer ausmacht,

[Transcript] GameStar Podcast / Von Mass Effect bis Fallout: Die besten Gaming-Universen (und Avatar)

so dass wir fasziniert davon sind und denken, das ist viel cooler als unser Universum.
So, und jetzt mal wirklich komplett unabhängig vom Thema Eliens und gut oder schlecht, aber was hältst du, Micha, eigentlich von James Cameron's Avatar?
Oh, okay, jetzt machst du die richtig großen existenziellen Fragen auf.
Okay, ich sage es mal so, ich habe das schon öfter gesagt bei unserem Podcast.
James Cameron hat mal gesagt, er hat dieses Avatar-Universum schon geschaffen, als er noch ein Kind war.
Und das merkt man. Das merkt man.
Das ist ein recht simples Universum, was halt die Prämisse angeht.
Ich finde sie, je mehr ich über sie nachdenke, nicht mal schlecht in dem Sinne.
Die Menschen sind die Aggressoren, die armen Aliens sind diejenigen, die unterdrückt werden, so das umgekehrte Independence Day kann man machen.
Also geht schon.
Das Problem ist halt nur leider, ist es so unglaublich uninteressant.
Also all diese Filme haben einen tollen Schauwert.
Es lohnt sich, total da ins Kino zu gehen und diese komische Brille aufzusetzen und diese Welt zu sehen,
diese märchenhafte Welt, in die sie ja auch so viel Arbeit gesteckt haben.
Aber dann kommst du wieder raus und hast alles vergessen.
Wie heißt der Bösewicht von Avatar?
Genau.
Ja, peinliches Schweigen.
Ich muss es heute nachlesen und weiß es auch schon wieder nicht mehr.
Weil es so austauschbar ist, weil es so egal ist einfach, was da passiert.
Ich bin jetzt ein bisschen gemeint zu diesem Universum.
Ich weiß, James Cameron blutet jetzt das Herz, wenn er das hört.
Der zwischen all seinen Milliarden, die er mit dem Ding verdient hat, sitzt da jetzt ein Weint ein bisschen,
wenn er das hört.
Aber es gibt mir einfach nichts.
Ja, ich kann das verstehen.
Ich bin ja deswegen überhaupt auf das Thema Universen gekommen ursprünglich,
weil Avatar halt gerade wieder so ein kleines bisschen mehr Bass hat durch den zweiten Film,
der draußen war und durch jetzt das Spiel was kommt von Ubisoft.
Und man merkt einfach sehr, dass die Leute hinter Avatar einfach hoffen, dass das ein Franchise wird.
Ich meine, es ist ja ein Franchise im eigentlichen Sinne des Wortes.
Es gibt mehr als ein Film.
Aber es ist eben kein Franchise, wie zum Beispiel Star Wars ein Franchise ist oder Hellringer ein Franchise ist.
Und man merkt, dass sie das sehr, sehr gern wollen.
Und sie haben ja schon Experimente gemacht mit zum Beispiel den Comics in dem Universum,
die, glaube ich, vielleicht zwei Leute auf der Welt besitzen.

[Transcript] GameStar Podcast / Von Mass Effect bis Fallout: Die besten Gaming-Universen (und Avatar)

Und sie haben das erste Spiel herausgebracht, was es mittlerweile nicht mehr gibt, also was tatsächlich komplett offline ist.

Und jetzt kommt eben das nächste Spiel raus, wo ich mir auch denke, ich weiß nicht, ob ich das brauche.

Und ich weiß auch nicht, ob Ubisoft die perfekte Wahl gewesen wäre, um eine geile, freie, offene Welt zu gestalten.

Also ich bin fast geneigt zu sagen, warum nicht?

Also warum nicht Ubisoft? Ist doch egal, ne?

Weil Ubisoft kann nicht so gut Geschichten erzählen, aber erzählen mir mal die Handlung von Far Cry 6 nach oder 5.

Genau, kann nämlich auch keiner so richtig.

Also passt das schon mal zusammen auch mit Avatar.

Und ich finde die Idee zu sagen, okay, wir machen im Prinzip ein Far Cry auf Pandora, was es ja im Endeffekt ist, ne?

Es ist die Far Cry Spielmechanik, es ist ein Ego-Shooter, es ist auch ein bisschen so dieses Systemik von Far Cry,

dass man irgendwie so Basen befreien muss und sowas.

Wir versetzen das einfach auf diese Welt.

Und ich kann mir sogar vorstellen, dann auf dieser Welt rumzulaufen und einfach sie zu erleben.

Also dann die unterschiedlichen Tierarten und intelligente Pflanzen, mein Lieblings-Stichwort.

Aus den letzten Jahren Videogames-Geschichte.

Das sind einfach Pflanzen, die vor dir zurückweichen, wenn du hingehst.

Also wenn du so, ha, und die Pflanze so, ah, ah, ah, ne? No Touching, ne?

Vielleicht ist es cool, vielleicht fühlt sich das total lebendig an, vielleicht fühlt sich das total besonders an.

Also ich kann mir schon vorstellen, das zu spielen, aber dass das jetzt das Avatar-Universum ist.

Wo ich auch diesen Film gesehen habe, an den ich mich nicht mehr erinnere, wie er ausgegangen ist.

Wo es auch diesen zweiten Film gibt, den ich gar nicht sehen möchte, weil ich genau weiß, dass er exakt derselbe ist wie der erste.

Der Unterwasser. Also das Setting an sich ist halt, oder fühlt sich zumindest austauschbar an.

Ich hatte derselbe gesagt, als ich gesehen habe, dass es Avatar-Sets gibt von Lego.

Und ich liebe Lego. Und ich dachte mir aber dann, aber warum Avatar?

Also wer kauft sich ein Avatar-Lego-Set?

Gibt es Leute, die sagen, oh, ich finde Avatar so gut, dass ich mir dieses Set kaufe, dass es dann nicht mal richtig cool aussieht?

Hier auf dem Geekfestival, wo wir diesen Podcast aufnehmen, gibt es eine Ausstellung von Breaking Barbaria von einem Lego-Bauverein,

die Avatar nachgebaut haben, tausendmal hübscher, als es diese offiziellen Lego-Sets machen.

Also es ist einfach so ein schwer greifbares Universum, aber ich habe eine positive Sache, die ich drüber sagen kann.

Ich will sie jetzt auch noch nicht sagen, um dein Rand nicht zu unterbrechen.

Ich habe noch gar nicht angefangen zu randen. Ich war gerade so gebannt von deinem Rand.

[Transcript] GameStar Podcast / Von Mass Effect bis Fallout: Die besten Gaming-Universen (und Avatar)

Aber ich finde an Avatar halt so faszinierend, dass es mit Nichten natürlich schlechte Filme sind. Es sind sehr, sehr gute Kinofilme. Aber man merkt einfach, dass das Universum, was dahinter steckt, gar nicht mal nicht durchdacht ist. Weil ich weiß, dass da sehr, sehr viele Leute daran gearbeitet haben, das zu durchdenken und mit realer Historie zu verknüpfen und sich da irgendwie nachvollziehbares Volk auszudenken. Und ich finde das so faszinierend, dass sie es trotzdem einfach nicht schaffen, dass die Leute sich für das Universum wirklich interessieren. Sondern die sagen halt, wir gucken den Film im Kino. Wenn man ihn zu Hause guckt, ist er schon dreimal langweiliger, weil man sich einfach für das Universum nicht so stark begeistert kann. Obwohl da so viel Liebe drinsteckt, da steckt wirklich Liebe drin. Und deswegen tut es einem auch immer so im Herzen weh, wenn man merkt, es ist irgendwie nicht die Art Universum geworden, die Star Wars geworden ist oder die Heldringe geworden ist, wo so ein komplettes Franchise hinten dran hängt, mit Merchandise, mit Spielen aus allen verschiedenen Genres, mit Comics, mit Büchern, mit Filmen, mit allem drum und dran. Was einfach nicht ausstirbt. Und ich glaube, Avatar stirbt nur deswegen nicht aus, weil die Zeit zwischen den Filmen immer so 10 bis 20 Jahre beträgt. Jetzt wird sie ja kürzer, jetzt kommen die Filme ja schneller und die Spiele dann auch. Wer ist Miles Quarrage? Keine Ahnung. Miles Quarrage ist der Bösewicht von Avatar. Ah. Ja, den sie im Mobile Game zu Avatar falsch geschrieben haben, nämlich in 2R, so viel zu den Charakteren von Avatar. Also es ist ihnen selber egal mehr oder weniger. Und der stirbt ja im ersten Avatar-Film und ist im zweiten wieder da und man erfährt in den Comics warum, weil er seinen Bewusstsein irgendwie hochgeladen hat und dann geklont wurde und dieses Bewusstsein wieder neu in diesen Klonenkörper übertragen wurde. Und deswegen ist es derselbe Schauspieler wie vorher, er ist jetzt einfach wieder da. Sammau, The Emperor Return. Ich erkläre sie im Film auch, also erklären ist ein großes Wort, sie sagen ist, dass es so ist und dann ist es halt so. Aber ich weiß nicht, ich glaube, was ich an Avatar auch so, was vielleicht so ein Faktor für mich ist, für ein gutes Universum, mir fehlt total die Vorstellungskraft, was man den ganzen Tag macht auf Pandora. Also sie zeigen schon ab und zu und dann gehen wir jagen und dann fliegen wir und dann liegen wir hier so ein bisschen

[Transcript] GameStar Podcast / Von Mass Effect bis Fallout: Die besten Gaming-Universen (und Avatar)

und dann stecken wir unsere Zöpfe irgendwo rein.

Aber was macht man den ganzen Tag?

Sie haben irgendwie so wenig greifbaren Alltag, sie haben irgendwie sehr wenig greifbare Strukturen in ihrer Kultur, wo man denkt, das interessiert mich total.

Es ist irgendwie so etwas, was man sich, glaube ich, sehr schwer wirklich langfristig vorstellen kann, so als Self Insert, dass ich dann Leben drin führe.

Man kann sich vorstellen, da mal einen Tag drin zu verbringen, aber man kann sich glaube ich nicht vorstellen, dann Leben drin zu führen.

Das ist ein ganz spannender Faktor, finde ich, würde ich da leben wollen, also in vielen Universen, die ich gut finde

und keine Angst, dass irgendwann der Rand vorbei ist, und wir sagen auch noch Dinge, die wir lieben und Universen, die wir toll finden und die einen ganz besonderen Platz in unserem Herzen haben.

Aber dieser Faktor, würde ich da leben wollen, ist finde ich immer eine ganz spannende Frage.

Wir haben heute schon vor diesem Podcast darüber diskutiert.

Eigentlich ist es ein Universum, in dem ich leben wollen würde, Pokémon.

Weil Pokémon ist freundlich, die Leute sind nett, es gibt nicht so böse Leute, es gibt schon böse Leute, aber Team Rocket ist eher lustig böse.

Die kann man nicht ernst nehmen und Maucy und so.

Und es gibt halt eine Menge Pokémon, die die Arbeit abnehmen.

Es gibt das Boot Pokémon und die, du kennst die Namen von allen, ich weiß das alles nicht, aber das ist Krankenschwester Pokémon.

Ja, man kennt es.

Krankenschwester Mon, die machen halt die ganze Arbeit in dieser Welt.

Ist doch super, da würde ich gern leben.

Und man hat immer Freunde, wenn man sie fängt mit so einem Ball.

Ja, das stimmt.

Ich stimme dir zu, dass dieses, man will ein Leben darin führen, komplexer ist als das.

Weil ich weiß, dass du vor allem ein paar Universen liebst, in denen man eigentlich objektiv nicht unbedingt leben möchte.

Nein.

Und das gilt ja für viele Universen, das gilt ja auch zum Beispiel für Herr der Ringe sogar.

Weil ich meine, die meisten Universen, in denen die halt viele Fans haben und wo viele sagen, boah, ich würde da gern leben, sind Universen, in denen Krieg herrscht oder irgendwas

Superdramatisches passiert.

Oder in denen man wüsste, ich als Person, for whatever reason, einfach weil man irgendwie aus einer bestimmten Schicht kommt oder eine Frau ist oder was auch immer,

wäre komplett benachteiligt in dieser Welt.

Ich hätte kein cooles Leben.

Ich wäre nicht Teil der vordersten Front im Krieg und hätte eine coole Rüstung, sondern ich hätte einen richtig langweiligen Alltag in Herr der Ringe vielleicht.

Ja.

Und trotzdem...

[Transcript] GameStar Podcast / Von Mass Effect bis Fallout: Die besten Gaming-Universen (und Avatar)

Man muss ja administrieren die Straßen durch für irgend oder so was.

Richtig.

Und vielleicht wären wir beide das.

Ja, das Date garantiert wären wir beide das.

Ja, wahrscheinlich.

Und würden dabei über Universen reden und warum wir nicht in Mittelerde leben wollen.

Richtig.

Wir wissen ja gar nicht, dass es Mittelerde heißt wahrscheinlich.

Wir wüssten auch nicht, dass es Podcast geht.

Für uns ist es einfach nur hier.

Ja, wir würden nur trotzdem darüber reden, aber keiner würde uns zuhören, im Gegensatz zu jetzt.

Ja, stimmt.

Ich möchte noch einen kuriosen Fakt über Avatar loswerden, weshalb ich so viel darüber nachdenke und nicht aufhören kann darüber zu reden, obwohl ich eigentlich wahrscheinlich überhaupt nicht die Qualifikation habe, überhaupt darüber zu reden.

Weil ich weiß, es gibt Leute, die sich damit gut auskennen.

Steffi zum Beispiel, unsere Kollegin Steffi kennt sich sehr, sehr gut damit aus.

Sie ist vielleicht die einzige oder vielleicht gibt es fünf Leute.

Ich weiß, es gibt vielleicht eine Hand vor Leute, die sich damit auskennen.

Und deswegen bin ich eigentlich nicht qualifiziert darüber zu reden, weil ich sage manchmal dann so lapidar Sachen irgendwie,

dass das nicht gut durchdacht wäre, wenn die eigentlich total gut durchdacht sind.

Aber es gibt einen kuriosen Fakt von dem Avatar-Universum, an den ich immer denken muss.

Und das ist der Freizeitpark von Avatar.

Das ist der Freizeitpark in Disney World, den Sie da gebaut haben.

Und das ist eigentlich ein Thema für eine eigene Podcast-Folge, weil das hat so viele kuriose Geschichten.

Aber daran merkt man einfach, wie sehr Sie wollten, dass das irgendwie mehr ist als nur die Filme. Sie wollten so gern, dass das größer ist als diese Filme.

Und über total verschlungene Wege, die auch super interessant sind, aber nicht hierher gehören, haben sie sich dann eben verbündet mit Disney und haben in Disney World im Animal Kingdom.

Also in einem dieser drei großen Parks haben sie Avatarland quasi gebaut, also Pandora.

Und daran sieht man so sehr, wie viele Probleme sie schon haben, irgendwie mehr in dieser Welt zu erzählen.

Weil die ganzen Freizeitparks, die ein bestimmtes Thema haben, zum Beispiel Star Wars Land, haben ja alle eine bestimmte Loha, die auch erklären, warum das Land da ist und was unsere Rolle darin ist.

Zum Beispiel Star Wars hat ja sogar mit diesem Sims-Add-On-Reise nach Batuu noch so ein ganz eigenes Spieleadd-On bekommen,

um zu erklären, was Batuu ist und so weiter.

Und da steckt zumindest ein bisschen Mühe drin.

Und in Avatarland ist es irgendwie ganz kurios, weil ja eigentlich die Menschen und die Navi

[Transcript] GameStar Podcast / Von Mass Effect bis Fallout: Die besten Gaming-Universen (und Avatar)

verfeindet sind.

Das heißt, sie standen schon von einer unlösbaren Aufgabe eigentlich darzustellen, was unsere Rolle in diesem Land ist.

Und was sie einfach gemacht haben, ist, sie erzählen einfach, dass das nach dem ersten Film spielt und erzählen, dass Offscreen sich die Navi mit einer bestimmten Gruppe von Menschen angefreundet hat

und die da jetzt so einen Touristenzentrum aufgebaut haben auf Pandora.

Was das Gegenteil von den Filmen ist, die wollen einfach nur in Ruhe gelassen werden.

Ein Touristenzentrum wäre das Letzte, was sie haben wollen würden.

Sie haben ja auch nichts davon, weil sie zahlen ja nicht mit Geld.

Das heißt, was haben sie von einem irgendwie hohen Tourismus-Flow?

Nichts ist die Antwort.

Und es wird noch wilder, denn sie haben in diesem kompletten Park keinen einzigen Navi.

Sie haben nur Bilder von Navi, die irgendwie so fröhlich auf Fotos neben Menschen posieren, während die so Spartenstiche setzen oder so.

So, hier bauen wir jetzt unser Touristenzentrum und daneben steht ein Navi und macht so, hey cool! Und das hat sowas weirdes und dystopisches, weil man sich die ganze Zeit fragt, lügt ihr uns gerade an?

Aber das ist ja genial.

Das ist ja genial, weil das ist ja die Propaganda des Erdenregimes.

Oder dieser, wie heißt die RDA, dieser bösen Corporation, die halt diesen Avatar-Planeten, die Pandora halt nach Rohstoffen abgrast und die bringen dann unsere Erdenkinder in Disneyland in diese Propagandamaschine, damit sie da lernen.

Nein, wir fliegen da noch hin, weil die Navi unsere Freunde sind und wir bauen mit ihnen einen Touristen.

Das ist ja schon dieser James Cameron, ich nehme alles zurück, das ist der Hatz Faustick hinter den Ohren.

Also das ist schon eine sehr offene Lüge, würde ich sagen.

Und deswegen ist es auch so faszinierend, weil alles so ein wahnsinnig dystopischen Viper hat, wenn man da durchläuft, glaube ich, und es ist ganz fantastisch.

Und das ist so das Beispiel, an dem ich immer sehe, dass Avatar gern mehr wäre als die Filme, aber an verschiedenen Stellen einfach damit kämpft, dass es das nicht sein kann.

Ja.

Ich möchte dir ein Zitat von Reddit vorlesen, was mich sehr beeindruckt hat, wo es auch um Avatar geht, nämlich, bist du bereit, wie zur absolut unendlichen nördhöligen, uneingeschränkt kapitalistischen Hölle ist James Cameron auf das Design der ISV Ventures da gekommen.

Die ISV Ventures da ist das Raumschiff aus Avatar, das im ersten Film, glaube ich, zwei Minuten zu sehen ist, im zweiten vielleicht fünf, wenn es hochkommt, am Anfang ein bisschen. Und da kommen auch noch mehr drin vor und so, aber diese, das ist krass, und das wusste ich selber nicht, bis ich ein YouTube-Video gesehen hatte über das Raumschiff-Design von Avatar.

Da steckt so viel Genialität drin, wie dieses Raumschiff aufgebaut ist, also wie es technisch

[Transcript] GameStar Podcast / Von Mass Effect bis Fallout: Die besten Gaming-Universen (und Avatar)

funktioniert, wie der Antrieb funktioniert, der quasi vorne dran sitzt und das Schiff so zieht wie ein Potracer in Starbuck, wie sie irgendwie technische Details eingebaut haben, die Kühlflächen des Antriebs, irgendwie noch so ein Solarsegel, was dieses Raumschiff am Anfang beschleunigt und sowas, was alles auf Technologien basiert, die halt real vorstellbar sind, so ein bisschen NASA-Fiction, kann man sagen.

Und das in Avatar, und tatsächlich hat mal ein Designer gesagt, der an Avatar mitgearbeitet James Cameron, hat ein zehenseitiges Manifest geschrieben, wie dieses Raumschiff funktioniert und hat sich das tatsächlich selbst ausgedacht.

Und ich bin halt totaler Raumschiff Nerd und denke mir, dann mach doch da was drüber.

Lass doch diese ganze Schlumpsache weg und gib mir einfach einen coolen Raumschiff-Film im Avatar-Universum, wo sie vielleicht auch mal woanders hinfliegen als nach Pandora, vielleicht gibt es ja noch mehr irgendwie Interessantes, mach ein größeres Fass auf, wenn es sein muss, aber was da an Weltraumreise Hirnschmalz drin steckt, ist so unglaublich verschwendet für das, was es dann an Rolle spielt momentan im Film.

Ja, daran merkt man auch wahnsinnig, dass Avatar als Universum eigentlich immer nur dann existieren kann, wenn es irgendwie clashed mit Menschen.

Also solange es tatsächlich diesen Konflikt nicht gibt, den sie jetzt über zwei Filme genau gleich aufgebaut haben, existiert auch das Universum nicht.

Weil du halt weißt, dass die Navi eigentlich sehr wenig für uns spannende Agenda haben, außer sie wollen gern in Frieden leben.

Und das ist super cool für sie, aber das ist halt nichts, was ein guter Film ist.

Und deswegen ist ja auch so unglaublich viel im zweiten Teil, den du ja da nicht gesehen hast, aber ich glaube, ich weiß nicht, die ersten 20 Minuten des zweiten Teils ist nur der Hauptcharakter, von dem ich nicht weiß, wie er heißt.

Jake Sully.

Ja, als Navi, wir halt mit irgendwie Schrotflinten durch die Gegend schießt.

Und das ist doch nicht, was ich sehen will, ich will doch keine Navi sehen, wenn man mit einer Schrotflinte schießt.

Aber sie wissen ganz genau, dass wenn sie diesen Militärpart halt rauslassen, wenn dieser Konflikt irgendwann gelöst ist, dann ist auch die Geschichte zu Ende erzählt.

Ja.

Und das macht dann eben kein gutes Universum, weil man sich superschwer vorstellen kann, eine andere Rolle in diesem Universum zu haben als der Feind.

Dann kann ich gleich Starship Troopers schauen.

Und damit sind wir bei deinem Lieblings-Tay.

Ja, nicht direkt.

Ich wollte es eigentlich gar nicht ansprechen, aber es steht hier nur in meiner Notiz.

Also keine Angst, ich schreibe nicht während wir hier reden, SMS oder so, meine Notizen sind auf meinem Telefon.

Ich wollte es gar nicht sagen, ich habe es mir nur aufgeschrieben vorher.

Ich habe es nur aufgeschrieben, dass ich es unbedingt ansprechen wollte.

Nee, ich hatte es mir damals aufgeschrieben, als wir so ein bisschen die Themen durchgesprochen haben, weil ich mir dachte, eigentlich kann man all das über Starship Troopers sagen,

[Transcript] GameStar Podcast / Von Mass Effect bis Fallout: Die besten Gaming-Universen (und Avatar)

aber Starship Troopers ist halt ein satirischer Film.

Die Vorlage war nicht satirisch von Heinlein damals, er hat das ernst gemeint mit dieser militaristisch-fasche-histoidigen Gesellschaft, wo du halt nur wählen darfst und eine Militärdienst geleistet hast und sowas.

Aber der Film zieht das halt auf so eine überzeichnet, überpatriotisch triefende Ebene, dass es fantastisch ist und auch eine fantastische Basis einfach für Spiele, die das wieder aufgreifen. Also ich habe eine große Freude, das Starship Troopers Terran Command zu spielen, was einfach ein Echtzeit-Taktikspiel ist, ein ordentliches, wo man halt einfach mit dieser mobilen Infanterie gegen Bugs kämpft und alles ist immer verzweifelt und wird aber die ganze Zeit gesagt, die mobile Infanterie lässt keinen Mann zurück und in Mission ist es dann so, ja, wir können euch nicht retten, tut mir leid, ne, die Flotte muss weg, wir müssen fliehen, wir sind, wir haben es wieder als im Arsch, wir gewinnen einfach nicht gegen die Bugs, aber dann kommen halt diese patriotischen Sequenzen, wir werden diese Welt befreien vom Joch der Bugs und das ist einfach großartig, aber weil es sich nicht ernst nimmt und ich finde dieses nicht ernst nehmen, natürlich muss man es nicht so überzeichnen, wie es in Starflip Troopers ist, das ist ja bewusst natürlich so satirisch gemacht, aber dieses sich nicht ernst nehmen ist für mich so ein ganz wichtiger, auch kleiner Faktor, wenn es darum geht, fühlt sich ein Universum auch sympathisch an und das über das ich jetzt eigentlich reden wollte und gerne auch jetzt ewig reden werde, hat das auch und das ist Fallout, Fallout ist so ein wundervolles Universum, nicht nur weil ich Postapokalypse generell mag, also ich mag es sehr gerne einfach in Ruinen zu gehen und zu schauen, was ist da passiert, was haben die Menschen in diesem Forschungslabor angestellt, wie haben die Leute dort diese Atomareapokalypse, die diese Welt zerstört hat, überlebt oder erlebt, was haben sie vorher gemacht, haben die da radioaktive Fernseher hergestellt, die irgendwie ihre Kunden verstrahlt haben in so einer Fernseherfabrik und dann kannst du die E-Mails lesen auf den Rechnern, wo sie sagen, ja, der Fernseher strahlt radioaktiv, aber muss ja keiner wissen. Und diese ganzen schwarzhumorigen, kleinen Geschichten, die du dann halt auch entdecken kannst, plus die niedlichen Vaultboy-Animationen, die halt dann immer nett animiert, absolut schreckliche Sachen darstellen, machen dieses Universum auch mit so sympathisch und so ein bisschen Augen zwingend. Und gleichzeitig ist es ja ein sehr ernstes Setting. Ich meine, es ist eine zerstörte Welt und trotzdem sehr atmosphärisch und toll, diese Welt zu erkunden. Auch weil es so ein einsames Erkundnis ist. Ich mag so einsame Settings sehr gerne. Das hat ja auch was von so Niminal Spaces in der echten Welt, also Orten, die eigentlich voller Menschen werden, voller Leben werden, voller Zweck werden, die dann leer sind, so wenn man in leeres Krankenhaus geht, wo eigentlich die ganzen Betten stehen und das medizinische Equipment, die ganze Ausrüstung, aber sind keine Menschen da. Oder nachts durch den Einkaufszentrum zu gehen. Einfach, wo tagsüber Menschenmassen wären, ist niemand. Und genau diese Faszination haben so postapokalyptische Settings für mich. Einfach, ich bewege mich da alleine auf eigene Faust, auf mich gestellt, dadurch und kann diese Atmosphäre einfach so in mich aufsaugen, selbst wenn ich nur spazieren gehe. Das finde ich wahnsinnig toll. Ich kriege

[Transcript] GameStar Podcast / Von Mass Effect bis Fallout: Die besten Gaming-Universen (und Avatar)

fast schon Gänsehaut, wenn ich jetzt drüber rede einfach, weil das so eine coole Stimmung ist. Und dazu kommt, dass Fallout für mich etwas hat, was ein gutes Universum immer auszeichnet und das nenne ich den Wundertüten-Effekt. Und der Wundertüten-Effekt ist, dass es ein Element gibt in diesem

Universum, was immer neue Geschichten hervorbringen kann, quasi aus der Dose. Das haben viele Universen. Star Trek hat das zum Beispiel, jeder Planet ist irgendwie anders. Ach, da drüben Opfern, sieh Kinder, da können wir da irgendwie eingreifen. Und dieser Planet ist irgendwie, da sind alle grün, das ist ja albern, dann können wir da eingreifen. Das kann nämlich nicht sein. Und der Planet da hinten hat wieder eine neue Geschichte. Also die nutzen halt diese vielen Welten, die sie besuchen können, um immer wieder neue Ideen zu entwickeln und neue Herausforderungen dann für

die Crews, die sie besuchen. Stargate ist so ein Universum, das das natürlich machen kann. Du stellst dir irgendwie das Tor ein bisschen anders ein, die Zeichen sind ein bisschen anders, plötzlich bist du auf einer Welt, wo Wasser im Himmel fließt oder sowas. Also auch da einfach nur eine Mechanik, um immer neue Welten dir eröffnen zu können. Und Fallout macht es im Kleinen mit den Walls. In dieser Welt gibt es ja diese Bunker, die eigentlich nur Sozialexperimente waren oder zum größten Teil Sozialexperimente waren. Wie dieser eine, wo sie den Leuten gesagt haben, ihr müsst jedes Jahr eine Person opfern, um hier sicher zu sein. Sie haben es nie erklärt, warum. Es ist auch komplett erquatscht. Die müsstet niemanden opfern. Sie sagen es ihnen aber und die glauben erst, die in diesem Bunker sind. Und dann heißt es, wie ihr diese Person aussucht, liegt bei euch. Und dann war es zuerst eine Wahl. Und oh mein Gott, ja, das ist die schlimmstmögliche Beliebtheitswahl zu sagen, wen opfern wir jetzt für unsere Sicherheit. Und dann haben sie irgendwie das in so eine Diktatur umgewandelt. Und es wurde einfach jemand bestimmt. Das war auch nicht so beliebt. Und irgendwann haben sie sich alle gegenseitig irgendwie umgebracht in diesem Bunker. Aber solche Geschichten hat immer wieder da auszugraben, genauso wie in Fallout 3 der Bunker der 1000 Garys, wo sich ein Bewohner irgendwie ganz oft geklont hat. Und dann sind in diesem Bunker einfach 20 Garys. Und du kannst in den Rechnern, in den E-Mails, die du findest, nachlesen, wie diese

Garys diesen Bunker übernommen haben, über die Jahre hinweg, weil sie einfach immer mehr wurden.

Dann haben sich die Leute auf der Darmentoilette vor ihnen verschanzt und sie sind durchgebrochen. Und

die Garys sind überall. Und solche Geschichten machen auch dieses Erkunden in Fallout immer wieder spannend. Weil ich weiß, es wird auf jeden Fall auch in einem neuen Fallout wieder eine Handvoll

von diesen Bunkern geben. Und es wird toll sein, was sie sich dafür ausgedacht haben. Und ich habe große Freude daran, da als so ein Archäologe einfach einzugehen und zu gucken, was ist da wieder für ein Scheiß passiert? Das Wundertütenfaktor. Ist aber auch gar nicht so leicht, glaube ich.

Also wenn es wirklich so extrem wird irgendwann, dass du tatsächlich einfach einen Gate hast und sagst, ich drücke hier irgendwas und dann bin ich irgendwo völlig woanders, wo Wasserfälle rückwärts fließen, dann ist es gar nicht so leicht, noch so ein Heimateffekt irgendwie zu haben, wo du sagst, doch das ist schon noch die eine Sache, die das Universum ausmacht. Selbst wenn wir irgendwie durch Tore gehen können und alles anders ist, aber wenn wir zum Beispiel auf unserem

[Transcript] GameStar Podcast / Von Mass Effect bis Fallout: Die besten Gaming-Universen (und Avatar)

Raumschiff sind, dann ist die Regel schon immer noch so. Und dann ist das immer noch was, was wir wiedererkennen. Ja, ich meine, du hast natürlich in Stargate immer die Homebase. Ich weiß nicht, wie sie heißt. Militär, Haus, Haupt-Tor, Haupt-Haus-Haus-Haus-Haus-Haus-Haus-Schiff. Richtig. Zu Hause-Schiff. Also da. Genau. Oder Atlantis. Dann später, wo sie auch sind. Aber ja, dass du natürlich immer wieder das aus demselben Hub heraus machst und natürlich die selben Charaktere,

die es dann erleben, das ist immer ein bisschen dann Anker. Aber ich meine, man darf halt nie unterschätzen, wie wichtig gute Charaktere auch sind. Ich sage es nochmal, dieser Sargent aus Avatar. Schwierig. Ich habe jetzt schon wieder seinen Namen vergessen. Ich habe ihn vor 10 Minuten

erwähnt. Es ist unmöglich. Aber auch diese Rollenverteilung, nicht nur die Charaktere selbst, sondern auch, dass sie irgendeine designierte Rolle in dieser Welt haben, wo dann verschiedene Leute sich eben verschiedene Sachen vorstellen können, was ihre favorisierte Rolle wäre. Also zum Beispiel in Star Trek, hast du natürlich die ganze Besatzungs-Crew, die alle unterschiedliche Aufgaben haben und wo jeder sich irgendwo wiederfindet und wo jeder sagt, ich wäre das, wenn ich in Star Trek wäre. Und genau das gibt es eben auch in natürlich Herder Ringe. Genau das gibt es in Star Wars. Genau das gibt es eben in allen Universen, die irgendwie cool sind. Wer wirst du denn in Herder Ringe? Das habe ich ja schon gesagt. Da wäre ich unglaublich langweilig. Nein,

in Herder Ringe wäre ich selbstverständlich ein Hobbit. Okay. Ja, finde ich gut. Das ist die einzige. Okay. Der beste Charakter. Ja, das. Sympathisch. Die können fliegen auf diesen Fliegdingern. Ja. Wer muss man nicht haben? Nee, außer zweites Frühstück. Ja, stimmt. Okay, gutes Argument für die Hobbits. Ja. Also ich glaube, dass diese Rollenverteilung und dieses ich kann mir vorstellen, wer ich wäre und ich kann mir selbst irgendwas aussuchen in dieser Welt, wo ich mich wieder finde, dass das auch ein super wichtiger Faktor ist teilweise.

Spannend. Ich überlege gerade, wie das zu einem nächsten Universum passt, weil in Fallout nö. Wie soll ich in Fallout sein? Raider um Himmels willen. Überhaupt in diesen ganzen postabgerlüptischen Settings, das ist ja auch der Punkt, den ich vorhin hatte, da würde ich nicht leben wollen. Auch in Mad Max. Dann gehöre ich zu diesem komischen Kult, der ein Lenkrad anbietet. Nein. Ja, also das ist ja oft in dieser postabgerlübste, dass dann irgendwie so ein Alltagsgegenstand aus unserer heutigen Welt irgendwie so ikonisch zum Götzen wird, um denen eine neue Kultur entsteht und ich will da nicht jemand sein, der ein Telefon anbietet. Schon, aber man kann sich immerhin vorstellen, wie ein Leben in Mad Max wäre. Also es gibt halt so viele Sachen, die in den Filmen beschrieben und

erklärt werden, dass man einfach weiß, wie das Leben von bestimmten Leuten in Mad Max aussieht, weil sie halt einen nachvollziehbaren Alltag haben, ob er nun wild ist oder nicht. Aber sie haben einen nachvollziehbaren Alltag, von dem du weißt, es gibt verschiedene Rollen. Ich weiß von den meisten Rollen, was sie den ganzen Tag übermachen. Und man kann sich schon vorstellen, der geile Gitarrist auf diesem einen Kriegswagen zu sein, der richtig abgeht. Das wäre zum Beispiel meine Rolle. Ja, und du hättest auch einen coolen Namen, so irgendwie so ein Auto bezogenen Namen,

so Stoßstangenmicher oder so was. Diesel, ja, Stoßstangenmicher. Ja, Dieselmicher. Dieselmicher.

[Transcript] GameStar Podcast / Von Mass Effect bis Fallout: Die besten Gaming-Universen (und Avatar)

Diesel, Vin Dieselmicher. Ja, Micha ist dein Mittelname, wie Dwayne The Rock Johnson. Vin Micha Dieselmicher. Ja, aber du wolltest von einem anderen Universum erzählen. Ich wollte über Mass Effect reden. Ach so. Weil wie kann man nicht über Mass Effect reden, wenn man über Universen redet? Denn Mass Effect ist ein, also ich will gar nicht sagen, da denkt man oft gar nicht dran, wenn man über Universen nachdenkt, es ist eines der besten Universen, die BioWare je geschaffen hat. Wenn ich das beste, alleine schon, was da im Design drin steckt, von Waffen, von Rüstungen, von Aliens auch, wie sie sich die Völker ausgedacht haben und sowas, schon vom ersten Spiel an so eine Tiefe und so dieses Gefühl, dir zugeben, dich in einem Universum zu bewegen, was nicht nur einfach für dich jetzt als Kulisse aufgebaut ist, wie jetzt mal aus der Luft gegriffen Avatar oder sowas, sondern das schon gelebt und geatmet hat, bevor es dich gab. Was in Spielen immer super schwer zu vermitteln ist, aber in Avatar hast du natürlich, in Mass Effect hast du natürlich den Codex, der dir auch zu jedem beliebigen Ding, was so in dieser Welt trifft, sofort Geschichte gibt und Kontext gibt und sagt, ja, diese schwebende Gasblase ist ein Hainer, das ist das Volk der Hainer, das ist ihre Geschichte, das ist, deswegen sind die komisch, deswegen mögen wir sie nicht oder so. Also sie haben sich große Mühe gegeben, dir einfach dieses Gefühl zu vermitteln, dieses Universum existiert und ergibt Sinn, so wie es existiert und das finde ich nicht selbstverständlich, weil das oft einfach auch nicht, weil natürlich auch das ein Aufwand bedeutet, den man erstmal machen muss, noch bevor man irgendwas Produktives gemacht hat, muss sich erst mal hinsetzen, monatelang, vielleicht jahrelang und nur Designen, Hintergründe schreiben, Dinge entwerfen und sowas und das haben sie aber dann getan und mehr noch, sie bilden es ja dann auch im Spiel ab, in allen Mass Effects ab, indem sie dir die Möglichkeit geben, was eigentlich ein Feature ist, wo du erstmal sagst, Bullshit, braucht keiner, ist eigentlich nur Lückenfüller, macht eigentlich nur die Spielzeit länger, aber dass man mit dem Rover auf Planeten rumfahren konnte, im ersten Mass Effect und dass du dann im zweiten und dritten rumfliegen konntest und Planeten scannen, es ist an sich Blödsinn, weil du sammelst damit Rohstoffe für deinen Crafting, du sammelst damit irgendwie Kriegspunkte in Mass Effect 3, du fährst auf diesem Planeten rum und erlebst gar nichts mit deinem Flummy Rover in Mass Effect 1 und nervt, bist dann genervt, weil er in so Zwischenfelsen stecken bleibt und du kriegst sie nicht mehr raus und, naja, es ist traumatisch alles gewesen, so, aber dadurch, dass du es kannst, dass es dir die Möglichkeit gibt, einfach von Planet zu Planet zu fliegen auf dieser Galaxiekarte, dass du frei bestimmen kannst, hey, das Spiel an sich ist ja nicht Open World, wie man es heute nennen würde, aber es ist trotzdem Open Galaxy und es gibt dir die Möglichkeit, selbst wenn du es nicht brauchst, diese Galaxie halt dir selber zu erschließen und dann auch zu manchen Planeten halt so kleine Geschichtchen zu lesen, hey, in diesem Gasriesen ist irgendetwas unter der Oberfläche, was aus Metall besteht, wir wissen nicht, was, wir können nicht hin, jetzt stell dir was drunter vor, wie cool, es ist nur ein Beschreibungstext bei einem Planeten und trotzdem hat sich jemand hingewagt, bei BioWare hat ihn geschrieben, nur damit ich hinfliege und sage, was ist es? Ist es ein Reaper? Es ist bestimmt ein Reaper, oder? Es wird nie aufgelöst, es wird nicht aufgelöst im Spiel, aber es kitzelt halt die Fantasie dann so ein bisschen und das sind so,

[Transcript] GameStar Podcast / Von Mass Effect bis Fallout: Die besten Gaming-Universen (und Avatar)

das ist so ein, es ist einfach ein schönes Gefühl, dich durch eine Welt zu bewegen, wo du merkst, da hat sich jemand richtig viele Gedanken gemacht, wie bei einem Raumschiff in Avatar, nur auf die ganze Welt bezogen, so, das ist ein bisschen Mass Effect für mich. Ich stimme dir zwar zu, aber du kannst auch nicht einfach so sagen, Mass Effect ist besser als Dragon Age ohne, ohne dass ich da eine hake, das kannst du nicht erwarten. Du hast gesagt, das ist das beste BioWare-Universum. Ist es auch ja.

Wow. Ja, gut, dann jetzt dann verteidige Dragon Age. Na ja, was ich an Dragon Age mag, ist einfach, dass es viele Fantasie-Tropes nimmt und damit spielt. Allein die Tatsache, dass zum Beispiel Elfen im Dragon Age-Universum nicht die irgendwie das erhobene Volk sind, das über allen steht und reich

ist und irgendwie physisch allen überlegen ist, sondern das ist eben das Volk, was richtig die Nieten gezogen hat in dieser Geschichte und als fast schon Sklaven gehalten wird bzw. gehalten wurde

und dann sagen sie, wir sind ja jetzt befreit, aber sie leben halt immer noch eingesperrt in Gesinde für denen. Und das ist halt zum Beispiel was einfach cool ist, weil du merkst, hey, das ist ein Thema, das ich kenne und das haben sie genommen und haben es nachvollziehbar irgendwie getwistet.

Gleichzeitig ist es ein sehr, sehr dreckiges Universum, in dem irgendwie nichts geschönt wird und es hat nicht die ganze Zeit diesen Fantasiefilter drüber, sondern es ist eben so Dark Bloody Gritty

Fantasie, das mag ich sehr, sehr gern. Es hat sehr viele coole Ideen, die auch einfach neu und originell sind, die es in keinem anderen Fantasie Aspekt so gibt, zum Beispiel die Tatsache, dass sie auch sagen, dass es ja diese Welt, das nichts gibt, in die du auch reisen kannst und das nichts ist ja die Welt, in die du entweder gehst, wenn du stirbst oder wenn du träumst. Und das sind so Sachen, wo ich mir denke, mega cool, habe ich nie drüber nachgedacht. Ist das die gleiche Welt, wenn ich sterbe und träume? Ist das die gleiche Welt, in die ich gehe? Das habe ich mich gefragt, aber du kannst es beantworten. Ja, wahrscheinlich schon. Okay, cool, danke. Deswegen ist das für mich ein wahnsinnig cooles Universum, aber ich glaube, in dem Fall ist es auch einfach so ein bisschen, ob man die Sci-Fi Richtung favorisiert oder eher Richtung Fantasie geht.

Und ich weiß, dass du immer Team Sci-Fi bist und ich immer Team Fantasie, deswegen sagst du ja auch,

dass eigentlich alles... Was kommt? Ich kann es kaum aussprechen. Ich meine, es ist nicht Sci-Fi, aber auch Zukunftsetting. Du sagst ja auch, das Fallout besser ist als Elder Scrolls und das kann ich auch nicht so hinnehmen. Ja, da nimmst du schon einen Punkt vorne weg,

weil ich finde, also ich bin auch ein großer Fan von Dragon Age, gerade weil es halt auch in seiner Lorsch und so Konflikte angelegt hat, wie das mit den Elfen, wie das Magier von Dämonen besessen werden können, weil Magier ist eigentlich immer die Klasse, die ich spiele. Magier, wer will denn nicht ein Magier sein im Fantasy Setting? Ich nicht. Ich will nur nicht die Straßenfegen minastieren, ich will Gandalf sein. In Mittelerde sind Magier zu selten, deswegen mache ich das Setting nicht, weil ich einer gerne wäre und in Dragon Age verkehrt es, aber natürlich diese Macht des Magiers ins Gegenteil, weil du die ganze Zeit halt dieser Bedrohung unterworfen bist, hey, wenn du zu mächtig wirst, kommt ein Dämon und dann bist du ein Dämon. Ja, und in Magier

[Transcript] GameStar Podcast / Von Mass Effect bis Fallout: Die besten Gaming-Universen (und Avatar)

werden

ja auch unterdrückt in der Welt. Deswegen gibt es diesen Templarorden, der dir einfach eine auf den Hinterkopf gibt, wenn du nur sagst Dämon. Genau, genau. Und das ist so ein... Also ich finde, auch das ist ein Element einfach für spannende Universen, dass sie nicht nur natürlich irgendwie, hey, jemand Böses bedroht euch. Ja, da der Typ mit dem bössten Schnitt in Avatar, der will nur den Planeten raubbauen, sondern das ist in dem Fundament sozusagen, auf dem es aufbaut, in der Law, in der Hintergrundgeschichte schon so Konflikte angelegt sind. Bei The Witcher ist es ja dasselbe. Auch The Witcher basiert ja auf dieser Welt, in die Elfen und Zwerge quasi mal reingeworfen wurden oder beziehungsweise mit Menschen vermischt wurden, wo jetzt Elfen und Zwerge auch unterdrückt sind und halt die, die angespuckt werden in den Straßen, wo sie halt in anderen Fantasie-Universen, klassischen Fantasie-Universen alle gute Kumpels sind und um die Häuser tanzen und gemeinsam Abenteuer erleben, sind da die Menschen, diejenigen, die sie halt einfach

rassistisch verachten. Und auch das ist halt so eine gute Grundlage einfach für Geschichten.

Ich glaube, das ist tatsächlich mit der wichtigste Punkt. Also ich glaube, dass dieses, die Welt existiert, auch abseits von der Geschichte, die wir erzählen. Das ist, klingt so simpel, aber das ist die größte Herausforderung. Und das ist die Herausforderung, die Sorry, dass ich immer dieses Beispiel nenne, aber die Avatar nicht geschafft hat, weil Avatar abseits von der Geschichte, die es erzählt, nicht existiert. Ich kann mir nicht vorstellen, dass gerade jetzt die Welt von Avatar irgendwo existiert und ihr Ding macht, weißt du, weil sie immer geboren

wird mit dem Beginn der Geschichte und stirbt mit dem Ende der Geschichte. Und Dragon Age hat das nicht. Dragon Age ist eine Welt, von der ich weiß, dass sie in vielen, vielen verschiedenen Jahrhunderten existiert hat, dass die Leute da ihr Leben geführt haben, dass die Leute ganz unterschiedliche Leben geführt haben, dass auch nicht alle beeinflusst sind von der Story, die ich spiele, sondern manche auch echt einfach nur ihr eigenes Ding machen und auch erst beeinflusst

werden, wenn der Erzdemo und alles platt macht und das vielleicht vorher gar nicht mitbekommen hätten, dass das überhaupt ein Problem ist. Und das ist was, was für mich das perfekte Universum ausmacht, wenn es wirklich auch abseits von der Geschichte, die es in dem Film, in dem Spiel, in dem Comic erzählt, weiterhin existiert. Ja, aber lass uns noch mal kurz über Mass Effect reden. Tö, jetzt hast du das Thema schon zu sehr abgeschlossen. Ja, genau, ne, weil du ist net abgelenkt hier, aber Mass Effect habe ich nicht nur genommen, weil es sci-fi ist, sondern auch, weil ich mir so dachte, eigentlich ist es zu leicht, so düstere Universen cool zu finden. Weil wir dieses Düstere halt oft gleichsetzen, da haben wir schon einen eigenen Podcast drüber gemacht, vor Kurzem, mit einer Psychologin zusammen, dieses düstere oft gleichsetzen mit Erwachsen. Das ist für mich gemacht, das greift die ernstesten Themen auf. Da gibt es irgendwie Unterdrückungen und Rassismus und all den Mist, den wir auch in der echten Welt

haben. Das stimmt auch, also ich kann mich dieser Faszination nicht entziehen, aber Mass Effect ist nicht ganz so, also es ist nicht ganz so düster. Es gibt da auch Dinge, die natürlich in der Vergangenheit passiert sind, die düsterer waren, wie bei den Kroganern, die ja durch ein Virus an ihrer Fortpflanzung gehindert wurden, damit sie nicht die Galaxis überrennen, wie sie es schon mal

[Transcript] GameStar Podcast / Von Mass Effect bis Fallout: Die besten Gaming-Universen (und Avatar)

gemacht haben und solche Sachen. Aber grundsätzlich, gut, es gibt natürlich auch die Reaper als Bedrohung, das kommt dann oben drauf, das ist eine Bedrohung, die von außen kommt, aber dieses Universum von Mass Effect selbst ist zu dem Zeitpunkt, wo du es kennst, ein bisschen Utopie. Die

Menschheit ist leicht militaristisch, aber doch auch irgendwie demokratisch. Sie arbeitet mit den Aliens zusammen auf der Citadelle, wo sie sich zusammensetzen und manchmal auch über Probleme reden. Fast schon Star Trek, nicht ganz, nein, also dafür sind sie dann doch noch alle gegenseitig zu misstrauisch und ein bisschen zu, ja, also soweit sind wir noch nicht, soweit waren wir nicht in Mass Effect. Aber sie haben nicht gleich so ein Universum gebaut, was so Cyberpunk-mäßig ist. Weißt du, wo gleich alles ist schlecht? Komm da rein und dir werden sofort fünf Leute ins Gesicht weinen, weil sie alle unglücklich sind. Ich werde gleich noch eine Fahne hissen für Cyberpunk, weil es natürlich trotzdem ein toller Setting ist, aber ich finde diese Offenheit oder dieses positive, was auch dieses Mass Effect-Universum hat, also erfrischend, weil man damit auch noch mal motivierter ist, es zu erkunden. Eine noch mal motivierter ist sich dadurch zu bewegen, weil wenn du gleich reinkommst und man sieht, okay, alles ist schlecht, alles ist doof, es gibt hier nichts Gutes, alles ist nur noch irgendwie die Wahl zwischen geringeren Übeln sozusagen, wie auch das Witcher-Universum ist. Es ist vielleicht dann auch mal ein anderes Gefühl, wenn das viel

dir dann sagt, ja, aber schon mal, es ist eine ganze Galaxis, du kannst alles erkunden. Irgendwo sind die Leute vielleicht nicht unglücklich. Also deswegen ist es, deswegen auch selbst, fernab der meiner Sci-Fi-Liebe, tendiere ich das einfach ein bisschen zum Mass Effect. Ich kann dir, ich kann dir schon mal was vorwegnehmen, wenn du gleich über Cyberpunk sprechen möchtest, weil das ist noch ein Faktor, der vor allem in Cyberpunk super stark vertreten ist und an den ich oft denke, wenn ich an gutes Worldbuilding denke, weil ich habe ja tatsächlich mal einen Kurs gemacht zum Thema Storytelling und Worldbuilding, weil ich habe ja Game Design studiert und da hatten wir einen Kurs, der genau Storytelling und Worldbuilding abgehandelt hat. Da haben wir lustigerweise extrem viel Miami-Weiß geguckt, weil es ein gutes Beispiel für gute Storytelling war. Miami-Weiß? Ja, ich kann dir auch erzählen, warum, aber in einem anderen Podcast. Und da haben wir eine Sache gelernt, die so simpel ist, aber so war, dass ich sie nie vergessen habe und dass ich sie immer im Hinterkopf habe. Und zwar ist das dieses, dass Menschen brauchen

für eine gute Story das Bekannte im Unbekannten oder andersrum. Das heißt, du brauchst immer irgendeine Verknüpfung zu deinem realen Leben, an dem du dich irgendwie festklammern kannst und was

du wiedererkennst und was dann irgendwie gedreht und getwistet wird. Also zum Beispiel ist es jetzt

nicht aus unserem realen Leben, aber es geht auch ein bisschen in die Richtung zum Beispiel zu sagen,

ich kenne Elfen, ich weiß, was die Troupe von Elfen ist, hier ist sie anders. Aber trotzdem haben sie noch Aspekte von Elfen. Gleichzeitig ist es aber zum Beispiel auch so was wie, keine Ahnung, was mir auch oft einfällt, ist zum Beispiel das fünfte Element der Film. Da gibt es ja direkt am Anfang auch die Tatsache, dass es in dieser Welt noch Taxis gibt. Aber sie funktionieren natürlich völlig anders, weil es Space-Taxis sind. Und es gibt direkt am Anfang diese Szene, wo sie durch

[Transcript] GameStar Podcast / Von Mass Effect bis Fallout: Die besten Gaming-Universen (und Avatar)

diesen

Mac Drive fliegen und man denkt, hey, Mac Drive, das haben wir auch. Und das sind solche Momente,

an denen man dann plötzlich Sympathie und Verständnis für diese Welt bekommt. Und das kann total klein sein, wie dieser Mac Drive Moment. Das kann aber auch was ganz Großes sein, also irgendwelche Konzepte, irgendwelche Strukturen in der Gesellschaft, die wir wiedererkennen.

Berufe,

die es einfach immer noch gibt, wo wir sagen, das ist ein Beruf, da weiß ich, wie der funktioniert.

Voll cool, dass es den auch in Mass Effect gibt. Ja, Podcaster. Ja, ich mein, wie cool wäre das, wenn du in Mass Effect ein Podcaster findest? Du würdest direkt sagen, mega lustig kenn ich.

Es gibt die Reporterin. Ja. Oder wie du sagst, die Hausmeister oder die Straßenfeger in Hederringe. Das ist was, was man als Konzept kennt und wo man denkt, da kann ich mich irgendwie mit

identifizieren vielleicht oder ich weiß, wie das funktioniert als Konzept. Aber wie cool wäre das, Hausmeister in Star Trek zu sein? Auf dem fucking Raumschiff. Das wäre doch was.

Das ist, ich weiß gar nicht, habe ich das gestern schon angesprochen in unserem anderen Podcast, so ein Fan Service, aber ich sage es einfach nochmal für alle, die nicht da waren und weil ich mich, je älter ich werde, immer öfter wiederhole wie Opa Simpson. Ich finde, es ist eine unterschätzte Erzählkunst in einer Serie mindestens eine Folge einzubauen, wo die Rollen umgedreht werden und die Leute, die sonst die Hauptrollen spielen und super wichtig sind, von außen betrachtet werden. Und es gab in Star Trek The Next Generation eine Folge, die hieß Lower Decks, auf deren Basis sie dann die Animationsserie Lower Decks gemacht haben, die sich nur darum dreht, wie Leute auf der untersten Rangebene die Führungscrew wahrnehmen, also Captain Picard und so. Und dann gibt es halt einen, der sagt, dieser Riker, der mag mich nicht, der kritisiert mich immer, der guckt mich nicht mal an, wenn ich hier sitze und dann geht ich da irgendwann mal an der Bar zu ihm hin und sagt, hey, ich hab gehört, sie kommen auch aus Kanada, mein Opa kam aus Kanada und dann sagt Riker, ich komme aus Alaska und er sagt, ah, da ist

auch kalt, oder? Und Riker sagt, ja. Und das war das Gespräch. Also einfach dieses, ich finde das so toll, wenn es einfach wechselt zu Figuren, die man halt sonst nur im Hintergrund wahrnimmt, wo es halt heißt, Fenrich Müller, Schilde hoch oder so was, oder kalibrieren sie den Warbkern oder so. Was auch da passiert, als sie sagen dann zu den Leuten halt auch hier, Phasen modulieren sie den Terziere-Deflektor oder sowas, oder kämten sie die Katzenmatrix oder so. Die haben halt so so Minial Tasks, so niedere Arbeiten auf diesem Raumschiff, aber jemand muss sie machen. Und es gibt genauso eine Folge von Babylon 5, wo die Hausmeister, so bin ich drauf gekommen, dieser Raumstation, auf der diese Serie spielt, gezeigt werden, während einer Raumschlacht, wo diese Raumstation angegriffen wird von einer bösen Macht. Und sie wissen überhaupt

nicht, was da passiert. Und sie stolpern aber immer in solche Schlachtszene rein, wie diese Station geentert wird, wie Feuer ausbricht, wie es beschossen wird. Sie gehen auf die Brücke, wo der Commander,

also oder Captain oder was auch immer zu dem Zeitpunkt ist, ich glaube Captain, Captain Sheridan, dann die Befehle erteilt, irgendwie Waffen ausrichten hier, wir werden angegriffen, die Kampffäger

[Transcript] GameStar Podcast / Von Mass Effect bis Fallout: Die besten Gaming-Universen (und Avatar)

sollen sich irgendwie auf dieses Ziel konzentrieren und dazwischen läuft dann der Typ rum mit seinem

Werkzeug kassen und sagt, hier ist eine Konsole kaputt, muss ich reparieren, was ist denn hier schon wieder los? Hat ein sehr dramatisches Ende dann auch. Aber das hat jetzt endlos nichts mehr mit Universen zu tun vielleicht, weil ich habe völlig den Fahren verloren oder bin völlig abgeschwiffen.

Aber ich finde das immer so toll, wenn sie einfach diese Perspektiven ändern in Serien. Ich finde, das hilft Serien nochmal so viel, ihre Figuren nahbarer zu machen und auch das, was um sie herum passiert im Hintergrund eigentlich. Ja, ich meine, sie bilden ja das Universum im Endeffekt. Also die ganzen kleinen Charaktere im Hintergrund, die zum Beispiel auch Teil der Infrastruktur sind, also Sieherhausmeister Onko, die bilden ja das Universum, weil das ist ja mit so Universumsbuilding 101, dass man sagt, überlegt dir, wo der Müll hingehet in deiner Welt. Wenn du die Frage nicht beantworten kannst, dann hast du schon kein gutes Worldbuilding im Grunde. Oh, jemand, ich habe das mal

auf Reddit gelesen, das war so ein Threadwo was darum geht, wie man auch wie man Welten designt. Und

da ging es um das Design von Fantasy Welten, wo ein, ich glaube, Autor oder eine Autorin, ich bin mir

nicht mehr sicher auf jeden Fall, den Tipp gab, wenn ihr euch ein Element überlegt für eure Welt, von dem ihr sagt, dass es einzigartig ist, dann zieht es verdammt nochmal durch. Also wenn ihr sagt, ihr habt in dieser Fantasy Welt, die ihr gebaut habt, eine Stadt in der Vögel, Tauben, angebetet werden als göttliche Wesen, dann führt diesen Gedanken weiter. Wenn die als göttliche Wesen angebetet werden, dann werden die natürlich nicht gejagt und sie werden nicht vertrieben. Die Tauben dürfen sitzen, wo sie wollen. Was passiert, wenn die Tauben sitzen, wo sie wollen? Sie kacken

alles voll. Und dann überlegt euch, was bedeutet das? Ist es vielleicht in dieser Stadt ein heiliger, verehrter Beruf, die Taubenkacke wegzumachen? Ist die Taubenkacke etwas Heiliges, was gar nicht entfernt werden darf? Und wenn du das tust, begehst du in dieser Stadt ein Verbrechen und es kommt die

Taubenwacht und sagt zu dir, kommst du nicht von hier, Kumpel, oder was? Also wenn du dir etwas überlegst, dann mach es nicht einfach nur so oberflächlich, setz es nicht nur oben drauf und sag, ist doch lustig, wenn die Taube in heiliger Vogel ist, sondern denk es weiter bis an die Schmerzgrenze, denn nur dann ist es glaubwürdig. Und das ist auch was, wo wir oft sehen, es bleibt eher beim Oberflächlichen. Auf jeden Fall. Das ist auch ein Beispiel, was mich zum Beispiel auch enttäuscht hat, war Final Fantasy 15. Jetzt ist 16 das neue, richtig? Das wusste ich, 15. 15 hatte dieses Problem, dass es diese Welt gebaut hat, die ein bisschen monsterhunerartig war, also dass das Konzept eben war, dass die Welt besiedelt ist von großen Monstern und dazwischen sind die Städte.

Und Tankstellen, ja. Ja, und Tankstellen. Und dazwischen sind die Tankstellen und Städte, halt tatsächlich. Und ich mag das eigentlich gern, wenn Final Fantasy so ein Mix hat aus modernen Themen

und Fantasy, ich finde das gar nicht verkehrt, ich weiß, es gibt gemischte Meinungen dazu, aber ich finde, ich mag das, weil das gibt mir halt wieder dieses bekannte Unbekannte. Ich mag das gern,

[Transcript] GameStar Podcast / Von Mass Effect bis Fallout: Die besten Gaming-Universen (und Avatar)

wenn

sie sagen, in unserer Fantasy Welt haben wir noch Tankstellen und Deiner, weil das gibt mir irgendwie

ein Gefühl, mit dem ich irgendwie verknüpfen kann. Aber was dann halt schade ist, ist, dass sie sich dann keine Gedanken darüber machen, was die Konsequenz, dass wir eigentlich in der Welt leben, die von Monstern besieelt ist. Wenn wir in der Welt leben würden, wo wir nur so Städte verteilt in der Wildnis haben und dazwischen das vielfreie Fläche, wir würden ja Schutzmaßnahmen ergreifen,

dass die Monster nicht in die Städte kommen. Wir hätten ja Mauern um die Städte, wir hätten vielleicht Patrouillen um die Städte, vielleicht würde sich auch unser Kleidungsstil anpassen, vielleicht würden Leute, die außerhalb wohnen eher Rüstungen tragen oder so was. Weißt du, das hätte ja einen Einfluss, aber in der Fantasy hat das leider keinen Einfluss gehabt und das ist halt eine total verschenkte Chance gewesen. Ja, total. Auf die Tankstellen müssten noch befestigt sein, wenn da so ein riesiger Saurier reinbrechen kann. Die stehen da offen rum, jederzeit könnte dann T-Rex rumtrampeln auf deiner Tankstelle und dann ist alles vorbei. Ich meine, es ist cool für den Effekt natürlich, kann man auch mal sagen. Aber ja, definitiv, genau, zu Ende denken, das ist und ein Universum, das definitiv weiß, wo es an Müll hingehet, Cyberpunk. Richtig und Cyberpunk ist eben als Genre und als Spiel auch gut darin, bekannte Motive aufzugreifen, weil es ja verankert ist in der Realität und einfach sagt, was wäre, wenn wir die Realität nehmen, aber Sachen daran verändern. Wir sagen, es ist die Zukunft, wir haben dieses ganze Problem mit der KI, wir haben dieses

ganze Problem mit dem, was ist noch ein Mensch und was nicht, wir haben dieses ganze Problem mit Cyborgs

und so weiter und gucken jetzt, was macht das mit der realen Welt? Ja, und was Cyberpunk 2077 halt insbesondere sehr clever macht in der Umsetzung davon, ist nicht nur das, ich zitiere hier Christian Schiffer, Journalisten vom BR, der gesagt hat, das hat den besten Müll der Spielegeschichte.

Also wenn du da in die Hinterhöfe gehst, dann siehst du, richtig viel Müll, der handplatziert wurde in dieser Welt, obwohl ich muss sie mal fragen, wenn ich sie zum nächsten Mal treffe bei CD Projekt, ob sie so ein Müllalgorithmus geschrieben haben oder ob sich jemand hinsetzen muss und den ganzen Müll verteilen, egal, das war nicht der Punkt. Das ist für die erste Frage, wenn wir sie treffen. Ja, und dann möchte ich aus der Sicht des Müllverteilers in Cyberpunk wissen, wie er so die Führungsleute wahrnimmt, um auch da den Perspektivwechsel zu machen bei CD Projekt,

wenn dann der Director of Worldbuilding kommt und sagt, wir bauen diese Türme und diese Cyberpunkstadt und die Neon-Reklame, du sitzt da als Müllverteiler und denkst dir, ich verteile den Müll in den Hinterhöfen. Ich wäre lieber der Müllverteiler, ich mache gern die Detailarbeit, glaube ich.

Ist bestimmt ein cooler Job. Ja, definitiv, ist auch ein bisschen meditativ. Was ich eigentlich sagen wollte ist, was Cyberpunk halt sehr clever macht, ist, dass es eigentlich das Gute an dem Spiel, jetzt nicht nur, dass es irgendwie in dem Zustand nicht hätte rauskommen sollen, wie es damals rausgekommen ist, aber das Tolle an dem Spiel ist nicht das eigentliche Gameplay, oder die Schießereien oder Schleichen oder was auch immer du da machst, sondern dass coole

[Transcript] GameStar Podcast / Von Mass Effect bis Fallout: Die besten Gaming-Universen (und Avatar)

daran

sind die ruhigen Momente, weil Cyberpunk hat so fantastische Gespräche, einfach wo du da sitzt mit anderen Leuten und in diese Stadtkulisse schaut oder auf den See schaut, irgendwo außerhalb oder auf die Müllkippe schaut, die es halt gibt, die halbe um das halbe Umland von Night City ist ja eine Müllkippe im Endeffekt und dann wird einfach geredet und dadurch, dass dieses Spiel auch in der Ego-Perspektive gemacht ist und keine feste Zwischensequenz, sondern du dich dabei auch umschauen kannst, führst du halt ein Gespräch mit einer Figur, mit der du gerade etwas erlebt hast, für etwas Dramatisches erlebt hast und schaut dabei so in die Landschaft, lässt deine Gedanken schweifen, fängst alles auf dein eigenes Leben oder reale Themen zumindest zu beziehen und dir einfach so ein bisschen Gedanken zu machen, was wäre denn jetzt, wenn ich wirklich in dieser Situation wäre, wie würde ich damit umgehen? Was bedeutet das? Was bedeutet das, was die Figur mir hier... Ich kann das alles nicht spoilern, das sei super esoterisch, was ich jetzt sage, aber glaub mir, es ist so oder mir ging es zumindest so, dass es Momente hat, in denen man einfach voll in dieser Welt ist und irgendwie nachdenklich wird. Und das ist großartig gemacht. Überhaupt dieses ganze Cyberpunk-Thema ist ja nicht... Ich mag das so gerne, wo du mir mal erzählt

hast, dass irgendjemand ein Cyberpunk-Aufbauspiel macht, wo man einfach diese Cyberpunk-Städte baut, die kaputt sind. Das ist immer noch die schlimmste Idee, die jemals jemand im Zusammenhang von Cyberpunk hatte. Das ist eins von diesen Spielen, die zu Playway gehören. Für alle, die es nicht wissen, Playway ist dieser Publisher, der im laufenden Band Aufbauspiele raushaut, beziehungsweise nicht raushaut, sondern so erstmal Steam-Pages dafür macht und sagt, so könnte unser Spiel aussehen und dann machen sie irgendwie so Mood-Trailer dazu und ein paar Fake-Screenshots

und dann gucken sie, wie viele Leute das wishlisten und wenn das genug gewishlisted wird, dann geht das in die Produktion. Aber deswegen ist dieser Prozess unglaublich langwierig und sie haben bisher fast nichts irgendwie rausgebracht. Und sie haben... Es ist halt immer so ein Meme auch inzwischen bei uns im Team und unter Journalisten generell, egal welches Thema die einfällt, Playway hat eine Steam-Page dazu für den Aufbauspiel, immer. Und Cyberpunk war lange Zeit nicht Teil davon und dann habe ich es aber irgendwann gesehen und das heißt, glaube ich, Cyber Town oder was auch immer halt irgendwie sowas. Und ich dachte, das kann doch nicht, also habt ihr da mal länger als eine Sekunde drüber nachgedacht. Du baust dann auf Lehrerfläche diesen eigentlich schon existierenden Megakonzern und dann baust du zerstörte Städte auf dieser leeren Fläche. Cyberpunk entsteht doch nicht durch Bauen, Cyberpunk entsteht durch Geschichte von Dingen, die schon existieren. Ja, Cyberpunk entsteht durch Niedergang. Eigentlich durch den Ruinen der Zivilisation, durch Gear und durch Macht und durch all das Schlimme im Menschen, was das zerstört, was wir erreicht haben für manche, außer für die, die sehr viel Geld haben. Und deshalb ist es cool in Cyberpunk 2077 halt auch, du bewegst dich natürlich in so einer düsteren Welt, du bewegst dich eigentlich in einer hoffnungslosen Welt. Wer da auf der Straße

geboren wird, hat keine Chance irgendwann in den Konzerntürmen zu sein und dort ein tolles Leben zu führen. Aber gleichzeitig suchst du halt in diesem Universum nach Menschlichkeit und du findest auch diese Menschlichkeit an allen Punkten, sei es unten auf der Straße, wo sie sich umeinander kümmern, sei es irgendwie in den Geschichten, in den Nebenquests, die du erlebst und die

[Transcript] GameStar Podcast / Von Mass Effect bis Fallout: Die besten Gaming-Universen (und Avatar)

Schicksale

mitbekommst, die da teilweise Leuten passieren. Ich hab auch, ich kann sie nicht spoilern, aber es gibt eine Nebenquest, nach der ich da saß und dachte, es kann nicht sein. Also auch das kann nicht das Ende sein, aber es ist das Ende, weil es Sinne gibt für diese Figuren, so wie sie dann handeln und sie haben gerade erfahren, dass in ihrem Leben, vielleicht wisst ihr, was ich meine, aber es

geht um einen Politiker in dieser Stadt und sie haben gerade etwas erfahren, was ihrem Leben eine krasse Wendung gibt und sie sagen, aber sie kämpfen nicht dagegen, sondern sie sagen, dann ist das

jetzt so und gehen weg und du stehst da, im wahrsten Sinne des Wortes, allein gelassen und denkst wow, was für ein Moment, was für ein mächtiger Moment, eigentlich nur total ruhig und ohne Großbombaste erzählt in dem Moment, aber cool. Und deswegen finde ich auch, dass Cyberpunk

2077 oder dieses Cyberpunk 2020 Universum, das war ja die Grundlage des Pen and Paper, dass das ein Universum ist, in dem ich gerne mehr Geschichten erleben würde. Cyberpunk 2077 an sich ist abgeschlossen, gut, es kommt auf Phantom Liberty jetzt, das Add-on, aber das Spiel selbst hat einen Endpunkt gefunden, was immer gut ist, also es ist immer gut, Geschichten zu beenden und nicht für immer weiter zu ziehen, wie es auch weiß ich nicht, was Dragon Age Stratwulf jetzt machen wird, finden die einen Schlussspunkt oder geht es einfach immer weiter. Es ist immer gut, irgendwie Geschichten zu beenden, aber Cyberpunk 2077 hätte das Potenzial und sie machen ja auch

noch ein Spiel irgendwie in diesem Setting, das Potenzial noch andere Geschichten auf dem Niveau erzählen zu können, wie sie es jetzt schon gemacht haben und auch cool, also da würde ich gerne mehr von erleben. Ich habe gerade während deiner wirklich hervorragend vorgetragenen Präsentation ein bisschen die Gedanken schweifen lassen, so wie du in Cyberpunk, wenn jemand neben

dir raucht auf der Parkbank und habe darüber nachgedacht, wie wir vielleicht zu einem Fazit kommen können, was eine gute Welt ausmacht und basierend auf dem, was du erzählt hast, glaube ich, dass eine gute Welt ausmacht, dass du sie in einem sehr spannenden Satz zusammenfassen

kannst, den jeder versteht, aber dass hinter diesem Satz unglaublich viele Ebenen noch existieren, die wirklich alle wichtigen Winkel dieser Welt durchdacht haben und nachvollziehbar machen.

Aber ich glaube, du musst diese Welt in einem Satz erklären können und Leute damit schon hucken. Ist das eine Challenge jetzt? Ja.

Avatar. Ja, eben, da könnte ich es nicht machen, also zumindest in keinem Satz, den ich spannend fände.

Menschen sind böse. Ja, auch nicht wirklich. Das Switcher auch irgendwie so ein bisschen.

Wolfenstein, könnte alles sein. Ja, ich meine, das ist ja der berühmte Elevator-Pitch, was du nicht kurz zusammenfassen kannst, ist schon zu verkopft. Das muss schon gehen.

Ich habe einen Setting, bei dem ich es könnte, und das ist eher so ein bisschen Oddball vielleicht zum Schluss, und das ist Tyranny. Tyranny, das Obsidian-Rollenspiel, dass keiner kennt, dass viele nicht gespielt haben, was auch jetzt kein großer, kommerzieller Erfolg war, aber Tyranny war einfach ein umgedrehtes Standard-Fantasy-Setting, in dem nicht das Gute gewinnt,

[Transcript] GameStar Podcast / Von Mass Effect bis Fallout: Die besten Gaming-Universen (und Avatar)

sondern das Böse. Ja. Und du dienst diesem Bösen. Go! Das ist die Prämisse, das ist der Satz. Und wie gesagt, viele haben das nicht gespielt, aber vielleicht erklär ich es kurz, du bist in diesem Spiel quasi der Stadthalter einer dunklen Herrscherin, die Zauberkräfte besitzt, die gigantische Katastrophen auslösen können, also riesige Stürme, Vulkanausbrüche fluten, und diese Sprüche, diese Zauber benutzt sie, um diese Fantasy-Welt, in der das spielt, unter ihre Kontrolle zu bringen, ihre Armeen halt in alle Lande zu schicken, die Leute dort zu versklaven oder zumindest unter Jochen in ihrem Reich einzugliedern, und du bist dafür verantwortlich, den letzten Teil dieser Welt ja noch frei ist, oder zumindest halbwegs frei, auch noch zu besetzen. Das ist dein Job.

Und nicht nur hast du da coole Entscheidungen, die du triffst, also es gibt immer wieder Dinge, wo du einfach, weiß ich nicht, man trifft Rebellen oder du triffst, ja, dann kannst du überlegen, okay, zeig ich mitgefühl und sage ich, diese Rebellen versuchen ja nur ihre Freiheit zu bewahren, oder wir sind ja die Invasoren hier und die haben schon einen Punkt irgendwo, oder sage ich, ja, vielleicht nehmt ihr jetzt einfach alle Messer in die Hand und kämpft gegeneinander, wer übrig bleibt, kommt in unsere Armee. Also immer ein bisschen kannst du überlegen, wie du mit den Situationen umgehst, du hast in dieser Welt auch Konflikte zwischen den Spezies, also du triffst irgendwie Menschen, die Tiermenschen unterdrücken, die halt so ein bisschen so tiermenschenmäßig sind, so Hundemenschen hat. Was? Ja, also so Monster, quasi so Monster-Menschen-Wesen.

Die unterdrücken sie, die hassen sie, die finden sie fremdartig, die sind aber gar nicht böse. Und jetzt kannst du sagen, ja, aber ich bin doch hier eigentlich der Stadthalter der Ordnungsmacht, ich muss mich bei der lokalen Bevölkerung beliebt machen, ich hasse Tiermenschen auch, oder du kannst sagen, lass die verdammten Tiermenschen ruhig, haben euch nichts getan. Die sehen nur anders aus als ihr, die wollen auch nur ein schönes Leben führen. So, und solche Entscheidungen hast du dann drin. Das wichtigste aber ist, dass du je länger du das spielst und es ist nicht lang, das hat nur ungefähr 20 Stunden, je länger du spielst, desto mehr lernst du zu verstehen, dass auch diese böse Herrscherin eigentlich nicht klassisch fantasiemäßig böse ist, sondern es als ihre Aufgabe betrachtet, diese Welt zu ordnen. Und dass sie die Völker, die sie unterjocht, nicht einfach nur versklafft und zur Arbeit in ihren Minen zwingt, sondern sie gibt ihnen Rechte, sie gibt ihnen Gesetze, sie gibt ihnen Ordnung, sie gibt ihnen Gesellschaft und auch Freiheit innerhalb dieser Gesellschaft. Also eigentlich nimmt sie einen Haufen zersplitterte Königreiche und Barbarenstämme, die nichts anderes zu tun hatten, ihre ganze Existenz zu über, als sich gegenseitig zu bekämpfen und vereint sie in Frieden. Und dafür nutzt sie aber natürlich ihre schrecklichen Mittel und ihre Armeen. Und dann stehst du da und sagst, wie stehe ich dazu? Ist das richtig? Ist das falsch? Ist es 50 Prozent richtig und 50 Prozent falsch? Oder ist richtig und falsch überhaupt keine Kategorien, in denen man denken kann in diesem Setting? Und auch da, sage ich, leider war das kein kommerzieller Erfolg, leider kann Obsidian das nicht weitermachen oder konnte es bis jetzt, ich hätte gern mehr gesehen davon und mehr erlebt in dieser Welt, auch so unterschiedlichen Perspektiven, also jetzt nicht nur als Stadthalter des Bösen, sondern ja vielleicht auch als jemand, der da einfach reingeboren wird, diese Geschichte der Welt erfährt und sagt, ja, es ist doch trotzdem nicht cool unterjocht zu sein, oder? Also sehr schade

[Transcript] GameStar Podcast / Von Mass Effect bis Fallout: Die besten Gaming-Universen (und Avatar)

einfach, dass das nicht mehr Spiele bekommen hat oder noch mehr Liebe bekommen hat. Bevor wir zum

Ende kommen, muss ich noch ein Beispiel nennen, was perfekt dazu passt, sowohl zu dem Thema unterdrückte

Tiermonster, als auch zu dem Thema, zu dem anderen Thema, was du gesagt hast, es war noch ein zweites.

Ne, aber es hatte noch ein zweites Thema, ich weiß es nicht mehr, aber es war bestimmt gut, vielleicht erkennt ihr es gleich, was der andere zu machen macht. Es passt zu dem Thema unterdrückte

Tiere, nämlich Undertale, weil Undertale ist für mich auch so ein Oddball wie Tyranny, weil es eigentlich objektiv gar nicht so sehr in meine Anspruchsschublade passt, was ein gutes Universum ausmacht, allein dadurch, dass das Spiel nur, je nachdem wie lange und wie oft man es spielt, irgendwie so fünf bis zehn Stunden lang ist. Und deswegen können sie gar nicht eigentlich diese Tiefe in diesem Universum haben, das fangen sie aber auf, durch die Tatsache, ohne zu viel zu verraten, aber durch die Tatsache, dass Undertale sich durchaus bewusst ist, dass es ein Videospiel ist und dass das Teil des Universums und des Worldbuildings ist. Und es hat so viele charmante Details in dieser kurzen Zeit, es hat so einen nachvollziehbaren Alltag für diese kuriosen Monster-Kreaturen, es macht alles super nachvollziehbar, das war der andere Punkt. Es dreht

auch gut und böse. Ja, hatte ich gesagt, ja. Genau. Und deswegen muss dich das auf jeden Fall auch noch erwähnen, einfach um noch ein bisschen Undertale-Liebe hier mit reinzubringen. Ich weiß,

da kannst du mir weder zustimmen noch mich verurteilen, weil du es immer noch nicht gespielt hast, aber der Tag wird kommen und er wird glorreich und wir werden darüber podcasten.

Auf jeden Fall. Ich habe noch ein Szenario, das ich, dass ich ein bisschen schimpfen muss, weil ich sage immer, im Kern eines guten Settings kann auch ein Mysterium stehen, etwas, was du wissen möchtest, etwas, von dem du dich fragst, was ist hier passiert. Und ich hatte es neulich, was TV-Serien angehen, bei The Silo, was ein bisschen wie Fallout ist mit den Vaults, wo Leute in so einem Bunker eingeschlossen sind und du weißt nicht, warum, was ist passiert, warum dürfen die nicht raus? Und was steckt da noch so dahinter? Wird dann auch dann später ein bisschen alles gelüftet und sowas, fand das sehr gut gemacht. Gibt es leider nur bei Apple TV Plus

oder wie das heißt? Ich habe sogar das Buch damals mehr gelesen. Ich weiß noch, dass ich es nicht so

gut fand. Aber das war, das hatte andere Gründe, das hatte nichts mit dem Universum zu tun, sondern

das hatte damit zu tun, dass sie in jedem Kapitel versucht haben, einen Twist einzubauen und dann haben sie im nächsten Kapitel den Twist wieder getwistet und haben sie gesagt, just kidding, es war doch so wie am Anfang, ah nee, es war doch nicht so wie ihr dachtet. Das macht die Serie auch ein bisschen so. Aber dieses zugrunde liegende Mysterium zu sagen, ich weiß nicht, wie diese Welt funktioniert, ist so eine wahnsinnig mächtige Motivation, sie einfach kennenlernen zu wollen und so ging es mir in Horizon. Das ist das Setting, das ich eigentlich meine, Horizon Zero Dawn. Du hast

[Transcript] GameStar Podcast / Von Mass Effect bis Fallout: Die besten Gaming-Universen (und Avatar)

eine Steinzeitwelt voller Roboter-Dinosaurier und denkst so, was haben wir geraucht? Roboter-Dinosaurier,
also dass zum ersten Mal vorgestellt haben, weil sie noch saßen, wir haben eine Redaktion zusammen,
ich habe gesagt, was ist das für ein Scheiß? Das ergibt doch keinen Sinn, ich möchte nicht so ein Unfug-Universum spielen. Aber das Spiel selbst schickt dich dann natürlich auf die Reise, genau das herausfinden zu wollen. Warum leben wir hier? Warum leben wir hier in einer Steinzeit mit Roboter-Dinosauriern? Und sie erklären es, sie erklären es fantastisch, es ist großartig, diese Story, die zu erschließen und dann ist die Luft raus. Jetzt Horizon Forbidden Western, der Nachfolger, der ein tolles Spiel ist, der handwerklich fantastisch gemacht ist, der wunderschön aussieht, der Aloy hat, eine der besten Hauptfiguren aller Zeiten. Ich habe keinen Bock, das zu spielen, weil das Mysterium ist aufgelöst. Ich weiß, warum die Welt ist, wie sie ist. Natürlich können sie jetzt immer noch Geschichten reinbauen und so, aber wenn man eine Welt baut auf Basis von so einem zentralen großen Fragezeichen, das mich motiviert und antreibt,
ist es super schwer daran noch weiter anzuknüpfen und zu sagen, ja, du weißt jetzt ja, warum so ist, wie so ist, aber schau mal, hier sind noch mehr Roboter-Dinosaurier und du weißt nicht, wo die herkommen jetzt, weil die sind ein bisschen anders. Nee, das ist dann für mich nicht mehr die Motivation,
die ich gerne hätte. Das ist übrigens noch der dritte Punkt, den Undertale auch erfüllt, nämlich dieses Lückenlassen tatsächlich. Also, dadurch, dass es so ein kleines Spiel ist, lässt es einfach und dadurch, dass es das kurioseste Setting überhaupt ist und wirklich die kuriosesten Figuren hat und Monster, die alle unterschiedlich funktionieren und die eigentlich alle unterschiedliche
Völker sind und alle eine ganz eigene Biologie haben, ein ganz eigenes Leben führen und völlig sich voneinander unterscheiden, aber es lässt irgendwie genau die richtige Anzahl von Lücken, dass es ja zu einem gigantischen Fandom geworden ist. Ich glaube sogar eines der Fandoms, was also
wirklich die meisten Fan-Creations und die am meisten konsumierten Fan-Creations hat von allen Spielen,
das ist ein Rabbit Hole, wenn man da einmal einsteigt, also wie viele alternative Fan-Universen Undertale hat, wie viele, es gibt eine Serie, eine Fan gemachte Anime-Serie, die quasi alle alternativen Universen, die von Undertale kreiert wurden, in einem Universum zusammenfasst und erzählt, wie diese Universen miteinander claschen, weil genau die richtige Anzahl von Lücken gelassen wurde, dass die Leute sagen, ich möchte wissen, was in diesen Lücken ist, also fülle ich sie selbst mit Fan-Content. Das ist ja cool, das ist ja cool, das ist das, was quasi Disney macht mit allen Star Wars Serien, jetzt nur von Fans und besser. Cool. Klingt gut, wusste ich nicht, ich muss dieses Undertale, glaube ich, mal spielen, aber was ist das noch nie erwähnt?
Ja, damit sind wir quasi zu einem Fazit gekommen, oder?
Quasi ja, ich kann noch das letzte Mass Effect Stückchen Information auf den Tisch bringen, was ich noch habe und eigentlich ist keine Information, es ist Liebe, weil was natürlich wofür Mass Effect auch steht und was natürlich diese Bindung an Mass Effect schon immer ausgemacht hat, genau wie bei Dragon Age, genau wie vielleicht andere Universen,

[Transcript] GameStar Podcast / Von Mass Effect bis Fallout: Die besten Gaming-Universen (und Avatar)

die man mag, sind die Charaktere, die man darin trifft und die Verbindungen, die man zu diesen Charakteren aufbaut. Also Leava, Garrus, Mordin, Solus, der singende salarianische Wissenschaftler,

das sind Momente, die man nie vergisst, Rags auf Vermeyer die Pistole ins Gesicht zu halten und unten die Option zu haben, schieße ich oder schieße ich nicht. Unsterbliche Momente der Spielegeschichte und auch da, wenn ich denke, wenn Mass Effect fortgesetzt wird und sie arbeiten

ja in einem neuen, eigentlich ist es ja abgeschlossen, man kann viel streiten über das Ende von Mass Effect 3, aber es ist ein Ende und Shepard hat seine Geschichte gehabt oder ihre Geschichte.

Und ich denke trotzdem, wenn sie es schaffen, mir nochmal genau solche Momente zu geben, wie ich sie erlebt habe, in der alten Trilogie, nicht in Andromeda vielleicht, da war es weniger stark, leider, ich fand Andromeda gar nicht so schlecht, aber das Storytelling war weniger stark und die Bindung an die Charaktere war weniger stark und wenn sie es aber schaffen, nochmal mir diese Momente zu geben, wie damals, dass ich bei Rags wirklich in dieser Szene vor dem Monitor saß und mir dachte, was mache ich? Alles wirkt falsch in diesem Moment. Natürlich habe

ich ihn nicht erschossen, ich habe Morton Solis erschossen, dann in Mass Effect 3, weil ich dachte, es gibt keine andere Möglichkeit ihn von dem abzuhalten, was er tut und es tut mir in der Seele weh, weil ich liebe Morton Solis, aber er kann nicht tun, was er da getan hat, meiner Meinung nach. Deswegen stehe ich auch dazu, aber das sind Geschichten, die einfach immer bei mir bleiben, die meine Spielerkarriere sozusagen geprägt haben und meine Spielergedächtnis und auch das muss ein Universum ja erst mal schaffen und das zeigt halt auch, was sie eigentlich mit

ihren alten Spielen insbesondere halt geschafft haben bei Bioware, bei Dragon Age natürlich dasselbe. Das Baby mit Morrigan, man weiß nicht, was daraus wird, das war dann wieder das Problem

so ein bisschen, weil es wird ja nicht mal aufgegriffen, aber man vergisst es auch nicht. Nach diesem Baby

werde ich immer wieder fragen, in jedem Dragon Age was kommt, irgendwann muss sich das mal vernünftig auswirken, wir werden sehen. Ja vor allem wenn man bedenkt, was dafür getan werden muss.

Ja, ganz genau, keine Spoiler. Alistair möchte auch, dass sich das auswirkt.

Unter anderem, ja also ich hatte es selbst, weil man hat es ja dann auch selbst als männlicher Charakter, aber wo ist das Baby? Es wird ja ein paar Mal erwähnt, aber ich finde es mal treffen zumindest, dass man so eine awkward Szene hat, wo man sagt, ach ich bin mit hier. Ja gut, wenn dein Baby

ist, willst du es natürlich treffen, das ergibt Sinn, ich hänge da weniger dran. Ja gut, es stimmt, ja das ist nachvollziehbar. Ja ich will dann halt mal sagen, wie ist so, also was sind die Noten, was macht die Schule, bist du im Sportfein beigetreten, hast du viele nette Freunde? Ja, wie geht es da

Mama, ich muss dann auch wieder, also hui, schön dich mal gesehen zu haben, aber fraglich nach Geld.

Ja, so sehe ich das. Ja, es hat auch so eine Baseballjacke an. Ja, ich sehe es genau vor mir.

[Transcript] GameStar Podcast / Von Mass Effect bis Fallout: Die besten Gaming-Universen (und Avatar)

Es ist deine Baseballjacke, die du vergessen hast, damals vor 15 Jahren und die hat er aufgehoben, trägt sie jeden Tag. Ja, die hätte ich bräuchte ich bitte wieder. Ja, ist ein episches Item, das bräuchte ich

bitte wieder. So, jetzt sind wir abgeschweift. In der Tat. Es war ein fantastischer Talk, ich glaube, wir haben ein paar Fazits gezogen und wir konnten nicht mal über, glaube ich, alles reden, über das wir reden wollten. Nein. Ich wollte zum Beispiel eigentlich noch über Vampire Bloodlines sprechen. Ich auch. Aber da kann ich euch beruhigen, da werden wir sehr bald noch einen eigenen Podcast

zu machen, da werde ich mich dann nochmal ergehen in meiner Liebe zu Vampire Bloodlines und du dich

in Deiner. Ja, das müssen wir machen, genauso wie ich nochmal drüber sprechen muss, dass Diablo eigentlich an Action-Rollenspiele verschwendet ist als Setting. Aber egal, das sind Geschichten für eine andere Zeit. Ja. Für diesmal soll es das gewesen sein. Richtig. Und diese anderen Geschichten werdet ihr finden natürlich im Gamestar Podcast oder wenn ihr jetzt auf den Geschmack gekommen seid, uns dabei zu sehen, wie wir doof rum sitzen, während wir reden, dann auf jeden Fall auf YouTube.

Gamestar Talk heißt der Kanal. Sie hat auf mich gezeigt, möchte ich das mal kurz für das Protokoll festhalten? Ich habe so in die Runde gezeigt. Ja, okay. Das war ein sehr kompetent Gesessen heute. Ja, wirklich gut gesessen. Ja, ja, ich kann das schon. Richtig, richtig gut. Seit ich eins bin.

Es war sehr schön. Es war sehr schön mit dir. Es war sehr schön mit euch. Vielen, vielen, vielen Dank, dass ihr hier wart. Vielen Dank fürs Zuhören. Vielen Dank.
Dankeschön.

Freut ihr euch auch so auf den Winter? Auf weiße Palmenstrände, sonnige Temperaturen und türkisblaues Meer? Dann auf nach Aida, denn bei uns wartet ein winter voller Sommer. Zum Beispiel bei einer Kreuzfahrt mit Aida Perla durch die Karibik. Er lebt gemeinsam traumhafte Naturparadiese,

romantische Sonnenuntergänge und karibisches Flair. Genießt die pure Entspannung an den schönsten Orten der Welt und erlebt die grenzenlose Vielfalt an Bord. Alle Infos im Reisebüro und auf

aida.de. Und du? Wann isst du deine Pinklady am liebsten? Zum Frühstück oder gegen den kleinen Hunger? Pinklady vor deinem Schlafengehen oder Pinklady nach der Arbeit? Pinklady zu Nachtisch

oder Pinklady erst nach? Warum sich überhaupt entscheiden? Der Pinklady-Apfel, einfach immer ein Genuss. Winden Sie Pinklady in den Zieldörfern der Deutschland-Tour vom 23. bis 27. August.