

Wenn Thor Tower'd zwei Dinge wirklich gut kann, dann ist es erstens Lederjacken tragen und zweitens ein sehr großes Mysterium um seine Spiele entspinnen.

Denn die wichtigsten Mechaniken von Starfield waren selbst wenige Tage vor Beginn immer noch sehr nebulös, was natürlich die Überraschung am Ende größer macht, aber auch wie im Falle von jetzt für ein bisschen Enttäuschung sorgen kann, potentiell.

Pünktlich zum Release heißt es jetzt aber auch endlich, Elder Scrolls 6 ist aus der Konzeptphase raus, wir haben endlich mit der Entwicklung begonnen.

Also direkt mal das nächste Mysterium aufgemacht, denn zu Elder Scrolls 6 weiß man offiziell eigentlich noch absolut gar nichts.

Aber die Vorstellung ist durch Starfield jetzt endlich mal um einiges konkreter geworden, denn wir können schon die Creation Engine 2 in Aktion sehen, wir haben außerdem erlebt wie Bethesda acht Jahre nach ihrem letzten Singleplayer-Rollenspiel Quests und Geschichten schreibt und welche Fortschritte sie gemacht haben oder auch nicht.

Also tun wir es den Entwicklern gleich und nutzen den letzten Tag unseres Starfield-Spiele-Tagebuchs,

um über Elder Scrolls 6 zu sprechen.

Unsere Rollenspiel-Party besteht heute aus der verwegenden Bardin und professionellen Geschichtenerzählerin Mary von Orkenspalter TV herzlich willkommen.

Danke schön für die Einladung und ja Bardic Inspiration für alle.

Danke schön, danke schön, es läuft direkt viel besser.

Die Rolle des bösen Vampir-Magias übernimmt natürlich Micha, herzlich willkommen.

Also mal wieder völlig zusammenhanglos diese Vampir-Geschichte, aber schön auch ein letztes Mal da zu sein.

Sehr schön, dich wieder hier zu haben, außerdem ich stelle mir den Bösen-Vampir-Magia so vor wie die kleine Lego-Figur des Bösen-Vampir-Magias, die ich dir geschenkt habe zum zwanzigsten Game Store Jubiläum.

Das ist, wie ich dich sehe, das wollte ich dir noch sagen.

Ja, als so ein Typ mit so einem Hund-Spitzkragen und so einem bösen Bard, wie meiner garantiert nicht ist, wer einen flammenden Stab in der Hand hält und magische Dinge tut.

Ja, perfekte Überleitung zu Elder Scrolls 6, würde ich sagen.

Richtig, ich bin natürlich die Kriegerin mit den starken Oberarmen, das habt ihr aber natürlich total erkannt und gewusst.

Schön, dass wir uns heute hier zusammengefunden haben.

Ich habe es schon verraten, dass hier ist gleichzeitig der letzte Teil unseres Starfield-Tagebuchs, in dem wir erzählen, was wir erlebt haben in unseren ersten Tagen Starfield, aber es wird auch eine Analyse sein, was wir aus Starfield denn jetzt ableiten können für Elder Scrolls 6.

Theoretisch auch für Fallout, aber sind wir ehrlich, nachdem uns gesagt wurde, dass das nur auf einer DINA 4-Seite existiert bisher, klammern wir das mal aus.

Elder Scrolls 6 wiederum wurde wie gesagt angekündigt, dass es sich jetzt endlich in der Entwicklungsphase befindet.

Und es wurden sehr verschiedene Aussagen getätigt, wann oder in welchem Zeitraum es denn nun erscheinen könnte.

Auf der einen Seite wurde gesagt, ja, wir peilen mal so 2026 an, auf der anderen Seite wurde gesagt, ah, rechnet mal nicht vor 2028 damit, also 2035 vielleicht, mal gucken.

Ja, wann spielt Starfield noch mal, da erscheint dann Elder Scrolls 6, 2300, irgendwas.

Richtig.

Irgendwann wird es ein Update für Starfield geben, wo man innen geben, dann Elder Scrolls 6 spielen kann.

Ja.

Auf dem Holodeck, Mensch.

Es gab ja schon einen Elder Scrolls Easter Egg in Starfield, nämlich in einem der Trailer, gab es ja einen Ort zu sehen, der quasi genauso aussieht wie Iliac Bay, also der Ort, von dem man vermutet, dass Elder Scrolls 6 dort spielen wird, sprich Hochfels und Hammerfell.

Oh.

Ja.

Okay.

Also vielleicht sind die beiden Universen verknüpft.

Ich dachte, Starfield wäre insgesamt einfach eine Anspielung auf Elder Scrolls, weil es ja einfach dasselbe Spiel wieder ist, nur mit Starfield.

Naja.

Naja.

Ja, okay.

Also dazu kommen wir noch im Detail, vorher möchte ich erst mal wissen, das ist die ganz brennende Frage.

Mairi, du hast jetzt auch angefangen mit Starfield, wie ist dein erster Eindruck gewesen? Gemischt?

Also ich hab Spaß, das direkt mal vorne weg, aber ich glaube, wir alle kennen die Berufskrankheit, dass man kein Medium irgendwie sich mehr zu Gebüte führen kann, ohne die ganze Zeit so eine Pro-Contra-Liste im Kopf irgendwie abzuhaken.

Ja.

Und ich hab sehr viel Spaß mit meinem Raumschiff und mit dem realistischen Look.

Ich hatte tatsächlich zu meiner eigenen Überraschung sehr viel Spaß auch mit den Kämpfen, was bei

Bethesda-Spielen für mich persönlich nicht zwingend geht, normalerweise.

Mhm.

Mhm.

Nein, die liefen ziemlich gut.

Also selbst wenn man dann irgendwann in der Ecke steht und feststellt, schande, ich hab wirklich gar keine Munition mehr und leuchtet dann mit so einem Meanlaser irgendwie verzweifelt

von ihnen in Stüchen schneidet, hat tatsächlich, das hat für mich bisher alles ganz gut funktioniert.

Die Schiffsteuerung macht mir sehr viel Spaß.

Ich bin normalerweise eine Miese-Pilote in so etwas, aber das ist genau die Menge an Pseudorealismus

und an nicht zu viel Managen, wo ich Spaß dran habe und involviert bin, aber sich trotzdem irgendwie richtig anfühlt.

Und dann gleichzeitig entwickelt es nicht so einen Sog, nicht so ein Flow wie Elder Scrolls Spiel, das für mich in der Regel tun.

Und ich glaube, das liegt daran, dass die Welt halt zerstückelt ist.

Und das ist so meine große Sache.

Ich mein, ganz viele andere Sachen daran sind halt einfach Bethesda typisch, die Leute haben das, ich nenne das Resting Bethesda Face, alle NSCs gucken.

Ja.

Ja.

Ja.

Es ist wundervoll.

Da haben wir herzlich über Sarah gelästert, weil ich finde, dass Sarah wirklich von allen NPCs noch das emotionsloseste Gesicht hat.

Sie ist noch mal eine Stufe drüber, muss ich sagen.

Ja.

Vasko hat sehr viel mehr Gesichtsausdruck.

Vasko ist fantastisch ja mit seiner Kameralinse, wo diese Zoom-Scheibe dann nur rum...

Der hat Emotion.

Der hat Emotion.

Ohne Ende.

Ja, der da.

Das ist halt das Schlimmste, finde ich, an den Starfield-Charakteren, wenn sie lachen, weil dann öffnen sie einfach nur den Mund und machen so, ahaha, also das klingt ja wie normales Lachen, aber es sieht aus, wie diese Typen, diese Aliens aus Galaxy Quest, die Menschen verkleidet sind und sagen, ahaha, ungefähr so sehen die Starfield-Charaktere beim Lachen aus.

Also ja, Charaktere, wenn wir über Wünsche für Elder Scrolls 6 sprechen, ich glaube Charaktere werden sie nie können.

Ja, das kann gut sein.

Obwohl, aber ich weiß es nicht.

Ich möchte gleich noch...

Das ist zumindest bei den Bethesda-Eigenden Spielen.

Ja.

Bei Elder Scrolls Online ist es so hit-and-miss, was ich sehr viel gespielt habe und auch immer noch, nicht mehr so regelmäßig, aber immer noch mal immer wieder anpacke und da ist es je nach Erweiterung.

Da haben sie geschafft, da gibt es teilweise gute Endes-C's, aber in den Hauptspielen sind sie schon alle ein bisschen hölzern.

Es ist leider so, das Stichwort Charaktere ist gut, ich möchte euch nämlich gleich natürlich wieder fragen, wenige überhaupt spielt in Starfield, von dir Mairi wissen wir es ja noch nicht, vorher darf ich euch noch mitteilen, dass die heutige Folge von euch präsentiert wird.

Nein, sie wird präsentiert.

Sagt das nochmal.

Die heutige Folge wird präsentiert von unseren GameStar-PCs in der Starfield-Edition 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 Ruckel Nadieu 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 [gamestar.de/slash space](https://gamestar.de/slash-space).

Und jetzt möchte ich von dir, Mary, wissen, wir haben es in den letzten Folgen unserer Tagebücher schon sehr oft erzählt und machen auch gleich nochmal ein kurzes Roundup, was bisher geschehen ist.

Aber ich möchte unbedingt von dir wissen, der Königin der Rollenspiele, wer ist dein Charakter?

Also ich spiele ein Xeno-Biologie und habe mich für Hintergrund entschieden, dass ich mit Alien-DNA herum gepfuscht habe und dass ich Eltern habe und das dritte scheint nicht so wichtig gewesen zu sein.

Ich habe überlegt, ob ich den aufdringlichen Fan nehme.

Ja, ich bin ein Fan.

Aber ich habe mich aber echt zu seiner Gegend entschieden, weil ich nicht weiß, ob ich stark genug bin dafür.

Und nach einigem Hin und Her im Charakter-Bildung und nach WTF, ich kann meine Zähne individualisieren,

also beziehungsweise wie schwarz sie sind, die Zähne.

Okay.

Und möglichen bin ich dann bei einer sehr pragmatisch aussehenden Person gelandet und nachdem ich

vorab, also das, was man auf Social Media am meisten mitkriegt, ist, dass Leute Schnappatmung bekommen, weil man seine Pronomen auswählen kann.

Und dann habe ich beschlossen, eine nichtbinäre Person zu spielen, die jetzt they them oder they them angesprochen wird.

Und das funktioniert nämlich gut, tatsächlich auch in der Vertonung, dass es so fließend eingearbeitet mit dem Hexel, auch mit den Neopronomen, das musste ich einfach mal austesten.

Und finde ich tatsächlich ziemlich cool, dass das wirklich, also ganz smooth.

Man merkt nicht, dass sie entweder müssen sie alles mit unterschiedlichen Takes aufgenommen haben oder sie müssen das wirklich sehr sauber gekattet haben, dass dann immer das Reihen und rausgenommen wird.

Also, gefällt mir.

Und ja, also ich habe so eine pragmatische, wissenschaftlich veranlagte Person mit einem pragmatischen Haarschnitt und so mittelbrauner Haut und so der kleinen Narbe, aber nichts irgendwie Exotisches an Metall oder Tätowierungen oder sowas im Gesicht.

So eine Person, der man einfach begegnen könnte und sagen, ja, du hast zwar Resting Bethesda oder du siehst aus, du siehst aus wie eine Person, der ich einfach auf der Straße begegnen könnte.

Und dann hast du halt noch die Alien DNA.

Ja, aber das sieht man ja nicht direkt.

Das schaut sich ja nur darin.

Also außer, wenn du blinzeln, dann hast du so schlangen Augen, die von der Seite blinzeln oder so.

Das finde ich toll.

Alien DNA 5, weil ich habe sie ja auch in der Hoffnung, dass damit irgendwann was Cooles passiert, bis jetzt aber immer noch nicht.

Oder vielleicht Alien DNA 6.

Ja, oder richtig Alien DNA 6.

Ja, bis jetzt leider immer noch die einzige Möglichkeit mit der Alien DNA zu interagieren ist, dass mir ein Arzt gesagt hat, ich kann sie dir aussaugen und dann ist sie weg.

Okay, aber ich habe nichts gefunden, was sie irgendwie ermöglicht.

Weißt du, wie es dir bis jetzt ging?

Nee, bisher ist es halt eben einfach nur tatsächlich der ganz normalen Hintergrund laufende Gameplay

Teil mit, dass ich ein bisschen zäher bin, aber dafür hat Essen nicht so gut irgendwie zur Heilung beiträgt.

Dafür habe ich meine Eltern besucht, mit der ersten Option, die ich hatte, bei ihnen zu sagen, ich schick euch kein Geld mehr.

Ja.

Ja.

Hast du genommen?

Echt?

Warst du so herzlos?

Nein.

Ich habe mich mit denen unterhalten und dann war es alles sehr awkward, weil dann beende ich einfach das Gespräch und stehe dann noch so rum, während sie schon wieder anfangen, sich darüber zu streiten, wo sie das Toilettenpapier, also meine Mutter das Toilettenpapier in der Wohnung irgendwie hingetan hat.

Und ja, du kannst doch nicht ständig die Sachen woanders hinstellen, ignorieren, mich voll und ganz.

Ja, wie Eltern halt, ne?

Ja, oh, ah, und das Erste, was meine Mutter mehr oder weniger fragte, sag mal, wann kriegen wir eigentlich Enkelkinder nicht so?

Alien DNA-Mutter.

Das ändert sich offensichtlich auch in 100 Jahren nicht.

Also an der Stelle auch Eltern 5, weil in dieser Runde sind Eltern als Trade extrem beliebt.

Wir haben die letzten Folgen beinahe über nichts anderes gesprochen als unsere verrückten Erlebnisse mit unseren Eltern.

Ja.

Es war der Hammer.

Also du bist hier gut aufgehoben, wenn du die Eltern ins Dafür zu schätzen weißt.

Ja, mein Nummer 1 Wunsch für Elder Scrolls 6 ist Eltern.

Es kann kein befester Spiel mehr geben ohne Verwandtschaft.

Ja.

Ob es dann die Eltern sind oder irgendwelche anderen Leute, aber ich will in diesem Spiel Verwandte treffen können und sie müssen so ein bisschen so aussehen wie ich, aber auch so ein Standard-Template sein, dass jeder Vater ja im Spiel diese Halbglatze hat und jede Mutter auch die gleiche Frisur, egal wie man seinen eigenen Charakter gestaltet hat.

Aber das möchte ich jetzt immer, immer erleben.

Und ich musste gerade so oh sagen, als du das gesagt hast mit dem Essen, das war mir nicht mehr klar, als ich die Alien DNA gewählt habe, dass Essen bei mir weniger wirkt.

Und ich stopfe mir Chunks rein, um mich zu heilen wie ein Verrückter.

Ich sammel die alle ein und schiebe sie mir rein.

Und ich habe immer gedacht, das heilt ja fast gar nix.

Mein Gott, wie viel Essen muss ich mir in den Mund stecken, um hier meine Lebensleiste wieder aufzufüllen.

Ja, natürlich, es liegt an der Alien DNA, ich Dödel.

Ja.

Ja.

Wunderbaren Chunks mit Apfelgeschmack, die helfen einfach nicht so gut.

Also, ich muss an der Stelle noch mal sagen, ich bin großer Fan davon, dass sie so viele verschiedene charmante Essens-Items drin haben.

Immer noch großer Fan von dem Wodka-Trink-Päckchen.

Ich finde immer noch den Gedanken, bevor ich jemanden überzeugen möchte, erst mal ein Wodka-Trink-Päckchen auszupacken und wegzuschlürpen.

Fantastisch.

Ja, klar.

Also, wenn ich das nächste Mal versuche, dich von irgendwas zu überzeugen, sage ich, Moment.

Und dann schlürfe ich erst mal ein bisschen Wodka aus meinem Trink-Päckchen.

Find ich richtig toll.

Aber da kommt nämlich direkt mein erster Wunsch für Elder Scrolls 6, Essens-Animation.

Und ich weiß, es ist ein winziger Wunsch.

Aber ihr wisst auch, dass ich wahnsinnig gerne Role-Play in Elder Scrolls spielen oder Bethesda spielen.

Und ich finde das so schade, wenn Essen sowieso schon manchmal nur marginal irgendwelche Effekte hat und man es sowieso eher so aus Role-Play Gründen manchmal machen möchte, weil man zum Beispiel in der Bar sitzt und sich ein Bier kauft und dann denkt, Mensch, es wäre doch schön hier in der Bar, das Bier zu trinken, einfach kurz atmosphärisch hier zu sitzen.

Dann brauche ich eine Animation dazu, denn will ich das doch nicht im Inventar machen und kurz so ein Geräusch haben wie, glück, und dann ist das Bier weg.

Das ist doch nicht atmosphärisch.

Das würde ich mir wünschen, aber ich weiß, ich bin damit relativ allein.

Naja, ne, bist du nicht, weil das ist ja die Domäne der Online-Rollenspiele.

Das Essens-E-Mode gehört ja zu jedem guten Online-Rollenspiel dazu.

Was wäre World of Warcraft jemals gewesen, ohne ich setz mich erst mal hin und trink als Magier mein Wasser, um Mana zu regenerieren, oder ziehe mir halt irgendwie ein Orkschnitzel rein, um meine Lebenspunkte zu regenerieren.

Und das muss ja dann auch animiert sein von Anfang an.

Ja, E-Modes, ganz klassisches E-Mode-Ding.

Ja, ich meine, Captain Collins hat es in der vorherigen Folge auch schon gesagt, dass ihn E-Modes bis zu einem gewissen Grad irgendwie fehlen, dass er sich noch selbst ein bisschen mehr ausdrücken kann im Spiel.

Ich bin jetzt nicht generell ein großer E-Modes-Fan, außer wenn es halt wirklich zum Rollenspiel enorm beiträgt, wie gesagt Essens-Animation.

Ich habe es ja schon gesagt, da fehlen mir oft die ruhigen Momente leider.

Man muss sie sich selbst schaffen, dann geht es auch.

Aber allein schon dadurch, dass man weniger ruhige Momente im Reisen hat, weil man eben nicht so dieses ich reite irgendwo langen hat oder ich fahre in meinem Raumschiff, weil es lohnt sich ja nicht wirklich, im Raumschiff zu fahren und so weiter und so fort.

Deswegen fände ich es schön, wenn man wenigstens sich irgendwo mal hinsetzen und eideln könnte. Starfield hat so wenige organische Eidelmomente, wenn man sie sich nicht zwanghaft schafft.

Ja.

Es sei denn, du fliegst halt auf irgendeinen verlassenen Mond, läufst dort auf einem Monddüne, weiß ich nicht, auf so einem Mondberg und schaut dem Gasriesen beim Aufgehen zu, am Horizont und hörst dazu diese Musik und es ist wirklich toll.

Also ich mag die Musik, sie ist sehr vorlautig, weil sie selber Komponist ist natürlich mit ihnen und so, aber dann auf so einem Mond zu stehen, dieser Musik zu lauschen und diesen Gasriesen so aufgehen zu sehen, um den er sich dreht.

Das hat schon was.

Ich muss es nicht die ganze Zeit haben, weil sonst werde ich irgendwann, habe ich Erkundungsübersättigung,

die sie sehr schnell einstellt leider in Starfield, weil so toll ist es nicht.

Aber hin und wieder, es sind das tolle Momente.

Ja, aber jetzt stell dir vor, wie viel toller das noch wäre, wenn du dabei so ein vegetarisches Sandwich wechsnecken könntest.

Durch deinen Helm?

Ja, durch meinen Helm.

Unter meinem Helm.

Oder man setzt sich halt so ein Partyhelm auf und trinkt dadurch halt den Wodka aus dem Wodka-Trinkpäckchen oder so.

Ich sah eher so, dass das irgendwie so wie so einem Goldfisch-Glas dann von oben so Futterflocken im Helm runter geht.

Ja, genau.

Ich glaube, das versucht mich auf einen Mond, nein, nicht einen Mond, ich bin tatsächlich auf Luna, auf unseren Mond gelandet, weil ich das machen wollte.

Ich bin auch auf der Erde gelandet und war so, was haben wir getan?
Und das Erste, was dann passiert ist, als ich ein bisschen speziell gegangen bin auf dem Mond, dass da irgendwelche Fanatiker rumhängen.
Und ich so, hm, die reagiere ich nicht auf mich.
Pogpog, versuch sie ein zu reden, dreht sich um, zieht die Waffe, schießt mir ins Gesicht.
Okay, die KI kommt mir vertraut vor.
Oh mein Gott, ja.
Da fühlt man sich zu Hause, ja.
Ja, ich weiß gar nicht, wie viel wir schon über Gegner KI gesprochen haben, aber...
Zu wenig.
Ja, weil es keine gibt.
Es ist ja auch, ich habe so eine Alien Queen getroffen in einer Mission, die habe ich durch Treppenstufen hindurch einfach erschossen, weil sie da unten so rumgealient ist.
Und hat versucht, mich mit irgendwie Sachen zu bespuken.
Und dann habe ich sie einfach, ja, sie hat sich halt da nicht wehren können, weil sie konnte halt durch die Treppe nicht durchschießen mit ihrer Spucke.
Und so habe ich sie dann erledigt.
Ja, das ist tatsächlich leider der erste Punkt, den man nennen kann, bei dem sich Bethesda nicht ausreichend weiterentwickelt hat bisher und wo man einfach noch mehr hofft.
Wie gesagt, ich bin...
Megitsa, wie dir, Meire, ich bin nicht der größte Fan von Kämpfen in Bethesda.
Das ist wirklich nicht das, was mir am wichtigsten ist.
Aber so kann man es ja auch nicht stehen lassen.
Man kann ja nicht sagen, ah, du, ich bin es gewohnt, dass die Kämpfe scheiße sind und keinen Spaß machen und Gegner alle dumm sind.
Also erwarte ich schon gar nichts mehr.
Nee, natürlich hofft man, dass es irgendwann besser wird.
Und der Kampf tatsächlich auch integral...
Ein Bestandteil ist der Spaßmacht in Bethesda-Rollenspielen.
Und dazu bräuchte es ganz dringend eine bessere KI.
Wir gingen zum Beispiel auch zuletzt so, dass ich sehr, sehr oft, wenn ich in Basen reingehe und nicht sofort alle loote, weil halt ständig Leute von überall kommen und ich ständig irgendwie am Schießen bin und mich halt langsam vorarbeite.
Das heißt, ich loote nicht die ganze Zeit nebenbei.
Dann geht mir die Munition aus.
Also stelle ich fest, ah, ich sollte vielleicht nochmal den ganzen Weg zurücklaufen und die ganze Munition wenigstens schnell einsammeln und dann wieder zurückkommen.
Und das kann ich machen.
Die Gegner, gegen die ich eigentlich gerade auf offenem Feld kämpfe, sehen, dass ich zurücklaufen um Munition zu sammeln und denken sich, ah, sie brauchen einen Moment.
Alles gut, wir warten hier und kommen mir nicht hinterher.
Sie sind sehr fair, ja.
Es ist nett auch, ja.

Aber ich kann darauf keine Rücksicht nehmen.

Ja, tatsächlich.

Also immerhin, die Kampfmechanik selber, das Schießen selber funktioniert gut.

Das haben sie gut hingekriegt, fühlt sich auch gut an.

Aber die Leute, auf die geschossen wird...

Und es sind ja im allerüberwiegendsten Maße Leute, weil die Aliens gibt's zwar auch, aber das sind dann halt irgendwie entweder Saurier oder Monster-Fischer.

Es gibt ja auch keine richtig großen Monster so, wie die Drachen in Skyrim,

sondern halt eher normal große bis bisschen größere als dich, was diese Saurier angeht.

Ja, ich hatte allerdings, das muss ich erzählen, weil es heute ein sehr frischer Eindruck ist, ich hatte eine fantastische Mission im Spiel, die tatsächlich alienmäßig ist.

Die Alien-Filme.

Ich lande bei Nacht und Regen auf einem Planeten, um nach einer Kolonie zu schauen, um dort eigentlich nur was zu reparieren und stelle dann fest, oh mein Gott, alle tot.

Ja, und nur noch eine Frau ist am Leben und sagt mir, sei bloß still, es ist hier, es ist in der Nähe.

Und dann treibt auf diesem Planeten ein Terrormorph sein Unwesen und den muss ich natürlich aufhalten.

Es gibt da bestimmte Ziele, die ich erfüllen muss.

Aber das coole ist, ich bekomme dann einen Bewegungsmelder, der schneller piept, wenn das Vieh ich mir näher kommt.

Und das war so spannend.

Also, ich weiß gar nicht, ob das einfach nur die Stimmung war, in der ich gerade war, weil ich irgendwie gestresst war oder so, aber ich fand das so, so Nervenauftreiben, dann da durch diese Basis zu schleichen, du hörst halt dieses Beep, Beep, Beep, Beep, Beep.

Und dann umsteht der Entfernungsanzeichen, ist da 36 Meter entfernt, 18, 9 und ich dreh mich um, er ist hinter mir und ich renne einfach los.

Ich hätte auch auf ihn schießen können, er war mein Level, aber dann hätte ich sehr viel Munition gebraucht und Munition kostet Geld

und ich bin ja ein sehr sparsamer Charakter in Starfield.

Und ich bin gerannt, das Vieh ich hinter mir her, ich bin auf Dächer gesprungen, das Vieh ich hinter mir her, ich muss auf den Dächern Schalter drücken,

um Geschütze einzuschalten, die ihn dann erledigen sollen.
Er ist hinter mir her, ich bin diesen Schalter gedrückt,
ich bin da runter, unten, über den Boden gehetzt,
habe mich umgedreht, oh Gott, er ist hinter mir, weiter gerannt.
Das war richtig cool.

Und das war mal eine Mission und eine Quest,
wie ich sie, sagen wir mal, nicht direkt erwartet hätte,
weil sehr viele Quests in Starfield folgen halt
diesem befestigten Standardmuster von, okay,
geh mal darüber, hol was und bring's zurück,
also typische Fetch-Quests oder sowas.
Aber da hast du gesehen, da machen sie auch mal wieder was
aus ihrem Setting.

Einfach der Bewegungsmelder, Nacht, Regen, Gewitter
und mittendrin ich und der Terraumoff,
die umeinander rumtanzen mit dem Bewegungsmelder.
Super.

Ja, das war sehr schön.

Das war sehr schön.

Dann ist, hm?

Es hilft natürlich, wenn man sich bei Klassikern bedient
für die Story.

Ja.

Ja.

Aber dann sind wir vielleicht auch direkt schon
in der positiven Stimmung, um mal anzufangen mit der Kategorie
Dinge, die wir jetzt in Starfield erlebt haben,
die wir uns so oder so ähnlich auch für Elder Scrolls Sex
wünschen würden, also Dinge, die ihr als positives Zeichen
für die Zukunft seht.

Und ich fange vielleicht einfach mal an mit dem offensichtlichen
und auch dem Anfang, nämlich der Hintergrundgeschichte,
der eigenen Hintergrundgeschichte.

Ja.

Also das ist was, was ich mir sehr wünschen würde
für die Zukunft.

Das gab es in der Vergangenheit auch ab und zu in
verschiedenen Ausführungen und Ausprägungen.

Also natürlich Oblivion, muss ich erwähnen,
als alter Oblivionhase.

Aber in Oblivion gab es zum Beispiel das in Ansätzen,
dass man gesagt hat, man hat eine bestimmte Klasse,
die aber eben auch beeinflusst hat, wie man am Anfang
wahrgenommen wurde, also, dass man gesagt hat,

meine Klasse ist deep und dann haben sie gesagt,
oh, du hast bisher als deep gelebt.
Also es war so ein bisschen gleichzeitig Klasse
und aber auch Vergangenheit des Charakters.
Es war so ein bisschen beides.
Wie gesagt, ganz, ganz kleine Ausprägungen davon.
Und es gab manchmal Momente in Bethesda Spielen,
in denen du tatsächlich nach deiner Vergangenheit gefragt
wurdest.
Extrem selten, deswegen weiß ich noch alle drei,
in denen das passiert ist, weil ich immer aufgeregt war.
Es gab einen Moment mal in Skyrim in einer eigentlich banalen Quest,
wo man mal gefragt wurde, was eigentlich mit deiner Familie ist.
Und das war ich überhaupt nicht gewohnt,
weil man in Skyrim ja eigentlich nicht diese rollenspieligen
Dialoge hat, wo man groß was über sich selbst erzählt
oder über sich selbst preisgibt oder so,
sondern ja eigentlich immer nur sehr inhaltliche Antworten gibt.
Und da wurde man tatsächlich mal gefragt, was eigentlich
mit deiner Familie ist.
Und man hatte irgendwie die Option zu sagen,
meine Familie ist tot, ich spreche noch oft mit meiner Familie
oder ich rede nicht darüber oder so.
Das waren so die drei Optionen.
Total banal eigentlich, aber meine Güte war ich aufgeregt.
Weil das gibt für mich immer noch so ein neues Level
des Rollenspiels in Bethesda Spielen.
Und ich hoffe wirklich, dass Sie das beibehalten.
Wie steht ihr dazu?
Ja, also Eltern und beziehungsweise Vergangenheit
an so etwas, das finde ich sehr schön.
Also wirklich auch, dass man mit diesen drei Merkmalen
wirklich sich so ein bisschen seine,
was habe ich bisher gemacht, Hintergründe,
irgendwie zusammensetzt.
Ja, ich weiß, es ist Tradition, aber den Anfang,
der nicht im Gefängnis oder auf dem Weg ins Gefängnis
oder vom Gefängnis anfängt, das wird nicht passieren, ja.
Aber trotzdem irgendwie ein bisschen mehr,
als man sitzt erst mal 10 Minuten
und hört andere Leute reden oder so.
Das würde ich mir wünschen.
Ich fand den Einstieg bei Starfield jetzt besser
als die meisten von den Elder Scrolls Spielen.

Also wir haben ehrlich gesagt,
dass der Anfang einer der schlechteren
bis schlechtesten Anfänge ist, die wir erleben.
Wir sind ja darauf rumgetreten die ganze Zeit.
Also nee, das war so dieses so, hey, du hast ein Job
und lass uns den machen.
Und dann hat sich das für mich eigentlich alles
ziemlich irgendwie organisch ergeben, was da passiert.
Und tatsächlich die ersten von den NSCs,
denen man da begegnet, sind auch nicht die
mit den totesten Gesichtern.
Ja, das stimmt.
Das hat sich müde gegeben, ja.
Deswegen, es war so, für mich macht sehr viel den Reiz hier
davon aus, dass die Welt halt realistisch ist.
Dass sie von echter Raumfahrt
und halt Film wie Alien und dergleichen inspiriert ist.
Das sind Leute, die wirklich einen normalen Job machen.
Dass du auch wirklich so die Blue Color Worker
in einer Weltraum-Setting-Sache hast.
Und irgendwie mochte ich das.
Das hat mich sehr viel mehr angesprochen,
mit, du wurdest ja so zum Gefängnis freigelassen.
Oder du bist im Gefängnis und aus irgendeinem Grund
kommt der Kaiser vorbei.
Ich weiß, Geraldine, du liebst um Livien.
Es gibt einen Grund, dass der Kaiser vorbeikommt.
Muss es einem Grund geben, dass der Kaiser vorbeikommt,
wenn wir mal ehrlich sind?
Ich kann das jetzt einmal erklären.
Es gibt einen Grund, dass der Kaiser vorbeikommt,
weil es nämlich nur einen geheimen Weg aus der Stadt gibt,
wo sie ihn rausschmuggeln.
Und der führt durch deine Gefängniszelle.
Jetzt hör auf, darüber zu lachen.
Ich finde die Argumentationen sehr spannend,
weil du hast vollkommen recht,
dieses bodenständigere, die Leute machen,
einen Job in diesem Universum.
Ist das, was mir super gefallen hat, bei The Experts.
Bei der Sci-Fi-Serie, die auch auf Büchern basiert,
auf dem Leviathan Wakes.
Und da sind die ja auch am Anfang
Eisabbauer im Weltraum.

Die schürfen Eis.
Ganz am Anfang sind sie unterwegs,
Eisbrocken einfangen.
Dann geht alles den Bach runter.
Eine Reihe, die ich auch sehr mag,
wegen des realistischen Weltraums.
Da muss ich dir zustimmen, das ist eigentlich eine coole Sache.
Womit ich es immer verglichen habe,
ist mit den Fallout-Einstiegen,
insbesondere von Fallout 3 und Fallout 4,
weil Fallout 3 ist unübertroffen,
damit dich in dieser Welt zu erden,
in diesem Bunker.
Und Fallout 4 zeigt dir ja am Anfang die Welt vor dem Atomkrieg,
die dann untergeht
und dich halt 200 Jahre später in diese Einöde schickt,
um da zu gucken, was passiert ist.
Das fand ich nochmal ein bisschen einfach spektakulärer.
Aber jetzt, du hast mich tatsächlich jetzt mehr
mit diesem Einstieg versöhnt,
mit dieser Expansiparallele.
Ich kann auch insofern zustimmen,
dass ich alltägliche Anfänge sehr gern mag.
Deswegen mag ich ja z.B. auch Dragon Age Origins so gerne,
weil man da eben erst mal für eine Weile sein Leben lebt,
bevor irgendwas passiert.
Das mag ich sehr gern.
Ich glaube, mir ist einfach der Bruch dann zu gering gewesen,
wenn es da fehlt, dass dann was Aufregendes passiert.
Weil das, was dann passiert, es war auch nicht aufregend.
Du hast halt was gefunden, okay.
Aber es war halt nicht...
Also, man war so, hier ist dein normales Leben
ein milder Aufregendes.
Und jetzt geht es los.
Ich mag halt lieber, wie hier ist dein normales Leben
und jetzt passiert was richtig Aufregendes.
Aber was ich z.B. auch nicht mag, ist, wenn man es übertreibt.
Ich mochte z.B. nur ich persönlich den Anfang von Baldur's Gate 3 nicht,
weil der ist mir zu viel.
Da bin ich zu wenig in meinem normalen Leben drin,
als dass ich mich finden kann in meinem Charakter.
Da ist halt direkt alles spektakulär und apokalypse
und ich weiß selber noch gar nicht richtig, wer ich bin.

Aber ich finde, das ist schon irgendwie alles am Untergehen.
Das war mir zu viel.
Das finde ich auch interessant,
weil ich fand den Anfang von Baldur's Gate 3,
also ein anderes Spiel jetzt eigentlich gar nicht unser Thema,
aber ich fand den sehr super,
weil er dir sofort klarmacht,
das ist hier kein, obwohl es dann schon so ein Dragons ist,
kein normales Fantasy Setting.
Du hast direkt, also bist nicht das Kind aus dem Bauerndorf,
was hinauszieht, in die Welt, um den König zu retten
oder selber zu werden,
du wirst direkt auf diesem Gedankenschirm der Schiff
und wirst direkt, also für alle, die es noch spielen wollen,
keine Spoiler, aber dir wird direkt ein Grund gegeben,
danach das zu tun, was du tust.
Das fand ich super.
Also bis dann mitten in der Action sofort.
Es ist nicht so langsam reingesetzt werden in dieses Universum.
Ja, ist auch komplett Geschmackssache.
Also ich weiß, dass viele den Anfang mögen.
Ich würde auch nicht sagen, dass er objektiv schlecht ist,
nur ich persönlich mag es halt eigentlich,
deswegen will ich euch dazu stimmen,
mit dem Starfield-Anfang, ich mag es eigentlich gern,
wenn man am Anfang noch kurz sein Leben lebt
und sich kurz erstmal reifindet in den Charakter.
Vielleicht können wir uns auf eine Sache einigen
für Elder Scrolls 6, wir gehen ja davon aus,
dass man wieder Gefangener sein wird.
Und wir alle wollen mehr Hintergrundgeschichte.
Das heißt, vielleicht können wir uns darauf einigen,
auf den Wunsch, dass man entscheiden kann,
warum man Gefangener ist.
Ja, ich auch gerade gesagt, Steuerhinterziehung.
Ja, richtig.
Michi möchte wegen Steuerhinterziehung gefehlt sein.
wegen Steuerhinterziehung im Klass von Hochfels
oder wo immer es spielen wird.
Super gut.
Aber das, die Hauptsorge von denen ist okay.
Ja, dann ist nicht viel los in Hochfels.
Ja, du hast dann so ein paar Optionen,
Steuerhinterziehung, Mord oder Falschparken.

Irgendwas entfährt irgendwo abgestellt,
wo es nicht hätte stehen sollen.
Und je nachdem wirst du halt anders von den Wachen angesprochen
oder keine Ahnung.
Ich finde aber tatsächlich dieses Trade-System,
was ja eigentlich nichts älteres Kreuz typisches ist,
sondern eher eine Fallout-Sache.
Da konntest du ja früher schon die Trades wählen.
Find ich insofern halt wirklich super,
weil du deinem Charakter dadurch in Starfield
halt diese Vergangenheit geben kannst
und ein bisschen mehr festlegen kannst von Anfang an,
wer möchte ich hier sein, was möchte ich auch vorher gemacht haben.
Es hat ja jetzt nicht mit dem Dragon Age Origins
dann direkt große Folgen,
dass du eine eigene Origin-Geschichte dafür kriegst
oder eigene Quests oder sowas.
Das ist dann eine Dialogoption für manche Sachen,
aber es ist jetzt nichts,
was komplett umkrepelt.
Aber es hilft mir einfach dabei,
mich in diesem Universum zu verorten.
Und wie gesagt, wenn ich dann halt noch meine Eltern treffen kann,
was dann auch noch schön ...
Es ist wie nach Hause kommen im Spiel.
Es ist ja nach Hause kommen im Spiel
dadurch, dass man einfach
kein so unbeschriebenes Blatt ist.
Sondern du hast schon geliebt
in diesem Universum
und schreie Hinterziehung begangen
oder was da noch immer die Geschichte ist.
Das finde ich super.
Ich meine, Elder Scrolls,
das nicht wirklich festgelegt ist,
wo du vorher gelebt hast.
Selbst wenn du ein entsprechendes Volk wählst
und davon ausgehst,
dass dieses Volk ein entsprechendes Land hat,
in dem es wahrscheinlich lebt,
wird das ja nicht wirklich anerkannt.
Und meistens kommst du dann in eine Stadt,
von der man zum Beispiel ausgeht,
dass du da gelebt hast eigentlich

oder dass du sogar da eigentlich dein Haus hattest.
Aber wo hast du dein Haus?
Du kennst dann immer niemanden in der Stadt.
Man kennt dich wieder.
Niemand sagt, hey, du wohnst doch hier.
Du kommst doch jeden Freitag in Dieter Werne.
Du hast nirgendwo ein Haus.
Es ist nie festgelegt, woher du eigentlich kommst.
Es wirkt eigentlich immer so,
als würdest du von außerhalb Tamreels kommen,
was aber nicht sein kann.
Das finde ich auch immer sehr schade.
Ja.
Man ist ein beschriebenes Blatt.
Man ist ein Fremdkörper ein bisschen
oft in den Elder Scrolls wählten.
Das stimmt so.
Man könnte dann auch mehr rausholen,
tatsächlich mehr so in die Fallout-Richtung.
Mehr und vielleicht auch weirdere Hintergrundsachen.
Ich finde, der aufdringliche Fan
ist ein Schritt in die richtige Richtung.
Kontroversities.
Dass man vielleicht tatsächlich mehr Sachen macht,
die wirklich was verändern.
Entweder daran, wie sich das Spiel spielt
oder was im Spiel noch passieren kann.
Ich war auch versucht,
eine von den religiösen Optionen zu nehmen.
Vor allen Dingen, nachdem ich dann festgestellt habe,
dass man nach zwei Stunden
auf den ersten religiösen Fanatiker stößt.
Oder noch schneller.
Was das dann schon vielleicht verändert hätte.
Das finde ich durchaus auch spannend.
Ich meine,
werden garantiert in einem Elder Scrolls wieder
Fraktionen haben,
denen man sich anschließen kann oder sonst irgendetwas.
Und wenn man dann vielleicht schon
eine Vorgeschichte mit denen haben könnte,
das finde ich sehr cool.
Wie man hier sagen kann,
ich bin der und der Kirche aufgewachsen,

nur durchgehört zu dem und dem Kult.
Das ist eine andere Zugang zu,
aber dafür steht mir ein anderer nicht offen.
So etwas würde ich gerne mehr sehen,
wo auch immer wir in Tamriel sind.
Ob es jetzt Herma Feld ist oder woanders.
Ja, Armin.
Als wäre hat er immer noch den besten, dümmsten Namen.
Mal gucken.
Armin, Mary, also wirklich komplett bei dir.
Ich muss sagen,
das ist die größte Sache,
die größte Hoffnung, die ich ins Starfield hatte,
die enttäuscht wurde.
Ich dachte, da könnten sie vielleicht
vorreiter sein für Elder Scrolls 6,
dass die Fraktionen sich gegenseitig beeinflussen
oder die Dinge, die ich mache,
auf die Fraktionen haben.
Weil natürlich war es immer die Bethesda-Formel
oder auch der Bethesda-Spirit,
dass sie gesagt haben, du kannst
nichts verpassen.
Oder es ist zumindest enorm schwierig, was zu verpassen.
Du kannst theoretisch immer alles machen
und nichts verbaut dir wirklich
irgendeinen Weg.
Aber das finde ich schade,
ich möchte mir auch mal den Weg verbauen können.
Es ist auch schwer, sich was zu verbauen.
Das ist halt wirklich absurde Züge annimmt.
Weil ja zum Beispiel in Elder Scrolls
eine der wichtigsten oder die wichtigste
Regel der Diebesgilde ist,
du darfst niemals jemanden ermorden.
Aber man kann gleichzeitig Teil der dunklen Bruderschaft sein
und für Geld Leute ermorden.
Und sie sagen nichts dagegen.
Es ist für sie völlig fein,
weil sie es eh nicht mitkriegen
und weil es keinen Einfluss aufeinander hat.
Ich finde ich total schade.
Ich wünschte, es hätte irgendeinen Einfluss
und ich habe sehr, sehr gehofft, dass da fehlt,

weil sie ja in den vorherigen Storytrailern
ab und zu gezeigt haben,
dass die Fraktionen auch nicht gut miteinander stehen
und teilweise gegeneinander sind.
Alle sind gegen die Crimson Fleet.
Hab ich gedacht, vielleicht ziehen sie es da mal durch.
Vielleicht kann man da nur Teil der Crimson Fleet sein
und wenn du das bist,
kannst du nicht Teil der anderen Fraktionen sein, außer
es passiert was außergewöhnliches
oder du machst irgendwas Besonderes.
Haben sie aber nicht.
Es ist wieder komplett egal, was man macht.
Es gibt ja ja auch,
es gibt ja auch,
es gibt ja auch,
ich war ja V-Mann bei der Crimson Fleet
für das UC Militär.
Also da haben sie zumindest sich
das so weit offen gelassen,
dass man innerhalb dieser Crimson Fleet
Storyline
sich auch entscheiden kann,
kein Mordender Pirat zu sein.
Immerhin.
Ein Schritt in die richtige Richtung, finde ich.
Was ich aber auch finde,
dass wir miteinander verbunden
genug, was man da auch macht.
Weil ich habe das auch gesehen,
ich habe die Crimson Fleet hintergangen.
Ich habe sie zerdrückt
mit meinem kleinen Finger,
habe ich die Crimson Fleet zermatscht.
Ich bin der Held
der United Colonies,
der uns vielleicht nicht den endgültigen Frieden gebracht hat,
aber doch ein bisschen Seelenruhe.
Und dann habe ich mich jetzt
ganz frisch der UC Vanguard angeschlossen.
Das ist so die Bürgerpolizei
die ich jetzt mit den Jungs machen können
für das Militär.
Und die haben mich nicht darauf angesprochen.

Ich meine, ich bin der Held,
der die Crimson Fleet besiegt hat
im Namen der United Colonies
und dann komme ich in dieses Rekrutierungsbüro
der Vanguard
und sie sagen so, ja,
schön, dass du da bist.
No Name Typ.
Hier ist dein erstes Ding, mach erstmal
hier ein Kampfsimulator um zu sehen,
ob du überhaupt Eignis für den Job.
Crimson Fleet zerstört, du Idiot.
Kann ich nicht sagen in dem Moment.
Gibt es keine Reaktion drauf.
Also da fehlt einfach dann,
dass diese Systeme und die Questlinien
miteinander kommunizieren
und dann zumindest halt noch die kleine Voice Line drin ist.
Ja, ja, du bist also der Held,
der behauptet, die Crimson Fleet zerstört zu haben,
aber das gilt hier bei uns gar nichts.
Wir sind immer noch die UC Vanguard.
Das ist eine ganz andere Kiste.
Oder irgendwas wenigstens.
Ne, alles vergessen.
Immer schon.
Du kannst ja der Anführer der Magier-Gilde sein,
dann gehst du zur Krieger-Gilde
und sagst, ich will bei euch mitmachen
und sie sagen, ah, No Name Typ.
Willkommen zur Krieger-Gilde.
Dein neuer Rang ist niemand
und jetzt musst du dich hocharbeiten.
Ja.
Fand ich sehr schade.
Und gleichzeitig gehen Ihnen glaube ich auch manchmal
die Ideen aus.
Es gibt immer noch positive Beispiele dafür,
aber manchmal gehen Ihnen auch ein bisschen die Ideen dafür aus,
weil Sie haben da immer so ein bisschen hin und her,
sind ja so oft so ein bisschen hin und her gesprungen.
Morrowind war es ja noch so,
dass du gewisse Werte haben musstest,
um überhaupt Teil einer Gilde werden zu können,

was es ihnen ergibt.

Also du musstest erst mal ein gewisses Geschick haben,
um Teil der Diebes-Gilde zu werden.

Das haben Sie dann in Oblivion, haben Sie das wieder rausgenommen.
Da haben Sie dann stattdessen halt diese Aufnahmeprüfungen gemacht.
Die fand ich super.

Die waren in Oblivion wirklich toll teilweise.

Also ich liebe die Aufnahmeprüfung der Diebes-Gilde,
weil sie suchen neue Mitglieder.

Da sind noch zwei andere Leute da, die auch teilnehmen wollen.

Und dann sagen sie ja, es gibt
ein Wettkampf zwischen euch.

Wir können nur einen von euch aufnehmen.

Und wir geben euch jetzt ein Diebes-Auftrag.

Ihr sollt dieses Objekt klauen.

Und wer von euch ist zuerst klaut, der ist dabei.

Und dann musst du ja wirklich einen Wettdiebstahl
mit den anderen in Nacht- und Nebel-Aktionen machen.

Und einer von denen ist wirklich richtig gut.

Und den kannst du sogar später nochmal wieder treffen.

Der ist dann, nimm dir dann noch total übel,
dass er wegen dir nicht in der Diebes-Gilde aufgenommen wurde und so.

Das finde ich super.

Also das fand ich total toll.

Bei Skyrim war es dann wieder so ein bisschen
wischy-washy teilweise.

Das ist natürlich immer die dunkle Bruderschaft.

Was immer toll ist, wenn du irgendwie von denen benachrichtigt wirst,
weil sie mitbekommen haben, dass du jemand umgelegt hast.

Das wird nie langweilig.

Aber generell so ein bisschen,

sie suchen glaube ich von Teil zu Teil immer mehr
nach der Identität von diesen Gilden.

Weil die mittlerweile so alt eingesessen sind.

Sie können sich nicht so richtig festlegen,
ob man jetzt eine Schranke braucht,
was die Fähigkeiten angeht oder eher nicht.

Ob man eine Aufnahmeprüfung hat
oder ob man doch wie manchmal in Skyrim
einfach nur gesagt bekommt,

hol mir eine Sache aus diesem Dungeon

und dann kommt wieder herzlichen Glückwunsch.

Du bist jetzt in der Badenakademie aufgenommen.

Oh wow, krass, ich kann gar kein Instrument spielen.

Naja, passt schon, du bist trotzdem dabei.
Das fühlt sich nicht so geil an manchmal.
Ich hätte gerne mehr thematisch passende
Aufnahmeprüfungen wieder.
Und ich glaube, die brauchen generell
ein bisschen eine Generalüberholung.
Weil ich liebe jede der Gilden.
Ich finde die alle awesome.
Aber sie wurden schon so oft erzählt,
dass sie mittlerweile glaube ich einen neuen Twist brauchen.
Das beste Beispiel dafür ist die Kämpfergilde.
Weil die Kämpfergilde natürlich
sehr basic ist, in dem was sie ist.
Es ist halt eine Söldnergruppe,
die Aufträge bekommt, die nicht immer aufregend sind.
Und in Oblivion schon
machen sie sich darüber lustig,
weil eine der ersten Quests, die du bekommst,
er bekommt vermeintlich
eine Ratentöter-Quest ist.
Also die Kämpfergilden-Quest.
Und dann gehst du da aber hin
und sagst zu der Frau, die da wohnt.
Hey, du hast ein Rattenproblem im Keller.
Und die sagt dann, nein, das sind meine Hausratten.
Ich habe ein ganz anderes Problem.
Die Ratten werden gefressen
von einem viel größeren Monster.
Bitte rette meine Ratten im Keller.
Das fand ich ganz witzig.
Und dann haben sie in Skyrim halt gesagt,
irgendwie fällt uns nichts mehr ein für die Kämpfergilde.
Wie wäre es, wenn alle Wehrwölfe wären?
Also sie suchen immer noch
verzweifelt nach neuen Ideen.
Und ich hoffe sehr,
dass sie einfach mal ein bisschen frischen Wind reinbringen.
Auch eine neue Gilde mal wieder reinbringen.
Aber ich rede hier grad schon seit fünf Minuten.
Bitte sagt ihr doch mal was.
Ja, ja.
Gilden, Gilden wieder mehr
mit Profil versehen, kann ich auf jeden Fall unterschreiben.
In welchem war das, wo man in die

Magieryilde eintritt,
in dem irgendwie in den Brunnen springt
und jemand in den Ring abnehmen muss,
der einen dann aber vollkommen überlastet?
Das hat mich...
War das Oblivien?
Oh, ich erinnere mich dunkel an irgendwas, was da war.
Dieser Ring, der super schwer war, ja.
Ja, also Magieryilde.
Ich muss quasi dann die ganze Ausrüstung
in dem Scheiß bohren lassen muss.
Mehr auf ein bisschen Weiridness.
Was mir bei...
Also ich hab's da viel jetzt noch nicht lange gespielt,
aber es ist alles sehr normal.
Also es ist, ja, hier ist
ein komisches Artefakt und du hast es angefasst
und du hast Visionen.
Jetzt dreht sich meine Figur um und macht
so 2 Thumbs ab zu Shepard
im Hintergrund und so, hey,
das sind Bodies.
Dann erkundet man
und fliegt ein bisschen durch die Gegend,
aber alle Quests, die ich bisher hatte,
waren halt...
Es war nicht so überraschend, dass dabei.
Ich bin noch nicht über den,
ich jage, ein
legally distinct Xenomorph
in einer
Nicht-Alien-Kolonie
und du kannst irgendwas,
sondern also was ich bei
Bethesda-Spielen immer zu schätzen wusste,
waren die richtig weiriden Quests.
Wo du wirklich dann hinterher ausstehst
und zu einer anderen Person gehst, die's ausspielt,
du sagst, warst du schon bei X, Y
oder bist du schon nach dem Getränk Down
da aufgefacht?
Oder ist dir der Typ schon über den Weg gelaufen
mit dem Käse, was weiß ich?
Also all diese ganz seltsamen

Sachen.

Und ich finde,
viel wirkt so, wir haben uns jetzt professionalisiert,
das ist ja alles ernst
und geschneikelt und so etwas, aber
wieder ein bisschen mehr Chaos
und kuriose Geschichten
und Dinge, die vielleicht nicht
irgendwie 100%
so eine, keine Ahnung,
mehr der Ringe-Style des Erzählens
entsprechend, sondern ein bisschen mehr
eigenen Charakter haben.

Ja, auf jeden Fall.

Ja, so ein Twist, halt auch einfach. Irgendwas Kreatives.
Das hat ja bald durchs Geld gerade ziemlich gut gemacht,
das Quest, wo du erst denkst, okay, die sind an sich.
Irgendwie, hey, ich hab dann Amulett verloren.

Bring das mal wieder.

Und dann ist aber ein Twist drin.

Ich verrate dich nicht,
das Amulett, das man im Lavasee findet.

Aber das ist fantastisch.

Und so was

fehlt mir nicht an jeder Stelle in Starfield.

Es gibt Quests, die kriegen das hin
und die haben zumindest
selbst wenn es so eine kleine Geschichte ist,
die wir dann hier im Stream erzählen
oder beziehungsweise im Talk,
aber viele sind halt sehr standardmäßig.

Ja, hey, hier in der Klinik sind kranke Kinder,
ich brauche ein Heilmittel, die Klinik,
die andere Klinik ist 50 Meter weiter, hol's doch mal bitte,
weil ich hab gar keine Zeit.

Geh ich hin, komme ich zurück, kriege Geld, fertig.

Ja.

Also in Ordnung, um das Universum ein bisschen
kennenzulernen, in Ordnung, um
mich durch die Stadt zu scheuchen,
damit ich halt unterschiedliche Schauplätze kennenlerne,
was auch mal ein wichtiger Gameplay-Bestandteil
ist von Quests innerhalb von Schauplätzen.

Hier ist eine Quest, wo du Flyer verteilen musst

an die Händler in Neon,
damit ich mir halt mal diese Handelspromenade
angucke und welche Läden es da gibt
und dann bekomme ich von denen allen
auch wieder neue Nebenqueste und so weiter,
um mich einfach ein bisschen durch die Location zu scheuchen.
Aber ein bisschen mehr Überraschung
und ein bisschen mehr Holler,
das hätte ich jetzt aber nicht gedacht,
wäre schön gewesen.
Nicht, dass es das gar nicht gibt, aber
hätte ich mir mehr gewünscht.
Es ist einfach dem Setting geschuldet, hoffe ich mal.
Ich hoffe einfach, dass es nicht heißt,
was wir machen wollen in dieser Weirddness,
wie ihr sie auch richtig anspricht.
Ich hoffe einfach, dass es dem Setting geschuldet ist.
Aber es gibt gute Quests.
Wir erzählen ja seit Tagen davon.
Aber keine dieser Quests hat so das Level von,
du bist plötzlich im Albtraum eines fremden Menschen gefangen
und musst deine schlimmsten Ängste besiegen,
um wieder rauszukommen.
Oder du bist plötzlich in einem Gemälde gefangen,
wo du gegen gemalte Trolle kämpfst.
Du hast einen Trinkspiel verloren
und wirst jetzt plötzlich wach
und glaubst, dass du eine Hexel geheiratet hast.
Weißt du, diese ganzen Geschichten,
an dieses Level kommt es nie ran, niemals.
Ich hoffe, es ist dem Setting geschuldet
und kommt wieder.
Oder wir haben sie einfach noch nicht gefunden,
das kann ja auch immer sein,
weil wir erleben das Spiel ja momentan wie normale Menschen,
die es einfach nur spielen.
Wir haben es ja nicht getestet
und es ist sehr bodenständig.
Und ich glaube nicht mal, dass es am Setting liegt,
weil sie haben ja immer mal wieder auch skurrile Charaktere
und Momente drin.
Ich bin in Neon in ein Waffengeschäft gegangen,
um dem eigentlich nur diesen Flyer zu geben,
die ich verteilen musste.

Also da war es schon wieder sinnvoll,
dass man die Flyer verteilen musste.
Und der Typ, der in diesem Waffengeschäft arbeitet,
ist Kriegsveteran.
Der ist traumatisiert von den Koloniekriegen
zwischen den United Colonies
und dem Freestar Collective,
mit einem ehemaligen Kampfroboter,
der auch in seinem Laden steht
und sagt dann so,
ah, was hast du erlebt in diesem Krieg?
Und der Roboter sagt,
ich kann Ihre Anfrage nicht bearbeiten,
bitte ändern Sie Ihre Parameter oder so irgendwas,
weil er nicht versteht,
weil er nicht auf Smalltalk programmiert ist.
Und er so, ah, du kannst auch nicht drüber reden,
oder? Ich auch nicht.
Also so in die Richtung.
Es ist super, es ist wundervoll.
Aber es folgt daraus
eine interessante Quest,
die sich weiter mit denen beschäftigt.
Es folgt eine Quest daraus,
die besteht aber nur darin,
dass jemand den Roboter folgesprayt hat mit Graffiti.
Also er ist irgendwie voll bemalt mit irgendwelchen Zeug.
Und dann sagt halt dieser Ladenbesitzer,
ja, das waren irgendwelche Gangster,
die mögen mich nicht,
weil wir mal ein paar davon erschossen haben,
als wir versucht haben, den Laden zu überfallen.
Und dann haben sie meinen Roboter hier beschmiert,
finde den Typ, der das gemacht hat
und erteile ihm eine Lektion.
Er hat sich mehr mit denen zu tun hat.
Sich an die Erinnerungen des Roboters anstößelt,
um rauszufinden, was der im Krieg gemacht hat.
Oder so was.
Da denkst du dann so, ah,
holt euch noch ein paar richtig gute Autorinnen und Autoren
und haut mal noch mal rein.
Weil das wäre toll gewesen.
Und die Grundidee war ja da.

Ja, es hat wie gesagt,
es hat sehr liebevolle Details in der Erzählung teilweise.
Das will ich überhaupt nicht kleinreden.
Es hat auch wirklich spaßige Quests.
Ich hatte so viel Spaß,
als ich ihr Assistenz der Geschäftsleiterin wurde,
was ich die letzten Tage erzählt habe.
Das ist fantastisch.
Und irgendwie Bewerbungsunterlagen anderer Leute vernichtet habe,
damit ich selber den Job bekomme.
Also fantastisch.
Ich habe mit der Führungsetage
des Konzerns, für den ich arbeite,
gesprochen.
Ich war im Meeting mit der Führungsetage
und habe Kaffee verteilt an die Leute
und habe dann von denen gesagt bekommen,
dass ich gefälligst pünktlich
und schnell sein soll.
Keine Probleme verursachen.
Und soll doch dann bitte Bescheid sagen,
wenn irgendwelche Probleme sind,
weil dann wird mir das vom Gehalt abgezogen.
Also ja, es gibt solche
immer mal wieder skurrilen, netten Momente.
Aber das ist ja wie meine normale Arbeit auch.
Richtig. Es kommt trotzdem
immer noch nicht daran heran,
ob man jetzt, weiß ich nicht,
sich auf eine Hochzeit einschleicht
und einen schrecklichen Unfall inszeniert,
um die Braut umzubringen.
Ich rede von Skade und nicht von unserer Arbeit.
Davon habe ich bis heute Alpträume
von der...
Nein, nicht Alpträume, aber ich habe so schlechtes Gewissen gehabt.
Ich habe die
Braut von Balkon gekickt, nachdem ich sie abgestochen habe.
Das ist so...
Ich habe...
Das ist die dunkle Handkreist.
Dass irgendwie so
auf zwei Dritteln kriegst du einen Auftrag,
eine Braut auf ihrer Hochzeit zu ermorden.

Ja.
Ich glaube, du kriegst wirklich Bonuspunkte,
das heißt, ich habe sie als sie rausgehen
auf den Balkon, um quasi zu der Menge zu sprechen.
Wir sind alle so glücklich tauchig,
von dem Nauf mit dem Messer.
Nein, das ist wieder einer dieser Momente.
Seit Jahren sage ich herständig Sachen
über Skyrim, die ich nicht wusste.
Hier ist wieder einer.
Weil ich natürlich nie dunkle Bruterschaft spiele,
weil ich bin ja kein...
Ja, das hat sich mir ins Gehirn gebrannt.
Ich habe die dunkle Bruterschaft vor allen Dingen um zu wissen,
wie es funktioniert gespielt und ich habe danach
aber den Speicher stand bevor ich das gemacht habe.
Das habe ich damit leben konnte.
Also tatsächlich diese Role-Playing-Instincte,
die man dann häufig auch hat,
ja, ich weiß, da fehlt noch nicht.
Weil...
Ich spielte jetzt, wie gesagt, noch nicht lange.
Ich habe heute früh erst angefangen
und dann jetzt quasi bis eben durchgespielt immerhin.
Und das ging auch ganz gut.
Aber es ist halt so,
dass die meisten Antworten halt schon so,
ja, ich bin nett,
ihr seid alle doof
und dies ist mein neutrales Zwischending
halt irgendwie wenig, wenig, wenig flair
von der Figur, die man spielt,
sich darüber ausdrücken lässt
in erster Linie.
Und...
Das ist auch nichts irgendwie jetzt wahr,
dass mir so irrsinnig im Gedächtnis geblieben ist.
Auch zum Beispiel auf dem Mond
der Erde landen
oder auf der Erde landen.
Ich weiß, dass das für mich zum Beispiel
im ersten Mass Effect nun unglaublich beeindruckender Moment war.
Stimmt.
Mit einem Hobby-Astronomen-Vater

aufgewachsen
und diese Tatsache,
dass Menschen auf dem Mond waren,
fand ich immer absolut beeindruckend
und faszinierend.
Und diese Wunscherfüllung,
dass das erste Mal selber zu machen war
beim Mass Effect, auch wenn es natürlich
grafisch zu dem Zeitpunkt halt...
Naja, es war da, ne?
Irgendwie war...
Bemerkenswert, hat sich absolut festgesetzt.
Und hier war so, ich lande auf dem Mond,
weil ich auf dem Mond herumlaufen will
Ja, so ließ den Amerikaner damals auch.
Ich glaub, die waren ein bisschen...
Ach komm, die hatten doch Spaß.
Beziehungsweise die hatten Spaß,
damit mit der
schwerkräftlich klarzukommen, den ganzen Zeit auf dem Arsch zu landen.
Ich bin wirklich...
Ich mag realistische Raumfahrt,
ich mag tatsächlich auch die reale Raumfahrt.
Ich habe es geschafft, endlich mal
im Kennedy Space Center zu sein,
ein Stück echten Mondstein angefasst.
Also, dass Menschen es geschafft haben,
einen anderen Himmelskörper zu besuchen,
für mich absolut faszinierend.
Deswegen sind so semi-realistisches Science-Fiction-Settings
für mich auch immer etwas,
was für mich so Traum, Wunscherfüllung,
Fantasien und dergleichen sind.
Und so hübsch, Starfield ist,
aber irgendeine Kleinigkeit fehlt.
Also, es sieht teilweise so
schön aus.
Und dann läuft man durch die Gegend, und es kennt
irgendwelche Tierchen oder Bautsachen ab.
Oder steht da irgendwie mitten in der Wüste
Europas.
Und guckt in den Himmel und denkt sich,
naja, immerhin, ohne Atmosphäre sieht die
Milchstraße viel schöner aus.

Aber
irgendwas
fehlt.
Ist ganz komisch.
Ich versuche noch, vielleicht schaff ich es noch
bis zum Ende dieses Podcasts draufzukommen.
Was fehlt?
Aber ich glaube, es ist irgendwie so eine allgemeine Beliebigkeit.
Es hatten nicht genügend
dann irgendwie Ecken und Kanten in der Umgebung,
die man hat.
Was wahrscheinlich daraus entsteht, dass sie halt generiert wird.
Soweit ich das hier verstanden habe.
Und nicht irgendwie festdesignt ist.
Aber es ist halt, ja, nette Kulisse.
Da, ich habe Eisen gefunden.
Und
irgendein anderes Mineral, das ich aussprechen kann.
Jetzt fliegen wir wieder.
Ja, es gibt so viele Monde.
Es ist halt,
haben wir gestern schon ein bisschen drüber gesprochen
bei unserem Weltraum Talk.
Es ist einfach
an irgendeinem Punkt.
Du hast halt dann
jeder Mond, auf dem du landest,
natürlich sind es unterschiedliche Monde,
aber dann ist doch jeder Mond halt irgendwie dieser felsige Planet.
Und ja, es ist toll,
dann einmal drüber zu laufen, der Musik zu lauschen
und den Gasriesen aufgehen zu sehen.
Aber dann ist es auch mal wieder gut.
Und dann muss ich mal wieder was originelles
und kreatives erleben.
Und der Mond in Starfield ist natürlich dann,
also der Erdmond,
unser Erdmond in Starfield
kann die Erde nicht
aufgehen sehen kann
mit ihren Lichtern und bewohnten Kontinenten,
denn sie ist ja nicht mehr bewohnt.
Es geht halt ein Wüstenplanet auf,
das könnte auch Dune sein

oder so.

Das wäre noch cool vielleicht.

Das ist halt, ja, ich verstehe,

warum die Erde nicht mehr besiedelt ist,

weil sie natürlich nicht die Erde hätten nachbauen können.

Auch mit diesem System, wo man überall landen darf.

Du kannst ja nicht die komplette Erde, also,

das wäre ja totaler Quatsch gewesen.

Wenn es da nicht mehr gibt,

ist es nichts Besonderes mehr,

sie zu besuchen und auch den Mond zu besuchen

und auf die Erde zu schauen.

Weil allerdings, ja,

könnte halt jeder x-beliebige Flumpfplanet sein jetzt.

Ja.

Ja, es ist so hübsch,

weil irgendwie so das letzte Paar.

Und ich weiß, das ist wahrscheinlich von mir

auch irgendwie so beschweren auf hohem Niveau.

Dafür weiß ich andere Dinge sehr zu schätzen.

Ich mag das Design von den Stationen wirklich sehr.

Oder von den unterirdischen Anlagen

eben weil sie sich echt anfühlen.

Das funktioniert wirklich gut für mich.

Und auch das Innere der Raumschiffe.

Ich mache jedes meiner Türen

und meiner Luftschleusen

mache ich sehr sorgfältig auf und wieder zu.

Und ich ziehe auch meinen Anzug

und Helm an und aus,

wie es sich gehört.

Also, so viel Roadplaying ist da.

Ja, weil ich laufe doch nicht irgendwie

auf einem Planeten,

wo die Luft atembar ist,

die ganze Zeit im Raumanzug rum,

aber da habe ich tolle, graue Kleidung,

die ich ansonsten tragen kann.

Ja.

Und die Raumschiffe von innen,

also das ist ja das,

da freue ich mich drauf.

Und da bin ich neidisch auf die Leute,

die schon weitergekommen sind

und die Kohle dafür haben,
an meinem Raumschiff rumzudocken
und dann drin rumzulaufen, wie es sich verändert hat.
Ja, das habe ich heute gemacht.
Ich habe endlich die Fettbär
mal so richtig aufgepimpt,
wie ich den höheren Fliegenskill freigeschaltet habe.
Also Flugskill, nicht Fliegen,
die um mich rumschweben,
sondern um die besseren Schiffe fliegen zu können.
Und habe sie breiter gemacht,
mehr Wohnmodule reingebaut.
Man kann ja die Inneneinrichtung
der Raumschiffe nicht so detailliert gestalten
wie die von Raumbasen, die man baut,
auf dem Planeten Oberflächen.
Aber du kannst diese Wohnmodule
in unterschiedlichen Konfigurationen wählen
und ich habe dann eine fette Kapitänskajüte
da dran gelötet
mit einem Kamm,
wo ich schön meine Waffen und Rüstungen
reinräumen kann.
Anziehpuppen auch, dass man sie sieht.
Und das erste, was ich gemacht habe,
war tatsächlich, in das Ding einzusteigen
und durchzulaufen
und meine neue Domäne
zu genießen.
Wie Han Solo, als er zum ersten Mal
auf den rasenden Falken kommt.
Das ist toll.
Natürlich habe ich die Waffen auch aufgerüstet
und dann den ersten Piraten,
wo im Weltraum lachend weggepustet,
weil er halt auch im Level viel niedriger war
als ich.
Super, ich liebe diesen Raumschiff-Editor.
Ich liebe es, wie du sagst an,
in dieses Schiff einzusteigen
und ist mein fliegendes Zuhause.
Und so wie mein Campingwagen,
in dem ich wohne.
Das macht Spaß.

Und dann ist da Gideon, mein Crewmitglied.
Gideon, der Waffentyp
mit seiner Familie, der hochverschuldete,
arme Mensch.
Dann sagt er immer,
hallo, wenn ich reinkomme, hallo, Captain.
Und ich so, hallo, Gideon.
Und dann geht es los.
Dann heben wir ab.
Das ist wirklich toll.
Ich fraternisiere nicht mit meiner Crew.
Ich bin introvertiert im Spiel.
Ich muss nicht viele Worte mit Gideon wechseln.
Wir verstehen uns auch so.
Aber das ist halt einfach atmosphärisch.
Das finde ich klasse.
Da kommen wir direkt schon zum nächsten Thema,
wo man vielleicht die Verknüpfung
ist.
Das Hausing ist ja ein Thema in Elder Scrolls seit auch
dem Hardfire DLC von Skyrim.
Da gab es das ja auch schon in einer relativ modularen Form.
Auch wenn es immer ein bisschen wonky war,
Sachen irgendwo zu platzieren.
Man hatte dann noch diesen Teleportstab,
der Sachen vereinfachen sollte.
Aber naja, schwierig halt.
Aber es war ein Thema.
Es war ja auch immer ein großes Thema in Elder Scrolls Online.
Da gibt es viele Leute, die das Hausing sehr mögen.
Die das auch für sehr gelungen halten.
Ich bin mir sehr sicher,
dass es wieder vorkommen wird.
Aber wir haben ja vorhin kurz drüber gesprochen.
Du meinstest, dass ja jetzt die Frage ist,
wie sie dieses mobile Housing quasi umsetzen wollen.
Da ist meine Hoffnung,
wenn sie das wieder mit rein nehmen
in Elder Scrolls, was sie jetzt
in Starfield geschafft haben,
dass sie endlich mal Camps einbauen.
Camps sind für mich
so relevant für Rollenspiele.
Die haben mir immer gefehlt in Elder Scrolls.

Es gibt tolle Mods, die Camping erlauben,
dass du selber Camps bauen und aufschlagen kannst.
Aber das kam halt nie im Grundspiel vor.
Und ich hoffe so sehr,
dass sie das jetzt mal machen.
Das würde mich so happy machen,
wenn du mobile Camps errichten könntest,
um einfach auch mal die Reise
irgendwie angenehmer zu gestalten.
Weil ich sage es immer wieder,
Reisende in Elder Scrolls spielen
ist eine meiner liebsten Beschäftigungen.
Ich verzichte sehr gern auf die Schnellreise.
Aber da brauche ich persönlich dann auch Camps.
Also ich mag das gern,
wenn es irgendwie Nacht wird
und Reis jetzt nicht sofort weiter.
Sondern ich gucke, was hier das nächste Gasthaus ist.
Aber wenn es keins gibt,
will ich vielleicht auch einfach meinen Camp aufschlagen.
Oder wenn ich kein Geld habe.
Oder kein Geld ausgeben möchte.
Oder mir das Gasthaus nicht gefällt.
Ja.
Vorna 1976 hat das ja gemacht.
Da hast du ja dann mobiles Camp,
was auch komplett einfach dein mobiles Haus ist.
Also du kannst einfach ein Haus in die Landschaft stellen.
Das ist vielleicht ein bisschen übertrieben
in Elder Scrolls Sex.
Aber das, was man dann da hin kippt.
Aber das ist so ein bisschen
auch wieder wie in Baldur's Gate.
Dass du halt so ein Lager aufschlägst
und da sind dann auch NPCs,
die mit dir in irgendeiner Form verbunden sind.
Auch das war ja in Fallout 76 so.
Nur halt irgendwie aus technischen Limitierungen
oder sowas immer nur einer.
Also du hattest ja Begleiter aus allen Fraktionen.
Aber immer nur eine Person konnte da sein.
Das war dann ein bisschen komisch.
Aber diese Idee einfach,
wie in Baldur's Gate dann Lager aufzuschlagen

mit den Leuten mal quatschen zu können.
Weiß ich nicht. Lagerfeuer zu sitzen
und vielleicht auch ein paar
spezielle Dienstleistungen da angeboten zu kriegen.
Welcher Form auch immer.
Oder Würfel, Poker zu spielen
oder was auch immer in dem Spiel halt geht.
Finde ich toll.
Ja, wäre sehr cool.
Ja, das war es, was mir auf jeden Fall noch fehlt
für die Immersion sag ich mal.
Also ich find's cool, wenn wir auch immer sich's umsetzen würden,
wenn man da jetzt einen Planwagen hat
oder was auch immer da jetzt irgendwie eine Option wäre.
Oder eine Kutsche,
die man halt hinter sich herziehen kann,
wo man dann sein Lager auspacken kann.
Dass sie ohnehin ja auch wieder mehr,
du sagst es schon mit den Begleitern,
mehr Fokus auf, ich ignoriere jetzt, dass du mich gerade auslachst,
mehr Fokus auf Begleiter.
Ich fand nur die Kutsche sehr witzig.
Einfach mir die Vorstellung, dass immer so 2 Ochsen
so eine Kutsche hinter dir herziehen,
immer wenn du nicht umdrehst,
die Ochsen da mit der Kutsche.
Und ich gehe mal hier in den Dungeon
und die Ochsen versuchen sich dann in den Dungeon
und ich muss doch gerade im Tattoo also schon gesagt,
dann dachte ich auch erst dann, warum nicht einfach ein Schiff,
weil Hammerfeld hat genug Küste beziehungsweise.
Hab ich auch gesagt,
hab ich hier vor unserem Talk gesagt,
dann wurde ich ausgelacht, weil es hieß, da ist zu wenig Küste.
Ich hab nicht gesagt, es hat zu wenig Küste.
Nein, nein, nein.
Ich bin mir ein bisschen laut geworden.
Nee, es hat natürlich Küste.
Es ist ja Eliak Bay,
was einfach diese Gegend um Hammerfeld
und Hochfelds ist, in der es mutmaßlich spielen wird.
Aber was halt die Frage ist,
es hat halt nicht wirklich viel Gewässer,
dass du durchqueren müsstest.

Also es hat halt Gewässer am Rand,
aber wenn es wirklich nur die beiden Gebiete sind,
dann wüsste ich nicht, wo man mit dem Schiff hinfahren sollte.
Also außer sie machen irgendwie noch
die Somerset-Insel dazu oder so,
das wäre mega,
wenn es jetzt tatsächlich irgendwie drei Gebiete wären
und die Somerset-Insel liegt ja durch das Meer
nebenan quasi,
das wäre eine Idee.
Aber ansonsten ist es ein bisschen schwierig,
wo man da langfahren sollte,
weil es ist nicht wie zum Beispiel
in Syrodil aus Oblivion,
da hast du ja echt relativ viel Wasser in der Mitte gehabt,
wo du wirklich auch durchschwimmen konntest.
Ich muss ein bisschen
an verschiedene Housingoptionen
in Elder Scrolls Online denken,
weil da gibt es ja durchaus welche,
die kann man ja ohnehin teleportieren,
aber es gibt ja auch welche, wo es wirklich Sinn macht,
dass man sie dabei hat.
Es gibt ja zum Beispiel ein Haus in so einer Schneekugel
oder sowas.
Welche, die halt wirklich
in einer anderen Sphäre entrückt sind.
Das ist ja
generell bei der Lore von Elder Scrolls
absolut möglich, dass man seinen Lager
wirklich einfach mit immer dabei hat
und Leute dann auch dahin mitnehmen kann.
Oder halt, was wirklich sehr, sehr knuffig wäre,
seine Schneekugel hinstellen.
Dann reintippt vor allen Dingen.
Bei der Schneekugel
in Jesu ist es ja toll,
dass man wirklich die Umgebung dann oben
an dem Himmel sehen kann durch das Glas,
weil man wirklich dann in dem Ding quasi drin ist.
Das ist ja super.
Also da gibt es wirklich
eine Menge Ideen, die ich mir vorstellen kann.
Und ja, ich habe es

bei Baldur's Gate 3 jetzt wieder gemerkt,
wie sehr ein gutes Camp Spaß machen kann
in einem Rollenspiel.

Und

mit das Beste ist und bleibt natürlich
das von Dragon Age Origins.

Ja.

Wo man halt wirklich viele Interaktionen hatte.

Ich meine, Bono ist jetzt bei Baldur's Gate 3
das Oylian Bear Baby in meinem Lager.

Wir beide.

Beste Kumpels, ja.

Bruinen und Oylian Bären und Schlagbares Tigen.

Aber

sowas krieg ich mir vorstellen.

Also Dragon Age Origins,

hast du immerhin diese Nacktratte,

die irgendwann an deinem Lager stehen kann?

Es gibt eine Quests,

in der man so eine Nacktratte adoptiert.

Das ist jetzt aber gemerkt zu Alistair.

Sorry.

Du weißt, ich bin nicht sein größter Fan.

Diese Nacktratte ist schon wieder in meinem Lager.

Also entschuldigen,

seid Alistair mal zu mir,

der Menschenfrau,

die vorher mit ansehen musste,

wie vor ihren Augen ihre komplette Familie
abgeschlachtet wurde.

Und Alistair daraufhin zu mir meinte,

ich weiß nicht, hast du schon mal jemanden verloren,
der dir nahesteht?

Ja, Alistair.

Meine komplette Familie vor einer Woche.

Also seitdem bin ich nicht mehr der größte Fan
von ihm.

So ist er.

Er ist wirklich wütend.

Das muss dann ja aber schon fortgeschritten sein,

weil er hat als der besten Gespräch,

sorry, ich schweife ab,

aber das Gespräch mit dem Heavy-Ever-Lick-The-Lamp-Poster-Winter.

Ich glaube, das habe ich schon mal irgendwie zitiert.

Aber das ist auch so eins,
das ich eingebrannt hat.
Mit ihm drüber redest,
ob man jemals schon mal Sex hatte.
Ja, Alistair, ne?
Die Nacktratte.
Aber wir sind gar nicht so sehr abgeschwiffen,
wir sind abgeschweift,
wir sind am richtigen Punkt angelangt,
nämlich den Begleitern.
Weil Begleiter haben in Elder Scrolls
immer eine sehr untergeordnete Rolle gespielt.
Ich habe es schon ein paar Mal erwähnt.
Manchmal habe ich mir selbst Begleiter
in Oblivion gegeben, die eigentlich nicht da waren.
Weil ich einfach Leute,
die einen nur temporär begleiten,
nie wieder entlassen habe.
Ich habe eine Gang gegründet
mit dem verrückten Fan.
Mit einer Org-Damen namens
Mazoga, die eigentlich nur will,
dass ich sie kurz nach Fischerfelsen rüberbringe.
Und Martin, natürlich.
Das ist mein Rollenspiel-Party
in Oblivion, die ich sehr mag.
Und ich mag es sehr gern,
wenn ich mit ihnen spreche.
Und Mazoga immer so Sachen sagt,
wie bringt mich nach Fischerfelsen?
Jetzt, aber sie weiß schon längst,
wir sind seit Jahren unterwegs.
Ich bring sie nicht mehr nach Fischerfelsen.
Sie sagt es auch nur noch so liebevoll,
sie weiß schon, wir gehen nicht mehr nach Fischerfelsen.
Wenn ich Martin anspreche,
dann sagt er auf zur Veynon-Priori.
Und er weiß genau, wir gehen nicht zur Veynon-Priori.
Es gab vorher schon Möglichkeiten,
Begleiter zu haben.
Dann gab es natürlich das Husqvar-System in Skyrim.
Aber die Begleiter
waren einfach nie besonders aufregend geschrieben.
Nun haben wir ein neues Begleitersystem

in Starfield,
das zumindest Fortschritte gemacht hat.
Es ist immer noch nicht zu vergleichen
mit Partyrollenspielen,
aber das wird es wahrscheinlich auch nie sein,
weil es ein anderes Genre ist.
Wie geht es Ihnen?
Wünsche, was Begleiter angeht
in Elder Scrolls 6?
Ich weiß mich ja, du hast Begleiter.
Ich brauche keine.
Ich habe gerne welche,
die in meinem Camp oder in meinem Schiff auf mich warten,
wie Gideon arbeitet
für mich, weiß nicht, ob ich es erwähnt habe.
Aber ich meine,
das Tolle an Begleitern
ist natürlich jetzt auch wie ein Baldur's Gate 3,
wenn sie alle ihre Geschichten mitbringen
und auch interessante Geschichten mitbringen,
zum Showdown,
mit ihrer eigenen Quest.
Das ist natürlich eine eigene Kunst.
Auch insbesondere in Oldschool-Rollenspielen.
Aber es ist eine Kunst,
die Bethesda nicht beherrscht
oder nicht beherrschen möchte auch bisher.
Ich finde jetzt auch,
soweit ich sie kenne,
ich kenne sie nur sehr oberflächlich,
aber die Leute bei der Constellation
interessieren mich überhaupt nicht.
Ja, sie haben zum Teil auch interessante Geschichten,
was ihre Hintergründe angeht.
Ja.
Der beste Begleiter der Constellation
ist Vasco.
Von dieser Meinung nicht abweichen.
Das ist auch der beste.
Die besten Dialogoptionen,
die besten Kommentare aus dem Off.
Ja.
Das erste Mal, als er sagte,
Hi, oh, entschuldige,

ich habe versucht,
eine lockere Gesprächseröffnung zu machen
und ich fürchte, sie ist mir misslungen.
Janurieren Sie das?
Ja, genau.
Und dann kennst du einen menschlichen Witz?
Ja, es steht gerade einer vor mir.
Gold, absolut.
Der Roboter ist der beste Mensch.
Ja, wer auch immer den geschrieben hat,
gut gemacht.
Jetzt möchte ich nun
ein Steampunk Dv-Mare Roboter
in Ender's Call 6,
der einfach dasselbe ist,
nur in dieser Steampunk-Version.
Ja.
So ein klappriger Centurio,
dass es die Dv-Mare Roboter
unter die ganze Zeit
irgendwelche Kommentare von sich gibt.
Genau.
Die heute mehr nicht mehr so sind wie
die Leute, die ihn gebaut haben.
Hey, Dwemer,
kurzer Exkurs, weil du sie gerade ansprichst,
ich habe schon so lange die Hoffnung,
dass die Dwemer irgendwann mal eine größere Rolle spielen werden
in einem Elder Scrolls-Teil,
weil ja immer in der Lore davon erzählt wird,
also je nachdem, wer es erzählt,
es ist weniger eindeutig,
dass manche sagen, sie sind sich sehr sicher,
dass sie bei der Schlacht am Roten Berg umgekommen sind.
Manche sagen aber auch, sie sind einfach verschwunden
und niemand weiß so richtig,
ob sie gestorben sind oder ob es irgendein Vorfall gab,
durch den sie verschwunden sind am Roten Berg.
Und das finde ich super cool,
weil die sind so ein tolles Volk,
haben so eine tolle Geschichte
und es wurde so viel schon von ihnen erzählt.
Die Dwemerruinen gehören ja auch zu den Highlights
in Skyrim.

Und ich hoffe so sehr,
dass die irgendwie noch eine Rolle spielen werden,
deren Dwemer ist, dass man irgendwie rausfindet,
was mit ihnen passiert ist,
dass man rausfindet, dass sie doch noch leben,
dass wir noch so einen Wunsch, der damit dafür nichts zu tun hat,
aber den ich von Herzen habe an Elder Scrolls 6.
Es gab ja schon einen Morrowind.
Ich wollte gerade sagen,
ich bilde mir das ein,
aber war das nicht der ganze Blockpunkt in Morrowind?
Ich hatte gerade diesen Mandela-Effekt,
das Gefühl hatte ich ja,
nämlich an die Realität, anders als ihr,
aber ansonsten alles gut.
Entschuldige, aber das ist ja nun schon wieder ein paar 100 Jahre her.
Und ich würde einfach gerne noch mehr
von dieser Story erfahren,
weil sie hier streuen immer schon so viele Hinweise,
was das angeht.
Ja, vor allem,
weil generell sind ja Ruinen
und Dinge, die in der Welt Vergangenheit geben,
super wichtig einfach.
Weil du dann siehst, okay, das ist ein Universum,
das nicht angefangen hat mit der Charaktererstellung von mir,
sondern wo es noch ein paar 100 Jahre Vorgeschichte gibt.
Und die Dwemer sind halt da
im Elder Scrolls Universum
ein ganz wichtiger Faktor,
gerade wegen dieses Mysteriums.
Deswegen bin ich so hin und her gerissen,
einerseits hoffe ich, dass es irgendwann mal aufgeklärt wird,
andererseits hoffe ich das nicht,
weil ein unaufgelöstes Mysterium ist das beste Mysterium,
das immer noch die besten Geschichten erzeugt.
Aber ich bin total dabei, ich liebe die Dwemer.
Das weiß man schon, zu welcher Zeit.
Also, ich mein, bisher ist ja alles nur Gerücht,
aber wurde auch gerüchtet,
wann das Spiel spielen soll,
weil das ist ja nicht immer linear bei Elder Scrolls,
sozusagen.
Nichts Konkretes, soweit ich weiß.

Und daher sage ich mal,
das konkreteste Gerücht ist,
dass es gibt, ist eben der Ort, an dem es spielt,
also Eliott Bay,
der orientalisch angehauchte Bereich
von Hammerfell
und eben der
Mitteleuropäisch-Fantasy-Bereich
von Hochfels,
was ich leider keine besonders
mutige Wahl finde,
weil Morrowind gilt ja bei vielen Leuten,
die Oblivion nicht gespielt haben,
immer noch als der beste Teil von Elder Scrolls.
Und ich glaube, das liegt hauptsächlich daran,
dass das Setting ja auch
sehr, sehr mutig und außergewöhnlich war
und sehr viel gezeigt hat,
was man im High Fantasy noch nie gesehen hat.
Und danach sind sie ja davon
abgewichen, weil Oblivion war zwar
sehr, sehr divers, was das Fantasy war,
was es gezeigt hat, aber es war eben auch eine sichere Bank.
Skyrim war es auch,
weil damals ja eben auch noch
dieser große Wikinger-Hype dann losgetreten wurde,
das heißt, sie wussten, dass es auch eine sichere Bank,
die die breite Masse ansprechen wird.
Und es gibt Orte,
die absolut vergleichbar wären mit Morrowind,
mit dieser
Merkwürdigkeit, die damit einhergeht,
so mit den riesigen Pilzen
und den riesigen Nestschühen,
die es da gibt und dem Vulkan und so weiter.
Es gibt ja immer noch Schwarzmarsch.
Schwarzmarsch ist ja
das einzige Gebiet,
was zu großen, großen Teilen
immer noch nie vorkam in irgendeinem Spiel,
also abseits natürlich von
den Rina-Slash-Dagger-Froll,
die halt noch mehr von der Welt gezeigt haben.
Aber es kam nicht in ESO vor.

Und es ist fast der einzige Bereich,
der noch komplett unentdeckt ist in ESO.
Es gibt nur Außenbereiche,
in die man da schon gehen kann,
aber nicht wirklich ins Herz vom Sumpf
von Schwarzmarsch.
Ich weiß, sie werden das nicht machen, ich kann es auch nachvollziehen,
aber das wäre die mutigere Wahl gewesen,
auf jeden Fall.
Und so haben sie jetzt halt eine ganz okaye Wahl,
mit der ich leben kann.
Sie haben wieder High Fantasy drin,
von der Umgebung von der Landschaft
wie Oblivion ein bisschen.
Sie haben halt
noch ein bisschen
Würze drin durch das orientalisches angehauchte
Wüsten-Setting von Hammerfell.
Ich mag Rotwardon sehr, sehr gern.
Man würde es sehen,
denn ich werde jetzt die kontroverse Theorie
in den Raum werfen.
Warum bauen sie nicht einfach für Elder Scrolls Next
ganz Tamriel
und 20 Locations in Hand gebaut
und alles dazwischen wird
prozedural befüllt,
wie jetzt die Planeten in Starfield?
Denn nicht, dass ich es wollen würde.
Ich sage es gleich dazu.
Ich baue hier keine Utopie,
sondern eine Dystopie vielleicht.
Aber wenn sie jetzt schon so sehr
auf prozedurale Weltbefüllung setzen
und auch eine Engine jetzt sehr darauf gebügelt haben
mit der Creation Engine 2,
heißt nicht, dass es bis
The Elder Scrolls 6 erscheint nicht noch 5-mal umgebaut wird,
was sie da als Technikerist haben.
Aber offensichtlich hält es ja Bethesda
in der Zukunft eine Welt
mit
einem Algorithmus befüllen
zu lassen.

Und dann könntest du doch sagen,
dann ist halt diese Welt
zwar vorgegeben
oder irgendwie vorgeneriert,
aber wenn du dich durchbewegst
von Stadt zu Stadt, die handgebaut sind,
das ist mehr handgebauter Content
als wir jemals in einem Bethesda-Spiel
vorherhaben, wird Todd Howard sagen
bei Elder Scrolls 6, aber wenn du dich
mit irgendwie da wird eine Höhle reingesetzt
und da hinten wird ein Zauberturm
hingestellt und da vorne
ist eine Festung mit Orcs und so
könnten sie ja machen.

Ich sehe schon, wie dich die Lebensgeister verlassen gerade, Geraldine.

Aber vielleicht will Maiji etwas dazu sagen.

Wir hatten ja das Gespräch,
kann man Zufallsgenerationen
und das

Platzieren von Zufallselementen
mit Story verbinden.

Mit meinem Pen & Paper-Hintergrund kann ich sagen,
ja, es gibt Leute, die haben das sehr, sehr gut gemacht.

Es gibt diese schwedische

Spiele-Schmiede,

Pen & Paper-Spiele-Schmiede Free League,

die mehrere Spieler hat, die damit arbeiten,

die unter anderem auch das aktuelle Pen & Paper

zum Herr der Ringe in diese Richtung entwickelt hat,

dass du sehr viel Zufalls generierst,

aber eben auch Story-Elemente

und dann in so einzelne kleine Story

ja, ich würde sagen

Puzzleteile

generierst, die aber

alle dann halt so Andockstellen haben

für andere Sachen, die ineinander übergehen

und einzelne Orte, die Hand gebaut sind,

die Schauplätze,

die dann eben mit den

gänzlich zufallsgenerierten Part ineinander greifen.

Aber dafür muss man

interessante Dinge zufallsgenerieren.

Das ist nämlich dieses eine ...
Ich habe auch mit anderen Designern,
das war recht cool,
die auch sehr, sehr gute Spiele,
die ihre Stories gänzlich aus Zufalls-Elementen
zusammensetzen,
Stockholm-Kartell heißen die,
geredet, das ist so eine
Kankspiele-Truppe
und die haben unter anderem
ein sehr, sehr gutes Cyberpunk-Spiel
Cyborg gemacht, wo alles zufallsgeneriert
wird und ich habe mit denen drüber geredet
und die sagen ja, das Entscheidende ist,
dass du in so einen Zufallsgeneratoren
kein einziges Element reinschreiben darfst,
dass nicht, wenn du es liest,
bei dir die Frage stellt, was ist das für eine Geschichte
oder dass du in dem Moment
dir eine Geschichte dazu denkst
und da sind so
Zufalls-Elemente drin, wie im Nebengebäude
ist eine andere Gang, die es auf das gleiche
Ziel abgesehen hat, wie ihr
und solche Dinge, ist es halt technisch
dann schwieriger umzusetzen, wenn es nicht per den Paper ist,
wo man immer noch hier die beste Software
dafür für das Geschichten erzählen zur Verfügung hat,
aber rein theoretisch ist so was möglich,
ich glaube nur nicht Ende des langen Vortrags
daran, dass Bethesda das kann.
Wahrscheinlich nicht, oder ist es halt...
Das ist herrlichen Erfahrung danach.
Ja, es ist halt dann,
weil es auch gerade im Chat schon erwähnt wurde,
völlig zu Recht, Daggerfall war ja
ein bisschen so, nur in Daggerfall war damals
es ja in den 90ern erschienen, die Welt
vorgeneriert, also nicht jetzt wie einem Algorithmus
in Starfield, dass ein Planet befüllt
wird, wenn du drauf landest, automatisch
in dem Moment, sondern da hatten sie diese
Welt quasi schon vorher, bevor sie das Spiel
was hat man damals auf Disketten

gepackt haben so vielleicht,
da war das halt
diese Welt schon entworfen, aber
sie wurde dann auch befüllt mit
generierten Quests
und ich sage es mal so, wenn man den zum
vierten Mal den verfluchten Ring im Inventar
hat, deine Mumia auf deinen Hals
hetzt, wird es auch irgendwann blöd.
Also du brauchst tatsächlich halt ein Generator
oder auch in der Lage ist,
Vielfalt zu erzeugen.
Und ja, theoretisch kann es irgendwann
KI-Systeme geben, die das hinkriegen,
aber
die sind gefühlt noch so weit weg,
dass sie es in der Qualität machen, wie es
Bethesda von Hand machen könnte,
dass das ein enormes
Wagnis wäre. Also ich weiß, ich zeichne
jetzt mal, was ich finde,
ich finde es so spannend, einfach diese
Entwicklung und diese Evolution, die sie
jetzt durchgemacht haben, von damals
Daggerfall, was eine komplett generierte
Welt hatte, die halt auch unglaublich
generisch war, deswegen auch mit ewigen
Laufwegen, alles da gleich aus und so was
hin zu einem Morrowind, was
komplett handgebaut war, exotisch
und deshalb toll, und im Oblivion
und dann im Skyrim, was dann langsam
angefangen hat, mit den Radiant Quests,
dann gab es in Fallout 4 die Radiant Quests, die
haben hier ein generiertes Universum
in Starfield. Was kommt
als Nächstes? Und deshalb
meine Dystopie.
Ja, zufallsgenerierte Texte,
die dann von KI-Stimmen vertont
werden, aber...
Die Dystopie wird schlimmer.
Schwerer als die ins Leben mit weich das hier,
weißt du, so animämäßig, ihre Seele

ist schon so heil.
Also ich muss dir zustimmen.
Ich habe gerade, glaube ich, das Gesicht,
was Sarah Morgen hat,
wenn man sie in Starfield romanzt
und nach einer leidenschaftlichen Liebesnacht
sie morgens im Bett liegen hat.
Ich glaube, so gucke ich gerade.
Emotionslos,
leer,
tot, so gucke ich gerade.
Was es vor allem
brauchen würde. Also ich hoffe einfach, dass
wieder gerade komplett wild fabulieren und nichts davon
eintritt, aber weil du sagtest,
dass solche
zufallsgenerierten Inhalte dann
eben auch Spannung und
Verspannung brauchen. Was sie vor allem
brauchen, ist Kontext.
Ja, total.
Also was mich so oft stört an zufallsgenerierten
Inhalten, ist, dass sie komplett kontextlos
generiert werden. Also es wird
so oft ignoriert, wo dieser Inhalt stattfindet,
wann im Spiel
dieser Inhalt stattfindet und wer mir den
Auftrag gibt, dass es mich wirklich
unglücklich macht. Also es würde halt
schon so viel mehr Qualität bieten
für solche Radiant Quests, wenn
tatsächlich anerkannt wird, wer
das ist, der mir diesen Auftrag gibt und wo ich
mich gerade befinde. Also wenn allein schon so
was irgendwie den Einfluss
darauf hätte, wie ich den Auftrag bekomme
und wie er dann abläuft,
wäre ich ja schon persönlich eingestellt
für solche Radiant Quests. Aber ich
habe so oft einfach keinen Kontext,
wenn irgendjemand zu mir kommt
und irgendwas von mir will und es ist völlig
egal zu welcher Tageszeit, wo ich gerade bin,
wer ich bin, was ich vorher gemacht habe,

dann fühlt sich das halt immer so wahnsinnig tot an. Und dann merkt man halt auch direkt, dass es ein Radiant Quest ist. Ja, total. Und das ist ja auch jetzt in Starfield, wenn du die Planetenbefüllung anguckst. Na ja, es sind dann halt irgendwie da, es ist ein Kryolabor, da ist eine Roboterfabrik, da ist eine Mine oder sowas. Aber es hat keinen Zusammenhang, es hat keine Komposition auf den Planeten, diese Zufallstinger. Sie sind halt einfach nur da zu deiner nicht völligen Langeweile. Ja, weil du bist gerade auf dem Mond gelandet, oh mein Gott, die Engine merkt, da muss aber jetzt was sein. Und ja, es ist ein Mond mit einem Gasriesen-Panorama. Aber da drüben ist eine Fabrik, da geht auch da mal hin, da findest du bestimmten blauen Gegenstand. Man findet ja dann auch Sachen und Geld und sowas. Also es ist ja durchaus in Gameplay-Hinsicht lohnenswert zu erkunden. Aber es ist es ist keine Geschichte, es ist kein, es gibt kein Fundament, was das irgendwie verortet in dieser Welt ist. In den aller wenigsten Schauplätzen findest du ja wenigstens mal ein Computer, wo du nachlesen kannst, was da passiert ist vorher. Also es ist einfach so eine generische Befüllung dieser Welten. Ja, kann man doch easy in Elder Scrolls auch machen. Nein, sie sollen alles von Hand bauen um Himmels willen. Um das nochmal klar zu sagen, bevor es jemand hinterher nicht zitiert und sagt, Michael Graf sagt, Elder Scrolls 6 soll komplett zufallsgenariert sein. Ich will so viel Liebe und Handarbeit in diesem Spiel wie nur möglich, weil das sind ja auch die besten Momente von Starfield mit Abstand. Wenn du merkst, ja geil,

da haben sich hingesetzt und was designt. Ich habe bei der UC Vanguard, wenn ich da den Dienst beginne oder mich da einschreibe, erstmal ein Museum, durch das ich laufe, dass mir die Geschichte der United Colonies und ihrer Kriege erklärt. Also da wird ja, und was mit der Erde passiert ist und sowas, da wird ja halt einfach eine Geschichtslektion gegeben in den Museum, dass sie extra dafür gebaut haben und vertont haben und dann sind da noch andere Museumsbesucher, die irgendwie die Ausstellung kommentieren und sagen, okay, da hier, super, schön. Und ganz viele andere Beispiele, die wir die letzten Tage haben, gibt es ja auch dafür. Wo sie einfach Dinge von Hand gebaut haben. Das ist das, was ich von Bethesda sehen möchte und nicht, Heydam Wunder 700 Locations 699 davon, kennst du schon? Ja. Also so sehr ich anerkennen muss, dass Elder Scrolls Online, was ja ganz Tamriel als Karte hat, dass Elder Scrolls Online im MMO-Kontext sehr gut ist, eine tolle Welt zu erschaffen. Aber im Single-Player-Rollenspiel-Kontext wäre die Welt von Elder Scrolls Online eine absolute Enttäuschung. Weil einfach mal eine andere Erwartung an ein Online-Rollenspiel hat als ein Single-Player-Rollenspiel. Also da im Kontext von MMOs ist ESO wirklich vortrittlich, was seine Welt angeht. Aber im Kontext von einem Rollenspiel merkt man, dass sie da zumindest damals als ESO rauskam, auch daran gescheitert sind, wirklich diese riesige Welt sinnig zu füllen mit Sachen, die nicht irgendwann

komplett langweilig und vorhersehbar werden. Und ich war ja nie großer Fan davon, dass sie leider mit ESO ein kleines bisschen von dem Mysterium rausgenommen haben, was Tamriel noch hatte.

Ich mag ESO an sich schon als MMO, aber das ist für mich eine ganz andere Kiste irgendwie. Und ich war immer enttäuscht davon, weil das war für mich immer ein Riesenfaktor, wenn neues Elder Scrolls rauskam, seit es zu spülen, um zu sagen, mein Gott, wo wird das wohl spielen? Was wird wohl die nächste Region, die sie jetzt aufdecken auf dieser Karte? Weil man hat von allen Ländern schon viel gehört und gelesen und wusste, was sind die Sachen, die man darüber erzählt? Ich hatte immer so tolle Vorstellungen von Walennwald, dem Ort, wo die Waldelfen herkommen, weil dann immer gesagt wurde, ja, das ist so ein bisschen dschungelartig, aber auch waldartig. Die wohnen in so Baumhäusern und es ist irgendwie ganz dicht bewachsen und es hat so ein ganz mehrchenhaften Schaden fast schon, dass sie dann überall so kleine Lichter haben, in ihren Bäumen zu hängen und so. Ich habe mir das immer so toll vorgestellt und dann kam Elder Scrolls Online und hat halt die Sachen so ein bisschen schnell Zusammenschuss dann müssen, damit die Welt halt existiert, hat natürlich nicht in jedes Land die Liebe und Zeit und Ressourcen reingesteckt, wie in den Elder Scrolls Singleplayer Teil.

Und dann sah Walennwald halt okay aus. Und jetzt weiß ich halt, wie es aussieht online und jetzt ist mir ein bisschen Mysterium geraubt. Das finde ich halt schade, aber worauf ich hinaus will ist, dass man einfach

da gemerkt hat, dass es einfach zu viel ist, wenn man eine Welt so intensiv füllen möchte, wie Oblivion's Garry Morrowind, dann ist das zu groß. Sie haben es jetzt in Starfield eigentlich wieder gezeigt, dass das immer noch zu groß irgendwann werden kann und man dann eben nicht mehr so viel Handgebauten Content machen kann, den Fans gerne hätten. Kann man mir noch folgen gerade? Ja, aber die Klammer müsste sich, glaube ich, in den nächsten fünf Minuten schließen. Das kriegen wir hin. Ich will darauf hinaus, man merkt, dass es immer noch zu groß ist. Deswegen hoffe ich, jetzt kommt der Schluss der Klammer, dass sie sich wieder auf was kleineres und dichter beschränken, was sie dichter füllen können, mithandgebautem Content. Ja, TLDR, kleiner, aber geil. Also, ich mag ja auch diese Weite von Bethesda-Welten. Aber auch in Skyrim hat ja diese Weite. Selbst ein Gothic, was ja sehr klein war, hat ja Weite. Das heißt ja nicht, dass wir tausend Planeten brauchen, das heißt nicht, dass die Elder Scrolls 6-Welt die größte Welt der Bethesda-Geschichte sein muss. Nein. Um Himmels Willen, nein, macht die geilste Welt der Bethesda-Geschichte. Macht Zeitreisen rein mit dem Side-Jagd-Ordn, was ich auch schon gelesen habe im Chat, die ihr Hauptquartier irgendwie durch die Zeit bewegen können. Die Wildfalls Lore hat so viele tolle Aufhänger für gute Geschichten, dass es also oh mein Gott, ich würde es am liebsten selber entwickeln, wenn ich könnte. Aber es wäre

fürchterlich, wenn ich es machen würde.
Das will ich keinem zumuten.
Ich glaube vor allen Dingen, du würdest das ungefähr
eine Woche gut finden und dann stellst du fest,
wie anstrengend Spiele-Entwicklung ist.
Nein, eben, es ist kein Job, den ich machen möchte.
Du hast so vollkommen Recht und das ist ja auch immer
so dahingesagt von uns an dieser Stelle,
dass es verdammt viel
harte Arbeit,
die da drin steckt, selbst in Kleinigkeiten.
Wenn wir jetzt hier sitzen und sagen,
das Shooter-Gefühl von Starfield ist okay,
dann saßen bei Bethesda jahrelang Leute dran,
dieses Shooter-Gefühl richtig hinzukriegen.
Darf man nie vergessen, wir reden immer noch über
Menschen, die das gemacht haben.
Ein Aspekt, den ich vielleicht noch kurz ansprechen würde,
wenn es um die Welt geht und auch die Welt
von Alice Colt 6, jetzt auch im Vergleich
zu einem Starfield,
ist, was ich mir wieder auch wünschen würde,
mehr Simulation
einzelner NPCs.
Weil das Sympathische an den Elder Scrolls
Single-Player-Rollen spielen,
war ja das so gut, wie jede Person,
die du triffst, insbesondere in den Städten,
aber auch auf dem Land, ihre Tagesabläufe hat.
Und dann ist halt die Ladenbesitzerin
abends in der Taverne
und dann geht sie mit ihren Hunden um Block,
legt sich hin und morgen steht sie wieder auf
und macht ihren Laden auf.
Wenn man davor steht und wartet,
wenn man sein Zeugs verkauft,
man sagt das Schloss und klaut die Scheiße.
So, das ist mein Charakter.
Ich will ja Dinge verkaufen.
Das kann ich wirklich, wenn sie da ist.
Ich weiß, dass ich zumindest in Oblivion
habe, ich sehr viel Zeit damit verbracht,
zu warten vor Läden, also dann halt die Zeiten zu sagen,
ich warte jetzt bis so und so viel Uhr

und ich stehe dann von meinem inneren Auge bei der Figur immer, die halt so von 6 Uhr morgens an. Und da 2 Uhr morgens an, da steht sie, man macht sie auf. Ja, aber ist es nicht super. Und das gibt der Welt halt eine Glaubwürdigkeit, die ich hatte, weil sie ja auch auf so vielen Planeten spielt und an so vielen unterschiedlichen Schauplätzen und so was, aber in Starfield sind ja auch zum Beispiel die Läden immer offen. Die Ladenbesitzer sind immer da. Und ja, die Bevölkerung der Städte ist unterschiedlich, tags- und nachts. Ich habe es extra experimentell rausgefunden, dass zum Beispiel auf einem Paradies auf dieser Urlaubswelt, mit ihrem Sandstrand kommen die Leute, die NPCs, morgens aus dem Hotel und verteilen sich dann auf die Liegestühle am Strand, also da findet durchaus eine Bewegung statt. Oder auch das Gelbank-Foyer, das Bank-Foyer in New Atlantis ist nachts leer. Und dann morgens um 8 Uhr kommen die Leute und lungern im Foyerum, aber der Mensch dahinter am Dresensitz ist da halt immer. Das nimmt dem ein bisschen an Glaubwürdigkeit und an dem, was man von Bethesda auch kennengelernt hat jetzt in ihren letzten Spielen. Natürlich auch was, was man von dem Gothic schon sehr lange kennt. Und dazu, du darfst vielleicht was sagen. Aber dazu kommt noch der zweite Punkt, nämlich, dass ich mir auch mehr wieder Reaktion wünsche von NPCs auf das, was ich tue, insbesondere wenn es unlogisch ist oder eigentlich nicht erlaubt sein sollte, was ich tue. Mein Lieblingsbeispiel ist immer noch das. Ich kann bei den United Colonies

in die Verwaltungszentrale, den
Regierungssitz reinmarschieren
ins Büro der Präsidentin
und kann sie einfach anlatern
und sie sagt dann zu mir her,
aber um mit mir zu reden brauchst du einen Termin.
Aber ich bin drin, mich hält niemand auf
und ich kann in ihr geheimes Waffenlabor
reinmarschieren und eine Waffe aus dem Schrank klauen,
wenn mich keiner sieht.
Und das macht das mal in einem Gothic. Nein,
in einem Gothic steht dann jemand an der Tür
und sagt, du kannst hier nicht rein.
Es ist also, das ist ein Waffenlabor
von einer Fraktion, zu der du nicht mal
gehörst. Da war ich auch nicht mal bei der
UC Vanguard oder der Held der Sister,
weil ich hier Crimson Fleet besiegt habe.
Aber da muss doch mal jemand sagen,
du darfst hier nicht rein,
du kommst hier nicht rein.
Tun sie aber nicht.
Und das sind so Glaubwürdigkeitssachen.
Da würde ich mir wünschen, dass sie wieder
einen Zahn zulegen.
Irgendjemand hatte bei der Festlegung
der Designphilosophie zu viel Angst
vor Schranken, vor dem Ausglammern
von Content, für andere Leute.
Wo wir gerade viel darüber reden,
wie groß etwas ist und wie handgemacht
es ist, ich habe es in meinem Kopf
mit einem Spiel verglichen, das als
einziges gemeinsam hat, das man Raumschiff
hat, im Endeffekt, mit Outer Wiles.
Das Spiel mit dem winzigen Sonnensystem.
Wo aber alles funktioniert
und du überall
landen und starten kannst.
Und es nichts gibt, was verschwendet ist.
Und du überall, wo du bist,
irgendwas findest, was du der Story gehört.
Und du stolperst da zwar zufällig
drüber, aber es gehört alles zusammen.

Und das ist so der absolute Gegenentwurf.
Ich bin mit meinem Raumschiff unterwegs
und kann überall landen.
Und es ist nicht leicht zu steuern
und ich muss tatsächlich selber rausfinden
ob ich es jetzt gerade mit dem
Puppo voraus oder mit dem Kopf
im Sand gelandet habe.
Aber es ist alles winzig.
Das ist ein perfekt simuliertes
Sonnensystem, aber der Planet
hat nur irgendwie 500 Meter Durchmesser.
Es ist sehr, sehr cute quasi.
Das stimmt.
Das ist ein Natursonnsystem.
Hier ist alles so groß.
Irgendwas muss ja die Marketingabteilung sagen können.
Größer als jedes andere Elder Scrolls Spiel
bisher.
Aber das sagen Sie ja nur, damit irgendjemand
dann die Headline draus macht.
Aber ich habe auch das Gefühl,
also bei uns drin ist es auf jeden Fall so
und die Stimmung im Chat stand ja auch so zu sein,
niemand will
noch eine größere Welt.
Wir wollen eine Welt, die mit uns interagiert.
Und wo wir tatsächlich
die Handschrift von den Leuten sehen,
die sie designt haben.
Da hat ein menschlicher Geist gewirkt.
Ja.
Und Dinge aufeinander abgestimmt.
Und Sachen miteinander in Verbindung gesetzt.
Und das geht wahrscheinlich
an, also euch
im journalistischen Berufen ja sowieso
an mir als Autor reden
unter anderem auch,
dass lauter Leute denken,
wir wären jetzt leicht durch eine Karrieresetzbar.
Aber
ich meine, ich habe natürlich großes Interesse dran zu sagen,
dass nicht.

Aber ich finde,
dass die Experimente und auch fertige Texte
oder sonst irgendetwas damit
sind
eben nicht vergleichbar,
weil Menschen unlogisch sind.
Und das ist das Wunderbare an uns.
Und wenn wir Verbindungen ziehen,
sind sie nicht immer unbedingt logische,
aber menschliche.
Und wenn wir Sachen designen,
dann sind die vielleicht nicht
irgendwie wunderbar
von mathematischer Qualität
aber man spürt, dass sie Sinn machen.
Und ich glaube, es gibt
einen Uncanny Valley für Design
und für Geschichten erzählen,
ähnlich wie für animierte Gesichter.
Danke schön.
Ich habe Kaffee gebracht bekommen,
auch eine sehr menschliche Geste.
Und ich glaube, man merkt,
dass Uncanny Valley
bei KI
erstellten Landschaften,
bei KI erstellten Stories
und so etwas tatsächlich immer noch.
Und
also gehe ich davon aus
als nicht Fachperson,
was das angeht, aber als
eine Laie, in die sich aus
sehr dringendem Interesse damit beschäftigt hat.
Das sind jetzt
eigentlich so schöne Schlussworte,
dass ich die fast so stehen lassen möchte.
Ich kann noch die,
das letzte, mein letztes Schlusswort
ist, ich mag Starfield wirklich
gerne, weil mich auch gerade jemand
im Chat gefragt hat
wo würde ich lieber leben,
Elder Scrolls Online oder Starfield.

Ich würde ohne zu zu ganz Starfield sagen,
auch weil Science Fiction
einfach das beste Setting ist,
dass es gibt.
Und weil ich diese Weite
auch tatsächlich genieße.
Also ich kann auch tatsächlich,
wenn ich, ich kann verstehen,
warum ich sage, wenn wir ein Universum bauen,
warum es diese Weite hat,
warum es diese ganzen Monde gibt,
die um den Gasriesen kreisen,
Systeme gibt in diesem All,
genauso wie es im kleineren Maßstab in
Mafia eine komplette Stadt gibt,
wo du aber auch nicht mit jedem
Laden und mit jedem Automaten
und mit jedem Ding interagieren kannst.
Aber es ist als Kulisse
fantastisch und so glaubwürdig
und so geht es bei meinem Starfield
auch. Ich würde mir nur wünschen,
dass wenn ich auf einem Mond lande,
weil ein Scan mir gezeigt hat,
dass da etwas ist,
ich nicht an jedem beliebigen
Scheißpunkt von dem Mond landen kann
und um mich rum wird,
wie in einem Vergnügungspark
10 Locations generiert,
nur damit ich da
ein bisschen Erkundungsspaß habe.
Da fühle ich mich nicht ernst genommen.
Ich möchte, dass dann, wenn ich auf diesem Mond lande,
dort vielleicht gar nichts ist,
dann habe ich eh schon gescannt
und sage, okay, es ist ein Mond, der da ist,
damit er atmosphärisch ist und um den Planeten kreisen kann.
Lass uns mal weiter schauen.
Und wenn da was ist, muss es
sein, muss es handgebaut sein,
muss es eine Geschichte haben,
muss es einen Sinn haben und eine Komposition.
Das wäre mir so unendlich viel lieber gewesen,

als hey, du landest
und da drüben ist ein Roboter-Labor
und da ist eine Piratenbasis
und da ist ein Loch im Boden. Schau mal, was im Loch ist.
Ich wette es in Leichen und Ressourcen.
Die menschliche...
Leichen und Ressourcen ist eine sehr gute Zusammenfassung
für die Dinge, die man findet.
Ja, so heißt man neuer Twitch-Kanal.
Leichen und Ressourcen.
Herzlich willkommen zur neuen Folge von Leichen und Ressourcen.
Heute, wir landen auf nem Mond in Starfield.
Richtig.
Direkt mal sichern.
Gut, dann kann ich vielleicht auch noch einen letzten Wunsch äußern.
Ich möchte auch sagen, ich mag Starfield auch.
Wenn ihr die letzten Folgen
mitgehört habt, dann wisst ihr,
ich hätte sonst nicht vier Folgen damit füllen können
zu erzählen, was ich für tolle Sachen
in Starfield erlebt habe.
Ich genieße Starfield.
Ich habe halt gemischte Gefühle,
weil
berechtigte Erwartungen
nicht erfüllt wurden.
Erwartungen, die sehr bewusst geschürt wurden.
Erwartungen, die als klar wurde,
dass sie existieren,
auch nicht dementiert wurden.
Und deswegen
habe ich einfach in bestimmten Punkten was anderes erwartet.
Und ich hoffe einfach,
dass es sich in den Punkten, über die wir jetzt die letzten
zwei Stunden ausführlich gesprochen haben,
noch weiterentwickelt bis älter Scroll Sex.
Also, ich hoffe einfach, dass das jetzt ein Case für sie ist.
Anhand dessen sie nochmal lernen können,
was gut funktioniert,
worüber sich die Leute gefreut haben,
über welche Neuerungen sich die Leute gefreut haben
und wo sie sagen, da ist immer noch
Verbesserungspotenzial oder da würden wir gerne
wieder zu einem anderen Ding zurückgehen,

was wir früher schon besser gemacht haben.
Insbesondere das Gefühl,
eine zusammenhängende Welt zu haben,
selbst wenn sie theoretisch technisch zusammenhängt,
aber man hat so selten die Möglichkeit,
sie zusammenhängen zu besuchen, was mir sehr fehlt.
Und wie ihr auch schon völlig richtig gesagt habt,
dass die Leute darin auch wieder
mehr mit der Welt verknüpft sind,
mehr auf das reagieren, was sie selbst machen,
was ich mache, mehr ihr eigenes Leben führen,
das sind alles Dinge,
die ich mir von Herzen wünsche,
wenn Älter Scroll Sex dann
in 30.000 Jahren
erscheinen wird.
Wenn wir uns dann alle hier zusammenfinden.
Ja.
Wir halten sie.
Wir halten sie durch.
Wir holen sie mit die Zähne rausgefallen.
Wir halten sie dann genehm.
Bis dahin halten wir alle drei durch, auf jeden Fall.
Bis dahin lachen wir
auch einfach so wie diese Starfield-Charaktere.
Schön.
Wie Sarah Morgan.
Oh mein Gott, jetzt komme ich nicht mit Sarah Morgan.
Bitte.
Ich wollte heute Nacht in Ruhe schlafen
und nicht ihr ausdrucksloses Gesicht
von meinem Inneren auch gesehen.
Ihr Lieben, es war wieder wunderschön mit euch.
Es war eine wirklich würdige Abschlussfolge
unserer vierteiligen Starfield-Tagebuch-Reihe
und noch mehrteiligen Starfield-Reihe,
die wir jetzt seit Release gemacht haben.
Marie, vielen, vielen Dank, dass du wieder da warst.
Ich habe dich immer so gerne hier
und ich freue mich, dass du immer spontan ja sagst,
wenn ich dich wieder anschreibe.
Ich bin gern bei euch.
Ich habe so das Gefühl, ich sitze zwischen euch auf dem Sofa.
Es ist sehr angenehm, mit euch zu plaudern.

Jederzeit wieder.
Irgendwann müssen wir mal wirklich zur Drehd auf einem Sofa sitzen.
Das wird alles verändern.
Das war ein Folge von Leichen und Ressourcen.
Ihr Live bei GameStar.
Ich bin dabei.
Ob als Leiche oder als Ressource.
Beides.
Ja, die Rollen werden vorher verteilt.
Einer ist Moderator, einer ist Leiche,
einer ist Ressource.
Ja, sehr schön.
Also, bis das Realität wird,
empfehle ich euch da draußen,
unbedingt noch bei Marie vorbei zu schauen.
Ihr findet alles, was sie macht,
eigentlich unter OrkenspalterTV.
Ihr findet sie auf YouTube.
Ihr findet sie auf Twitch.
Ihr findet sie wie gesagt auf der Website Orkenspalter.tv.
Und da findet ihr ihre ganzen tollen Projekte,
die sie macht.
Und die alle ganz große Liebe und Unterstützung wert sind.
Also schaut auf jeden Fall vorbei.
Danke.
Bei uns könnt ihr auch vorbeischaun.
Das habt ihr vielleicht auch gerade schon gemacht,
wenn ihr uns als WOD geschaut habt
auf unserem YouTube-Kanal GameStarTalk
oder wenn ihr uns als Podcast beim GameStar Podcast gehört habt.
Dann wisst ihr das schon,
weil dann habt ihr uns ja da konsumiert,
aber vielleicht habt ihr uns auch live konsumiert.
Also, man weiß es nicht.
Aber auf jeden Fall könnt ihr auch bei uns vorbeischaun
und wir freuen uns sehr über eure expertgen Kommentare,
wenn ihr mit uns diskutieren wollt über das Thema,
wenn ihr eure Meinungen mit uns teilen wollt,
wenn ihr uns ein Like da lassen wollt
für das Video oder wenn ihr uns ein Abo da lassen wollt
für den Podcast oder den Kanal
in allen Formen freuen wir uns immer sehr,
wenn ihr da seid und Spaß an unserem Content habt.
Und in nächster Zeit geht es jetzt

wieder mit anderen Themen weiter als mit Starfield.
Darauf freue ich mich auch.
Jetzt wird es wieder ein bisschen wilder und diverser,
vor allem weil mich ja bald in den Urlaub geht.
Das heißt, ihr könnt euch schon mal vorbereiten auf
38 Folgen, ah, nur 1.800 von mir.
Also, ich freue mich sehr,
dass wir diese Runde hatten
und verabschiede mich schon mal von allen,
die uns als WOD oder Podcast konsumiert haben
und sage, bis ganz bald.
Copyright WDR 2021