

## [Transcript] GameStar Podcast / Anno, Siedler, Stronghold: Waren Aufbauspiele früher wirklich besser? - mit Writing Bull

Genau hier könnt ihr aufwachen und weiter träumen. Euren Stress einfach an Land lassen. Nachts auf dem Wasser tanzen und noch so viel mehr. Auf nach AIDA. Bei uns kommt zusammen was den Urlaub perfekt macht. Ob kulinarische Vielfalt, Entertainment, Erlebnisse an Wort und Land oder einfach entspannte gemeinsame Urlaubsstunden. AIDA lässt keine Wünsche offen.

Sichert euch jetzt schon unsere Sommerangebote. Alle Infos im Reisebüro und auf AIDA.de. Shoppen wann immer du willst? Einfach mit Shell. Tanken und direkt an der Zapfsäule per Handy bezahlen? Einfach mit Shell. E-Autos ultra schnell laden? Einfach mit Shell. Und schnell mal einen guten Kaffee genießen? Einfach mit Shell. Und so ist bei allem noch viel mehr drin. Einfach mit Shell Club Smart in der Shell App. Bei jedem Stopp punkten und tolle Vorteile genießen. Jetzt die Shell App laden. Alle Infos unter shell.de

Früher war alles besser. Das ist eine komplett objektive und unanfechtbare Wahrheit. Denn früher konnte man noch in der permanenten Angst vor einer anrollenden Pferdekutsche, der Pest oder der spanischen Inquisition leben. Das war objektiv besser. Zugleich wurden früher Aufbauspiele gemacht, die so heute einfach irgendwie nicht mehr gibt. Unsterbliche Mahnmale der Städtebausimulation gebaut für die Ewigkeit. Aber stimmt das wirklich? Waren Aufbauspiele früher wirklich irgendwie besser? Und wenn ja, was hat sie eigentlich besser gemacht? Welche relikte alter Aufbaustrategie finden wir heute immer noch in modernen Städtebausims und wie hat sich das Genre im Laufe der Jahre gewandelt? Wir schauen uns einmal die besten Vertreter des Genres ganz ohne rosa rote Brille und dafür mit der ultimativen Lupe der Wahrheit an und fragen uns, kann man das heute noch spielen? Dafür haben wir heute den ultimativen Aufbaustrategie-Gipfel einberufen, für den es ebenfalls ganz objektiv nur drei Mitglieder geben kann. Ich begrüße zum einen den Mann, der Aufbau und Strategiespiele zu seinem Beruf gemacht hat und privat ganz einfach weiterspielt. Er ist also nie ohne Strategiespiel vor der Nase anzutreffen, auch just in diesem Moment, während wir aufnehmen, Spiel der ein Strategiespiel. Herzlich willkommen Daniel alias Riding Bull. Sehr freundlich. Ja, es ist so halbrichtig, also tatsächlich zocklich parallel, gerade keine Aufbau und kein Strategiespiel. Aber ich habe es vorher angekündigt, die wäre dort ganz unauffällig und spontan ein Berg von Uralt, Schachteln und Boxen und Raubkuppe und irgendwie anders zusammengekauften oder zweifelhaft erworbenen Spielen von Klassikern in die Kamera halten. Wenn wir euch dann sagen, nein, die euch noch an X, Y, dann kommt plötzlich eine Box aus dem Hintergrund und ich werde von vielen vielen Erinnerungen reden. Und kleiner Spoiler, ich weiß alles erwartet jetzt, dass ich gleich so was erzähle, wie früher war alles besser. Aber ich gehöre kundischerweise zu der Fraktion eher, die sagt, heute ist es viel besser als früher. Ja, gut, du kannst natürlich so viele Raubkuppe in die Kamera halten, wie du willst, aber dann wundert ich auch nicht, wenn es plötzlich bei dir an der Tür klopft und möglicherweise die Polizei davor steht. Dennoch möchte ich zusätzlich zu dir natürlich unseren zweiten Gast begrüßen, nämlich ein scheinbar altesloses Wesen

## [Transcript] GameStar Podcast / Anno, Siedler, Stronghold: Waren Aufbauspiele früher wirklich besser? - mit Writing Bull

aus einer Zwischenwelt, in der es möglich ist, ein beeindruckendes Arsenal an Aufbauspielen aus allen Jahrhunderten zu kennen und trotzdem verdächtig jung auszusehen. Herzlich Willkommen Fabiano. Hallo und man sieht ja auch schon, ich sitze hier in einem seltsamen grauen Warbarn in einer Tonkabine und das könnte ja so ein bisschen dieser Zwischenraum sein, diese Zwischendimension aus der ich stammel, in der ich all diese Aufbauspiele gespielt habe und dabei nicht gealtert bin wie im Raum von Geist und Zeit aus Dragon Ball. So sagt man, das wird sicher wahr sein, was du gesagt hast. Ich bin auch da, ich bilde das dritte Mitglied dieses Rates, den wir heute gebildet haben. Ich halte Aufbauspiele für das nachweislich beste Spielegenre aller Zeiten und ich habe eines dem Teufel meine Seele verkauft, für eine Prise, Schönbau-Talent und immer aufgeräumte virtuelle Städte. Und wir wollen heute natürlich auch ein bisschen in die Zukunft schauen und ich meine nicht die Zukunft von 102.05, denn die hat niemals existiert, sondern einfach die Zukunft des Genres, aber dafür müssen wir einmal ganz am Anfang beginnen müssen wir, nämlich damit wie wir eigentlich alle eingestiegen sind in die Aufbastrategie. Daniel, was war eigentlich dein allererstes Aufbauspiel?

Also mein allererstes Aufbauspiel war, wenn ich mich recht entsinne, da gab es im Hül, oder wie man bei mir in meiner alten Heimat den Mönchengladbau gesagt hat, bei Wollwort, da gab es so Plastikgitter zu kaufen und Plastiktierchen und mit ihnen habe ich so ein klein Zoo aufgebaut zu Zeiten, als ich noch gar nicht wusste, dass man sowas auch virtuell machen kann. Das fand ich sehr cool. Später hatten wir eine Modelleisenbahn, aber ganz im Ernst, bei mir fing es so richtig los mit dem ersten PC-Aufbauspiel mit Anno 1602 und das war insofern auch prägend für mich, weil ich damals schon auch gemacht habe, mit dem ich bis heute mein Leben lang mit Aufbaupartien, mit Aufbauspielen begleitet haben, nämlich eine heftige Mischung von großem, von großem Ansucht, von gerne groß sein, von dem Traum und dem Wunsch riesige Welten zu bauen und sich als jemand zu fühlen, der hat Gott gleich diese Welten erschafft und bei andererseits das Gefühl kläglichen Scheitern, wenn man zwischendurch mal wieder kein Auto safe angelegt hatte, irgendein Bug kam, man vergessen hat, einen Patch zu ziehen, die K.I.F. im Aufbauwaren vergessen hat, Konkurrenten einmassakriert haben oder andere Furchtbarkeiten passiert sind und das ist man tatsächlich früher auch öfter passiert als heute. Also mit wachsender Erfahrung, wenn man mehr von diesen Spielen spielt, passiert man seltener, passiert es seltener, dass man in so Nupffallen rein taumelt und dann nach Blut überströmt wieder rauswankt, sondern man ernt dazu, man bildet sich ein auch höhere Schwierigkeitsgrade zu meistern und die Anfängerfehler sind seltener. Also ich verbinde vor allem mit den ganz frühen ersten Aufbauspielen. Einerseits diese totale Freude, das erste Mal diese Art von Spielen zu spielen und zu entdecken und andererseits halt diese typischen Anfängerfehler zu machen, wie ich ja mal wieder nicht gespeichert, bevor ich ein Neuinsel besiedelt habe oder es ist irgendein anderes Drama passiert. Ja ich glaube übrigens auch zu deiner

## [Transcript] GameStar Podcast / Anno, Siedler, Stronghold: Waren Aufbauspiele früher wirklich besser? - mit Writing Bull

Modellbautheorie, dass alle Aufbauspielfans entweder einfach nur modelleisenbaren Fans im Schafspelz sind oder alle Größen wahnsinnig. Ich glaube da gibt es nichts dazwischen. Ich weiß nicht, als was ich mich einordnen würde, aber das könnt ihr ja entscheiden.

Gut, betretenes Schweigen, weiter geht es mit. Ich habe versucht, Gerlina das ganze bürftlich zu illustrieren und ich zu entlasten. Wenn du dich als das größte, gerne große Element bezeichnest, ich habe eigentlich einfach eine WB-Tasse Stumme hochgehalten. Es gibt glaube ich nichts peinliches in dem Augenblick, um von dir abzulenken. Habe ich gerne gemacht.

Ne, ich glaube ich stehe dazu. Ich bin eine ganz furchtbare eigentlich modelleisenbaren Nerd, der das verpackt in Aufbaustrategie liebe. Aber Fabiano, erstens bist du entweder Modellbauffan oder Größenwahnsinnig und zweitens, was war dein erstes Aufbauspiel aller Zeiten, das dich angefix hat? Ich weiß auf jeden Fall, dass meine Oma früher auch so eine Modelleisenbahn bei sich rumstehen hatte, mit der ich gerne gespielt habe. Allerdings war ich keiner, der sich da irgendwie die Mühe gemacht hat, irgendwelche Gebäude hinzusetzen, sondern stattdessen habe ich diese Modelleisenbahn als Szenario genommen, um mit so kleinen Soldaten Gefechte auszuspielen. Ich habe da eher Company of Heroes gespielt als wirklich ein Aufbauspiel. Mein erstes Aufbauspiel, da bin ich mir gar nicht so sicher. Es gibt nämlich zwei Kandidaten, da ich aber weiß, was Geraldine sagen wird, nämlich die anderen Kandidaten und zwar, ich glaube Stronghold war mein erstes quasi Aufbauspiel und ich weiß, da werden einige Leute jetzt aufschreien und sagen, was ist Stronghold? Das ist doch Echtzeitstrategie, es gibt da auf jeden Fall Streitpunkte. Aber ich bin sogar der Meinung, dass Stronghold wahrscheinlich mit eines der besten Spiele ist, um überhaupt ins Aufbauschore reinzukommen. Darüber können wir vielleicht später noch reden, aber es ist ein ganz fantastischer Einstieg gewesen, obwohl es kein Loop mehr eines Aufbauspiels ist, wie vielleicht ein Anno 16.02.

Ja, du hast es schon angeteasert. Mein erstes Aufbauspiel, da habe ich natürlich auch schon diverse Male drüber gesprochen, ist Farro gewesen und dass ich immer noch so oft darüber spreche, liegt auch daran, dass ich tatsächlich immer noch spiele, also wirklich regelmäßig spiele. Und das war für mich eine total kuriose Erfahrung damals. Es war früher 2000er, die Welt war noch in Ordnung, alle freuten sich, dass die PCs zur Jahrtausendwende nicht weltweit explodiert waren. Spirit of the Hawk war ein total angesagter Song im Radio, nee, keine Ahnung, es war tatsächlich generell eines meiner ersten PC Spiele und auf jeden Fall mein erstes Aufbauspiel und ich dachte damals, krass, das ist ja ein total geniales Spiel und ich wusste jahrelang nicht, dass das ein ganzes Genre ist. Ich wusste das einfach, ich dachte Farro wäre total einzigartig in dem, was es ist. Und dann hat sich mir eine Welt eröffnet, von der ich niemals dachte, dass es sie gegeben hätte und trotzdem, obwohl ich heute sagenhaft gerne Aufbaustrategie spiele, hat Farro ein Loch in meinem Herzen hinterlassen, dass kein Aufbauspiel mehr füllen konnte, weil sie eben doch alle nicht an

## [Transcript] GameStar Podcast / Anno, Siedler, Stronghold: Waren Aufbauspiele früher wirklich besser? - mit Writing Bull

Farro in bestimmten Aspekten rangereicht haben. Farro war in so vielen Aspekten, auf die ich gleich noch eingehen kann, einzigartig und es kam nie wieder ein Aufbauspiel, was so war. Und deswegen mal die Frage an euch, habt ihr eure jeweils ersten Aufbauspiele, also das erste Anno und Stronghold, später noch mal gespielt oder spielt ihr es heute noch regelmäßig?

Also das erste Anno tatsächlich nicht mehr, ich habe später einmal angefangen, aber im Nachhinein schien mir das, also wenn man einmal andere Annos gespielt hat, vor allem jetzt im Augenblick Anno 1800, muss man auch sagen die Brille, mit der man drauf blickt auf dieser alten Schätzchen, das ist schon ein sehr verklärter Blick, den man dadurch empfängt. Wenn es durch viele der alten Spiele von damals, also meine Haupttheorie ist, um das jetzt mal schon vorne weg, alle Karten, die ich auf der Handhab einmal auszuspielen, ist schlicht die, dass man verklärt auch ein bisschen beim Blick auf die alten Schätzchen eigentlich die eigene Lebenssituation, die man damals hatte. Also vor Jahrzehnten mal entweder Student gewesen zu sein und noch nicht berufstätig oder noch nicht Vater oder Mutter gewesen zu sein, mit kleinen Belagen und Kindern, die einem abends ins Ohr gebrüllt haben, Mama Papa kümmert dich bitte um uns und dann mit dem Fuss aufgestampft haben, wenn man schnell genug Angrand gekommen ist, man hat einfach mehr Zeit gehabt, man hat verantwortungsloser leben können, man hat mit weniger Geld auch problemlos leben können, man hat den echten lang durchgezockt und im Grunde genommen ist das oft auch ein Verklären von Lebensumständen, die man heutzutage als prekär bezeichnet, damals aber als heroisch erlebt hat und ja, einfach ein Blick darauf gekoppelt mit dem zweiten Zauber, nämlich wirklich dem, das kann gerade schon ein bisschen an, das Genre das erste Mal zu entdecken, also Geraldine hat das gerade beschrieben bei FHU, das erste Mal ein Spiel dieser Art zu entdecken und zu finden und zu glauben, man wäre auf einen einzigartigen Schatz gestoßen, mit einer Tür geöffnet zu einer Welt, von der man gar nicht geahnt hat, dass sie existiert, man hat irgendwo in Südamerika ein verborgenes Tal entdeckt und hat dieses Tor aufgemacht, da laufen auf und da war sie den Osaurier rum, man denkt wow, es gibt keine anderen Teller mit anderen den Osauriern und dieses Gefühl das erste Mal so die Grundprinzipien zu erleben, wie das überhaupt ist auf einer leeren Kartehäuser hinzusetzen, klein anzufangen, groß zu werden, zu expandieren, zu entdecken wie fortgeschrittene Bedürfnisse und Warenketten funktionieren, den Schauer darüber wie aus ganz klein ganz groß wird, das ist eine Sache wie so häufig, weil bei ersten Erlebnissen die man hat, erster Sonnenuntergang, erste Liebe, irgendwas anderes, alles was danach kommt ist auch schön, aber ganz heran reichen kann es daran natürlich nicht, aber das heißt nicht, dass die alten Spiele, wenn man die heutzutage spielt wirklich besser wären. Ich finde es ganz spannend, dass du auch sagst, dass man im Prinzip einen Lebensumstand gehabt haben muss, um diese alten Aufbauspiele auch wirklich zu lieben zu lernen, weil ich finde das interessant, wenn man sich die Spiele mal anguckt heutzutage, die wirken ja nicht wie Spiele, die für junge Leute gedacht sind,

## [Transcript] GameStar Podcast / Anno, Siedler, Stronghold: Waren Aufbauspiele früher wirklich besser? - mit Writing Bull

sondern die ganz alten Aufbauspiele, es waren ja im Prinzip weiterentwickelte Wirtschaftssimulation, also auch ein Anno 1602, war ja im Prinzip ein weitergedachte Wirtschaftssimbo halt anstatt einfach nur wie in das Amt oder so die ganzen Tag Tabellen zu wälzen, da noch eine ansprechende Spielgrafik dazu kam und ein ansprechendes Szenario, man muss diese Inseln besiedeln und das Entdeckertrug, der einen in einem drinsteckt und das finde ich halt spannend, weil diese Wirtschaftssachen, wenn ich mir vorstelle, wer in den 90er Jahren Wirtschaftssimulationen gespielt hat und früher Aufbauspiele, das sind in meinem Kopf keine jungen Leute gewesen, sondern eher halt Leute, die eine Faszination für Wirtschaft hatten und die sich damit ausgekannt haben und die mit Sozahlen auch schon umgehen konnten und die spannend fanden, deswegen ich weiß halt von mir selbst, dass ich in den, also gut ich war in den 90er Jahren noch wirklich extrem jung, aber für mich waren so Aufbauspiele früher eher was abschreckendes, also manchmal habe ich meinem Vater dabei zugeguckt, der das gerne gespielt hat und für ihn war es dann halt auch ganz normal in seiner Freizeiten Aufbauspiele zu spielen und ich finde es halt einen interessanten Gedanken, dass man da so viel Zeit für gehabt haben muss, weil ich nicht weiß, ob das so stimmt, also weil ich glaube die Zielgruppe von früher Aufbauspielen schon eine andere war. Auf der anderen Seite hat ja jeder jung angefangen und wenn wir die Spiele dann jung gespielt haben und es da Zeit für genommen haben, diese ganzen Wirtschaftsmchaniken zu lernen, da muss man schon auch wirklich für Zeit eben mitbringen und die hat man heutzutage einfach weniger, da hast du schon recht. Es ist auf jeden Fall interessant. Ich glaube ja, dass so um die 2000 Wände dieser Punkt kam, wo Aufbauspiele angefangen haben, sich mehr wie Spiele anzufühlen, die man einem Kind auch geben kann oder halt einen jungen Menschen, weil sie nicht mehr so sehr auf Tabellen und Zahlen und schwer zu die schauende Menüs gesetzt haben, sondern weil Grafik und Darstellungen immer wichtiger wurden, also gerade was wie Farrao oder auch Stronghold, die Sachen mit denen wir halt angefangen haben. Das waren Spiele, die waren in ihrer Präsentation schon, die haben schon klarer vermittelt, worum es eigentlich geht und was der Reiz ist, dass du halt eben sehen kannst, wie diese Stadt wächst, wie sie größer wird, wie Leute herumlaufen, wie Waren transportiert werden und das musste ja auch erst mal errungen werden und ich glaube, das ist so um die Jahrtausendwände herum passiert, also wenn wir an Farrao und Stronghold denken und auch noch die Frage einzugehen, ich habe Stronghold, ich spiele das regelmäßig noch, also das ist ein Spiel, wo ich sage, das kann man heute immer noch spielen, das ist immer noch der beste Stronghold Teil, also alle Teil, die danach kamen, sind fast unspielbarer, als das allererste Stronghold. Also dass man für diese alten Spiele damals auch mehr Zeit brauchte, das liegt auch daran, dass die mit, wenn man nicht diesen verklärten Blick hat, sondern objektiven, damals auch einfach handwerklich oft noch nicht so gemacht waren, so gut gemacht waren wie Spieler herzutage. Ich weiß, dass es viele Leute auf die Palme bringt, so ein Gedanken zu äußern, dass viele einfach im Glauben leben und dann auch immer wieder überall raus hauen im



## [Transcript] GameStar Podcast / Anno, Siedler, Stronghold: Waren Aufbauspiele früher wirklich besser? - mit Writing Bull

Internet in den Kommentarspalten bei euch oder woanders, im Glauben leben, dass früher alles besser war. Und es soll zutage Spiele unreif auf den Markt kommen und beim Kunden reifen müssen und das Publikum immer wieder der letzten Mal raus hauen und alle Exes furchtbar wird das Ganze in einem Begriff noch zusammenfassen und so weiter, aber nicht dann betrachtet. Wenn ich damals so viele Zeitgespiel stecken muss, um ein bestimmtes Aufbauspiel überhaupt halbwegs in Griff zu bekommen, dann hängt das zum einen mit der mangelnden Erfahrung zusammen, zum anderen aber auch damit, dass bestimmte heutzutage völlig reguläre und normale Spielfunktionen fehlten, dass die Statistic Bildschirme hinterher hinkten, dass die in-game Dokumentation von Spielmechanik noch nicht sauber funktionierte oder Stichwort Patches und Updates. Wenn ich mal kurz mein erstes Sammelobjekt in die Kamera halten kann, das habe ich mir irgendwann gegönnt. Wir zeichnen auf auch für Audis, mir hat sich leid, ich behaupte einfach mal, dass ich was anderes in die Kamera, also liebe Leute, die das nur per Audis mitbekommen, das ist meine alte Briefmarkensammlung, ist vollkommen langweilig. Fundersön. Kartonöffner auf dem Getrauge draufsteht, der großen Imperien von Sierra Entertainment. Dann halte ich in Wahrheit eine Briefmarkensammlung hoch, nehmt ernst schaut euch das mal an. Also ich habe ganz viele Faro-Versionen von damals, die ich aus Ungrund hier gesammelt habe. Einmal Faro-Bild Kingdom hier, nochmal Faro Gold mit Grundspielung, mit dem Ad on Cleopatra drin, dann so ominöse, telefonbuchdicke gedruckte Handbücher noch, mit gelben Post-Its-Zetteln hinten drin, bei denen ich die wichtigsten Sachen nochmal markiert habe, in Handbüchern damals, da stand tatsächlich jeder Einzel-Belling-Sing-Werte dokumentiert. Damals gab es noch keine Page One-Day One-Patches, die zum Release raus kamen und die das Belling-Sing schon wieder zahuen haben, dann kam alle Jubeljahre mal oder vielleicht zweimal im Jahr ein Update oder ein Patch raus und der hat dann Werte verändert. Bis dahin, du lohnst sich noch ein halbes Jahr nach Release mit gedruckten Handbüchern rumzulaufen, weil denen jede Spielelemente aufgeführt, bebildert und mit einem Zahlenwert versehen war. Und wenn man dann ein Patch rankommen wollte, hat man in sich zum Beispiel auf Diskette gezogen und sich getauscht von anderen geholt oder bei der Game-Star bei einer Heft-CD runterbekommen oder bei einer Heft-Diskette und hat die dann mit anderen Spielern halt getauscht und dann kam es darauf an, die Patches und die Updates in der richtigen Reihenfolge zu installieren. Sich zu überlegen, muss ich den Rechner vorher oder nachher runterfahren, während Pech hatte, war der Spiel danach schrott. Also das waren Zeiten, die waren natürlich aufregender, aber die waren keins, die Spiele waren handwerklich nicht unbedingt besser. Der ganze Service drum herum war auch im Vergleich zu heute natürlich sehr bescheiden. Ich möchte euch auf jeden Fall zustimmen, dass Nostalgie eine gewaltige Rolle spielt, wenn man, glaube ich, heute noch über alte Spiele und gerade eben alte Aufbauchspiele nachdenkt. Also Farao allein war ja nicht nur eins meiner ersten PC-Spiele, ich habe das auch mit meinem Vater damals zusammengespielt, was natürlich enorm einfach in der Erinnerung mitschwingt. Und ich glaube,

## [Transcript] GameStar Podcast / Anno, Siedler, Stronghold: Waren Aufbauspiele früher wirklich besser? - mit Writing Bull

der entscheidende Faktor, und da ist nämlich Stronghold auch ein spannendes Beispiel für, ist, wenn man das heute versucht, mit anderen Sachen zu vergleichen. Und das sowohl bei Stronghold als auch bei Farao schwierig, weil sie immer noch relativ viele einzigartige Aspekte haben, die einfach kein Spiel danach mehr gemacht hat. Es würde sicher, wenn andere Aufbauspiele, die heute so die Qualität und die Komfortfunktion von dem Anno 1800 hätten, wenn die zum Beispiel sich nochmal so Ideen wie Stronghold oder wie Farao vornehmen würden, wären sie wahrscheinlich objektiv besser, aber dass man auch immer noch so viel Liebe und Nosturgie dafür hat und sie immer noch spielt, liegt teilweise dann auch einfach daran, dass es nicht mehr versucht wurde. Also im Falle von Farao gibt es da so viele Aspekte, die einfach nicht mehr wirklich im Genre aufgegriffen wurden. Ganz abgesehen natürlich von dem Ägypten-Setting, was total stiefenmütterlich behandelt wurde seitdem. Es gab es nicht gar nicht mehr, aber es wurde wirklich extrem stiefenmütterlich behandelt. Dann gab es dieses fantastische Gottheitensystem, was es in der Form auch in fast keinem anderen Spiel mehr gab, dass man die einzelnen Gottheiten aus der ägyptischen Mythologie immer milde stimmen musste durch den Bau von Tempeln und durch das Abhalten von Festen und man musste ausbalancieren, welche Gottheit ein jetzt am liebsten mag und dass die andere Gottheit dann nicht eifersüchtig wird und bastet irgendwie deine Warenlager niederbrennt oder sieres Dinierflut über dich bringt. Und das war zum Beispiel was, was ich danach einfach in anderen Aufbauspielen nicht mehr so hatte, generell das Konzept von der Dinierflut, dass man halt schauen musste, dass die die Gezeiten sich ändern im Laufe des Jahres, also dass die Dinierflut einerseits was Gutes war, weil sie eben die Felder befruchtet hat und man nach ein paar Monaten die Felder dann abernten konnte. Wenn es keine Dinierflut gab, gab es auch vielleicht ein Hungersnot im Anschluss. Andererseits, solange die Dinierflut da war, konnte man auch nicht auf den Feldern arbeiten und musste seine Arbeitskräfte wieder umschiften und umverteilen und ihnen andere Aufgaben geben. Super spannendes System. Das habe ich alles immer nur in Farrao erlebt. Auch dieser Rogue Light Aspekt, dass man je nach jeder Mission eine andere Karte hatte, war ich sage mal einzigartig. Es gibt natürlich vereinzelt Spiele, die die solche Aspekte wieder aufgreifen. Aber es gab einfach kein Spiel, was nochmal genau das gebracht hat. Und dann gab es ja den Versuch von einem ja quasi geistigen Remake mit Bilders of Egypt, was dann nie rauskam und vielleicht nie rauskommen wird. Und jetzt gab es eben das Remaster Slash Remake von Farrao. Aber wenn wirklich noch mal ein Spiel rauskommen würde, was all diese Aspekte nochmal hätte, klar, hätte es wahrscheinlich, wäre es wahrscheinlich objektiv heute besser. Weil so viel Nostalgie und Liebe ich für Farrao habe, es gibt super viele Sachen, die man kritisieren kann. Also alleine das Kampfsystem war furchtbar. Das Kampfsystem war quasi nicht vorhanden. Ich habe einfach, es gab glaube ich immer so drei feste Spornpunkte auf der Karte, auf der

## [Transcript] GameStar Podcast / Anno, Siedler, Stronghold: Waren Aufbauspiele früher wirklich besser? - mit Writing Bull

Gegner möglicherweise spornen konnten. Das heißt man platzierte, sobald man diese Punkte kannte, einfach an jedem dieser Punkte irgendwie eine Infanterie und hat gesagt, jo, halt die Stellung. Und meistens habe ich da nicht mal mitbekommen, wenn jemand angegriffen hat. Also es gab absolut Sachen zu kritisieren. Ich glaube, dass es wahrscheinlich auch für Stronghold gilt. Aber Stronghold zum Beispiel war ja dann einzigartig mit seiner Darstellung von dem Aufbau einer Burg und so einer ganzen Burgfestung und dieser ganzen Infrastruktur, die so eine Burg mit sich bringt. Der Punkt den ich machen will, ich glaube es hängt viel davon ab, ob es nochmal gemacht wurde. Ich glaube es kommt auch ein bisschen darauf an, also ob es nochmal gemacht wurde und ob das Konzept, was einen ursprünglich begeistert hat, ein bisschen weitergedacht wurde. Weil man will ja nicht einfach dasselbe Spiel nochmal machen, außer man macht halt Faro New Era, das ist das gleiche Spiel nochmal mit großen Köpfen. Aber es gibt ja ein, jedes Spiel hat ja so einen Brennpunkt, so eine Essenz, die der Grund ist, warum man sich dafür begeistern konnte. Und im Falle von Stronghold ist es eben, ich darf mich in diese Burg reinsetzen. Ich kann meine Aufmerksamkeit aufrichten, Mauern zu errichten, Türme zu bauen, Bergfried auszubauen und dann innerhalb dieser Burg ein Wirtschaftssystem anzukurbeln, zu gucken wo die Waren hingebraucht werden, Waffen zu produzieren und dann große Belagerungsschlachten zu haben. Und das könnte man so natürlich immer noch, heute auch noch machen und wieder aufgreifen. Es wird ja auch gemacht, also Stronghold selbst wird ja fortgesetzt. Das Ding ist nur, ich baue jetzt 20 Jahre später in Stronghold Warlords, auch wenn es jetzt ein Asia-Setting hat. Ich baue da dieselben Burgen, die ich in Stronghold 1 auch gebaut habe, weil die Mechanik einfach nicht weiterentwickelt wurde. Aber Burgen können ja viel mehr sein, als einfach nur eine Mauer oder eine dicke Mauer oder einen Vorposten vor der Mauer und ein paar Fallen unten und ein Turm. Burgen können ja auch irgendwie auf Bergen errichtet werden. Burgen können so richtige Bollwerke sein. Burgen können auf ganz viele verschiedene Artenweisen gebaut werden. Und Stronghold hätte halt einfach diese Faszination des Burgenbaus und das intern Wirtschaftssystem in einer Burg weiterdenken müssen, als es im ersten Teil der Fall war, damit diese Faszination halt am Leben bleibt. Dass man sagen kann, ja, das ist immer noch ein Alleinstellungsmerkmal, dass sie jetzt aber das jetzt an das darstellt, weil sie halt in der moderne andere Möglichkeiten haben. Und das haben sie halt einfach nicht gemacht und deswegen gibt es jetzt halt auch keine anderen wirklichen Alternativen zu Stronghold. Momentan ist es ein bisschen so, dass versucht wird, diesen Burgenbauaspekt wieder stärker den Vordergrund zu bringen mit diesen ganzen kreativen Spielen, also Sachen wie Townscaper, die einem die Möglichkeit geben, ganz viel zu bauen, dass man eben etwas leichter, auch etwas zustande bekommt, ohne sich so viel Sorgen um Ressourcen zu machen. Das heißt, momentan wird dann ein bisschen experimentiert, wie man das Burgenbaukonzept noch weiterdenken kann und es cooler zu machen, als es auch zuletzt in Stronghold Warlords war. Das ist halt immer, das war ich dann



## [Transcript] GameStar Podcast / Anno, Siedler, Stronghold: Waren Aufbauspiele früher wirklich besser? - mit Writing Bull

schade finde, dass halt eine Spielereihe eine Identität hat, eine Stärke hat, die aber dann nicht weitergedacht wird oder halt auch nicht mehr umgesetzt, weil man halt das Konzept nicht mehr weiter tragen möchte. Das finde ich ja ein bisschen schade, weil eigentlich muss man ja wirklich überlegen, was ist die Stärke dieses Spiels und wie können wir das in einem neuen Spiel weiterdenken, wie es halt auch Anno gemacht hat. Anno 1800 ist ja eine extremer Weiterführung von dem, was in den ersten Teilen schon die Grundlage war. Es ist vielleicht nicht ganz so ultra-experimentell, aber es hat halt einfach die Sachen komplizierter gemacht, sie hat sie komplexer gemacht, aber auch gleichzeitig leichter verständlich. Es hat einen Industriefaktor reingebracht, der diesen immer weiterkommen Gedanken richtig in sich trägt und das macht Anno 1800 jetzt zu einem richtig guten Spiel, weil der ursprüngliche Gedanke von Anno 1602 so perfekt weitergetragen wurde und das ist halt das, was ich mir halt bei anderen Aufbauspielen dann auch gewünscht hätte. Dass man halt eben diese Essenz eines Spiels, das die Reihe mal groß gemacht hat, nimmt und verbessert. Und wenn du das schaffst, dann hast du eine richtig krasse Aufbauspiel-Reihe, die auch heutzutage noch richtig was hermacht. Das aufregende bei Stronghold, dass ich auch als Wirtschaftsspiel um uns auch ähnlich wie du total geschätzt habe, da gab es zum Beispiel auch Wirtschaftsszenarien. Also es gab Kartenzenarien, die man spielen konnte, ohne militärische Herausforderungen, wo es nur darum ging, möglichst effizient zu bauen, der Metall. Wir sind noch mehr für Gnügen gemacht, als irgendwo hinzusetzen und die dann verzweifelt zu verteidigen Horden von der Rangennrückung. Niemand, das alles wieder kaputt machen wollen. Aber das Grundling über Stronghold war ja sowohl, dass da drin enthalten war, sowohl Schönbau als auch Survival. Beide Aspekte. Auf die Spitze getrieben. Und mittlerweile ist es bei den meisten Spielen eher so, dass die Entweder in die Einrichtung gehen oder in die andere Richtung. Es gibt Spiele, mittlerweile, du hast eines gerade erwähnt, Townscape oder andere. Das sind einfach nur tiefenentspannte, gemütliche, gechilderte Aufbaupuzzlespiele. Oft sogar rundenbasiert, sodass man gar keinen Sorgen haben muss, dass man, wenn man zu langsam spielt, irgendwie die Bedürfnung ist, dass einer Leute eventuell ignoriert oder irgendwas Schreckliches passiert, wenn man das gerade übersieht. Also Spiele, die ja, wo man einfach nur schön baut, schöne Landschaften, schöne Häuser, irgendwas in die Richtung setzt. Dorfromantik ist ein Genrevertreter dafür, der fast schon neu, jetzt stilbildend ist und vielleicht ähnlich wie Facher O seinerzeit. In der Lage ist jetzt ein neues Genre zu begründet zu haben vor ein, zwei Jahren, als Dorfromantik rauskam und ich habe das Gefühl, viele Spiele entwickeln sich, also gucken mittlerweile auf dieses Projekt von den vier Berliner Indien-Entwicklern mit den vielen Preisen für so rund das Konzept ein bisschen zu kopieren. Vielleicht sitzen wir hier in oder in 10 oder 20 Jahren wieder zusammen und wir reden dann darüber, dass wie das damals war mit diesem klassiker Dorfromantik und was danach andere daraus gemacht haben und die anderen Spiele halt Survival-Spiele, wo es

## [Transcript] GameStar Podcast / Anno, Siedler, Stronghold: Waren Aufbauspiele früher wirklich besser? - mit Writing Bull

wirklich darum geht, entweder eine Werte Part, auch Made in Germany, von Gently Med und von Assemble, Entwicklerstudie und von Publisher aus im Rhein-Main-Gebiet, vielfach verkaufte, Riesenerfolge im Early Access, aufs Team auch 6, also über 100.000 mal verkauft, ein Spiel, bei dem man in der Post-Apokalypse eine Siedlung ausbaut, aus Schrott-Teilen, aus Relikten der Vergangenheit, aus Müll, aus Papier, aus Plastikresten und so weiter. Und dann hat man hin und wieder halt so auch irgendwie wieder Horden von Flünderern, die vorbeikommen oder man hat Katastrophen, die sich ereignen beispielsweise auch. Also es gibt auch immer wieder ja diese beiden Poles, Schönbau und Survival, die tauchen immer wieder auf in neuen Reinkarnationen halt. Ja, auf jeden Fall. Das Dorfantik-Konzept, da müssen wir auf jeden Fall auch gleich nochmal darauf zurückkommen, weil das tatsächlich richtig stilbildend für die Zukunft und auch für die Gegenwart der Aufbaustrategie im Moment ist. Aber ich würde gerne noch mal auf was eingehen, was ihr gesagt habt. Ihr habt nämlich schon das perfekte Beispiel eigentlich genannt für diese Entwicklung. Das ist ja die Anno-Reihe. Man kann ja an keiner anderen Aufbauspielerei so gut sehen, wie sich ein Konzept einfach mit modernen Mechaniken weiterentwickeln kann, wenn es gut läuft. Also die Siedler ist natürlich ein schwieriges Beispiel, weil es zwischendurch einfach sehr zwischen den Genres gehüpft ist und immer mal wieder sich nicht entscheiden konnte, ob es jetzt einen Aufbau oder einen Echtzeitstrategie-Fokus hat. Und im Falle von Stronghold, gut, ist es einfach halt schlechter geworden nach Teil 1. Und im Falle von Farrao wurde es einfach nicht mehr gemacht in der Form. Und Anno, wie ich schon gesagt habe, hat es natürlich geschafft, seinen Konzept mehr oder minder mit jedem Teil besser zu machen, abgesehen von den Zukunftsteilen, weil darüber reden wir nicht. Und das finde ich total spannend, weil daran kann man so perfekt die Geschichte der Aufbaustrategie beobachten. Und ich bin ganz ehrlich, ich würde so gern mehr die alten Anno-Teile lieben heute noch, weil visuell sind die Chefkiss. Ich liebe visuell die alten Anno-Teile. Also 1503, finde ich, ist das schönste Anno jemals. Für mich fast noch schöner als 1800, weil es wirklich diese Hochzeit des späten Mittelalters irgendwie einfängt in diesem wunderschönen Pixel-Look. Und es so detailliert und so ein tolles Farbschema. Und ich könnte mir das stundenlang angucken, abgesehen vom Interface. Da gucke ich nicht so gern drauf. Aber ich habe das versucht nochmal zu spielen, weil ich es visuell den schönsten Teil finde. Und auch vom Setting her den schönsten Teil finde. Und ich habe es sogar in der History Edition gespielt, also sogar leicht aufpoliert. Und trotzdem fand ich es extrem anstrengend zu spielen, weil man schon so viele Komfortfunktionen gewohnt ist, die auch, ich weiß nicht, ob man sich da selbst dann Faulheit vorwerfen muss oder ob es einfach eine Zumutung war, es generell früher mal ohne diese Komfortfunktion zu spielen. Aber allein die Tatsache, dass zum Beispiel heutzutage in Anno spielen, die Produktionszeit für Produktionsgebäude angezeigt wird. So dass ich weiß, ich habe eine Produktionskette mit fünf Schritten und ich weiß, welcher Schritt dauert halb so lang wie ein anderer Schritt oder doppelt so lang wie ein anderer Schritt, damit ich selber mir

## [Transcript] GameStar Podcast / Anno, Siedler, Stronghold: Waren Aufbauspiele früher wirklich besser? - mit Writing Bull

ausrechnen kann, wie viele Gebäude davon brauche ich eigentlich. Das wurde in alten Anno's nicht angezeigt. Es ist mir ein Rätsel, woher man das überhaupt wusste, wenn man nicht gerade das Lösungsbuch parat hatte. Ja, das sehe ich ganz genauso. Also gerade die ersten Anno-Teile, die sind heute so schwer zu spielen, gar nicht mal immer nur, weil man die nicht die ganzen Informationen hat, die man will, sondern allein wirklich die Steuerung. Also was, was man gar nicht mehr so oft im Blick hat, wenn man über die Stärken alte Aufbauspiele spricht oder darüber, was ein Aufbauspiel heute besser macht als früher. Steuerung ist dann ganz ganz wichtig der Faktor. Also wenn man jetzt Anno anwirft, auch in der History Edition, du hast echt Probleme über die Map zu kommen, du hast Probleme, die Kamerads zu bewegen. Das ist alles so hakelig und schwer bedienbar, dass man wirklich in den ersten 30 Sekunden schon fast frustriert ist von diesen alten Spielen und das vergisst man halt leicht. Man hat da noch im Kopf, wie das aussah und wie man damals damit zurechtkam, aber sich dann wieder ran zu gewöhnen, allein die Kamera zu bewegen, das ist eine echte Herausforderung. Ich persönlich finde ja sogar gerade bei den alten Anno-Teilen, dass es teilweise wahrscheinlich sogar sogar, also wenn man noch nie ein Anno gespielt hat und dann sagt ich, versuch mal, einen alten Anno-Teil jetzt auszuprobieren. Da dann reinzukommen, ist fast unmöglich. Ich glaube alte Aufbauspiele sind dann noch richtig gut spielbar, wenn man sie früher schon mal kannte und jetzt noch mal ausprobiert. Dann hat man, glaube ich, eine Chance, wenn man dann noch Muscle Memory hat. Man hat noch ein paar Erinnerungen daran, wie man die Spieler bedient hat. Man weiß noch, wie die Menüs funktionieren, welches Gebäude sich wohl versteckt, welchen Effekt das Gebäude hat. Wenn man das noch grob weiß, dann kommt man in diese alten Anno-Teile rein. Wenn man aber jetzt als jemand, wie ich auch, der in jungen Jahren nicht so viele alte Anno-Teile gespielt hat und erst mit Anno 1404 richtig in die Reihe reinkam, wenn ich probiere Anno 1602 zu spielen, dann ist es ultra schwierig und ich glaube, man hat zumindest den Vorteil, wenn man früher mal gespielt hat, dahin zurückzukommen und dann zu sagen, ja, es geht doch noch, ist doch alles alles in Ordnung, aber wenn du da ins kalte Wasser geworfen wirst, hast du eine richtig schwierige Zeit, damit du Spaß zu haben. Ich finde auch. Also dieser, ich denke mal, auch die die meisten Käufer von irgendwelchen Remastered oder Remake-Ausgaben von alten Aufbauspielen sind, wahrscheinlich wirklich die Leute, die es damals schon gezockt haben und die davon träumen, es mal wieder funktionsfähig am Laufen zu bekommen mit einem modernen Betriebssystem und mit einer aufgeblasenen, detaillierten Grafik, damit man kein Pixel-Pixelbrei auf den heutigen riesengroßen Monitoren einfach hat. Aber Stichwort Pharaon, im Hintergrund ja auch zu sehen von diesem eben genannten Remake-Pharaon A New Era, das ist Artwork oder Hauptmenü Musik Grafik dazu, habe ich zuletzt und immer und immer wieder Raum und Runter auch gezeigt auf Twitch. Die meisten Leute haben es damals gespielt, damals gespielt, ein paar Neue kamen auch rein und was ich allerdings auch sagen muss, so einfache Bedienungssachen wird das, was Fabiano gerade aufgelistet hat. Allein so

## [Transcript] GameStar Podcast / Anno, Siedler, Stronghold: Waren Aufbauspiele früher wirklich besser? - mit Writing Bull

Sachen wie, wie viele Klicks man braucht, um eine Info zu bekommen oder um einen Overlay aufzurufen, also so eine grafische extra Oberfläche, die sich auf die Karte legt, wo man Problemzonen identifizieren kann zum Beispiel. Heutzutage geht man, also die Entwicklung von vom Interface heutzutage, das ist also heute Interfaces von Spielen sind nicht immer, aber meistens qualitativ einfach deutlich besser als früher. Also der ganze Bild schon wird nicht mehr zugemüht müllt und zugemauert von anderen Seiten mit riesigen Interface-Teilen, die ja Bedienelementen, die draufgelegt werden. Es gibt frei konfigurierbare Shortcuts, das Tattoo-Kommando, das jemand selber wählen kann.

Mittlerweile ist fast schon Standard, dass man den Optionen, die UI-größte skalieren kann, an einem prozentualen Wert, nachdem welchen Bild schon man hat. Das sind Dinge, die hat man früher gar nicht gekannt. Das ist schon sehr, sehr praktisch einfach. Auch wie die Menüs sortiert sind, also so Gruppierungen sind ein ganz wichtiges Ding. Früher in Anno war ein Gebäude halt irgendwie nach dem Ort, wo du sie baust. Da war die Fischerei an dem selben Ort, wo du auch das Kontor baust und solche Sachen. Und jetzt ist die Gruppierung ja, du siehst, welche Stufe von Bevölkerung was braucht, dass du halt unten schon siehst, ich bin der ersten Bevölkerungsstufe und hier werden die und die Gebäude benötigt, was halt für ausnahmspielerischen Bedienungssicht so viel intuitiver ist, als die Gruppen so zu wählen, was man wo baut und sie halt irgendwie zu klastern, thematisch zu klastern, weil man einfach leichter ins Spiel kommt, weil es ja eine normale Gameplay-Spirale ist, reinzugehen, zu sagen, okay ich habe hier meine erste Bevölkerungsstufe, was brauchen die alle? Und hier finde ich alles, was sie brauchen, ist so viel leichter und zugänglicher, als zu denken, okay ich bin hier, hier sind meine Häuser, okay was brauchen die? Die brauchen Fische, okay wo sind die Fische? Die sind wahrscheinlich irgendwo hier versteckt bei diesem seltsamen Hafen-Symbol und dann findet man sich halt einfach schneller und leichter zurecht, dass es so eine Verbesserung im Vergleich zu früher oder auch Siedler, Siedler hat ja dieses komische Klickmenü gehabt, dass man halt irgendwie auf die Karte draufklicken musste, um dann zu sehen, welches Gebäude irgendwo stehen kann, dann waren es auch keine Symbole dafür, welche Ressourcen sie produzieren, sondern einfach nur das Symbol von dem Gebäude, wie das Gebäude aussieht, was meistens dann sehr sehr klein war, weil die Menüs sehr klein und fummelig waren und da wurden so große Errungenschaften erzählt, da wurde so viel Neues einfach entdeckt, wie man Spieler durch die Menüs führt, dass es kaum noch zurechtfertigt ist zu sagen, früher war alles besser. Ich bin nur ein Satz dazu Geraldine, ich bin in der Vorbereitung wirklich mit dem Staubweger durch meine Bücher beschränkt und Spielesammlungen durchgegangen, habe viele alte Schätzchen gefunden und vor allem rein weiße da drin dicke Stapel von handgeschriebenen Notizen und viele kleine gelbe Postezettelchen überall, das heißt allein die Tatsache, dass ich gesagt habe, das Spiel, ich habe irgendwann mal Infos im Spiel gefunden, die musste ich mühsam zusammensuchen, ich wusste nicht mal, ob ich die in-game

## [Transcript] GameStar Podcast / Anno, Siedler, Stronghold: Waren Aufbauspiele früher wirklich besser? - mit Writing Bull

wieder finde, ich habe sie lieber in mir lieber irgendwo notiert, das ist ein Sache, heutzutage muss man das gar nicht mehr, dicke Zettel-Sammlung anlegen, sicher zahl mal, man findet alle Infos in Tooltips, in in-game Lexicas, in in-game Instacropidieren, also das ist ein riesen Fortschritt zu früher.

Ja, ich muss zugeben, ich habe immer noch ein Notiersbuch für Anno 1800, aber da schreibe ich mir mehr so meine Pläne auf, damit ich nicht den Überblick verliere, was ich als nächstes bauen wollte, weil ich weiß, wenn ich irgendwie plötzlich fünf Pläne auf einmal habe, vergesse ich meistens, was ich machen wollte, dass ich noch dringend die Fleischlieferungshandelsroute anpassen wollte oder so, oder dass ich dringend noch den Hafen dekorieren wollte, das vergesse ich dann gerne mal, aber ich stimme euch zu, dass also alleine visuell, nicht nur von der Bedienbarkeit, aber auch alleine visuell war es ja schwer damals, einfach solche Menüs übersichtlich zu machen, also in den alten Anos, die noch den 2D-Pixel-Look hatten zum Beispiel, ist es ja überhaupt nicht vergleichbar, wie man überhaupt erkennt, was ein Symbol bedeuten soll. Heute ist es ganz simpel gemacht, heute siehst du meistens die Produktionskette, also das, was am Ende bei der Produktionskette rauskommt, das zum Beispiel ein Fischsymbol und weißt, ah, die Fischerei, die Machtfisch, ist ganz simpel und gut zu erkennen, natürlich auf einem schönen 4K-Bildschirm, aber in den alten Spielen hast du teilweise irgendwie hier eine pixelige Nahaufnahme eines Fensters von einem Warenhaus. Ja, da gehe ich total, dass das das Warenhaus sein soll. Man muss sich da echt durchkämpfen teilweise. Und ja, deswegen finde ich, finde ich Anos ein spannendes Beispiel, also nicht natürlich an den Komfortfunktionen gemessen, sondern, das hattest du vorhin auch schon mal erwähnt, Daniel natürlich an der Update-Politik. Nicht nur, dass es ständig Patches geben kann und ständig sogar Game Updates, kostenlose Game Updates, gibt jetzt mit Ano 1800, die das Spiel aktiv verbessern und neue Mechaniken und sogar neue Inhalte bringen, halt neue Items teilweise und so, sondern auch dieses System mit den Seasons, was ja Ano 1800 jetzt nochmal richtig groß gemacht hat. Und wo ich großer Fan von geworden bin, obwohl ich wirklich absoluter Offline-Singleplayer-Mensch bin und Seasons eigentlich eher von Onlineshootern kannte und dachte, das ist nichts für mich. Aber Ano 1800 hat bewiesen, wie gut solche DLC-Seasons einem Aufbauspiel tun können. Also das hat ja wirklich es perfekt geschafft, diese Seasons als was darzustellen, was einen wirklich so durch das 19. Jahrhundert führt und darüber hinaus wirklich zu sagen, hey, wir haben hier die landwirtschaftliche Revolution und danach kommt dann, werden vielleicht Busse erfunden und danach wird es dann immer moderner und moderner und dann sind wir irgendwann im Jahr 1900 eigentlich schon angekommen. Und dann kommt die Luftschiffe, über die reden wir nicht, weil die sind historisch völlig unkorrekt und die braucht auch keiner. Aber in der Theorie finde ich das so ein schönes Konzept und ich würde mir fast wünschen, dass, wenn es jetzt mit Ano weitergeht, sie einfach nochmal in irgendein altes Setting springen, interessiert auch keinen, ob sie jetzt nochmal eine neue Jahreszahl finden, die neuen ergibt. Geht doch einfach nochmal zurück zu 1503 und macht



## [Transcript] GameStar Podcast / Anno, Siedler, Stronghold: Waren Aufbauspiele früher wirklich besser? - mit Writing Bull

es einfach nochmal neu, weil das wäre ja ein komplett anderes Spiel heutzutage mit Seasons, mit dieser neuen Grafik, mit den Komfortfunktionen, aber einfach nochmal in dem Setting, was damals eigentlich mega cool war. Ja, das ist ja mega cool, wenn man auch so ein bisschen es schaffen würde, fast so ein, das Anno zu machen, dass alle anderen Anos beendet, dass Anno das irgendwie im Jahr 1404 beginnt und du endest irgendwie im Jahr 1602 oder so, weil du einfach durch die Season-Fortschritte deine Insel immer weiterbaust, das wäre, das finde ich richtig cool, wenn sie das irgendwann mal umsetzen könnten. Also wir haben jetzt geredet, darüber, dass es Interface heutzutage offen viel besseres ist bei Beaufborspielen und über Grafik haben wir geredet und eine Sache, innere Werte, eine Spielzählen ja auch, würde ich gerne darauf zu sprechen kommen, nach meinem Anno gab es früher viel, viel öfter Aufbauspiele, die einen Königsweg hatten zum Spielabfall, genau einen. Also eine Schwachstelle, wenn man die gefunden hatte beim Zocken, nannte man das Spiel im Prinzip Dschiffriert und dann konnte man jede Partie oder jedes Szenario oder alles, was einem an der Ausruhnung geboten worden sind, immer nach, neben Prinzip 0815, einmal runterrattern und lösen. Zwei Beispiele dafür, Nr. 1. Eines meiner Lieblingsspiele kennen wahrscheinlich die meisten nicht mehr. Capitalism 2, Capitalismus 2, habe ich mir irgendwann damals gekauft und ich habe gerade schon das Thema Zettelchen erwähnt, haufenweise jede Menge Obskuro-Nutzen, die ich übergemacht habe. Auf der Rückseite sehe ich gerade von mir noch ausgedruckte, ich habe ja fürs Radio gearbeitet, irgendwelche Hörbuch-Rezension zum Manuskripte, die ich danach wegen des nicht geschreddert habe, sondern mit erschwerer Feinsäubel ich zerteilt habe in Viertelchen, wenn ich darauf mich schreibend finde, um die Wirbchendinge des Lebens kümmern muss, kümmern kann, um irgendwelche Obskuren, Warenketten und Zahlen, alles Sachen, die tatsächlich selber im Spiel, man musste sich alle Infos mühsam zusammensuchen oder so andere Zettelchen, User-Manuals, haufenweise und Zettel ohne Ende. Und das Spiel basierte halt, das spielte man halt in einer Stadt, in einer Großstadt auf einer Karte, auf einer Zufahrtskarte glaube ich, ich zeige auch mal den Hintergrund der der Boxmar in Groß vor meinem schönen Antlitz und hervorzusehen einiges Queen Shots, das heißt man hatte eine Karte, auf der man in der Großstadt Warnhäuser, Einzelhandelsgeschäfte und anderes platzierte und als ja als Ökonomen, als Besitzer eines Mini-Konzerns versuchte gegen anderen Konzerne halt, wirtschaftlich Fuß zu fassen, Marktanteile aufzukaufen, andere Konzerne aufzukaufen, den einen zu verteidigen, gegen Aufkaufversuche und so weiter. Da gab es im Prinzip aber nur einen Trick, wenn man sich auf eine bestimmte Sache fokussierte, konnte man in jeder Partie gewinnen. Ich glaube das war einfach nur der, wenn ich mich rechnen sin, die Einzelhandelsgeschäfte ignorieren, mit anderen Worten 90% der Features, einfach nur ein paar Warnhäuser hinsetzen, die Billig-Billy-Fan-Zentral und hatte gewonnen. Das gab es auch zum Teil bei anderen Spielen, die man, die man gespielt hat. Man fand irgendwie einmal eine Lücke und dann konnte man im Prinzip ein bisschen stellen und sagen, durchgespielt, Haken dahinter, das war's. Wenn man heutzutage bei einem Aufbauspiel sowas hat, als Spielerentwickler,

## [Transcript] GameStar Podcast / Anno, Siedler, Stronghold: Waren Aufbauspiele früher wirklich besser? - mit Writing Bull

sich die Blöße gibt, wenn irgendeiner im Internet halt den einen Weg entdeckt, mit dem man in jede Partie runterrattern, dann gibt es Daumen herunter, Haufenweise, Dutzendfach, hundertfach aufs Team und das könnte sich heutzutage kaum noch jemand leisten. Da stehe ich auch, weil ich gesagt habe, nicht 100% warum Leute dann so emotional und wütend werden, wenn es halt eine Mechanik gibt im Spiel, die man dann abusing kann, um irgendwelche Erfolge zu haben. Klar, in Multiplayer-Spielen ist es immer doof, aber ich bin halt, ich bin ein Mensch, wenn ich ein Spiel spiele, ich mach mir oft selbst das Leben schwer, weil ich so eine bisschen idealistische Art und Weise zu spielen habe und mir oft denke, okay, das könnte ich so machen, aber das ist ja langweilig. Ich will es ja irgendwie spannend und aufregend haben. Ich möchte nicht irgendwie diese Einheit produzieren, weil dann wird es ja irgendwann, wenn ich immer nur Bogenschützen baue, weil sie die Besten sind, lahm. Ich will auch Kavaleri haben, ich will auch was anderes haben, ich will auch diese Mauer hier bauen, das sieht zwar, es ist zwar unpraktischer, aber es sieht cool aus. So bin ich ja auch, ich bin nicht ganz in der Schönbaurecke wie Geraldine, ich bin irgendwo, ich glaube, ich bin irgendwo zwischen euch beiden vielleicht, weil ich einfach auf der einen Seite gerne effizient spiele oder halt auch Erfolge habe, aber nicht immer auf den selben Weg, sondern auch mal die Abwechslung brauche. Deswegen bin ich immer ein bisschen fast schon erschrocken, wenn Leute so emotional werden, wenn sich solche Wege, sich so Wege offenbaren in der Spielmechanik eines neuen Spiels sind. Es ist natürlich dann klar, dass die Entwickler da nicht lange fackeln, sondern so etwas dann auch schnell mit einem Patch fixen können und das ist ja auch eine gute Entwicklung so gesehen. Das ist ein riesiger Fortschritt, dass es Team gibt, dass es die Möglichkeit gibt wirklich, also bekommt man sicher auch mit in eurer Teambibliothek, gerade bei kleineren Entwicklern, bei Solo-Projekten oder Mini-Teams, ermeldet irgendjemand, bei denen auf dem Discord-Server einen Fehler und es kann sein, dass das 30 Minuten danach ein Update rauskommt aus Team, so irgendein Mini-Update, es gibt Studios, wenn man die über die die die Spiele über Wochen oder Monate auf der Platte hat, kommt gefühlt jeden Tag ein Update mit irgendeinem kleinen Scheiß, den immer kurz hochladen, für den man dann eine kurze Warte, ein paar Wachtsekunden einlädt. Da kann man sich drüber lustig waren, wie ich mich gerade, aber es ist eine riesen Fortschritt zu früher, wo man monatelang bewarten musste auf irgendwelche Updates. Die großen Unternehmen und Konzerne, die haben wir heutzutage natürlich eine Q&A-Abteilung, dann muss das erst mal durch mehrere Prüfschlaufen und Prüfprozesse durchgehen, bis es irgendwann mal ein großes Update dann dann auch wirklich gibt, weil dabei auch Fehler entstehen können, aber gefühlt ist das eine tolle Geschichte, wie schnell Spieler heutzutage nach Release noch verbessert werden. Es gibt einen kleinen Schlenker, einen kleinen Exkurs, den ich an der Stelle gerne noch machen würde, nämlich den der Tycoon-Spiele. Ich war früher extrem großer Fan von diesen klassischen Tycoon-Spielen, also natürlich Rollercoaster-Tycoon und Su-Tycoon bzw. habe ich hauptsächlich gespielt, Wildlife Park, was ein Rip-Off von Su-Tycoon

## [Transcript] GameStar Podcast / Anno, Siedler, Stronghold: Waren Aufbauspiele früher wirklich besser? - mit Writing Bull

war, also quasi Su-Tycoon und von denen war ich großer Fan und ich habe mit Spannung gesehen, wie sich das Genre innerhalb kürzester Zeit verändert hat, als Frontier mit seiner Formel plötzlich den Standard dargestellt hat für diese Tycoon-Spiele, weil Frontier mit Planet Soon, Planet Coaster plötzlich dieses extrem modulare Bauen ins Genre gebracht hat und alle, die danach kommen, haben es entweder auch so machen wollen oder mussten sich damit messen und erst mal erklären, warum sie kein modulares Bauen in ihrem Tycoon-Spiel haben und das finde ich so spannend zu sehen, dass plötzlich manchmal Sachen der neue Standard irgendwie im Genre werden können und ich weiß nicht, mir geht es so, ich liebe Planet Zoo, ich spiele das ja rauf und runter, aber ich habe ja Planet Zoo, also ich muss es jetzt nicht haben, dass irgendwie jedes neue Tycoon-Spiel genau wie Planet Zoo ist, was es auch nicht schaffen kann, weil Planet Zoo über Jahre viel viel besser geworden ist noch und direkt auch dieses modulare Bauen mit drin hat. Also manchmal ist das zum Beispiel auch eine schwierige Entwicklung meiner Meinung nach, dass Spiele sich so häufig aneinander messen heutzutage und so häufig irgendwie Standards übernehmen von anderen Spielen und dabei vergessen irgendwie auf eigenen Beinen zu stehen. Ich finde gerade bei den Tycoonspielen, zumindest wenn ich nach mir selbst gehe, also meine eigene Beobachtung nach mir selbst, ist interessant zu sehen, wie anders ich Spiele, also Tycoonspiele wahrnehme, die früher populär waren und Tycoonspiele, die jetzt populär sind, also eben Planet Coaster und Planet Zoo, weil dieses modulare Bauen für mich dazu geführt hat, dass ich anders daran herangehe, welche von diesen Spielen ich eigentlich mag. Weil Planet Zoo bin ich komplett bei dir, ich liebe diese Zoo Simulation, weil es mir in diesem Fall das modulare Bauen ermöglicht, richtig schöne Gehege einfach zu errichten. Ich mag das einfach, ich mag mich da hinzusetzen, um mir anzugucken, okay, hier habe ich so ein Löwe, wie lebt der eigentlich so und dann habe ich ganz viele Möglichkeiten, Gebüsche zu setzen und Berge zu bauen und ihm ein Gehege zu errichten, das einfach schön aussieht. Und dafür ist dieses modulare System sehr, sehr gut. Wenn ich mir aber Planet Coaster angucke, habe ich fast nie Motivation, so eigene Rights zu bauen, weil es mir einfach nicht so viel Spaß macht, so einen großen Aufwand in einer eigenen Achterbahn zu stecken, weil so viel möglich ist und ich mir denke, oh mein Gott, das was ich hier zustande kriege, kann einfach sich nicht messen mit den Dingen, die sonst einfach vor gefertigt errichtet werden können. Wohingegen in den alten Roller Coaster Tycoon-Teilen, ich mich erinnere, dass ich wie ein bekloppte Achterbahn gebaut habe, weil es so einfach war, weil es so einfach war, einfach sich hinzusetzen, zu sagen, ich fange jetzt hier an, meine Strecke zu bauen und das war ein ganz rudimentäres Menü, es war einfach nur so ein paar Pfeile mit ein paar Kurven und ein Looping oder so und du hast dich da einfach nur durchgeklickt und gefühlt in zehn Minuten, hat es dann richtig geile Achterbahn zusammengebaut und so ändert sich dann halt irgendwie auch das Nutzerverhalten von der, also es ist dasselbe Genre, es sind immer noch Tycoonspiele, aber so wie sie heute

## [Transcript] GameStar Podcast / Anno, Siedler, Stronghold: Waren Aufbauspiele früher wirklich besser? - mit Writing Bull

sind, sind sie für mich als Spielertyp, der zwar einerseits gerne Szenarien baut, aber nicht gerne Achterbahnen baut, ist am Planets Zoo plötzlich spannender als Planet Coaster, wohingegen früher ich niemals hier das Zugspiel gespielt hätte, White Life Park, sondern eher Roller Coaster Tycoon, weil die Art und Weise, wie ich Bauer und Motivation habe zu bauen, eben da anders abgebildet wurde als es heute der Fall ist.

Ich befürchte, ich bin ein bisschen pervers in dem Zusammenhang, ich kann es wirklich nicht anders ein Leuten unter Einladen jetzt, also ich befürchte, wenn die euch an einen schönen Ding des Lebens ergötzt, bin ich eher ein Zahlenschubser, jemand, der Bits und Beiz im Spiel sieht und vom inneren Auge blühend aus, dann irgendwelche Landschaften oder Städte auf, ich gehe da, also in meinem inneren Kopf, wenn ich irgendwie so ein Tierpark bauen oder für Hühnungsparks errichten, meinen Hauptverglügend ziehe ich daraus in den Statistiken zu Wälzen. So schauen, wie man mit kleinen Effekten viel Gewinn machen kann, wie man in Zielgruppen rankommt, ob die auf der Karte auch alles abgedeckt ist, vielleicht so ein kleines Billig gebordelt irgendwo rein ploppt, rein baut und dann explodiert plötzlich der Profit, das reicht mir völlig aus, dann bin ich da so ein bisschen wie so ein, ja dann gucke ich mir von oben meinen Wirtschaftsimperium an, ich kann im Prinzip, ich befürchte jedes einzelne Spiel in mehr private Umwandeln in ein Wirtschaftsstrategie spielen, ich behaupte, ich bin sogar in der, ich könnte das sogar bei Shooter, Ego Shooter und könnte ich Umwandeln in eine Wirtschaftsherausforderung oder ich würde zumindest so spielen und mich wundern, dass ich dabei sterbe, aber das ist echt mir ernst, also ich bin wunschlos glücklich, wenn ich viele Nullen hinter einer eins habe und nicht davon. Das ist ja auch das, womit Taekwunnspele gerade struggling, also so sehr die Vortritte erzielt wurden im Bereich des Modulan Bounds, es gibt ja immer wieder die Beschwerden, dass diese Frontierspiele zu wenig Wirtschaftsmechaniken haben, die sich auch relevant anfühlen, man kann zwar immer in den Optionen und im Sandgastenmodus so einstellen, was für Mechaniken man jetzt haben will und sich das Leben ein bisschen schwerer machen, aber am Ende ist es auch bei Planet Zoo zum Beispiel, du hast deine Wirtschaft im Griff, wenn da halt ein paar Spendenbüchsen stehen, so dann kommst du einfach durch, da gehen die Leute hin und werfen 100 Dollar in die Spendenbüchse vor dem Gorilla-Gehege oder vor dem Nasenberg-Gehege, weil sie einfach das Tierkohl finden und dann ist deine Wirtschaft geregelt und bei den früheren Taekwunnspele war es noch ein viel größerer Aspekt, einfach die Wirtschaft am Laufen zu halten, indem man den Leuten versalzende Pommes verkauft und dann neben dran sehr teure Getränke. Das ist halt so ein so ein lustiges kleines Zusammenspiel aus Elementen, die man in dieser Form, glaube ich, heute gar nicht mehr so richtig findet bei Taekwunnspele und da bin ich auch ein bisschen bei dir, wie gesagt, ich finde Wirtschaft auch cool und ich immer, wenn ich ein neues Frontierspiel anfangen, freue ich mich auf die Wirtschaft und ich kritisiere das auch in meinen Tests dann auch, da ich sage, die

## [Transcript] GameStar Podcast / Anno, Siedler, Stronghold: Waren Aufbauspiele früher wirklich besser? - mit Writing Bull

Wirtschaft ist einfach nicht spannend genug, aber gleichzeitig werde ich mir dann selber untreu und spiele dann Planet Zoo und denke mir irgendwann so, also eigentlich ist die Wirtschaft auch egal, ich habe viel mehr Spaß gerade am Bauen. Es wäre cool, wenn es mal wieder so einen coolen Mischmaschgebo, dann halt einen richtig guten Mittelweg, aber ich glaube, wenn man so viel Zeit darauf investieren kann, einen schönen Park zu bauen, dann wird das auch irgendwann weniger wichtig, wie gut die Wirtschaft ist. Eventuell wäre es halt eine Maßnahme zu sagen, ich mache mal wieder ein Taekwunnspiel wie früher, wie sie auch Parkitec gemacht hat eigentlich, also eher eine reduzierte Grafik und gar nicht so dieser Bauspielplatz, dafür aber halt eine spannende Wirtschaft, weil es dann weniger Ablenkungen gibt, weil du halt wirklich darauf konzentrieren kannst, die Parkpreise anzupassen, die Essenspreise anzupassen und jetzt überlegen, was eigentlich dein Geschäftsmodell ist, zahlen die Leute Eintritt, zahlen sie keinen Eintritt, zahlen sie für die Rights, zahlen sie nicht für die Rights und darüber den Spaß zu generieren und das geht glaube ich besser, wenn es nicht so viele kreative Ablenkungen gibt wie bei den Frontierspielen aktuell.

Ja, ich glaube ein spannender Mittelweg oder zumindest ein Spiel, was den Potenzial einschlagen könnte, ist ja Park Beyond, was jetzt demnächst auch rauskommen soll. Ich habe das Gefühl, ich konnte es ja jetzt schon einmal anspielen, sogar zweimal anspielen, habe auch ein paar Interviews gehabt und du verfolgst das ja auch schon eine ganze Weile, Daniel. Ich denke, das könnte einen Mittelweg einschlagen, wobei manchmal der Mittelweg ja auch genau der falsche Weg ist. Wenn man irgendwie versucht, es allen Recht zu machen und dann irgendwie nichts halbes und nichts ganzes ist, es ist auf jeden Fall vermerkt, Daniel, dass ich niemals in deine Freizeitparks kommen werde, wenn du jemals ein realen Freizeitpark bauen solltest, weil ich werde vermutlich keinen Spaß haben und er wird vermutlich furchtbar aussehen, aber immerhin wirst du viel Geld damit machen und ich werde mich für dich freuen. Ich glaube, mein Fazit aus diesen Tycoon-Gedanken ist so ein bisschen, dass ich einfach hoffen würde, dass sich Spiele nicht mehr zu sehr oder zu lange einfach Beispiele an einem richtig guten Spiel nehmen, wo sie sagen, da hat das richtig gut funktioniert, wir machen jetzt nochmal genau das, weil es ist einfach schade, wenn man einen Planet Zoo oder einen Planet Coaster hat, was dieses Modulare bauen, einfach wirklich mittlerweile top-notch drauf hat und wo man wirklich Stunden um Stunden mit verbringen kann und Spaß damit hat. Und dann kommt ein neues Tycoon-Gedanken Spiel raus und will wieder genau das machen, aber hat ja einfach eine geringere Auswahl an Objekten und ist einfach noch nicht so krass geupdatet und funktioniert noch nicht so gut und ist hakelig. Also ich denke da zum Beispiel an das Spiel, das ich getestet habe und diesen Namen ich trotzdem immer vergesse. Das mit den Dinosaurier-Parks. Dankeschön. Ich hab's getestet und trotzdem merkst du dir immer den Namen. Prehistoric Kingdom. Die haben ja auch versucht, was quasi Jurassic World Evolution auch von Frontier eigentlich nicht geschafft hat, weil da hat Frontier gesagt, ne, da lassen wir unsere Formel



## [Transcript] GameStar Podcast / Anno, Siedler, Stronghold: Waren Aufbauspiele früher wirklich besser? - mit Writing Bull

einfach mal liegen und machen halt mal wirklich ein rein ob Wirtschaft fokussiertes Parkaufbauspiel, Dinosaurier-Park in dem Fall. Und da waren die Leute total vor den Kopf gestoßen, haben gesagt, hey, warum kann man denn hier nicht Modular bauen und warum ist denn das so krass Wirtschaftsfokussiert? Ich schwenke hin und her in meinem Argument, ihr merkt es, ich wünsche mir einfach, glaube ich, nur manchmal mehr Varianz auch in einem Subgenre und dass man nicht zu sehr immer bei anderen Sachen abschaut. Und da schwenken wir nämlich auch perfekt schon. Zum nächsten Thema, nämlich das, wo ich schon angerissen habe, dass wir darauf noch mal eingehen müssen, der große Dorfromantik-Hype, den wir vorhin schon angesprochen haben. Weil das finde ich eine total spannende Entwicklung, dass vor ein paar Jahren mit Banished im Grunde ja die große Survival-Welle losgetreten wurde, die auch Frostpunk natürlich total befeuert hat. Und dann war die Hölle los, die Survival-Hölle los. Alle Aufbauspiele mussten Survival sein oder zumindest Survival-Aspekte haben oder zumindest den Survival-Tag in Steam haben, weil ansonsten guckt es sich ja keiner an. Und das ging ein paar Jahre und da waren richtig coole Spiele dabei und ein paar Spiele, wo man echt gemerkt hat so, nee, die versuchen es eigentlich nur nachzumachen, das Konzept. Und ich habe das Gefühl, dann hat sich so eine Müdigkeit eingestellt und dann kamen die ganzen Dorfromantik-Spiele. Und da zähle ich so rein, Dorfromantik-Townscaper natürlich, Islanders und Sachen, zu denen ich jetzt ein paar mal was geschrieben hatte, was so unbekanntere Spiele sind, Islands and Trains und Goodlads und so was. Und es sind alles diese, auf den ersten Blick, alles so ein bisschen das gleiche Konzept, weil es sind alles so Aufbau, Sandboxen, die so sehr stark auf diesen Modelleisenbahn-Spirit wieder gehen und da schließt sich der Kreis quasi zum Anfang. Und eigentlich erst mal keine wirtschaftlichen Voraussetzungen oder sowas haben, es gibt kein Geld, es gibt keine großen Missionen und Beschränkungen und man kann einfach friedlich vor sich hinbauen. Theoretisch liebe ich das, Schönbauer durch und durch, aber vielen Spielen wie Townscaper oder auch Islanders and Trains oder Goodlads, fehlt dann irgendeine Form von Motivation. Und das ist total schade, weil die haben total schöne Assets-Teile mit denen man eigentlich gern bauen würde und ich finde die Idee mega cool, diese Gegenbewegung zu diesem Survival-Boom zu haben und zu sagen, wir beruhigen uns jetzt alle mal wieder und jetzt bauen wir einfach nur mal schön. Und Dorfromantik sowie Islanders, Islanders stammt ja sogar teilweise von den gleichen Leuten, die Dorfromantik gemacht haben, haben das ganz clever gemacht, weil die haben sich dieses entspannte, schöne, idyllische Aufbau genommen und einfach nur winzigen Anreiz noch hinzugepackt, nämlich durch diese Punktmechanik. Dadurch, dass du in Dorfromantik nur neue Karten freischaltest, wenn du die Karten smart platzierst oder so, wenn sich kleine Aufgaben löst, wie pack mal irgendwie 500 Bäume aneinander und Islanders hat ganz ähnlich funktioniert, nur ohne diese Hexfelder-Mechanik, da hast du einfach auf einer Insel gebaut, konntest verschiedene Gebäude platzieren, wenn die Gebäude smart platziert waren oder annähernd smart platziert waren, hast du Punkte bekommen, für die Punkte hast

## [Transcript] GameStar Podcast / Anno, Siedler, Stronghold: Waren Aufbauspiele früher wirklich besser? - mit Writing Bull

du wieder neue Gebäude bekommen, zack, schon bin ich eine Stunde länger motiviert, als wenn es einfach nur eine Sandbox ist. Aber wie geht es euch mit dieser Entwicklung? Ich habe jetzt lang geredet. Also ich finde, dieser Schönbauspieler auch toll, Dorfromantik, die haben übrigens dann im Laufe der Zeit dann doch einen sogenannten, ich glaube das nennt sich bei den kreativen Modus nachgereicht, also einen Modus, wo man nicht auf die Zahlen draufgucken muss, sondern bauen kann, wie man will. Dorfromantik gab es ja da auch relativ schnell, also ich hatte das Vergnügen der Spiel, ich habe da, ich habe das irgendwann auf Twitter entdeckt, als es noch keine Saugante und habe die mal angesprochen, ob die Spiel nicht irgendwie zeigen wollen und für mich ist das auch persönlich verbindlich an ganz viel mit denen, weil als sie das erste Mal das Spiel überhaupt vor Publikum gezeigt hatten, war bei einem meiner Touchstreams und die waren, sind ja vier Studenten aus Berlin, die waren noch so jung und noch so nicht Medien erfahren und noch so vor der Kammer sich rumdrucksend und gelegentlich etwas sagen, wenn ich sehe, was daraus entstanden ist, wie die auch die vier Macher auch, wie die aufgeblüht sind in den letzten Jahren, wie Medien erfahren, die geworden sind, was es für eine Erfolgsgeschichte geworden ist, wie sehr die mittlerweile andere Indie-Entwickler den auch helfen, ganz großzügig und unbeeignützig, die pushen deren Projekte teilen auf Twitter-Scheren, die ihnen Fördergrund spielen, selber Tipps geben, Erfahrungsberichte veröffentlichen über ihr Wirtschaftsmodell, da geht mir total das Herz auf und jedem einzelnen von denen gar nicht diesen riesigen wirtschaftlichen und künstlerischen Erfolg in die Gage gemacht haben, echt aus vollstem Herzen und das Spannende dabei ist halt, die haben im Prinzip eine Lücke entdeckt, weil wir alle, wir haben schon beschrieben, dass wir gerne Schönbauer sind und die haben das Schönbau, wie du total beschrieben hast, Gerardin auf den Kern reduziert und haben dem dieser eine Mechanik hinzugefügt und haben damit das Schönbau für zwei Zielgruppen geöffnet, für das Schönbau und für sich und für Leute, die irgendwie nach Rekorden streben oder doch ein Leistungsanreiz oder irgendwie ein Ziel oder eine Möhre vor der Nase brauchen und das hat sich dann auch schnell in der Zielgruppe geäußert, die hatten also sowohl die Leute, die nur vor sich hingedattelt haben, als auch irgendwelche Rekordspieler irgendwann, die endlos große, die weinfig 100.000 Punkte sich erspielt haben über Wochen hinweg, teilweise live vor Publikum oder vor sich selber hingedattelt haben und ein Screenshots davon veröffentlicht haben, dann gab es dann irgendwelche und gibt es irgendwelche Ranglisten von irgendwelchen Leuten, die ihre Rekordergebnisse veröffentlichen und diese Landschaften sehen überwiegend total hässlich aus. Die Rekordlandschaften, die sind pottlässig, eingerauen, die sind wirklich auf hohe Zahlen hingetrümmt und bestimmte Elemente, die hat hohe Zahlenwerte gegeben, sind dann in Reihe und Glied wie eine Armee in Reinglied aufgelistet. Da sieht man irgendwie tausend spezielle von Flussbahnhöfe oder Windmühlen hintereinander aufgelistet. Es ist ein Graus, es ist wirklich ganz, ganz furchtbar.

## [Transcript] GameStar Podcast / Anno, Siedler, Stronghold: Waren Aufbauspiele früher wirklich besser? - mit Writing Bull

Da sieht man mal, dass man im Prinzip jedes Spiel, wenn man das möchte, auch entwürdigen kann, das ist möglich. Ja, ich finde diese Bewegung aber auch ganz fantastisch. Ich bin, ich stimme auch Daniel zu, es wird auf jeden Fall so sein, dass diesen riesigen Erfolg den Dorfromantik hat, dass der schwer sein wird für Spieler wie Townscape oder Tiny Clades entwickelt wird oder dieses Spirits in Stones, das ich mal geschrieben habe. Da diesen exakt riesigen Erfolg nachzumachen wird super schwer, weil eben die Kombination fehlt. Diese Kombination aus einerseits man kann in Heißkorjagen, aber es sieht auch noch schön aus und es bedient irgendwie beide Zielgruppen und es wird dadurch zu einem Phänomen, dass so viele Leute irgendwas an diesem Spiel finden, dass sie begeistert. Aber gleichzeitig finde ich es richtig cool, dass es trotzdem diese Welle gibt, dass diese Spiele entwickelt werden und diesen Ansatz haben, lass uns doch mal etwas Meditatives sein. Weil das macht ja irgendwie auch Spaß. Es sind dann keine Spiele wie Anno1800, die man 100 Stunden spielt, sondern die spielt man vielleicht mal, man fängt an und spielt da zwei Stunden rein, fand es cool und vielleicht dann nie wieder oder dann nochmal ein paar Stunden. Vor allem bringen sie aber auch, finde ich, ein bisschen Bewegung darin, wie Baumechaniken funktionieren in dem Genre. Weil ich finde schon, dass das Aufbaugenre lange etwas stagniert ist, in dem Sinne, wie man eigentlich baut. Da hat es dann entweder eine Rechteckkraste oder du hast halt deine Sechseckkraste oder du hast ein paar freie Objekte gehabt, aber meistens sehr flach, während hingegen diese neuen kreativen Spiele oft auch mit einer Vertikalität arbeiten, dass du Hügel besetzen kannst, dass du um Sachen herumbaust. Jetzt nicht unbedingt bei Dorfromantik, Dorfromantik ist auch eher flach, aber Townscape ging es ja auch in die Höhe und bei Tiny Glade geht es jetzt auch in die Höhe. Das sind so Sachen, die ich spannend finde, weil ich glaube, dass es dann genutzt werden kann, wenn man wieder zu großen Aufbauspielen zurückkommt, zu Aufbauspielen, die nicht einfach nur schön Bauern sind, sondern eben auch eine Wirtschaftsmechanik haben, die ein Ziel haben oder eine Story oder was auch immer uns antreibt und das aber dann anreichern mit den Baufortschritten, die wir in diesen neuen Kreativbaubereich erzielt haben. Das wird ja schon versucht, also gerade dieses Spirits and Stones ist ja so ein bisschen einerseits baufrei deine Burg, wie du willst, andererseits gibt es eine Wirtschaftsmechanik und Ressourcenproduktion und so weiter und sofort die eine aber nicht zu sehr beschäftigen soll. Und ich glaube, wenn da irgendwann mal vielleicht wirklich große Publisher auf den Sprung kommen bei wirklich große Publisher, die noch Aufbauspiele machen, gibt es eigentlich nicht, außer Ubisoft, die haben Anno und Siegel haben sie in den Sand gesetzt, aber ja, wenn vielleicht auch in Indie Studio was halt anders an die Sache herangeht oder andere Ressourcen hat oder ein Early Access startet, der erfolgreich ist, dann sehe ich da echt coole Potenziale für Aufbauspiele in der Zukunft, die diese Errungenschaften aus den schönen Bauspielen, die wir jetzt haben, nutzen, um daraus was richtig Cooles zu stricken, dass auch eine Motivation hat für Leute, die eben eine Motivation brauchen oder wirtschaftsorientiert sind und

## [Transcript] GameStar Podcast / Anno, Siedler, Stronghold: Waren Aufbauspiele früher wirklich besser? - mit Writing Bull

zahlenorientiert sind und zielorientiert. Ich glaube, da wird noch einiges auf uns zukommen und allein dafür bin ich jetzt schon ganz euphorisch, dass es diese Phase gerade gibt. Das finde ich ein super spannenden Gedanken, ja, dass man sich tatsächlich auch einfach einzelne Respekter aus solchen Hype-Momenten rausziehen kann für Genres, die dann wieder anders funktionieren, gerade dieses Indie-Höhe-Bauen und dieses auch auf Bergen bauen und die die Karte nicht immer flach sehen. Also das finde ich richtig spannend, wenn das zum Beispiel immer eine Rolle in einem Anno spielen würde oder so. Das fände ich enorm spannend. Wenn wir jetzt schon gerade diesen Ausblick machen, was wäre denn eine Sache, die ihr euch wünschen würdet aus alten Aufbauspielen, die heute nicht mehr so oft gemacht wird und die ihr in Zukunft gern wieder mehr sehen würdet? Also mein Beispiel wäre, dass ich mir wieder mehr Spiele wünschen würde, die sowohl Waren als auch Bewohner einzeln simulieren. Und es gibt es natürlich durchaus immer mal wieder, aber um den Kreis wieder zu Farrao zu schließen, ich habe das in keinem Spiel mehr so schön gehabt wie in Farrao. Farrao hat es ja wirklich so gemacht, dass die Silos und die Warenlager einzeln dargestellt haben, jedes kleine Päckchen Ware, was da drin lag. Das Silo hat zum Beispiel dargestellt, habe ich hier Fleisch gelagert, weil ich vorher Tiere gejagt habe oder habe ich hier irgendwie meine Kichererbsen gelagert von der von der großen Nil ernte. Und das war in den einzelnen kleinen Slots von diesem Silo, hat man das gesehen und in den einzelnen Slots von diesen Warenlagern hat man gesehen, hier liegen zusammengerollte Teppiche auf der einen Stelle und hier liegen Vasen und das war herrlich. Ich habe das geliebt und genauso die Bewohner, die einzeln simuliert waren, die man gesehen hat, wie sie zur Arbeit laufen, die waren ja auch, es gab ja so ein Modell quasi für jeden Berufsstand, es gab zum Beispiel einen Bewohner, den es dann mehrmals gab auf der Karte, der war irgendwie stellvertretend für die Sicherheitskräfte, für die Polizei quasi und ich habe die teilweise lieber benutzt als die Übersichtsbildschirme, weil man zum Beispiel einen Polizisten auf der Karte anklicken konnte und dann hat er gesagt, die Kriminalitätsrate in dieser Nachbarschaft ist sehr gering, alles gut und dann wusste ich, ist alles gut, weil wenn die Kriminalitätsrate hochgegangen ist, hat er was anderes gesagt. Solche Kleinigkeiten, das würde ich mir wieder häufiger wünschen, glaube ich, in Zukunft in großen Aufbauspielen. Ich habe das mal hin und wieder versucht in Köln. Vollbeleute oder Polizei waren bei Entstreifen anklicken und fragen, wie ist die Lage für zu missverständnissen, kann ich nur sagen. Schade. Faro habe ich aus genau demselben Grund für die selben Sachen geliebt, die Warnhäuser und den Silos, bei dem man jeden Slot einzeln begucken kann, finde ich wunderbar, absolut zauberhaft. Aber ansonsten geht mir in der Regel das simulieren eigener, jedes einzelne Burgers oder jeder einzelne Bürgerin eher auf dem Keks. Vor allem in großen Siedlungen, das mag ich überhaupt nicht, weil das finde ich dann stressig. Da muss man den Leuten die Leute sich immer wieder angucken, jeder hat andere Bedürfnisse, man muss eventuell umquartieren, eine andere Wohnung und irgendwo hin, das ist mir persönlich

## [Transcript] GameStar Podcast / Anno, Siedler, Stronghold: Waren Aufbauspiele früher wirklich besser? - mit Writing Bull

zu kleinteilig, also mir zu simulationsmäßig. Vor allem wenn die Städte irgendwann größer werden, ich empfinde das eher als Stress. Ich will die Leute, die für mich schufteten, gar nicht persönlich kennenlernen, die sollen nur Leistung abbringen. Da bin ich wunschlos glücklich. Ist das eine Frage von schlechtem Charakter oder von schlechterem Spielergeschmack oder von gutem Spielergeschmack? Ich denke, da gebe ich dir jetzt die banalste Antwort. Ich glaube, es ist einfach Geschmackssache. Ich glaube, es ist beides erlaubt. Danke für diese ausweichen Antwort. Fabi, wo stehst du? Was zu wenig angreifen, wollen wir uns darüber streiten mehr? Können wir gerne machen? Also ich streite mich ungern, deswegen sage ich, das ist eine Form von erlesenem Spielegeschmack.

Oh.

Nee, während deine Wünsche so, oder gibt es irgendwelche Sachen, die ihr euch zurückwünscht oder würdet ihr sagen, nee, ihr blickt mehr in die Zukunft mit neuen Mechaniken, die es noch nicht so gab in der Aufbaustrategie? Ich bin mir halt gar nicht sicher, ob die Aufbaustrategie so viele Sachen verloren haben hat, die sie früher ausgezeichnet hat, also außer halt vielleicht, dass man fumulige kleine Menüs hat, indem man nichts erkannt hat und das ist was Gutes, das es nicht mehr gibt. Das wünsche ich mir zu. Das wäre schön, oder? Wir haben wieder wirklich die ganze Zeit mehr Zeit und investiert, sich sein Menü zu lernen, als das Spiel zu spielen. Ich weiß es nicht, also ich baue gerade ein bisschen Versuch zu sagen, ich wünsche mir wieder ein Aufbauspiel, dass es wie Stronghold hinbekommt, das Konzept richtig gut mit einer, mit Echtzeitstrategie zu verbinden und halt wirklich coole Kämpfe und Belagerungen hat, weil ganz ehrlich, alles was bislang danach versucht hat, Echtzeitstrategie mit Aufbaustrategie zu verbinden, war immer eine Katastrophe. Es hat sich immer falsch angefühlt und es hat nie exakt den richtigen Sweetspot getroffen. Sie hat es ja mehrmals versucht und es war immer, naja, nicht ganz das, was man sich eigentlich von einem, von, entweder von einem Aufbauspiel oder von einem RTS gewünscht hätte. Und auch Stronghold kriegt es nicht mehr so gut hin wie früher. Das wäre ein bisschen mein Wunsch, vielleicht mal wieder ein Aufbauspiel zu haben, wo man sagt, ja, hier ist das Kampfsystem kein Mist, sondern hier hat es sich wirklich gelohnt, auch mal eine Schlacht zu schlagen, weil sie halt irgendwie Spaß macht. Das würde ich mir vielleicht wünschen, dass vielleicht das Aufbauspiel wieder hinkriegen. Es ist kein Muss, weil wie gesagt, es nicht so, dass man es nicht probiert, sondern es klappt einfach nicht und irgendwann sollte man einen viergeschlagenen Versuch auch einfach mal bleiben lassen. Die andere Sache vielleicht, die man sagen könnte, ich mochte sehr den Stil, den Grafikstil, den Aufbauspiele in den frühen 2000ern hatten. Du hast ja schon über die Terkundspiele geredet, wo du den Grafikstil ja magst und ich habe auch noch mal bei Stronghold nachgedacht, was ja ganz ähnlich ist, dieser 2D-Stil, der aber sehr detailliert ist und eine gewisse Tiefe simuliert oder halt vortäuscht. Das fand ich war ein ganz hübscher Stil und ich glaube, das hat auch dazu beigetragen, dass dann die Spiele manchmal ein bisschen mehr ihre Wirtschaft in den Vordergrund stellen konnten, weil keine so komplexe Grafik darauf gesetzt war.



## [Transcript] GameStar Podcast / Anno, Siedler, Stronghold: Waren Aufbauspiele früher wirklich besser? - mit Writing Bull

Vielleicht wäre das was, weil ich mir denke, das wäre wieder einfach eine hübsch anzusehende Stilrichtung, die ich mir für ein Aufbauspiel wünschen will. Ich bin in der etwas unangenehmen Situation, dass ich jetzt das Thema sprengen könnte mit der nächsten Bemerkung. War es nicht so richtig, ob ich die sagen soll oder nicht? Doch, doch, spreng uns.

Ich hatte schon die Spannung nicht, nein, ganz im Ernst. Also ich versuche es kurz zu machen und nicht, dass ja alles gesprengt wird, aber ich sehe, ist ja mehrfach schon angesprochen worden, dass neue Dezikler, neue Allianzen weitem nicht so kritisch, wie ihr das macht in der Redaktion. Für mich ist das als Mischung von RTS, von Echtzeitstrategie und von Aufbauspiel oder Aufbaustrategie-Spiel kein schlechtes Spiel, sondern ein mittelmäßiges Spiel mit einigen handwerklichen Schwächen erkennbar im Multiplayer-Modus beispielsweise oder bei Abstürzen, die es zum Releasehaufenweise gab. Aber ein Spiel, das an eine Zielgruppe einfach adressiert war, die ihr bei den Tests nicht ins Auge nehmen wolltet, nämlich die Zielgruppe der Leute, die kein mega komplexes Aufbaustrategie-Spiel haben wollen oder kein mega komplexes Wuselspiel haben, die vielleicht abends nach Hause kommen und von einem anstrengenden Job oder die als Familien, Väter oder Mütter abends nicht viel Zeit und nicht viel Nervenkraft haben und viel Energie haben und einfach für sich ein bisschen datteln wollen. Bei einem Spiel, das das Hübsche aussieht, dass sie nicht ewig lang stresst und bei dem es auch völlig okay ist, wenn es mal nicht alle paar Minuten von KI-Gigern gestresst wird und wenn man dann über kein gutes Spiel, viele handwerkliche Schwächen, aber für diese Zielgruppe, ich habe in meiner Kunde die Haufenweise Leute, die das Spiel so angehen und da viel mit Vergnügen mit haben, die aber immer wieder, wenn sich anderweitig äußern auf anderen Plattformen, offen niedergebrüllt werden von den Siegler-Veteranen, die viel lautstärker ihre Meinung artikulieren, also Leute, die die ganz frühen Teile vor allem gespielt haben, Siegler 2 und drumherum, und viele Leute, die später Siegler entdeckt haben, mit dem Siegler gar nicht so viele Probleme haben nach meiner Meinung halt, aber da können wir jetzt Stunden lang drüber reden, aber ich war es beim ersten Mal, als du es gesagt hast, wir haben ja nur eigentlich runterschlucken, aber als zweit mal erwähnt, was ich will nicht so tun, also würde ich nicht auch hier bei euch zu dieser Meinung stehen, die nicht so super problem ist. Ja, es tut mir auch leid, wenn du gesagt hast, nichts runtergeschluckt. Ja, tut mir leid, wenn ich zu sehr auf Siegler gehauen hatte, dass man es rutscht immer sehr leicht raus, weil einfach der Frust ein bisschen tief sitzt, wenn man auch was anderes erwartet hat nach dem, was, also wenn man die Entwicklungsgeschichte kennt von dem aktuellen Siegler, was eigentlich da ursprünglich auf uns hätte zukommen können, und ich sehe es eigentlich fast so wie du, ich bin auch eher der Meinung, dass das neue Siegler schmerzhaft durchschnittlich ist, also es ist halt, es ist kein Kalastrophaler Durchfall, aber es ist einfach so unglaublich durchschnittlich, dass es mir, dass es mir ein bisschen Schmerzen bereitet, weil es halt einfach, also es ist halt das durchschnittlichste Spiel,

## [Transcript] GameStar Podcast / Anno, Siedler, Stronghold: Waren Aufbauspiele früher wirklich besser? - mit Writing Bull

das ich jemals gesehen habe mit ein paar Aussagen nach unten, weil ja die, der Zustand beim Release auch nicht perfekt war, und der Multiplayer eigentlich, also es hätte man so nicht ausgefallen können, der war ja unspielbar, der Multiplayer fast schon, das ist dann der Aspekt, wo ich sage, dass das, da muss man wirklich sagen, Finger weg, aber wenn wir das ausklammern und uns nur das Spielgerüst angucken, bin ich auch der Meinung, dass es ein durchschnittlich gutes oder durchschnittlich schlechtes Spiel ist. Ich habe durchaus schon schlimmere und schlechtere Aufbauspiele erlebt, als das, aber mit dem Namen erwartet man halt vielleicht auch ein bisschen was anderes, aber ich will niemanden schlechtreden, Spaß mit neuen Allianzen zu haben, wenn es da Leute draußen gibt und in der Community viele Leute gibt, dann freue ich mich, dass die damit Spaß haben. Es ist ein Spiel, mit dem man Spaß haben darf, durchaus. Es muss halt nur gesagt werden, dass man sich ein bisschen mehr erwartet hätte dahingehend, was ursprünglich mal geplant war. Es ist auch jedenfalls bei dem Spiel erstaunlich, wie das ein Publisher mit so viel Geld, das in ein Spielprojekt eingesteckt worden ist, dass am Ende eingesteckt worden ist, dass am Ende wirklich nur ein mittelmäßiges Spiel rauskommt. Das ist also ein Thema Preis-leistungswelten, es ist ja auch für den Kunden ein erstaunliches, das Spiel ist eindeutig viel zu teuer, nicht nur wegen und zukommen die handwerklichen Sachen, das auf jeden Fall, das stimmt, aber was man einfach sagen muss, wir reden jetzt über alte Retroperne, über Schätzchen, über Spiele, mit denen wir persönlich toller Erfahrung und toller Erinnerung haben, man muss einfach sagen, das ist grob der Spieler, die riesige Mehrheit an Spielen, die rauskommt. Aktuell und früher, das sind Spieler mit durchschnittlicher Qualität. Das sind halt Spieler, die wenigstens eine Handvoll Spiele, die dieses Jahr rauskommen, am 90er-Wertum bei euch und woanders, ein paar mehr haben 80er-Wertum, es gibt wenige Spiele, die total unspielbar und nur der letzte Müll sind und dazwischen die große Mehrheit der Spieler, das sind einfach durchschnittliche Spiele und was man auch sagen muss, jeder von uns, ich glaube auch jeder und jeder Einzel, die uns gerade zuschaut oder zuhört, hat in ihrem Herzen mindestens ein Spiel, das man selber begeistert spielt und andere Leute necken ein dafür und sagen, hey, dieses Spiel echt, so nur durchschnittlich, kriegt aufs Team bei einer Rezension vielleicht einen größten Teil positiv, ein mittelmäßig, was auch immer. Ich habe auch nicht so viel Gutes drüber gehört und ich selber langeweile mich damit und du bist in der Spiel total verballert und jeder Einzelner von uns hat minimum garantiert mindestens ein solches Spiel, das man persönlich als Perle betrachtet, bei dem man, wo ein Niemand dafür versteht, dass man da ohne von von von von Wochen von Monaten sein Spiel für veraufgebracht hat, dass man später wenn man auf der Sterbe bett liegt und dann irgendwie fragt einen einer, wo das dein Leben verbracht hat, wahrscheinlich jeder und jede von uns ein Spiel im Kopf, da denkt man ran, vielleicht auch ein Kind, dass man gezeugt ein Baum, dass man gepflanzt ein Haus, das man errichtet hat, aber auch ein mittelmäßiges Spiel, bei dem man halt unglaublich viel Lebenszeit eingesteckt

## [Transcript] GameStar Podcast / Anno, Siedler, Stronghold: Waren Aufbauspiele früher wirklich besser? - mit Writing Bull

hat und man war glücklich dabei. Ich habe in meiner Vergangenheit viele Wrestling-Spiele gespielt, ich weiß, was du redest. Ja, ich persönlich bin, glaube ich, auch von der Fraktion, dass ich mir denke, ich kann ein schlechtes Spiel manchmal mehr schätzen als ein schmerzhaft mittelmäßiges Spiel. Also ich habe erst norlich zugegeben, dass Gabriel Knight 2 auf der Liste meiner 25 Lieblingsspiele aller Zeiten steht und Gabriel Knight 2 ist auf der Skala schwenkt es doch eher zu schlecht im Spiel als zu mittelmäßiges Spiel, aber das ist noch mal ein spannender Punkt zum Abschluss, dass tatsächlich ja die Masse an Aufbauspielen enorm gestiegen ist in den letzten Jahren, durch Steam natürlich, durch Indie-Entwickler, die sich einfach ausprobieren können und manchmal ist dann da so ein absoluter Glücksgriff dabei, wie Arlanders oder Dorfromantik, aber dazwischen sind halt auch so viele Spiele dabei, die völlig in Ordnung sind und wo wirklich auch viel Expertise reingeflossen ist, aber die dann einfach nicht grandios genug sind, dass man da jetzt Stunden, hunderte Stunden, tausende Stunden drin versenkt, wie in einem Anno zum Beispiel und das ist auch auf jeden Fall eine Entwicklung, wo ich gespannt bin, wo das hinführt und wo ich ein bisschen zwiehgespalten bin, was ich mir da wünsche, weil einerseits finde ich es total gut, diese große Auswahl zu haben, die man einfach von der Weile noch nicht hatte und teilweise auch Sachen zu entdecken, die dann vielleicht man nur selber cool findet und alle anderen können das nicht nachvollziehen, aber man hat einfach mal ein spannendes Setting-Entdeckt in einem Aufbauspiel, wenn man sagt, genau dieses Setting habe ich mir immer gewünscht und dieses Spiel deckt das jetzt ab und andererseits wird es auch echt schwer in diesem Wust an neuen Spielen noch durchzublicken, ganz zu schweigen natürlich von den ganzen Spielen, die von Playway gepublished werden, über die haben wir auch schon häufiger mal gesprochen, für alle, die es nicht wissen. Playway ist ein Publisher, der sehr, sehr viele Spiele auf Steam haut bzw. Steam-Seiten für Spiele erstellt und nur ein Bruchteil von diesen Spielen erscheint irgendwann mal im Early Access oder es erscheint mal eine Demo und viele andere werden einfach liegen gelassen, weil diese Steam-Seiten oft als so Test erst mal erstellt werden, wie viele Leute sich das Wish-Listen, dieses Spiel selber existiert dann noch gar nicht und es existiert zum Beispiel nur ein Render-Trailer, der irgendwie mockabmäßig gemacht wurde und dann hat man irgendwie, es gibt wirklich kein Setting, was man sich wünschen könnte in einem Aufbauspiel, was Playway noch nicht auf einer Steam-Seite hatte. Also es gibt ein Cyberpunk-Aufbauspiel, was wenn man mal drüber nachdenkt, die absurdeste Sache ist, die man machen könnte, ein Cyberpunk-Aufbauspiel. Hier, ich baue jetzt eine zerstörte Cyberpunk statt, die baue ich jetzt aber, die ist zerstört in dem Moment, wo ich sie baue, weil Cyberpunk, ich baue die jetzt auf, natürlich alle historischen Settings, die man sich vorstellen kann, allen voran das antike Ägypten, was mir im Herzen wehtut und das alte Griechenland und alle mythologischen Settings, die man sich vorstellen kann. Ja und die versinken dann in der Steam-Wüste. Es gibt auch Entschuldigung bei mir beim E-Mail-Postfach, es vergeht keinen Tag,

## [Transcript] GameStar Podcast / Anno, Siedler, Stronghold: Waren Aufbauspiele früher wirklich besser? - mit Writing Bull

nämlich nicht mindestens eines Team-Key von Playway zugeschickt bekommen zu dem neuesten Simulator-Spiel XY oder dem dem dem nächsten DLC, wo man wirklich jede absurde, jeden absurden Apparat, jedes absurde Berufsfeld, könnte man sich simulationsmäßig, ich wachte nur drauf, dass die mal einen Speletester-Simulator herausbringen. Was ist denn für euch ein Kernfeature dafür? Es gibt ja so alte Management-Spiele, wo man ein Magazin machen musste und solche Sachen. Ich glaube, das wurde da im Ludo schon experimentiert. Es gibt ja auch YouTuber-Simulatoren, das ist auch möglich. Was wäre denn bei euch, wenn ihr euch einen Speletester-Aufbauspiel wünschen würdet mit einem modernen Interface mit coolen abgefahrenen, cooler abgefahrener Grafik, sprich mit einem Grafikmodell Girardin und einem Grafikmodell Fabiano, abgesehen von diesen Deluxe-Radimodellen, was wären so die dekern Features dran? Auf jeden Fall Zeitmanagement. Zeitmanagement, in dem man ein Spiel halb in seiner Freizeit und halb in seiner Arbeitszeit spielt und die Tage verschwimmen und die Jahreszeiten ziehen vor den Fenstern vorbei und man fragt sich, wo ist mein Leben geblieben, während ich Biomutant getestet habe, dem ich am Ende dann eine 55-gere Erlebnisfrei erfunden. Ja, Zeitmanagement auf jeden Fall, auch Ressourcenmanagement, welche Redakteure habe ich, wen kann ich auf was ansetzen, was ist seine Expertise, was ist ihre Expertise, ist diese Person vielleicht zu diesem Zeitpunkt gerade im Urlaub, ist sie vielleicht auf einem Event in Helsinki. Jetzt kommt gerade in dem Zeitpunkt am einem Wochenende zwei Betas raus zu zwei wichtigen Spielen. Was habt ihr euch dabei gedacht und dann einfach zu verteilen, welche Leute setzt man auf was an, ohne dass alle den Verstand verlieren? Nebenbei muss man dann irgendwie ein Home Office aufbauen, was aber den Regularien für sichere Elektronik entspricht und man muss ständig Tester vorbeischicken, die die Elektronik testen, auch erlebnisfrei erfunden. Es war noch nie natürlich jemand hier, der das gemacht hat. Ja, das sehe ich, das sehe ich.

Sehr spannend. Also ich würde zocken. Ich weiß nicht, wir können auch gerne mal die Leute, die sich das

gerade anhören oder anschauen, fragen. Würde jeder Spiele auch zocken, wenn ja, gerne mal hier unterschreiben in den Kommentaren, wenn ich das sagen darf.

Ja bitte und damit sind wir auch schon mitten in der Abmoderation eigentlich.

Ne, wenn ihr keine letzten Wünsche mehr habt oder letzte Fazits zur Vergangenheit und der Zukunft der Aufbauspiele, dann sind wir auch schon am Ende angekommen eigentlich von diesem Lostergie-Trip und gleichzeitig diesem Ausblick in die Zukunft und es war mir ein inneres Blumenflücken mit euch.

Das hat mir auch großes Vergnügen gemacht, obwohl ich leider die größte Perle meiner Spielesammlung nicht habe in Bildschirm zeigen könnte. Das finde ich persönlich sehr sehr bedenklich, nämlich ein gratis, ein gratis Free-to-Play-Spiel von einer dubiosen deutschen Behörde vor 20 Jahren erschienen aus irgendeiner, aus irgendeinem Bundesland, bei dem man ein City-Bilder bauen konnte und habe ich hier gefunden und habe ich viel Zeit mit verbracht. Und wegen dem Thema, also irgendwie, ich habe es völlig verdrängt, habe es gerade gefunden, kennen keine

## **[Transcript] GameStar Podcast / Anno, Siedler, Stronghold: Waren Aufbauspiele früher wirklich besser? - mit Writing Bull**

Sau, Mobility, Mobilität, falls es irgendwo noch entdeckt ist. Ansonsten, mein Herz ist offen, ich habe nur einen Wunsch vor Augen, ich will es spielen. Den Spieletester, den Game-Star-Simulator ist das, was ich auf jeden Fall zocken möchte und wer auch bereit ist, mit euch gemeinsam zu spielen. Ja, da machen wir dann ein großes Let's Play, wenn der rauskommt auf jeden Fall. Daniel, von dir will man jetzt natürlich auf jeden Fall mehr sehen nach diesem Talk und das kann man, Gott sei Dank, auf YouTube und auf Twitch, da heißt du Writing Bull und da kann man deine Expertise in Sachen Strategiespiele und Aufbaustrategie bewundern. Eventuell findet man da sogar uns beide zusammen, wie wir ein fast unschaffbares Anno-Projekt meistern, das mit Schönbau zu tun hat und mit fehlendem Holz. Also schaut auf jeden Fall auf die ein oder andere Art vorbei. Fabiano findet ihr natürlich regelmäßig mit scharfen schriftlichen Analysen auf GameStar.de und beide findet man wahrscheinlich auch noch viele Male in diesem Podcast und in diesem Videocast. Jetzt möchte ich euch Danke sagen, dass ihr uns entweder zugehört oder als Video auf GameStar Talk zugeschaut habt und in beiden Fällen freuen wir uns natürlich über ein Abo als Zeichen der vollständigen Zustimmung von allem, was wir gesagt haben oder einem Kommentar von euch, in dem ihr eure Expertise mit uns teilt und damit verabschieden wir uns und sagen bis zum nächsten Mal. Bis dann, tschüss!