

[Transcript] GameStar Podcast / Die Strategie-Highlights der gamescom - mit Steinwallen und Writing Bull

Punktefieber bei Mediamarkt und Saturn.

Sicher, ihr nur noch bis Montag, den 28. August.

Sensationelle 12-fach-Punkte auf deinen Einkauf.

Und das bei allen Top-Markten.

Nur für mein Mediamarkt oder mal Saturn-Kunden.

Jetzt anmelden.

Mediamarkt und Saturn.

Hallo und herzlich willkommen, Freunde guter Strategie-Unterhaltung und Excel-Tabellen.

Ich freue mich sehr, euch heute hier auf der Gamescom begrüßen zu dürfen zu diesem wunderschönen Strategietalk, mit natürlich den zwei besten Menschen, mit denen man immer über Strategie, aber auch andere sprechen kann.

Ich darf heute hier bei mir neben mir begrüßen den guten Steinwallen.

Hallo.

Danke für die Einladung.

Und natürlich Riding Bull, hallo, schön, dass du da bist.

Ich habe mir echt überlegt zu kommen, weil ich gestern von der Mitarbeiterin eines Publishers von euch hier, also ich gestern hier für das erste Kennengespräch, hieß es, hallo Steinwallen.

Unglaube, wahre Geschichte.

Ich habe so getan, es würde jetzt mir nichts ausmachen.

Also Entschuldigung, aber ihr seid ja gerade gleichzeitig auch angekommen und ihr seid gerade so in Trauterzweisamkeit, rüber zu dem Snackstand gelaufen.

Und was ihr nicht wisst, ist alle, die gerade hier standen, wir haben euch alle verträumt hinterher geschaut und haben gesagt, mein Gott, ihr seid so ein süßes Duo einfach.

Ja.

Wenn ihr so zu zweit zu so einem Snackstand lauft, es ist ein Bild für die Götter.

Aber wir haben uns unterwegs verloren und er hat auch nichts genommen.

Ich habe was genommen, also wir unterscheiden uns dann im Detail dann doch.

Du hältst uns beide für putzig.

Ja, ich finde, ich habe gelernt, dass putzig je nach Bundesland was sehr anderes bedeutet.

Ich weiß, dass es in Leipzig bedeutet komisch.

Ich weiß, in meiner Welt bedeutet es einfach nur sympathisch und niedlich.

Meiner nicht.

Kommst du aus Leipzig?

Nee, aber für mich, das ist aber was Ernsthaftes.

Zum Beispiel dein Hemd.

Du hast mir, bevor wir gerade hier live gegangen sind, ich musste noch sehr lachen, hast du gesagt, ich soll unbedingt dein Hemd in die Moderation einflächten, es ist dein Stream-Hemd.

Genau, fährt Steuerberatern Chat, bin ich, lass mich gerne ein bisschen coachen, das habe ich mir extra gekauft, das ist ein Kameram-Hemd, das ist Uni und ohne irgendwas.

Stefan, du besitzt keine Kameram, du besitzt nur Steinwahlen-Hemden.

Genau, aber wir setzen das beide von der Steuer ab.

Ja, für alle, die es jetzt gerade nicht sehen können, weil sie uns zum Beispiel nur auf dem zweiten Bildschirm hören oder als Podcast hören, es ist ein wirklich famoses Jeans-Blauers,

[Transcript] GameStar Podcast / Die Strategie-Highlights der gamescom - mit Steinwallen und Writing Bull

also wirklich beeindruckend gebügeltes Hemd.

Ja, das mit dem putzig ist ausgeglichen, alles okay.

Gut, dann sind wir jetzt alle wieder in harmonischer Einsamkeit vor allem, einsamkeit sitzen wir zu dritt zusammen, es ist schon ein bisschen, es ist nicht mein erster Talk heute, meine Freunde, es ist schon ein bisschen spät, es ist nicht der erste Gamescom-Tag, es ist nicht der erste Talk, aber ich habe mich sehr darauf gefreut, weil das Strategiejahr 2023 und auch 2024 wird sehr, sehr spannend.

Es gibt einige Sachen, über die wir sprechen können, die ihr teilweise hier gesehen habt oder schon vorab gesehen habt oder über die wir einfach generell sprechen müssen.

Was das, glaube ich, mit größter Thema auch auf dieser Messe hier ist, ist das Spiel ARA History Untold, das wird ja ein neues Civilization-artiges Spiel und ich glaube, das ist deswegen vor allem so spannend, weil Humankind ja dann doch daran gescheitert ist oder scheitern ist ein großes Wort, aber es hat es nicht ganz geschafft einfach an Sifferanz zu kommen und deswegen möchte ich euch jetzt fragen, was war euer Eindruck von ARA? Deiner war total positiv, wir haben vorab gesehen, bis jetzt er verkürzt.

Das Positives ist der verkürzt in dem Fall.

Steinwein Steffan hat wohlwollend genickt und ich habe eine Sorgenverhaltung in die Stürme reingefraest, weil ich mir gesagt habe, der Pier stichwort Humankind, ein Spiel, das als großer Civilization-Herausforderer gebrandet worden ist vor zwei Jahren, glaube ich, und das dann in Schönheit gestorben ist.

Kann man so sagen, dass er einfach auf den ersten Blick zauberhaft war und super, super hübsche aussah und mit dieser tollen 3D-Landschaft und dem coolen Interface, Made in Paris und den französischen Entwicklern mit ihrer Eleganz bei den Vorträgen, beim Hintergrund und bei der Grafik einen Bezirzt hat und wenn man dann länger gespielt hat, dachte man, ui, jetzt habe ich ARA History an, wir waren gemeinsam in einer Präsentation heute, wir haben beide gespielt und wurden von einem Entwickler dabei ein bisschen betreut und es wurde was erklärt und ich habe mir die ganze Zeit einen Gedanken hinter Kopf gehabt, nämlich den, das sieht wieder so verdammt hübsch aus, geht das hoffentlich gut, Stefan?

Ja genau, das ist halt die Frage, ist man eher Optimist oder Pessimist?

Also ehrlich gesagt muss man sagen, wir haben 40 Minuten maximal gespielt, bei einem Spiel, was wahrscheinlich einen Durchlauf von 30, 40, 50 Stunden hat, also wir können jetzt wirklich keine seriöse Einschätzung geben, ob das was wird oder nicht, aber man kann vielleicht darüber reden, was das Spiel irgendwie machen will oder anders machen will. Aus dem Sinfestreamer, kein Mensch erwartet von uns eine seriöse Einschätzung.

In der Tat.

Mit dem Hemd schon.

Ja genau, das wird machen noch eine gute Rollverteilung, so wie auch immer und was man ja erstmal

sagen muss, ist, ich finde es gut, dass in dieses Rennen um das beste Civilization jetzt noch ein Dritterplayer mit einstreckt und zwar kein Kleiner, denn das wird ja von Xbox Games gepublished und die haben uns auch ausdrücklich angekündigt, sie haben ja wie vor 4, 5 Jahren eine neue PC-Initiative gestartet, Gaming-Initiative, wo sie einen neuen Flight-Simulator gemacht haben, wo sie H4 gemacht haben und in dem Zuge haben sie sich auch überlegt,

[Transcript] GameStar Podcast / Die Strategie-Highlights der gamescom - mit Steinwallen und Writing Bull

dass sie quasi auf den ZIF-Konkurrenten machen, so kann man es glaube ich verkürzt sagen. Und das ist erstmal eine Ansage, wenn Xbox sowas machen will.

Ja und was hat man gesehen?

Es ist ganz klar ein klassisches ZIF-Spiel, man startet irgendwo in der Steinzeit mit einer kleinen Siedlung, es hat Technologiebaum, es hat Technologie Eras und es hat aber nicht so ein Hexfeld-System, sondern eher so wie ich human kind, so mit Regionen die man nach einander erkundet und expandieren kann und was für mich jetzt die auf der auffälligste Unterschied und das Besondere ist, sie haben ein sehr kleinteiliges, ich nenne es mal Crafting-System, was ich in dieser Art Spiel noch nie gesehen habe, das heißt es gibt eine riesige Menge an Rohstoffen, die man auf der Karte finden kann, einsammeln kann, das Speer später auch regelmäßig abbauen kann und diese Rohstoffe kann man dann craften, also die braucht man dann um quasi Meditäreinheiten herzustellen oder später besondere Gebäude, das heißt wenn man eine Meditäreinheit baut, muss man erstmal irgendwo ein Speer gefunden haben oder ein Pfeil umbogen oder irgendwie später hergestellt haben und das ist schon sehr speziell, wie das dann auf Dauer in dem Spiel funktionieren wird weiß man natürlich nicht, aber das ist auf jeden Fall was Besonderes.

Das gleich mal sinnvoll zu ergänzen, im Chat wird ja auch gerade gesagt, bei dem Hemd sieht jeder etwas angeschlagen aus, Riding Bull sieht nicht ganz gesund aus, du auch nicht, ich hab dich im Blick, die Kameras funktionieren baldzeitig, da hängt was in der Nase, wischt das mal weg, alles klar, gut Ansage, nein ganz im Ernst, also gilt aber trotzdem, wir haben euch alle im Blick und ganz ansage, wir sehen euch alle, wirklich, auch wenn ihr uns gerade als Podcast hört übrigens, auch dann, die Suche nach den Features, die irgendwie unik sind, wie es so in Entwicklerkreisen heißt, ist natürlich spannend, Rad kann nicht neu erfunden werden, es gibt zum einen viele Leute erwarten Stimulation-Like-Spiel, erwarten auch die Spielfeatures, fehlt was, muss man das gut begründen, muss was anderes liefern, wir haben die Steinzeit gesehen, die Bronzezeit, eine Woche danach noch und noch nicht so viel und ganz oft sind ja diese Sachen schon sehr früh sehr gepolished, das heißt die Phasen oder die Demos, die wir hier sehen, sind tausendfach durchgespielt und korrigiert und irgendwas gemacht

worden und ich werde total, also es ist ähnlich wie bei Jugendheit, ich will unbedingt sehen, wie es weitergeht, die werden spätere Epochen sein, was ist dann, wenn es Flugzeuge gibt, wenn man über die, wenn man fahren kann, wenn es vielleicht Raumfahrt gibt, funktioniert das Crafting-System auch dann noch, was ich super spannend finde, wenn es Hunderte von Einheiten gibt,

wie funktioniert das, wenn das nicht nur, wenn das nicht nur ein, zwei Regionen sind, sondern ganz viele, das ist ein Micro-Management oder nicht, ein gutes oder ein schlechtes, wie wird das User-Interface angeboten, kann das Spiel dann noch beherzigen, wie komplexer man wird in der späteren Phase, kommt die KI mit, können wir alles nicht sagen, wir können aber hoffen. Genau, also ich habe mir ein bisschen was versucht so anzuschauen, man konnte schon in den Technologibaum so weit reingucken, dass man die verschiedenen Ära sehen konnte, es wird, es gibt irgendwie drei Kapitel, in dieser Spiel, aufteilen und in jedem Kapitel sind vier technologische Bereiche und dann, das fand ich schon ganz interessant, es gibt keine speziellen Siegbedingungen, wie wir sie kennen, wie Diplomatie-Sieg, Militär-Sieg, sondern es gibt einen reinen Prestige-Punkte-

[Transcript] GameStar Podcast / Die Strategie-Highlights der gamescom - mit Steinwallen und Writing Bull

Sieg,

so wie bei Human Guard, das sieht man, das heißt man sammelt Punkte an und die kann man natürlich auf

friedliche Art und Weise oder auf griechische Art und Weise ansammeln und was ich ganz uns handfand, immer nach dem Ende eines Kapitels fliegt der Letzte raus, der sozusagen die wenigsten Punkte hat. Also wenn du mit acht Fraktionen startest, sind nach dem ersten Kapitel noch sieben dabei, dann habe ich gefragt, was passiert da mit den Städten von dieser Fraktion und die werden zu Ruinen, die man dann wieder erkunden kann, wo man dann wieder Sachen finden kann, das finde ich auch eine ganz interessante Idee, so dass man sozusagen untergegangen mit Zivilisation auf diese Weise integriert und dadurch noch mal in der späteren Phase einen Erkundungsmoment hat, den man normalerweise in diesen Spielen nicht hat. Das klingt sehr spannend.

Was ich total cool finde ist, wie viel Geld du hast darauf hingewiesen, in diesen neuen Titel reingeblasen wird, wie sehr Zivilisation dann unter Druck gesetzt wird. Die hat mir einen Ziv-7 angekündigt, niemand weiß, wie es aussieht und die werden durch Titel bejunkt oder Era History Untold total unter Druck gesetzt. Das muss auch hübsch aussehen, wenn das diesen reinen Brettscham, Brettspielscham hat, wieder erste Teil oder wieder letzte Teil, wieder sechste, das wird nicht ausreichen und die haben auch schon früh mit der Entwicklung angefangen.

Wer weiß, ob die da mithalten können und was die auftischen werden? Ich finde das sehr spannend.

Ja, also Zivilisation ist ja wirklich so ein, fast schon, Subgenre eigentlich, wo es bisher wirklich einfach nicht geschafft wurde, da noch mal ran zu reichen. Was glaubt ihr, warum das so schwer ist? Was glaubt ihr, was die Essenz von Zivilisation ausmacht, dass sie so schwer nicht nur nachzuahmen ist, weil das reicht ja nicht, wie ihr richtig gesagt habt. Wenn man einfach nur noch mal ZIF hätte, dann würde man sich ja trotzdem weiterhin für ZIF entscheiden, dann würde man ja nicht sagen, oh, dann spiele ich das andere ZIF, was fast genauso ist. Also so lange man ZIF hat, wird man sich immer dafür entscheiden, außer man hat einen wirklich guten Grund und einen Alleinstellungsmerkmal. Wie freundlich von dir. Jetzt bist du dran. Na gut, also ich glaube, im Grundsatz stehen Chancen meines Erachtens nicht schlecht für ein ZIF-Konkurrenten, weil ich weiß

es ist von vielen und auch von mir, dass ZIF 6 nicht überall gut angekommen ist. Es gibt durchaus nicht wenige Spieler, die sagen, mein Lieblingsspiel ist ZIF 5 aus diesen und diesen Gründen oder sogar ZIF 4. Viele mögen auch den Comic-Style, das spielt es nicht. Die Art und Weise, ich bin zum Beispiel im Markt dieses, ich nenn es immer bretspielhafte Puzzlen dieser Distriktes, zum Beispiel auch nicht meinen Dingen, es hat sehr abstrakte Mechaniken. Also ich würde sagen, die Grundlage ist da, aber es braucht halt unfassbar, glaube ich, viel Know-how und Erfahrung, um am Ende wirklich ein gutes, komplexes 4x-Strategie-Spiel hinzubekommen und halt ein ZIF lebt von eine Entwicklungszeit eigentlich von 30 Jahren. Und das kannst du eben als Newcomer, selbst die, die ich unentklein gemacht habe, haben ja 4x auch gemacht, aber es kann man einfach nicht so schnell aufholen. Und dann kann man vielleicht noch eine Sache einflechten, was jetzt vielleicht ein bisschen optimistisch stimmt, was Ara betrifft, das haben sie ja auch mehrfach betont. Es sind mehrere Entwickler von ZIF 5 mit dabei, von Phyraxis, die da rübergegangen sind, beziehungsweise der das initiiert hat, kam auch von Phyraxis. Insofern kann man vielleicht sagen, okay, da ist vielleicht ein bisschen Know-how mit dabei. Aber ich denke, es geht, aber die

[Transcript] GameStar Podcast / Die Strategie-Highlights der gamescom - mit Steinwallen und Writing Bull

Jugendkeit ist nicht daran gescheitert, dass die Leute es nicht spielen wollten, sondern daran, dass es am Ende nicht so gut funktioniert hat und die Leute enttäuschbar.

Du gerade das ZIF 5 ansprichst. Ich erinnere mich, dass du bei uns im Podcast mal gesagt hast, ZIF 5 wäre das beste Strategiespiel, was hier entwickelt wurde.

Puh, aber da war Old World vorsitzend.

Was habe ich denn da gesagt?

Na, ich würde sagen, 4x Rundenstrategie.

Na gut, immerhin.

Das ist schon bei mir ganz weit oben. Zwischenbücher aber Old World Vorsitz.

Immerhin. Wo wird das jetzt mal so in den Raum geworfen haben? Was würdest du sagen, ist das beste Strategiespiel, was hier entwickelt wurde?

Auf jeden Fall nicht Old World.

Wir haben schon öfters rum unterhalten, also ich fremde damit.

Man merkt deutlich, dass es ein kleines Team ist, das dahinter steht.

Ich finde das inhandwertlich.

Ich bin jemand, der total darauf ab, wenn ein Spiel gut bedienbar ist.

Ich brauche eine Respektbezeugung hier gegenüber, dass die Entwickler es hinbekommen, es mir leicht zu machen, schnell in den Spiel reinzukommen, es gut zu bedienen.

Darauf fahre ich ab. Grafik ist auch okay und schöne Spiele, den Stories, Events, bla bla bla. Immersion, Charme, alles okay.

Aber ich will vor allem Gebauch pinselt werden.

Ich will den Respekt haben, dass ich gut reinkomme, dass die Entwickler mir signalisieren, hier wir geben, man wär uns der leicht, du kommst gut rein, auch wenn es komplex ist.

Das sehe ich bei Old World nicht. Und ich finde auch, Old World passt in die Reihe nicht rein, weil das ein Spiel ist, das wirklich in einer Epoche nur spielt.

Und das ist viel einfacher, in nur einer Epoche ein stimmiges Spiel zu kreieren von der Spielwelt, von der Atmosphäre her, als so eine Schwergewichtsleistung zu stemmen von der Antike oder der Steinzeit, bis in die nahe Zukunft hinein zu spielen.

Und das ist die große Herausforderung von Civilization-Halt.

Und Stefan hat das super auf den Punkt gebracht.

Civilization hat eine Erfahrung von 25, 30 Jahren.

Das ist ein Entwicklerstudio, das behutsam das Spiel immer weiter entwickelt hat.

Die wissen, das Spiel funktioniert in sich, die müssen es ein bisschen ändern, ändern, ein bisschen modernisieren. Das hat eine Erfolgsformel.

Und dagegen anzustinken, ist echt schwer.

Ja, ich würde fast rüberschwenken in die von euch schon mehrfach angedeutete Moderne, nämlich zu dem anderen Spiel, was sehr, sehr spannend ist auf dieser Messe.

Und sehr, sehr spannend wird noch dieses Jahr, nämlich City Scalance 2.

Und während ich das sage, seht ihr vielleicht irgendwo Micha im Hintergrund auftauchen, wie er aufgeregt an der Scheibe steht und zuschaut.

Nein, leider nicht. Ich hatte gehoffentlich Sammeln in Ihnen damit.

Aber Micha hat es hier auch schon gespielt.

Ich habe ihn verloren.

[Transcript] GameStar Podcast / Die Strategie-Highlights der gamescom - mit Steinwallen und Writing Bull

Wir sind eigentlich zusammen zum Paradox-Stand gelaufen, weil ich mir live bei Johan geschaut habe.

Und er sich währenddessen City Scalance, ich bin rausgekommen, Micha war fort.

Ich dachte, okay, es kann ein gutes Zeichen sein, es kann ein schlechtes Zeichen sein.

Ihr habt es euch auch angeschaut.

Wir reden schon wieder nicht mehr miteinander.

Wir reden selten miteinander. Also wenn die Kamera nicht an ist, wir kennen uns kaum.

Aber ihr, ihr habt auch City Scalance 2 gesehen, oder?

Ja, nein. Ich habe es nicht gesehen.

Du hast angedeutet, es gibt eine interessante Story dazu, warum du es dir nicht angeschaut hast.

Ja, das ist jetzt der unangenehme Teil dieses Podcasts.

Also ich hatte eigentlich einen Termin, auch für heute um neun.

Aber ich habe gestern Nacht um zwei irgendwann in Taxi mein Telefon verloren.

Es ist Gott sei Dank nicht ganz weg, sondern der Taxifahrer hat es doch.

Ich hoffe, ich krieg es heute ab wieder.

Das führte aber zu Kettenreaktionen.

Unter anderem, dass ich nicht vernünftig in der Lage war, mir einen Backer zu stellen.

So dass ich doch tatsächlich mein Termin heute früh verpennt habe.

Ja, also ich habe 0 City Scalance 2 gespielt.

Ich habe Teil 1 relativ viel gespielt, aber kann jetzt nicht mehr mitregen.

Jetzt kommt eine Chance.

Jetzt kannst du glänzen.

Ja, wirklich.

Ich kann echt das Highlight berichten, im wahrsten Sinne des Wortes.

50 Meter im Himmel, City Scalance City in the Sky ist das Event.

So ein Paradox-Event, bei dem die gestern Engelsprache und heute deutschsprachiges Streamer an einem Konferenztisch zusammengesetzt haben.

An einem Spezialkran, den gepackt in die Höhe hinweg gezogen.

Dann schwebten wir 50 Meter über auf der einen Seite Autobahn unter uns im Parkplatz, hinter uns die Skyline Gamescom im Hintergrund.

Und dann haben wir halt, wir hatten vorher schon ein Exemplar bekommen.

Ich konnte ein paar Tage in das Spiel schon spielen und wir drehten immer so langsam uns um den eigenen Kreis, haben uns tief in die Augen geschaut und haben uns gefragt,

wie gibt es als Erster das vereinbarte Zeichen, erholt mich heraus wie im Dschungelcamp, weil dann wurde uns versichert, man wäre binnen 15 Sekunden wieder auf dem Boden gewesen, wenn wir die entsprechende Person entsorgt wurden und der Rest wieder raufgebracht wurden.

Und ich war es nicht.

Der alte Mann hat es geschafft, mir wurde nicht schlecht, ich habe durchgehalten.

Ich war total stolz auf mich und das wäre jetzt für dich der richtige Zeitpunkt, um spontan zu sagen.

Ich bin auch noch nie so stolz auf jemanden gewesen, lieber Daniel.

Das tut mir gut vor allem, weil es so spontan nur so von Herzen kam und gar nicht einstudiert war.

Es war nicht einstudiert, wirklich nicht.

Ja, dann hätte ich mir auch was Besseres überlegt.

[Transcript] GameStar Podcast / Die Strategie-Highlights der gamescom - mit Steinwallen und Writing Bull

Nee, es war okay.

Nee, jetzt mal aber um zum Sp...

Vielleicht interessiert es die Leute gar nicht, sondern sie wollen was über das Spiel hören.

Schwer zu sagen, 50, 50 würde ich sagen.

Ich kann dir was davon erzählen, was ist...

Ja, ich habe auch nicht gesehen und gespielt.

Mir nicht das interessiert, aber das ist jetzt gemein, ne?

Ich wechs... Also, es ist sehr früffig.

Also, es war wirklich ein bisschen komisch bei dem Event, weil ich konnte kaum eine Bildschirm sehen.

Weil von allen Seiten, der Bildschirm war halt nicht abgedunkelt wie sonst.

Ich habe auch deshalb diese Naturblässe im Gesicht, weil ich wie ein Pampier in meinem Streamingkeller hocke

und selten ans Tageslicht komme.

Hin und wieder wird man so angeleuchtet von Kameras und man lebt im Dunkeln im Prinzip für eine Kellerrasse.

Man lebt seinen Kafkaesken-Traum quasi als Streamer, ne?

Ja.

Und wieder heißt es hier, es ist egal.

Auf jeden Fall, auf jeden Fall, ich war im Tageslicht.

Ich war völlig geblendet, Tageslicht von hinten auf den Bildschirm drauf.

Ich konnte den Bildschirm kaum erkennen.

Ich hatte das Spiel vorher gespielt, ich konnte Waagekonturen machen.

Ich habe so ein bisschen hin und wieder so ins Reingeklickt ins Spiel.

Und wenn ich es vorher nicht gespielt hätte und wenn es nicht so intuitiv wäre, es ist mega intuitiv, hätte ich es nicht geschafft.

Aber es spielt sich über den Vorgänger kennen.

Ich habe den Vorgänger nicht gespielt.

Ich hatte kein Problem reinzukommen.

Ich habe SimCity damals rauf und runter gespielt.

Spielte es total fluffig, es macht Spaß.

Es ist kuhne Musik im Hintergrund.

Es wird alles super erklärt, dass man baut halt nur eine Großstadt in einer tollen Landschaft und wird mit toller Musik zugetextet.

Die ganze Zeit wird mit Tooltips an die Hand genommen.

Das mag ich ja so sehr, wenn ich an die Hand genommen werde.

Wenn ihr sagt, so kleiner Daniel, das kannst du machen.

Ich erkläre dir alles, das ist total cool.

So betreute Spielen vom Spiel aus.

Darauf stehe ich.

Ich verstehe.

Interessante Einblick.

Stefan, du hingegen hast jetzt den neuen Teil noch nicht anspielen können,

[Transcript] GameStar Podcast / Die Strategie-Highlights der gamescom - mit Steinwallen und Writing Bull

aber hast den Vorgänger sehr viel gespielt.
Das heißt, du hast jetzt die komplett gegenteilige Ansicht wahrscheinlich.
Die komplett umgekehrte Ansicht.
Wir konnten uns jetzt so irgendwie zusammentun.
Das würde uns schwer fallen.
Wir werden jetzt auch endlich eine Person
und der Traum vieler Menschen geht in Erfüllung.
Nein, ich wollte fragen, die große Frage bei City Skylines
ist ja eigentlich, wie kann man das fortsetzen?
Das ist ja ein Thema, was ich auch mit Micha schon besprochen habe,
als er mir fünf Stunden lang im Podcast ein Ohr abgekaut hat,
während ich nichts gesagt habe, sehr zu empfehlen.
Der Podcast ist sehr unterhaltsam, vor allem für Micha-Fans.
Aber wir haben darüber sehr, sehr viel gesprochen,
wie man so ein Spiel überhaupt fortsetzen kann.
Weil es einfach mittlerweile so ein Brett ist,
was nicht nur aus Abertausenden DLCs besteht,
die das zu einem Komplettpaket machen,
sondern eben auch aus Community-Inhalten.
Und wir haben sehr, sehr viel darüber gesprochen,
was es eigentlich braucht, um City Skylines eine gute Fortsetzung zu geben.
Was ist da deine Meinung zu?
Ja, also ich finde, wenn man es heute spielt,
dann merkt man schon, die Grafik stößt so irgendwie,
es wirkt nicht mehr so ganz modern.
Also da wünsche ich mir schon, freue ich mich, sage ich mal, über Teil 2,
weil das einfach dann auch besser aussieht.
Und ich kenne viele, die sagen, sie wollen einfach nur City Skylines 1
noch mal ein bisschen hübscher.
Aktualisiert, das reicht ihnen schon,
weil das Spiel selbst einfach immer noch gut ist.
Aber was mir zum Beispiel, oder was ich mir wünschen würde,
das ist halt stärker, sage ich mal so, diese,
naja, ich sag mal Produktionsketten,
also die Ökonomie noch eine größte Rolle spielt,
als jetzt allein der Stadtaufbau und der Verkehr,
das ist in diesem Bereich noch noch zu machen.
Dann, ja, also dann, dass es größer wird, würde es ja auch.
Das war ja ein großes Problem von vielen,
oder das wurde über Mods dann gelöst,
dass man die Spielfläche erweitern kann.
Das stieß dann aber technisch wiederum an Probleme.
Also ich glaube, ehrlich gesagt,

[Transcript] GameStar Podcast / Die Strategie-Highlights der gamescom - mit Steinwallen und Writing Bull

sie brauchen da gar nicht so viel Zaubern,
sondern das Spiel ist an sich fantastisch,
die Fanbase ist riesig.
Sie müssen da mal ein bisschen schicker machen,
die Sachen, die alle, oder vielleicht die beliebtesten Mod
einfach noch in den Spiel integrieren
und so haben sie ein Knaller, also das ist da.
Das wird ein absoluter Selbstläufer, wie man sich auch so.
Also es ist eine tolle Marke, der Vorgänger war toll.
Es ist über Jahren weg, vorbildlich,
mit gratis Updates und mit DLCs gepflegt worden.
Wenn man den Nachfolger sieht,
weiß man, kommt man als Spieler des Vorgängers
oder als Spieler des Vorvorgängers im City sofort rein.
Marke ist bekannt, die haben das nicht neu erfunden.
Es sieht gigantisch aus, der Umfang wird größer,
die Welten werden größer.
Es ist auch, ich bin ja selber,
wir sind ja selber Strategie-Veteranen,
die immer diese Art von Spielen viel spielen.
Aber ich persönlich finde immer wichtig,
dass auch neue Leute solche Spiele schnell finden können.
Also Hardcore-Gamer alles,
ich darf nicht das Mikrofon berühren, oder?
Habe ich nicht gemacht gerade,
dass ich nicht gut gehen kann.
Es ist tatsächlich schon passiert,
für alle, die unseren Staffeltalk gesehen haben,
es kann Leuten,
ohne Vorankündigungen,
auf Körperstellen fallen.
Es ist ein damekles Schwert,
dass ewig über dir schweben wird,
damit du auch einfach auf Zack bist heute im Talk.
Also wenn ich es berühre,
kann es auf Körperstellen fallen,
habe ich das so richtig verstanden?
Ich habe vorher nicht zu unterschrieben,
dass ich euch nicht verklagen kann.
Das wäre sehr schön.
Das wäre noch harmlos.
Ja, ja, nun, neues Thema.
City Scalance 2.

[Transcript] GameStar Podcast / Die Strategie-Highlights der gamescom - mit Steinwallen und Writing Bull

Du sprichst etwas Wichtiges an,
nämlich die Neu-Einsteiger,
weil ich glaube, dass City Scalance 2
ein wichtiger Einstiegspunkt für viele sein würde.
Ich glaube, dass gerade dieses Komplettpaket,
was Cities 1 natürlich perfekt macht,
aber dass gerade dieses Paket ist,
was Leute auch abschreckt,
die jetzt erst einsteigen wollen.
Weil meine Güte, was holt man sich?
Das muss sehr einschüchtern sein.
Und jetzt nochmal die Chance zu haben,
irgendwie mit dem Clean Slate anzufangen
bei Teil 2 und von Anfang an zu verstehen,
worum es geht und reinzukommen,
ist eine Chance für viele Aufbaufreunde.
Ich bin auch ein großer Fan davon,
dass Spiele auch ohne Mods sofort funktionieren sollten.
Ja.

Klar, viele Leute spielen den Vorgänger
und andere Spiele mit Mods und schwärmen davon
und sagen, hey, das ist super wichtig
und reden da viel drüber.
Aber die meisten Leute verwenden keine Mods,
die die Multiplayer verwenden.
Aber bestimmte Features oder bestimmte andere Sachen,
da reden halt die Hardcore-Fans drüber.
In den Twitch-Shats wie gerade
oder in YouTube-Kommentaren oder bei den Podcasts
und so weiter, muss man sagen,
ein Spiel muss von Beginn an funktionieren
und es muss auch für Einsteigen gut laufen.
Wir wollen ja auch alle,
dass andere Leute auch noch unsere Spiele spielen.
Dass die Hersteller dieser Spiele
viele Käufer haben,
damit die auch bei zukünftigen Projekten
viel Geld haben, dass sie diese Spiele
passen können und viel Budget reinstecken können.
Weil viel Geld führt nicht zwangsläufig
dazu, dass ein Spiel gut wird,
aber es ist eine gute Voraussetzung.
Um dann in Bogen nochmal zu spannen,

[Transcript] GameStar Podcast / Die Strategie-Highlights der gamescom - mit Steinwallen und Writing Bull

was es auch erwähnt, Era History Untold,
dass es so ein Riesenkonzern hintersteht,
eine dicke Marke auch baut, viel Geld reinsteckt,
freut mich super.

Ich könnte mir sogar vorstellen,
dass Leute wie die Civilization Entwickler sich
bei dem Spiel drüber freuen,
dass sie Konkurrenz wissen, weil die wissen,
der Markt ist groß genug.

Auch die Fans von Transportsimulationen
gibt es auch andere,
die können sich auch nur drüber freuen,
wenn mit Cities College ein Kracher kommt
und der gute Einsteiger freundlich ist.

Paradox ist ja der Publisher,
mit den Leuten habe ich heute noch gesprochen,
die haben gesagt, es wird ihr größter Release
aller Zeiten, damit rechnen sie her.

Also es wird vom Verkauf her,
ich meine, die Cities College 1 war schon das
beste Verkauf dieses Spiel, das sie jemals gemacht haben.

Und sie gehen natürlich fest davon aus,
dass sich das nochmal besser verkaufen wird
also da,

also das ist fast so mit das
positivste Spiel, glaube ich, auf dieser Messe
oder zumindest weit oben mit dabei.

Alle, die es gesehen haben, haben ein sehr, sehr gutes Gefühl.

Selbst Micha,

und ich weiß nicht, ob ihr es mitbekommen habt,
dass Micha ein bisschen City Skylines Fan ist,
aber selbst Micha hat gesagt, sobald das raus ist,
wird es City Skylines 1 nie wieder anfassen
und er hat, weiß ich, für 4.000 Stunden drin.

Es hat große Erwartungen zu erfüllen,
aber die kommen ja auch nicht von ungefähr,
die kommen ja auch durchaus von den
Sachen, die es zu sehen gab, von den
Entwicklertragebrüchern und von den Videos,
die es schon zu sehen gab. Ich glaube,
da können wir ein sehr, sehr gutes Gefühl haben.

Wo ich ein sehr gemischtes Gefühl habe,
ist bei Mannes

[Transcript] GameStar Podcast / Die Strategie-Highlights der gamescom - mit Steinwallen und Writing Bull

ein weiterer Spiel, das es hier auch zu sehen gab und das gerade enthüllt wurde.
Habt ihr davon was gesehen?
Habt ihr euch das angeschaut?
Ich hatte mir ein Vorfall in der Präsentation, nicht auf der Gamescom, sondern vorher angeschaut, die bei den Entwicklern sind die Battlebrothers-Entwickler.
Richtig.
Wir kommen aus Hamburg, es ist ein Zwillingenbruderpaar, die mittlerweile sehr viel Geld verdient haben mit Battlebrothers-Studios, mittlerweile größer geworden, sieben, acht Entwicklerstätten dahinter.
In Battlebrothers war es ein Runden-Taktik-Spiel in der Strategie-Ebene, wo man eine Söldner-Bahn hin und her schickte und die hatten damals sehr wenig Geld und die haben immer nur Oberkörper hin und her geschickt.
Die Söldner-Bahn waren Diäten oder gute Leute, wie man gespielt hat, ohne Unterleib und ohne Beine ist trotzdem wunderbar gelaufen.
Riesenkassenerfolg und Liter runter, dass sie nie an ihren Erfolg geglaubt haben und deshalb niemals eine deutsche Besetzung gab, weil die englischen Texte drin hart gekodet hatten.
Das heißt, die haben sich jahrelang darum geschlagen, dass sie irgendwann immer größer eine Fanbase gesagt hat, hier wollen immer eine deutsche Besetzung haben, sagten, geht nicht, können wir nicht, wir haben es nicht geglaubt, es sei Erfolg haben.
Jetzt haben sie einen Publisher-Gold, Hooded Horse, ein sehr renommierter Publisher, Menalords und andere Spiele, das ist ein Indie-Publisher aus Amerika, der sich spezialisiert hat auf Strategiespiele, der auch noch reinbringen kann und das Spiel ist halt so ein Sci-Fi-Spiel.
Prinzip ist ein bisschen ähnlich, dass er mit einer Gruppe unterwegs ist, Aufgaben an einem versuchten Ziel zu erreichen

[Transcript] GameStar Podcast / Die Strategie-Highlights der gamescom - mit Steinwallen und Writing Bull

und es steckt
erheblich mehr noch drin
an Geld, aber es ist trotzdem erkennbar
auch noch ein Indie-Titel.
Ich finde es irgendwie konsequent und mutig,
dass sie sich komplett jetzt mal
in den ganzen mittelalter
Settings ein bisschen gelöst haben
und ihre Grundphilosophie
glaube ich behalten haben,
nämlich ein sehr Hardcore-Sandbox-Spiel,
mit einer Hardcore-Kampfmechanik,
mit wahnsinnig vielen
Items
und
Invalidierbarkeit der Einheiten
und wirklich ein Spiel,
nach wie vor glaube ich, für Hardcore-Strategien,
die in diesen Schlachten
wirklich die Details bis ins Ende
und der Kontrolle haben wollen
und viel beachten wollen.
Es spielt in so einer Galaxie,
die abgeschnitten ist von dem Rest der Galaxie,
da herrscht das Chaos
und man wird da reingeschickt quasi als Marines,
um die jetzt wieder anzubinden
und irgendwie zu Ordnung zu bringen.
Dabei trifft man dann aber auf
diverse Fraktionen und Charaktere,
das Fraktionssystem gab es ja bei Battlebrothers teilweise auch
und
man wird sich also einlassen
dann mit auch eben so Piraten
und Leuten, die man da trifft.
Was glaube ich, der große Unterschied ist,
dass es ein viel stärkeren Charakter-basiertes Spiel ist,
also es ist natürlich bei Battlebrothers auch schon so,
aber die unterscheiden sich jetzt nicht so sehr,
die haben so eine kleine Backstory gehabt,
aber hier ist es so, dass es
sehr wichtige große Hauptcharaktere gibt,
die man treffen kann.

[Transcript] GameStar Podcast / Die Strategie-Highlights der gamescom - mit Steinwallen und Writing Bull

Da wird es eine große Menge im Spiel geben,
die sind auch so handdesigned, handgeschrieben
mit einer richtigen Geografie
und die stehen auch der Welt,
also eine Haltung der Welt gegenüber die ein,
also die Grundgeschichte,
dass sie was weiß ich von der Fraktion mal
da bedroht wurden oder mit der verfeindet sind.
Das heißt, das entwickelt sich halt eine Geschichte,
darauf reagieren die dann
und
sie haben das so designed, dass es ganz viele Charaktere gibt,
dass du in deinem Run aber immer nur
ein Teil davon triffst
und auch nur davon rekordieren kannst,
so dass jeder Run dann auch komplett anders wird
und die Charaktere wiederum,
die sind die Anführer von so Battlegroups
und dann hast du jemanden,
der zum Beispiel was weiß ich,
ein Panzer führt,
es gibt nämlich auch Fahrzeuge und was
oder jemand, der wieder
Bodentruppen führt
und indem du die aufskillst,
ihr habt ihr eigenes Skilltrees dann jeweils,
verbesserst du dir zugehörigen Einheiten
und du entscheidest vor einer Mission
immer zu bestimmten
du hast eine limitierte Möglichkeit
in die 5, 6, 7 Battlegroups mitzunehmen
und da entscheidest du dann,
welche Einheiten du mitnimmst
und wenn sie frei angehen,
konsteridische 7 Panzer mitnehmen
was wahrscheinlich nicht so sinnvoll ist
weil man eine gute Abwägung
also ich finde es tatsächlich sehr interessant
ich glaube es nimmt den Geist
von Battlegroups mit auf
in einen Sci-Fi-Setting
und ich glaube die Fans dieses alten Spiels
wenn sie mit dem Sci-Fi-Setting

[Transcript] GameStar Podcast / Die Strategie-Highlights der gamescom - mit Steinwallen und Writing Bull

das anfangen können, die werden da ja auch Freude finden
habe ich ein gutes Gefühl eigentlich
das hoffe ich sehr
und Chat wird darüber geredet, das Spiel
das ist ein Runden-Strategie-Spiel
rasant, schön rasante Runden-Strategie
ui ui ui da wieder war rasant
auf die Letcherste gedrückt, da geht es aber ab
alle Trailer
sind einfach total auf Tempo gemacht
und haben unter aus so reißerische Stimmen
die irgendwie erzählen hier
für den amerikanischen Markt dann auch aber Runden-Strategie
sind alles so Leute wie wir
ganz entspannte Leute
eine Sache darf ich vielleicht noch ergänzen
was wirklich auch neu ist
zwischen dieser strategischen Ebene
entscheidet wo man jetzt weitermacht
also das ist jetzt nicht mehr so, dass man in eine Landkarte geht
sondern von Planet zu Planet geht
gibt es da die rein taktische Ebene
wo man die Kämpfe ausführt
aber es gibt jetzt noch eine Zwischenebene
so eine operationale Ebene
wo man quasi auf den Planeten entscheiden muss
wie geht man jetzt vor
welche Mission macht man zuerst
und dann danach entscheidet man sich
macht man erst irgendwie eine Fabrik
das Gegner ist kaputt um dann später die Hauptmission zu erfüllen
aber dann verliert man wiederum Zeit
eine ganz neue Ebene die es bei Battle Brothers nicht gab
auch nochmal eine neue strategische Entscheidung
ich hoffe sehr
dass es ist wie ihr sagt
dass die Fenster ihre Freude daran finden werden
weil Battle Brothers ist ja ein sehr sehr
mechanisches Spiel also das lebt ja
sehr von den Sachen unter der Hülle
und ich glaube
dass man es jetzt auch wieder so haben wird
weil ich fand das Setting an sich

[Transcript] GameStar Podcast / Die Strategie-Highlights der gamescom - mit Steinwallen und Writing Bull

wirklich ausgesprochen generisch
aber ich glaube das unter diesem
generischen Setting wirklich sehr viel Herzblut
wieder steckt, sehr viel Herzblut für Mechanik
sehr viel Herz für Rundenstrategie
und ich hoffe einfach sehr dass
obwohl sie auf den guten Namen verzichten
den sie sich gemacht haben mit Battle Brothers
jetzt auch mit der neuen Marke wieder Leute erreichen können
also Battle Brothers war ja ein richtiger Überraschungserfolg
und ich hoffe einfach dass sie das noch ein zweites Mal
dieses Kunststück schaffen können
ich finde die Chance ist ziemlich hoch
weil es sind halt Leute die können in dieser Art von Spielen
also Mischung von Rundenstrategie und Runden Taktik
und haben das Spiel toll entwickelt
und wenn sie jetzt mehr Geld haben
in einer etwas anderen Welt
das ist nicht viel schwieriger
es ist ein Sci-Fi Spiel
Sci-Fi Spiele wirken, Science Fiction Spiele
finde ich eher schon mal generisch
weil das andere Spiel halt in der realen Welt
im Mittelalter und hat ein paar Fantasy Elemente gehabt
und das sind ja Welten die kennen
also wir haben zwar damals nicht gelebt
aber da arbeitet man mit den Story Versatzstücken
die uns vertraut vorkommen
das ist einfach eine Geschichte zu erzählen
in Science Fiction Welten so zu inszenieren
das sind neuerartig wirken
und das Spiel ist halt ein bisschen anspruchsvoller
ein PR-Menscher hätte das Spiel vielleicht
Galaxy Brothers genannt oder so
genau
oh, lass dir das schnell patatieren
ja
naja
das wirkt auch generisch
wir haben noch einige
mehr spannende Spiele auf der Liste
ich weiß, dass es zwei gibt
über die ihr jeweils ganz unbedingt

[Transcript] GameStar Podcast / Die Strategie-Highlights der gamescom - mit Steinwallen und Writing Bull

sprechen wollt
deswegen will ich die jetzt einfach hier schon mal einflechten
für eine absolute Hochstimmung bei euch zu sorgen
es gibt ein Spiel von dem du gesagt hast
du musst unbedingt darüber sprechen Daniel
ich bin schon gut gelaunt
du kannst doch mit Stefan anfangen
ich hab gerade nicht viel gesprochen fang mal an
also das Spiel das ich mitgebracht hab
ist Pax Augustam
ein kleiner Geheimtipp
aus der Schweiz ein absolutes Nordspiel
also eine wunderbare Geschichte die dahinter steckt
ein soler Entwickler aus der Schweiz
Roger Gassmann hat vor
7, 8 Jahren sich gesagt
ich habe in dieser 3
habe ich furchtbar gerne gespielt
also dieses Diaciti-Bilder im alten Rom
gibt es nicht mehr, wird nicht vernünftig fortgesetzt
ich mache mein eigenes Spiel davon
und
hat sich selber programmieren beigebracht
hatte keine Ahnung davon
bastelt er seit 7 Jahren dran
hat eine Einzelperson
als Publisher hatte er einen Branchen-Veteranen
einen Veteranen der vorher bei vielen
großen Firmen war
der hat gesagt, ich coach dich ein bisschen
das ist immer noch der Solo-Projekt
es gibt eine Demo in der Indie-Arena
hier auf der Gamescom, die kann man spielen
ich hatte das Spiel mit Roger zusammen
letzten Sonntag gezeigt
die Leute waren total begeistert
und auch von seiner Art
weil das ist halt ein echter
jemand der auch als Person verkörpert
diese Idee ein Idealist
da ist jemand, der ist ein Spieler
kein Spielerentwickler, ist voller Begeisterung
er haut eine Simulation hin

[Transcript] GameStar Podcast / Die Strategie-Highlights der gamescom - mit Steinwallen und Writing Bull

sieht aus wie ein Oldschool City-Bilder
im alten Rom
spielt in Belgien
Niederlande in der Gegend
kurz nach der Zeitenwende
man hat eine Karriere
man ist selber so jemand
in Römer, der sich hocharbeitet
und hoch dient
das Spielziel ist selber nicht, dass man eine schöne Stadt macht
oder die Leute glücklich macht
sondern einfach nur, dass man
Erfolg macht
dass man eine Tasche voll macht
schwarze Kassen hat
dass man ein Imperator werden kann
oder so eine reiche Person
im alten Rom
das Ganze ist bis ins kleinste Detail
so wie in der Welt damals nachgebaut
d.h. alle 3D Modelle
im Spiel sind von großen Verhältnissen
zueinander passend
die kleinen Figürchen stehen vor riesigen Arenen
Pax Augusta
im Chat wird es mal wieder gefragt
wie heißt das Spiel
der Augustäische Frieden
der Kaiser Augustus, der für Frieden sorgte
und der Entwickler tatsächlich
jedes einzelne 3D Modell
persönlich recherchiert
und das war entweder eine Bibliotheksrecherche
das in alten Wälzern
irgendwelche Fotos eingesehen oder geguckt hat
und danach nachgebaut hat
wie das aussah, der kann bei jedem 3D Modell sagen
dieses Gebäude gibt es in der Stadt Y
oder das da hinten in Norditalien
ausgegraben worden
oder er kann sogar sagen, ich war fort
ich habe recherchiert, ich habe das angeguckt
ich war als Tourist da, ich bin in meiner Freizeit

[Transcript] GameStar Podcast / Die Strategie-Highlights der gamescom - mit Steinwallen und Writing Bull

und ich habe das abfotografiert
und jetzt ist es im Spiel drin
super coole Geschichte, nächstes Jahr
bei Early Access
und einfach dermaßen charmante
und hat im Bauen tolle Geschichte
ein super sympathischer Typ für
und ich bin total begeistert
dass sowas heutzutage noch gibt
in dieser gelackten PR-Welt
und rein mechanisch
erinnert es auch an diese klassischen Impressions Games Spiele
ja ja
also du gehst auf der Strategiekarte
von Ort wo du hingeschickt was zu Nächsten hin hast
so kleine Quests die du erfüllen musst
der Felter XY
braucht so und so viel Holz
damit er seine Kriegsflotte los schicken kann
und lieber Baren, sprich die Deutschen zu massakrieren
die halt um die Ecke sind
also so Quests musst du halt erfüllen
dann kommst du von einer Missionskarte zur anderen immer weiter
und kannst halt auf einer kleinen
Karte halt, setzt du Wohngebäude hin
die 1 zu 1 aussehen
es gibt einen Sklavenmarkt
wo du Sklaven kaufen kannst
und die Sklaven sind auch keine Mitbürger
sie sind eine Ware
weil alles 1 zu 1 umgesetzt hat
ich habe es vorher nicht so richtig gewusst
ich habe ein bisschen zusammengezuckt
aber Roger ist halt so charmant
ich habe mich total einwickeln lassen
habe alle Bedenken beiseite gestellt
und habe gedacht ich rede da nachher drüber nach
oder frag Stefan was er davon hält
ja das ist ja die ewige Diskussion
bei historischen Strategiespielen
wie sehr man da tatsächlich auf Realismus setzen darf
und sollte
Spielspaß

[Transcript] GameStar Podcast / Die Strategie-Highlights der gamescom - mit Steinwallen und Writing Bull

und historische
Akkuratität
Akkuranz
alles ist genau
Akkurates
ja dankeschön
wie sehr man das auf die Waage legen sollte
ich kann normalerweise sprechen, ich schwör es
ich werde bezahlt fürs sprechen aber manchmal hört es auf
was sagst du dazu
ich habe das Spiel auch schon
lange auf dem Schirm
habe ich in meinen Jahresvorschau
das ist eines der Highlights für mich
auch wenn es in diesem Jahr gar nicht rauskam
was wusste man damals noch nicht
ich habe es aber jetzt auf der Gamescom noch nicht gesehen
ich wusste ehrlich gesagt gar nicht das gezeigt wird
mir wie gestern erzählt
ich will es mir morgen auch mal anschauen
ich freue mich sehr darauf
ich habe bisher halt nur die Screens gesehen
und die haben mich gleich total gefesselt
eben weil das diese authentische Form des Städte
Bounds
in der Historie fasziniert mich
wirklich auch sehr
ein bisschen
aber noch nicht so richtig
das wird spannend
freue ich mich auch sehr darauf
also was wir natürlich noch nicht wissen
all die Sachen über die wir eben auch geredet haben
das Userinterface ist haben wir auch nicht gesehen
es funktioniert
und es ist alles zu finden
es ist zu kleinteilig
es ist zu aufwendig
und das ist noch nicht reif
Spiel soll nächstes Jahr in die Exos reinkommen
und es sind zum Teil
Verhalter an der einen oder anderen Stelle
das kommt alles noch dazu

[Transcript] GameStar Podcast / Die Strategie-Highlights der gamescom - mit Steinwallen und Writing Bull

aber dass überhaupt jemand
so eine Idee heutzutage noch realisiert
dass jemand als Hobbyprojekt so was rauszieht
hier in die Arena das Haus
bringt und dass wir beide
sofort geflasht sind
oder zumindest sehr interessiert sind
das ist mal eine Leistung
und Roger ist einfach ein sehr gewinder Typ
man sieht wirklich der Brennt für die Idee
und die Idee als Fan bringe ich so was raus
und macht das mal
wenn ich meine Schuhe meines Lebens rein
bringe mehr Programmieren bei
ich weiß noch wie schwierig es für mich war
mir irgendwann beizubringen wie die Schuhe selber zu finden
also das ist echt schon erstaunlich
ja auf jeden Fall
ich habe heute noch Schwierigkeit mit Doppelknoten
ich habe auch Schwierigkeiten
mit normalen Schleifen tatsächlich
ich mache mal diese anderen Schleifen
wo man zu zwei Schlaufen einfach zusammenbindet
sag noch mal die Klettverschlüsse
also ich kann deine Probleme
mit Schuhschleifen absolut nachvollziehen
ich habe irgendwo die Abbiegung verpasst
wie ihr auf dieses Thema kommt
da haben wir alle
es ist spät
es ist ja auch spät für uns
das Spiel über das du noch unbedingt sprechen wolltest
das du noch mitgebracht hast
war Bell Ride Stefan
genau das war mein erster Termin
gestern und das hat mich
wahnsinnig begeistert muss ich sagen
wobei gleich vorweg mal Vorsicht
natürlich
halbe Stunde habe ich gesehen aber ich habe immerhin tatsächlich
das Gameplay gesehen
was die Entwickler mir vorgespielt haben
es waren also nicht nur Screens

[Transcript] GameStar Podcast / Die Strategie-Highlights der gamescom - mit Steinwallen und Writing Bull

oder ähnliches, ja was ist das für ein Spiel
also vielleicht für die Zuschauer
kann man glaube ich am ehesten das immer vergleichen
mit anderen Spielen-Menschen kennt
es ist eine Art Mischung aus Medieval Dynasty
also so ein 3D First Person Aufbauspiel
plus Rimworld
das heißt die
Wohner deines Ortes werden viel genauer simuliert
man kann in ähnlich komplexe
also sag ich mal Befehls-Prioritäten geben
wie wir es bei Rimworld kennen
und die machen auch wahnsinnig viel selbst
und zum dritten Mountain Blade
das heißt es gibt ein sehr
ambitioniertes Kampfsystem
aktives Kampfsystem
mit Blocken schlagen
dementsprechend auch Angriffe auf die eigene Siedlung
die man aufbaut und das klingt
jetzt so wie die Eier legende Wollmilch sau
aber genau
das hat mich tatsächlich auch begeistert
weil eigentlich liebe ich alle diese 3 Spiele
und das zusammenzusehen
Wahnsinn
weil Medieval Dynasty schon gewünscht
warum muss ich immer diese blöden Gebäude
alleine bauen als Bürgermeister
nein, hier kann man quasi so
rumlaufen über Medieval Dynasty
plant man das Gebäude
man kann es zum Beispiel bauen, so wie man das kennt
im Hammer und dann wird es gebaut, wenn man die Ressourcen hat
aber es ist wie so bei Rimworld
ist es einfach auch ein Bauauftrag
und wenn du genug Leute hast
im Dorf die das
frei sind und wenn die Materialien da sind
dann fangen wir an alleine
dieses Gebäude zu bauen und man selbst kann
woanders hängen, was anderes machen
und das ist ein mega

[Transcript] GameStar Podcast / Die Strategie-Highlights der gamescom - mit Steinwallen und Writing Bull

umfangreiches Projekt, was sie da haben
denn das spielt in so einem Königreich
wo man irgendwie
früher aber mal Macht hatte und die völlig verloren hatte
man beginnt als No-Name
und will im Prinzip seine angestammte Sache
wieder zurückerobern, es gibt 5 Regionen
startet im Earth Access mit 2 Regionen
und allein eine Region zu spielen
und dann in die nächste zu gehen
das dauert schon 20-30 Stunden
das ist ein Riesenspiel, man kann auch komplett Sandbox
erst mal nur aufbauen
das Spiel hat so ein Aggressionssystem
dass es, wenn man selber anfängt
andere Dörfer zu befreien oder Banditenlager anzukämpfen
dann reagiert
das Spiel, dann reagiert die KI
und beginnt auch aggressiv zu werden
du könntest also theoretisch 40 Stunden
einfach nur deinen Dorf immer weiter ausbauen
Produktionsketten aufbauen, Mauern bauen
und so was alles und dann erst loslegen
ich habe mich an gezeigt, der hatte gesagt
40 Stunden gebaut, da waren also Palisaden
schön ums Dorf und die haben auch eine Bedeutung
weil er hat dann so einen Angriff simuliert
dann kommen dann so wie bei Mountain Blade
irgendwie 30-40 Banditen
man hat ein bisschen Zeit
sich da auch vorzubereiten
dann hast du vielleicht gut ausgebildete Soldaten
du hast Dorfbewohner die du dann
als Hilfsorganisation
die sich dann bewaffnen, die waffen müssen
natürlich im Lager liegen, die musst du vorher produziert haben
und dann kannst du selber aber auch auf die Mauer gehen
und dann bogen schon mal die Gegner beharken
die da kommen
das war spektakulär
und sah auch noch richtig brillant aus
und dann gibt es Quests, so ein kleinen Rollenspielsystem
noch so etwaschenmäßig, gibt es Quests

[Transcript] GameStar Podcast / Die Strategie-Highlights der gamescom - mit Steinwallen und Writing Bull

in den Dörfern, den kannst du dann helfen
Pippa Po, Riesen Game
also Wahnsinn
es klingt kaltig, also vor allem war ja Medieval Dynasty
wir haben gerade neulich bei Game of Thrones Talk
wir beide darüber gesprochen, Medieval Dynasty
allein ist ja schon eine Mischung aus fünf Spielen
und jetzt ist das noch Teil dieser Mischung
es gibt über
110 Waren
im Spiel
es gibt jetzt schon in der Early Access Version
die irgendwann kommen wird, 70 Gebäude
die man bauen kann
das sind nicht so kleine Gebäude
sondern es sind in der 3D-Karte
First Person Open World Gebäude
völlig verrückt
und weißt du wie lange die Warenketten so werden?
mit was kann man da rechnen?
das weiß ich nicht so genau
ich denke mal nicht, dass die einzelnen Warenketten
das wird eher so Medieval Dance themästig sein
ich meine, dass du heute irgendwie ein Feld hast
und dann hast du noch eine Mühle
und dann ein Bäcker
gut, aber ich meine, du hast auch Workers & Resources gespielt
also in deinen Augen ist glaube ich nichts mehr komplex
das stimmt
das ist ja sowieso das beste Aufbauspiel aller Zeiten
hast du da nicht ein Anundeteleben genannt?
immer der, für den dich gerade begeistert
Aufbauspiel
okay, alles klar
das war eben optimal
du gerätst immer so schnell einen Schwärmen für mich
naja, klar
Geraldine denkt ja, wir sind sehr ähnlich
aber du merkst langsam ein Gespräch
das stimmt, du bist viel weniger zynisch
auf jeden Fall
also wenn man einmal ein paar Stunden ano1800
mit dem Herrn Riding Bull gespielt hat

[Transcript] GameStar Podcast / Die Strategie-Highlights der gamescom - mit Steinwallen und Writing Bull

dann weiß man was Zynismus bedeutet
was soll ich dazu sagen?
nichts, Kirschbäume sag ich dann nur
Kirschbäume
wir haben uns das vorher überlegt
und abgesprochen, den Gerücht entgegensetzen
wir waren seinen Brüder, das stimmt nicht
das stimmt definitiv nicht
und wir haben darüber
also Stefan hat mich mal gefragt ob ich ihn adoptiere
aber ich denke noch darüber nach
man sieht es schon an der Hautfärbung
ja doch, aber gut
da will ich euch nicht reinreden
würde ich sagen
würdest ihr eigentlich völlig deine Vorbereitung zerschlagen?
ja
also, ich wollte nur gucken was passiert
wenn ich da sage, ob deine Gesichtszüge entgleisen
ich habe noch gar nichts vorbereitet
okay, gut, ich habe was vorbereitet
nämlich wo wir gerade über Aufbastrategie sprechen
N2 ist noch ein bisschen interessant für mich
weil
ich eigentlich das Gefühl hatte
dass abseits von Frostpunk 2
ein bisschen
Übersättigung existiert von
Survival-Aufbau
es gab ja sehr, sehr, sehr viele Survival-Aufbauspiele
nach Banished
und dann nochmal nach Frostpunk gab es immer so Wellen
wo man das Gefühl hatte, okay, Survival-Aufbauspiele
sind jetzt enorm im Trend
und das ging eine ganze Weile
und mittlerweile hat sich diese
Übersättigung eingestellt, dass oft wenn
neue Aufbauspiele angekündigt wurden
vor allem kleinere Sachen, die Survival-Elemente drin hatten
es ist immer ja, sieht cool aus, aber oh man, schon wieder Survival
und dann kam diese Gegenbewegung
hatte ich das Gefühl
dass wir diesen Sandbox-Aufbau spielen

[Transcript] GameStar Podcast / Die Strategie-Highlights der gamescom - mit Steinwallen und Writing Bull

wie zum Beispiel Townscape
oder Islands and Trains
die dann wirklich nur noch
überhaupt keinen Zeitdruck mehr, keinen Kampf
keine Dessursten, sondern einfach nur so ein bisschen
schön Modellbau haben
das ist die komplette Gegenbewegung gewesen
und jetzt sind wir in so einem Stadion
wo man sich denkt, ich glaube es haben nicht mehr
so viele Leute Bock auf Survival-Aufbau
außer wenn Frostpunk 2 kommt
dann können sie wiederkommen
also jedes mal wenn ein neues, so ein City-Wilder
verpflichtet wird, gibt es Leute, die säufzen nicht schon wieder
ich habe keinen Bock drauf
und ich erleb dann trotzdem, sie sehen das Spiel
wenn es gut gemacht ist, brennen sie dafür
sie kaufen es, sie spielen es
also die Idee ist irgendwie unverwüstlich
das ist auch sofort eine Spannung drin
in dieser Kombination, das klappt blendend
und die Spielwelten, klar, das ist, man erfindet
nicht immer das Rad neu, aber im Prinzip noch funktioniert es
und das alte Endzone
war ja ein Riesenerfolgs-Titel
von Assemble Entertainment, von einem deutschen Publisher
und war ein Titel, das sich auch aus Thien
verkauft hat und dass sie dann die Marke fortsetzen
ist vernünftig, finde ich
und damals hatten die so ein Strategie-Teil
der war so ein bisschen angeklatscht
also das Spiel war im Prinzip klein-
teilig und pusselig auf der Karte selber
mit Bauen, Bauen, Bauen, jetzt gehen sie halt mehr
in die strategische Ebene rein
ist der Expeditionsgedank
und das irgendwo anders hingeben kann
noch woanders Abenteuer erlebt, das wird halt ein bisschen weiter ausgedehnt
es gibt einen anderen Survival-City-Bilder
den habe ich vor ein paar Tagen gespielt
den gibt es hier auf der Gamescom
da ist doch, den gibt es aber nur in der Business Area
da heißt New Cycle

[Transcript] GameStar Podcast / Die Strategie-Highlights der gamescom - mit Steinwallen und Writing Bull

von The Delic, von türkischen Entwicklern
der hat mir super gut gefallen
da gibt es ein Team-Devo, das ist aber ein etwas älterer von
auch ein Survival-City-Bilder
der ist auch auf Hochglanz
poliert schon, sieht super cool aus
hat ganz viele Bauketten, sehr stimmungsvoll
Interface, man
selbst im Interface allerdings
wirkt das irgendwie gut frostbankmäßig geklaut hat
man merkt richtig
die Kammer hat geguckt, was funktioniert gut
und wenn man frostbank kennt
dann fühlt man sich da auch wohl
und frostbank 2 mittlerweile auch angekündigt
auf der Gamescom, nicht oder doch?
auch nur
in der Business Area
und hier beide hatten keinen Termin bekommen
und waren so sauer und wollten es deshalb nicht erwähnen
ich habe jetzt schon meinen Termin
gehen wir wechseln
da darf man tatsächlich noch nichts darüber erzählen
man kann es hier spielen, aber das hat noch ein anderes Embargo
aber von dem was man bisher gesehen hat von frostbank 2
worüber man schon sprechen darf
muss ich sagen
ich habe richtig Bock, dass das wiederkommt
also das hat
jetzt auch eine ausreichende Zeit gehabt von Teil 1
dass das so ein bisschen geköchelt hat
in meinem Hinterkopf, dass ich immer dachte
Mann frostbank, das war toll
und jetzt habe ich richtig Lust, dass es wiederkommt
vor allem weil ich glaube
ich hoffe
dass von dem was ich gehört habe
der zweite Teil ja wirklich auch noch mehr
in dieses Storytelling anknüpfen möchte
was Teil 1 so besonders gemacht hat
das wäre wirklich das gute Storytelling
und das können nicht viele Aufbauspiele von sich behaupten
und sie wollen ja wirklich auch

[Transcript] GameStar Podcast / Die Strategie-Highlights der gamescom - mit Steinwallen und Writing Bull

die Geschichte fortsetzen quasi
was total spannend ist
also das kenne ich von keinem anderen Aufbauspiel
dass sie sagen, ja wir haben jetzt einen zweiten Teil
der tatsächlich an die Story von Teil 1 anknüpft
total wild
dass es behauptende Story gibt
und dass das Spiel Story lastig ist
und damit ein Erfolg war
weil mit Aufbaustrategie spielen City-Bildern
verbindet man normalerweise
die Mikrofonen berührt, alles gut gegangen
ich war immer nicht da drin, war perfekt
verbindet normalerweise Spiele auf
Zufallskarten oder Spiele
in der Story-Kampagne mit sehr vielen Maps
immer und immer wieder bebaut
und das überhaupt ein Spiel
ich war da anfangs sehr skeptisch, so einen großen Erfolg hat
dessen Widerspielwert ein sehr begrenzter ist
weil wenn man die Story einmal erlebt hat
vielleicht ist man einmal gescheitert
spielt man die ein zweites Mal
ein paar mal gibt es noch, hat man noch
Szenarien dabei und DLCs gehabt
also wenn das trotzdem so viele Leute
so viel davon schwärmen, wo der Widerspielwert
ein so begrenzter ist
ist es einfach ein Qualitätsstempel für das Spiel
dass das saugut gemacht worden ist
hat ja auch das Genre geprägt
viel haben es versucht zu kopieren
ich kann das nur, kann nichts dazu
neues beitragen
zu dem was ihr gesagt habt, freu mich auch sehr
ein Chat wird geschrieben, macht WB schon wieder
eine Offerabpresswürne, wir treffen uns gleich
in 10 Minuten, hier hinter dem Schulhof
hinter der Beine
hinter Hall 8, genau
das ist doch der Platz dafür
du, ich und Montana
oh mein Gott, also ich feuere dich an

[Transcript] GameStar Podcast / Die Strategie-Highlights der gamescom - mit Steinwallen und Writing Bull

bitte schön
was sind noch Spiele, es gibt noch einige
die wir noch erwähnen können
Tempest Rising ist zum Beispiel ein Spiel
was an der Pipeline ist, habt ihr euch das schon angeguckt
die HQ nicht auf der Gamescom
die waren sparsam
die haben es nicht gemacht
immer weniger Publisher sind auf der Gamescom
und da habt ihr wahrscheinlich auch schon oft darüber geredet
geht da dahin, dass die Publisher ihre eigenen
Events machen, die sie besser kontrollieren können
hier teilen sie die Aufmerksamkeit
mit tausende anderen Entwicklerstudios
und Publishern und zahlen dafür sehr viel Geld
und die HQ hat jetzt auch
ein Event gemacht, ungefähr vor der Gamescom
mit Announcements von verschiedenen Spielen
Tempest Rising war schon angekündigt
ist ein frecher Command
ein kanker Klon, also von dieser
Originalreihe, wo auch niemand
einen Hehl draus macht, dass es ein Klon ist
natürlich
mittlerweile gab es ein bisschen Dollar
aber dieselben roten
aggressiven roten Farben wie damals
dieselbe Grundidee, dass es eine bestimmte
Ressource gibt, um die man sich palkt
und dieselbe Art
von Gegnertypen und mehrere
Fraktionen, die sich sehr unterschiedlich spielen
und Echtzeitstrategie spielt, dass durch
und durch Oldschool ist und wo
man auch nicht viel falsch merkt
weil die Command und Kanker Entwickler
von damals, das Spiel hat nicht weiter gemacht
haben, wie Zens wird nicht betreut
und ja, wenn dann THQ
einfach klont und klaut, alles okay
Stefan, was sind
für dich noch große oder kleine Highlights
auf die du dich dieses oder nächstes Jahr freust?

[Transcript] GameStar Podcast / Die Strategie-Highlights der gamescom - mit Steinwallen und Writing Bull

Natürlich, wie jeder antworten würde
Männerlords, da freut sich ja irgendwie
Freuen sich fast alle, das definitiven
Highlight
aber ich muss auch sagen, ich freue mich zum Beispiel
oder auf Lamplighters League
dieser
von Hammermond Games
die Battletag gemacht haben, der neue Titel
ich finde dieses Setting, so diese 20er Jahre
dieses bisschen
Comic, ja, also das finde ich
ganz toll und auch die
diese rundenbasierten Kämpfe so exkom-mäßig
aber noch mit einem ganz neuen Dreh
also was, wenn man konnte ja schon ein bisschen
spielen, wir konnten das schon mal spielen
machte für mich einen sehr, sehr, sehr guten
ersten Eingang, habe ich richtig, richtig was drauf
für mich, glaube ich, eines der Highlights noch
wirklich dieses Jahr
Ich freue mich sehr auf Pagonia
natürlich, wird im Chat auch erwähnt
haben wir uns beide auch, glaube ich, angeschaut
ja, ich verbarter
Volker Werthich bei beiden Terminen
also der Siegler-Erfinder
ist da, erklärt sein Spiel mit großer Begeisterung
und das sollte
eigentlich gut funktionieren, obwohl es keine Story-Kampagne hat
also, es ist ein kleinere
Studio, vorher hat Ubisoft mit viel
mehr Entwicklern sich verhoben
und hat das nicht hinbekommen
jetzt ein kleineres Team, deutscher Entwickler
und auch, wenn ich jetzt richtig bekommen habe
auch alles deutschsprachige Entwickler
also kein Team, das auf der ganzen Welt
gecastet worden ist, sondern
ein Spiel, das erkennbar auch von den Entwicklern her
unter anderem mit Schwerpunkt-Bertschah-Markt
hat gebaut worden, ist oder gebaut wird
und das finde ich sehr spannend

[Transcript] GameStar Podcast / Die Strategie-Highlights der gamescom - mit Steinwallen und Writing Bull

das ist gar nicht zwei, freue ich mich wie bolle drauf
auf jeden Fall, muss sein
heute habe ich eins mir angeguckt
das heißt, hohoffentlich vertue ich mich nicht
aber ich glaube, Songs of Silence
würde im Chat mal kurz Feedback geben
von Chimera Entertainment aus München
ich glaube, das stimmt
zu einem ganz eigenwilligen Arztteil
der so aussieht wie aus den
zwanziger Jahren des letzten Jahrhunderts
so grafisch völlig bizarr
und seltsam, mit in Echtzeit
Spiel, das aber trotzdem nicht hektisch ist
auch deutsche Entwickler, die dahinter spielen
was auch ein ganz eigenwilligen
Spiel-Grafik-Stehlad
auf der ich mich aufreibe
ein bisschen lecker
ich bin ja vor allem aus der
Aufbau-Liebefraktion
das heißt, ich glaube, meine größten Highlights
wären auf jeden Fall Cities 2 und Frostpoint 2
wenn es dann irgendwann kommt
und was auch immer noch mit Anno
passiert, aber das ist ja noch
ein großes Mysterium
ich freue mich sehr auf den Ponyhof-Simulator
der soll dann demnächst als Version 7 rauskommen
ich kann privat schon die Pri Alpha bauen
und ich habe mir sogar erlegt zur Feier des Tages
ab in Zukunft im Jahr auch
eine Pony Frisur zuzulegen
also beides enorm
spannend, können wir gerne noch viel länger
drüber sprechen auf jeden Fall
kannst du mir vielleicht
von diesem Vorabzugang was abgeben
zum Pony-Simulator
wir könnten das gemeinsam mal streamen, wenn du dir auch ein Pony zunimmst
gar kein Problem
also können wir gerne machen
coole Idee

[Transcript] GameStar Podcast / Die Strategie-Highlights der gamescom - mit Steinwallen und Writing Bull

ich gehe dann schon mal
du bist herzlich eingeladen, du müsstest dir nicht mal
ein Pony stehen lassen, lege ich jetzt einfach fest
oha
längeren Bart dann also
nee, du könntest ein Pony mitbringen
oh mein Gott, kurz, machen wir das so
ihr Lieben, es war
ein wunderschöner Ausblick mit euch
auf das kommende Strategie-Jahr
und das diesige Strategie-Jahr
und alles was es an Strategie auf der Gamescom zu sehen gab
und drum herum
ich hatte sehr viel Freude mit euch wie immer
zu sprechen, sehr schönes Hemd übrigens
Riding Bull
und also wirklich
enorm schickes T-Shirt-Steinball
also wirklich, du trägst es
einfach mit Würde
auch
das wollte ich an der Stelle
noch mal losfahren
es war sehr schön mit euch, ihr da draußen
schaut unbedingt sehr sehr gerne
bei den beiden vorbei, es gibt
jede Menge Spielspaß, Spannung und Geschichte
beim Lieben Steinball
sowohl auf YouTube als auch live
und es gibt
ähnliches, nur ein bisschen
mehr zynisch
auch beim guten Riding Bull
unter anderem findet
man auch immer noch unser Anno1800
Let's Play auf deinem YouTube-Kanal
wenn ihr euch fragt, warum wir uns ab und zu
ein bisschen auch anpiken, woher das kommt
dann findet
ihr da vielleicht an
und Kirschbäume
all das werdet ihr da finden
ich finde es auch so nett wie viel im Chat kommentiert worden ist

[Transcript] GameStar Podcast / Die Strategie-Highlights der gamescom - mit Steinwallen und Writing Bull

wir haben ja teilweise
ein bizarrer Geschichtchen auch erzählt
was die Leute eingestiegen sind, ist meine Freude
ganz in Ernst, ich finde es immer so schön
wenn man über Spiele, auch Spieler reschreden kann
ein paar Sachen drum herum, weil
man sollte das alles nicht so ernst nehmen
und wir nehmen uns auch nicht so ernst
darf ich diesen Stream
abschließen, indem ich die Rahmenhandlung
vom Beginn des Streams noch beende
und zwar, mein Telefon
hat sich irgendwie angefangen
also ich habe den Taxifahrer kontaktieren können
da hat es jetzt während wir live sind
in meinem Hotel hinterlegt
es ist ein happy end
wirklich, wie hast du das mitbekommen
ja, ich habe es vorher schon, ich wollte es jetzt auch für waren
für den Schluss des Streams, weißt du
Dramaturgie liegt uns im Blut
ich dachte du hast es, ich dachte
irgendjemand hat dir das gerade so von hinten durch die Scheibe gemorst
oder so, interessant
schön, guck jetzt können wir alle ruhig schlafen
du kannst ruhig schlafen
ich fühle mich besser, weil du hast es nicht verdient
dass dein Handy verschwindet
ich freue mich sehr, dass wir das heute gemacht haben
ich freue mich sehr, dass ihr zugehört habt
vielen, vielen Dank für alle die uns live zu schauen
für euch geht es jetzt hier noch weiter
mit weiteren live-Programmen
ich bin auch gleich nochmal wieder da
und spreche mit euch
zusammen mit Marco und
Natalie über Stalker
und für alle die uns als Podcast oder Video
dekonsumiert haben, sag ich auch, vielen Dank
freuen uns über eure Kommentare, eure Abos
eure Geschichten
was auch immer ihr zu bieten habt
wir nehmen es alles, vielen Dank

[Transcript] GameStar Podcast / Die Strategie-Highlights der gamescom - mit Steinwallen und Writing Bull

bis bald