

## [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 brettspielhafte 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 Gagnetypen 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 anpöhlen, 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