

[Transcript] GameStar Podcast / Oha, Frostpunk 2 hat uns umgehauen - mit Maurice Weber und Steinwallen

Ah, diese Aufbauspiele, in denen wir unser Dorf Idyll Pinseln wie Bob Ross eines seiner Gemälde.

Da drüben noch ein Förster, da hinten eine Windmühle und dort knetet der Bäcker, wodurch eigentlich die Brauerei blubbern sollte, aber das ist gar kein Problem, sondern einfach ein Happy Little Accident.

Ist das nicht herzallerliebste?

Ist das nicht langweilig?

Seit Banished 2014 quasi die Siedler umdeklariert hat zum knallharten Wettlauf gegen die Friedhofsglocke,

gibt es eine Unterspezies von Aufbauspielen, die das überleben zur eigentlichen Herausforderung gemacht haben und an der Spitze dieser Gattung thront unwidersprochen Frostpunk, dass wir sogar mal zum siebten Besten-Strategiespiel aller Zeiten gewählt haben.

Nun bekommt Frostpunk nächstes Jahr Nachfolger Frostpunk 2, bei dem ich mich aber frage, brauchen wir den überhaupt, kann man diesem Survival-Gameplay immer noch etwas Neues abgewinnen?

Das müssen wir jetzt meine beiden Gäste erklären.

Ich begrüße den Generalgenossen der Essiggurken Kolchose Protsdam Ost und letzten des Hauses Mecklenburg-Twitch.

Herzlich willkommen, Stein Wallen.

Hallo Stefan.

Ja, hallo in die Runde und ich bewundere, dass du sogar bei meinem Workhouse Let's Play immer dran bist und Protsdam schon kennst.

Gratulation.

Ich kenne sie alle, alle deine Städtchen, für alle, die es nicht wissen, worum es da geht.

Schaut euch die Let's Plays an von Stein Wallen zu Workers & Resources.

Es ist ein Genuss schon alleine wegen der Ortsnamen, ich sage nur Erfurt und die Sonstigen.

Nicht vergessen wollen wir an dieser Stelle natürlich meinen zweiten Gast, er legt noch immer wöchentlich eine gelbe Nelke am Grabe des unbekanntes Fosters aus die Siedler nieder, weil selbst er als frisch gewählter Sprecher des negromanten Zirkels Oberbayern nicht vermag, jenen Förster ins Unleben zurückzurufen.

Deshalb beschäftigt er sich nun auch lieber mit Frostpunk statt mit Frostpunk.

Hallo, Maurice Weber.

Wow.

Also, man muss ja jetzt hier mal, dass du diese wie so oft mechanisch, seelenlos vorgeschrieben Einleitung jetzt schon zum dritten Mal runterrattern musstest, werden wir hier gelangweilt dir zuhören.

Weil es alles wehrt für dieses Finale.

Ich gebe es offen zu.

Nun kommt Frostpunk nächstes Jahr, Dienstag zeige ich nochmal, ich fange nochmal vorne, entschuldigt.

Jetzt habe ich es, jetzt habe ich es verhaufen.

Side Banished 2014, die Siedler quasi umdeklariert hat zum knallharten Wettlauf gegen die

[Transcript] GameStar Podcast / Oha, Frostpunk 2 hat uns umgehauen - mit Maurice Weber und Steinwallen

Friedhofsdorf.

Jetzt legt mich am Arsch.

Wenn man es einmal, wenn man es einmal verkackt hat, verkackt man es immer.

Das Gute ist ja tatsächlich, dass ich ja aktuell dem Förster jetzt endlich frisch nicht mehr hinterher trauern muss, weil jetzt ist die Pioneers Demo da und es ist alles wundervoll und der Förster da ist sogar über fleißig und müllt mir ständig mein Dorf zu, weil er so viel pflanzt.

Aber Details, Frostpunk, ja, und was für eine absurde Frage du schon direkt widerstellst, brauchen wir das?

Also, da werde ich jetzt aber überzeugen, wie sehr wir das brauchen.

Ja, wir wollen vielleicht erst mal kurz aufzäumen, wie ihr es und wo ihr es überhaupt gesehen habt, denn ihr habt euch beide Frostpunk II angeschaut auf der Gamescom.

Lange ist es her.

Das ist inzwischen ferne Vergangenheit.

Ja.

In grauer Vorzeit.

Aber ich freue mich, dass wir jetzt diesen Podcast dazu haben, denn witzigerweise waren Maurice und ich zusammen in einer Präsentation zu zweit mit den Entwicklern und wir hatten hinterher eigentlich gar keine Zeit mehr darüber zu sprechen.

Insofern lagern wir das jetzt aus und Micha ist auch irgendwie dabei.

Ja, er moderiert.

Das muss ja auch irgendwie.

Dankeschön.

Ich halte das Ganze hier zusammen mit meinen unverschämten Fragen.

Ich kann es allerdings einleiten mit einer unverschämten Erklärung noch zusätzlich, denn obwohl so viel Zeit vergangen ist, seitdem ihr es euch angeschaut habt, Frostpunk II, haben wir zwar Screenshots vom Spiel, aber noch kein Gameplay-Video-Material.

Und ich habe nachgefragt bei Eleven Bit, warum das so ist und die Antwort ist, wir wollen das richtig machen.

Wenn wir Gameplay davon veröffentlichen, dann soll das halt richtig ordentlich sein.

Und ich glaube, das ist so ein bisschen so Entwicklerstolz.

Weil ihr habt es ja gesehen und es sah hoffentlich nicht völlig unfertig und verbackt aus, als ihr es gesehen habt.

Überhaupt nicht.

Ich habe das eine Stunde vorgespielt fast.

Es ist ziemlich absurd.

Und ja, waren alle jetzt auf Standby.

Ach, wie cool, wenn ein bisschen Video-Material kommt, kann man da voll geil darüber erzählen und so.

Haben wir halt diese sechs Screenshots und werden euch halt stattdessen ein Wortbild malen müssen?

Ja.

Es ist, glaube ich auch, das meinte ich mit Entwicklerstolz, dass natürlich Leute, die

[Transcript] GameStar Podcast / Oha, Frostpunk 2 hat uns umgehauen - mit Maurice Weber und Steinwallen

an dem Spiel direkt arbeiten, teilweise vieler sehen, die uns nicht mal auffallen, wenn wir ein 4K-Video anhalten und vergrößern, bis man jeden Pixel einzeln zählen kann. Ich weiß, ich habe das, das kurz als Anekdote, ich hatte das mal bei Countdown Pancers, im Echtzeitstrategiespiel, aus langen vergangenen Tagen, als ich auch eigene Screenshots gemacht habe aus dem Spiel und danach meinte der Producer nachvollziehbarerweise, aber ich habe es einfach

nicht gesehen, hast du die Grafikfehler nicht gesehen?

Und da war halt bei einem Panzer der Schatten ein bisschen kaputt.

Da hat irgendwie ein bisschen was vom Schatten gefehlt von einem Panzer in dem Spiel.

Und das ist ein unveröffentlichbares Material.

Also wenn bei Frostpunk 2 dann auch irgendwo der dritte Baum von hinten oder die fünfte Ölquelle von links einen falschen Schatten wirft, sehen die das sofort und sagen, unveröffentlichbares

Video, das müssen wir ordentlich machen.

Man merkt das sehr oft tatsächlich und ich verstehe, woher es kommt, weil es gibt ja durchaus leider die Art von Spieler, die sich, wenn irgendein Pre-Alpha-Screenshot veröffentlicht wurde, dann irgendwie auf Reddit draufstürzen wollen, guck mal, wie scheiß das alles aussieht, aber ich habe das schon oft erlebt, dass ich bei irgendeiner Entwicklersitzung auch eingeladen war als Preview und die wirklich so ganz so, hey, du weißt, das ist Pre-Alpha, ich habe schon 50 Pre-Alphas gesehen, ich weiß, wie der Hase läuft, ich weiß, dass er nicht fertig ist, aber die sind da manchmal wirklich sehr besorgt, dass du so, oh Gott, was, was, wenn er denkt, das ist schon alles, was wir machen wollen und, und dann, dann wird er sein Artikel nur darüber schreiben, wie scheiße alles war, weil irgendwie unser Interface noch nicht fertig ist und das Spiel kommt erst in zwei Jahren raus, man versteht aber dann doch, woher es kommt, es ist in dem Fall nur ein bisschen schade, weil halt Steinwald und ich, wir haben halt wirklich schon eine Stunde gesehen, wir waren total begeistert und wir würden euch gerne mehr davon auch zeigen und ich persönlich bin auch der Meinung, was wir da gesehen haben, wäre total, also macht einen Twitch Stream, spielt das live vor, die Leute wären begeistert, aber wie gesagt, Wortbild stattdessen. Ja, beginne zumalen, Meister Weber, was habt ihr denn gesehen? Wir haben den Endlos-Modus gesehen, was strategisch wohl ausgewählt war, um zu betonen, dass der diesmal von Anfang an da ist und es wird auch wieder ein Story-Modus geben, zudem haben sie noch nichts gesagt, aber im Endlos-Modus wählst du, und das ist direkt die, also die große neue Sache bei Frostpunk ist, weil du auch gefragt hast, was kann man diesem Survival noch hinzufügen, sie haben erst mal was runtergefahren,

also diesen sehr klassischen Survival im Sinne von du musst die Leute ernähren, du musst für Wärmesorgen in der Kälte und solche gibt's auch noch, das ist alles noch da, das ist aber nicht mehr das zentrale Ding, das wird auch runtergefahren, weil sie haben sich gefragt, okay, du hast die Eisapokalypse überlebt, was könnte denn noch schlimmer sein? Politik, und deswegen wählst du von Anfang an zwei Bevölkerungsgruppen, mit denen du startest, die dann wundern in deiner Stadt und der unterschiedliche Ansichten, wie man denn die Gesellschaft nach der Apokalypse wieder aufbauen sollte, und das ganze Spiel dreht sich im Grunde darum, deren Interessen irgendwie auszubalancieren und in der Ratskammer über

[Transcript] GameStar Podcast / Oha, Frostpunk 2 hat uns umgehauen - mit Maurice Weber und Steinwallen

Gesetze abzustimmen und die Stabilität der Stadt zu erhalten, also es geht wirklich viel mehr jetzt noch, sie bauen sehr stark diesen Gesellschaftssimulationsaspekt von Frostpunk 1 aus, der finde ich das spannendste war, aber in Frostpunk 1 oft mehr eine Abfolge von geskripteten Story-Events

als eine tiefere gehende komplett reaktive Mechanik, die alles einbezieht, was du tust. Und das, man hat

gemerkt, dass sie da besorgt waren, weil das ja doch einiges anders macht als der Vorgänger, aber Steinwallen, du und ich, wir waren beide komplett begeistert. Ja, ich habe sogar richtig Gänsehaut bekommen in dem Moment, als ich in der Präsentation verstanden habe, was sie da eigentlich machen wollen, dass sie sagen, okay, es gab Frostpunk 1, da gab es die erbarmungslose Natur, die Kälte, die eisige Kälte der Natur, wir drehen das weiter, 30 Jahre später beginnen diese Menschen, die das überlebt haben, eine Gesellschaft aufzubauen und anstatt, wie soll ich sagen, anstatt jetzt nach dieser existenziellen Not sich an die Hand zu fassen und in die Zukunft zu schreiten, nein, da kommt die noch viel eisigere soziale Kälte hinzu und die Menschen, die irgendwie nicht zusammenleben können. Das finde ich ist erst mal ein genialer Twist. Ich glaube, aber man darf dieses Survival-Element jetzt nicht zu sehr runterreden, weil ich glaube, dieser ganze politische Konflikt funktioniert nach wie vor nur, wenn es immer noch eng ist. Also, wenn wir natürlich Ressourcen in Hülle und Fülle haben, dann sind auch die politischen Konflikte in der Regel problemlos zu bewältigen. Also es geht immer noch um Fragen, glaube ich, so klassisch, Kinderarbeit oder Kanibalismus oder was machen wir mit den Leichen und so, diese Frostpunk-Themen, die ganz extremen Frostpunk-Themen sind weiterhin da, sie haben auch versucht zu betonen. Es ist weiterhin natürlich das Problem, diese Stadt, das ist nämlich über den Punkt, den wir noch reden müssen, diese Stadt muss überleben, denn die Skalierung des Spiels verändert sich komplett. Also wir bauen nicht mehr irgendwie an so einem kleinen Ding rum und bauen ein paar Häuser, sondern dieser Distrikt um den Generator, den wir in Frostpunk 1 gespielt haben und den wir gebaut haben, der ist der Startpunkt von Frostpunk 2 auf eine riesig viel größeren Karte und das heißt die ganze Skalierung erweitert sich zu einer Stadt, wir bauen keine Gebäudemännerregel, sondern Distrikte und in diesem Rahmen muss man dann das managen. Und

dementsprechend haben wir nicht 100 Leute, die erleben, sondern Tausende und die Zeit geht nicht in Tagen, sondern in Wochen, Monaten, teilweise Jahren vorbei. Es war aber ganz interessant, finde ich, dass Sie über das Wirtschaftssystem und so sehr wenig geredet haben von sich aus und ganz

am Ende noch so ein bisschen so, haben wir eigentlich erwähnt, dass die Distrikte Nachbarschaftsboni

haben und Terrorboni und so was? Ach ja, man hat schon, finde ich, gemerkt, das mag auch an unseren Fragen gelegen haben, weil auch wir sehr begeistert mehr von dem Politiksystem waren, aber man hat schon ein bisschen gemerkt, wo die Leidenschaft der Entwickler liegt, was so das ist, was im Kern die Passion und die Vision dieses Spiels treibt, aber es ist also Sie haben das am Ende noch mal so, ich habe es so gefragt, so ja, aber wird es immer noch ein Spiel sein, dass Sie sich gnadenlos umbringen? Ja, ja, es werden dich nur andere Sachen umbringen diesmal. Die Menschen. Genau, aber es ist absolut, wie du sagst, dass diese Sachen ja immer noch alle gibt und dass gewisse Sachen auch nur dann funktionieren, weil wenn du ein Überfluss Utopia

[Transcript] GameStar Podcast / Oha, Frostpunk 2 hat uns umgehauen - mit Maurice Weber und Steinwallen

hast, dann musst du ja nicht wirklich abwägen, dann schickst du die Kinder alle in die Schule und gibst ihnen eine schöne Kindheit und machst einfach für alle eine schöne Welt und das würde nicht funktionieren und man sieht auch in den Screenshots, die wir haben, auch im Interface sieht man oben, dass da Ressourcen eben wie Nahrung, Brennstoff und so sind alle weiter da, aber zum Beispiel so Sachen, wie so wie ich das verstanden habe, Sie haben das Wort zurückfahren benutzt, deswegen bin ich nicht ganz sicher, was Sie genau damit meinen, aber dieses, dass du wirklich jedes einzelne Gebäude beheizt halten musst und es diese Heatmap gibt für jedes Gebäude so, in diesem Detail scheint das nicht mehr zu geben und es ist auch nicht mehr ganz so zentral oben im Interface die Temperaturanzeige, die gibt es schon auch noch, aber zentral ist jetzt die Spannungsanzeige, Sie haben das die soziale Temperatur genannt, was ich ganz interessant fand, also zentral ist jetzt eher wie stets in deiner Stadt, wie nah sind die Leute davor, sich alle gegenseitig an die Gurgel zu gehen. Um vielleicht das aufzugreifen, was diesen vergrößerten Maßstab angeht, Sie sagen ja, es ist deutlich weniger Mikromanagement, wenn ich es richtig verstehe, zumindest hinsichtlich des eigentlichen Aufbaus, weil du jetzt statt einzelne Gebäude da rein zu pflanzen in dein Städtchen, wie früher, halt da die Zelte, dort drüben die Werkstatt in der neue Sache erforscht werden, da hinten irgendwie ein Rohstofflager, dort eine Fabrik und so weiter, stattdessen legst du jetzt ja statt Viertel an, Distrikte, die unterschiedliche Schwerpunkte haben, also es gibt Wohnviertel, Industrieviertel, Logistikviertel, Ernte, Viertel, Extraktions, also wo Rohstoffe geerntet werden, gesammelt werden, Nahrungsviertel und Viertel, wo die Leute wohnen, habe ich jetzt Wohnungen doppelt gesagt? Bestimmt, keine Ahnung, das wurscht, schreibt euch das einfach mit und guckt dann hinterher, stimmt? Aber statt einzelne Gebäude zu bauen, baust du jetzt diese Viertel, die sich auch irgendwie, wenn sie nachbarschaftlich platziert werden, gegenseitig beeinflussen, auf eine logische Art und Weise, wie das halt, keine Ahnung, würde ich jetzt mal spekulieren, Arbeitskräfte in der Nähe von dem Industrieviertel, also Wohnviertel nahe bei einem Industrieviertel, wer nicht doof, damit die Leute kürzere Wege zur Arbeit haben und vielleicht mehr arbeiten können, gleichzeitig wollen die Leute essen, die in einem Wohnviertel wohnen, gleichzeitig wollen Wohnviertel natürlich beheizt werden, also die wollen es auch schön warm haben in ihren Wohnungen dort, also dass man dann darauf erachtet, ist aber schon eine ganz schöne Abkehr, finde ich, von dieser ja schon Kleinteiligkeit von Frostpunk 1, wo ich ja dann auch immer reingesohmt habe und geguckt, oh, die fünf Leute, die gerade in der Metall-Ernte-Bude da arbeiten, sind die jetzt, es reicht das und dann wieder zu gucken, okay, wie viel verbrauche ich eigentlich, müssten nicht mehr Leute eigentlich Kohleschippen gehen oder sowas, also da gehen sie eher weg von, habe ich das Gefühl und sagen, du bist auf so einer Makro-Ebene unterwegs, auch weil das so viele Bewohner jetzt sind. Und jetzt ist die Frage an euch natürlich, ist es wirklich cool, also glaubt ihr, das wird cool, spielmechanisch gesehen, wenn das nicht mehr, wenn das nicht mehr so Hands on ist, so im Detail? Also das ist auf jeden Fall, also die Entwickler gehen mit Teil 2, man

[Transcript] GameStar Podcast / Oha, Frostpunk 2 hat uns umgehauen - mit Maurice Weber und Steinwallen

sagt ins echten Risiko ein, und zwar in zweierlei Hinsicht. Erstens, das, was du besprochen hast, nämlich für viele lebte halt dieses Nah dran sein an diesen paar Dutzend Leuten in Frostpunk 1, davon lebte das Spiel und die Intensität, die sich daraus auch ergeben hat. Und das ist natürlich eine Befürchtung, die man haben kann, wenn man plötzlich 10.000 Einwohner hat, ja, ob da nur fünf sterben. Das ist ja nur ordentlich, weil es so schlimm ist. Die soziale Kälte macht sich schockig. Ja, wirklich, wirklich. Da haben sie zumindest, sind sie sich das Problems bewusst, sie haben ausdrücklich gesagt, wir wissen das, dass das eigentlich immer ein Thema war und wir wollen das auch weiter irgendwie erzählen. Das heißt, es wird weiterhin zumindest sehr viele von diesen kleinen, glaube ich, Events geben, wo sich personifizierte Figuren melden, die einen Namen haben, die einen Alter haben, den Beruf haben und sagen so, ich habe diese Sorge, kümmert euch mal

drum. Also diese kleinen Geschichten und teilweise lief das ja auch zum großen Teil Frostpunk 1 darüber, dass man da halt Gesichter gesehen hat und so. Das soll genauso weiter geführt werden, sie versuchen über diesen Weg, das zumindest vom Gefühl her aufrecht zu erhalten. Das zweite Risiko, wenn ich das kurz ergänzen kann, darüber können wir gleich reden, ist, sie ersetzen natürlich dieses Spiel-Element mit diesen, ich sage mal, Politiksystemen und das finde ich es erstmal wahnsinnig spannend und aufregend, aber gleichzeitig finde ich riskant, weil ich kenne eigentlich kein Spiel, was ein gutes parlamentarisches System irgendwie hingekriegt hat. Und das ist

es am Ende, die wollen halt so eine Ratskammer haben mit Senat, mit verschiedenen Fraktionen und da soll ein Gesetz beschlossen werden, verändert werden und so weiter, also ein komplexes parlamentarisches System und das gut hinzukriegen, ich bin gespannt. Jetzt muss ich aber direkt reinspringen und sagen nicht mal Victoria 3, weil daran hat es mich natürlich sofort erinnert, weil es ja auch ein, das ist natürlich völlig falsch, was ich sage, aber ein ähnliches Setting ist, weil es ja ein Steampunk Setting ist, was auch so victorianisch aussieht, so nach 18. Jahrhundert oder 19. Jahrhundert und du glaubst, also selbst das Politiksystem von Victoria 3 hat dich nicht überzeugt in der Hinsicht? Es ist okay, sagen wir mal, es macht, was es in diesem Spiel machen soll, aber es steht in diesem Spiel ja auch nicht so wirklich im Vordergrund, es ist so ein Element dieses Regierungssystems und das ist da okay, es reicht für das Spiel, aber in Frostpunk 2 soll es das Zentrum des Spiels werden und da reicht da nicht okay. Ich fand auch, dass Victoria 3 nicht genug da, tatsächlich war das für mich eine der Enttäuschungen von Victoria 3, ich glaube, ich habe es ja am Seitfulichs mal ein bisschen geschraubt daran, aber das wirkte schon teilweise so sehr rein mechanisch auch irgendwo, was ja Politik auch nicht wirklich ist, die ist ja auch dann doch emotional. Ich finde tatsächlich bei Frostpunk 2, das ist bisschen komisch, weil ich den ersten Teil sehr mochte, aber ich finde genau dieses fitzliche Minimanagement von einzelnen Generatoren und dann hat dieses Kohlelage als 5 oder 10 Leute, war immer, finde ich, eher einer der nervigeren Teile des Spiels und der weniger faszinierende, also es ist ein Risiko, aber ich finde, sie gehen genau in die richtige Richtung, sie bauen das aus, was cool war, ziehen den Aufbauteil etwas größer auf dafür, was ja auch sehr spannend sein kann und scheinen, wie Stefan es auch gemeint hat, die die Makroebene versuchen zu personalisieren durch diese Einzelgeschichten dann, also sie haben zum Beispiel auch gezeigt in der Präsentation, dass da man hat dann ein Kind gesehen, das traurig

ist, dass er in der Kohle mine arbeiten muss, während seine Freunde in die Schule gehen dürfen und

[Transcript] GameStar Podcast / Oha, Frostpunk 2 hat uns umgehauen - mit Maurice Weber und Steinwallen

das war halt dann aber deutete auf den größeren Konflikt hin, dass die eine von diesen zwei Bevölkerungsgruppen, die Ingenieure an Bildung und Fortschritt glauben und deswegen der Meinung

sind unsere Kinder schicken wir in die Schule, während die andere die Wildbeute der Meinung sind, alle müssen anpacken, wir verlassen uns auf Handarbeit und das bewährte und deswegen sind unsere Kinder gefälligst arbeiten früh und daraus entspringt sich ja dann wiederum die ganze Mechanik, dass du, wenn du dann ein Gesetz verabschiedest, wie Kinder stadtweit behandelt werden, weil davor macht das jede Gruppe, wo nach eigenem Gut dünken, dann hast du halt diese unterschiedlichen Stimmen auch je nach Verteilung in deiner Stadt, also diese Bevölkerungsgruppen leben tatsächlich in den Districten und haben auch Einfluss in den Districten, wo ich das verstanden habe und so setzt sich dann deine Ratskammer zusammen. Das heißt, du musst tatsächlich gucken, habe ich überhaupt die Stimmen für das, was ich machen will und wenn ich die nicht habe, kann ich vielleicht irgendwie verhandeln, kann ich schachern, kann ich tricksen, kann ich drohen, kann ich irgendwie mein Gesetz durchbringen und hat das wiederum vielleicht Konsequenzen, wenn ich das auf einen Weg durchbringe, der der sozialen Harmonie vielleicht nicht förderlich ist. Genau, also mechanisch soll das wohl so laufen, dass man immer sieht, wenn man jetzt ein neues Gesetz oder es werden so Gesetze auch vorgeschlagen,

also es soll wohl so sein, dass du als Steward so heißt, wo die Rolle des Spiels ist, du bist jetzt da nicht der allmächtige Leinhärscher, übrigens auch interessant, ob das vielleicht, ob das vielleicht quasi als Endgame-Content möglich ist, auch in Frostpunk 2 so eine Art Diktatur aufzubauen, denkbar ist es ja.

Interessant, das stimmt, im Einsatz gab es ja am Ende so diese New World Order, irgendwie moral wird nie wieder ein Problem sein oder wie das dann damals schön im Tech Tree hieß.

Ich kann mir das gut vorstellen, dass das ein Weg ist, aber auf jeden Fall am Anfang ist man halt nicht der allmächtige, sondern muss irgendwie in dieser Kammer um Mehrheiten buhlen und man sieht

dann bei so einem Gesetzesvorschlag, es werden wohl einfach immer Fragen gestellt, also es gibt wohl nicht so ein Techbaum, sondern so Ideen und Fragen, die thematisiert werden. Also was soll mit unseren Kindlepp passieren, was soll mit den Leichen passieren und so weiter und die werden debattiert und dann kann man es wohl selber Gesetzes einbringen, aber es kommt auch von den einzelnen Gruppierungen und dazu muss man sich verhalten und dann sieht man, wie die Mehrheitsverhältnisse

sind und wenn es keine eindeutige Mehrheit gibt, dann kann man es einfach darauf ankommen lassen,

das ist dann so ein bisschen ein Glücksfaktor, so habe ich zumindest verstanden, oder man kann halt intervenieren und bestimmten Leuten oder in der Gruppe Versprechung machen nach dem Motto

ihr stimmt jetzt bitte dafür, dafür kriegt ihr aber das nächste Mal das und das oder dafür machen wir das und das, was dann wieder Auswirkungen hat auf das Gemengeverhältnis in der Stadt oder

ähnliches und dann muss man natürlich entscheiden, hält man das versprechen oder hält man es

[Transcript] GameStar Podcast / Oha, Frostpunk 2 hat uns umgehauen - mit Maurice Weber und Steinwallen

nicht,

das hat dann wieder Konsequenzen und so soll wohl dieser Gameplay Loop dann sein in diesem Verfahren.

Ich kann zumindest ergänzen, dass für alle Freunde der Autokratie da draußen auf einem Screenshot sieht man, wo sich auch eine Fraktion drüber beschwert, dass irgendwas in der Stadt nicht so läuft, wie sie es gerne hätte und eine Option, die man dann hat, die aber an der Stelle auch ausgegraut ist, ist Notstand ausrufen und das kennt man ja noch ein bisschen aus Frostpunk 1, wenn jemand rummaut, schickt man die Glaubenshüter vorbei, die dann einmal erklären, was man eigentlich gerne hätte, welche Art von Verhalten man eigentlich von der Bevölkerung erwarten würde,

plus was sie auch uns gegenüber im Interview gesagt haben ist, es gibt schon Wege, auch Gesetze durchzudrücken gegen den Willen des Rates, aber ohne dass sie da auch näher ins Detail gegangen sind, was dieses Durchdrücken bedeutet, vielleicht kommen dann auch die Glaubenshüter oder wer auch

immer dann da als Polizei macht, dient auch einfach mal im Parlament vorbei und fragen mal nach, was abgestimmt wird. Also irgend sowas in die Richtung könnte es schon geben.

Da sah man auch auf dem Screenshot, glaube ich auch so eine Option, wo man das anschalten konnte,

das durchzudrücken und darunter stand dann das eigene Ansehen in der Stadt und das war da gut und vielleicht ist das eine Voraussetzung, um das quasi in die Waagschale zu werfen und zu sagen so,

aber jetzt hier mit der ganzen Autorität meiner Führung möchte ich aber, dass das durchgedrückt wird, was vermutlich dann das Ansehen wieder reduziert, es könnte so eine Art Ressource sein, mit der man dann agieren muss. Genau, Sie meinten es gibt irgendwie Vertrauen, dass man sich aufbaut.

Und Sie haben aber auch gemeint, das fand ich halt ganz interessant, was die Autokratie angeht, dass das halt deswegen jetzt nicht mehr so ist, weil halt so, wir haben jetzt die Apokalypse überlebt, die Entschuldigung, wir müssen halt alles tun, um zu überleben, die zieht halt nicht mehr, so haben Sie das formuliert, das fand ich halt auch ganz interessant. Jetzt hat sich die Sache stabilisiert, jetzt wollen die Leute bitte auch ein bisschen Mitspracherecht haben und was ich halt aber sehr interessant dabei fand, ist, dass sich das dann auch alles wieder auswirkt. Also du hast diesen screenshot angesprochen, wo sich einer radikalisiert, da steht dann auch, der macht das, weil du zu oft mit einer Gegengruppierung verhandelt hast. Also wenn du zu oft da den anderen Versprechungen machst und dich denen anbietest, dann merken das die anderen und sind halt dann sauer deswegen. Und Sie haben auch gemeint, deine Entscheidungen wirken sich auf den sogenannten Zeitgeist deiner Stadt aus, was so verschiedene Achsen sind, wohl wie Vernunft, war zum Beispiel eine, die Sie, glaube ich, genannt haben. In einem Screenshot sehen wir Meritokratie als eine, also Merit. Das heißt halt, wie du die Stimmung deiner Stadt formst, wirkt sich aus, aber nicht nur in deinem Sinne, weil du schaltest damit neue Möglichkeiten frei, aber du wirst wohl nie hundertprozentige Harmonie bekommen, wenn du zum Beispiel sehr stark in eine

Richtung gehst, dann formen sich neue Bevölkerungsgruppen, die besonders radikal sind, aber nicht nur für deine Agenda, sondern auch eine besonders radikale Gegenbewegung kann entstehen. Sie

[Transcript] GameStar Podcast / Oha, Frostpunk 2 hat uns umgehauen - mit Maurice Weber und Steinwallen

haben

uns da zwei gezeigt, die Technokraten, die halt knallhart nur auf Forschung, Fortschritt, Technik gehen und die Eisblüter, die halt sagen, wir müssen so hart überleben, dass natürliche Auslese und das Sterben der Schwachen eigentlich nur okay ist. Und die haben dann zum Teil, mit denen kannst du nicht über alles verhandeln. Zum Beispiel für die Technokraten steht Schulpflicht

für Kinder nicht zur Verhandlung. Du kannst nie überzeugen, zu sagen, ja, Schule ist gar nicht so wichtig, weil die sind halt der Meinung, da lernen die Kinder die Ratio, die unsere Gesellschaft in die Zukunft führen wird und es ist egal, was du uns versprichst, wir weichen davon nicht ab, was auch immer du tust. Ja, und das faszinierende, das hat mich dann wirklich ein bisschen umgehauen, dass diese Gruppierungen, von denen wir jetzt gesprochen haben, das sind die Ausgangsgruppierungen, waren

Ingenieure und diese Sammler oder wie auch immer diese Wildfänger, die draußen unterwegs waren,

dass das wirklich jetzt nur zwei wohl von verschiedenen sogenannten Communities sind, die im Spiel dabei sein sollen. Also sind wohl immer, wie Maurice das schon sagte, immer zwei wohl am Start von so einem endlosen Modus, aber es soll wohl noch, keine Ahnung, Dutzend andere geben,

was dann zu einer völlig anderen politischen Auseinandersetzung führen wird in so einem Spiel. Das finde ich schon bemerkenswert. Sonst wäre es immer sehr eindimensional, um diese eine Achse sich drehen. Interessanterweise in dem Menü, das wir gesehen haben, sie haben nicht die anderen Optionen gezeigt, aber du hast nicht beide einzeln ausgewählt, sondern immer als Duo. Also sind wohl

die Startdinger immer so gebalanced, dass das immer zwei sind, die sich auch vielleicht ein bisschen gegenüberstehen und dass du vielleicht irgendwie nicht sagen kannst, okay, ich nehme die Ingenieure

und die Technokraten, mach's mir ein bisschen leicht, die einen sind einfach nur das Radikaler als die anderen, aber wollen alle das Gleiche. Wobei witzigerweise selbst dann würde ja wahrscheinlich im Spiel irgendwann passieren, so okay, es entsteht jetzt ein Protest dagegen, dass du so hart technokratisch bist die ganze Zeit, aber es ist wohl so gebalanced, dass das immer eine eine Startsituation ist, die halt eine gewisse Dynamik reinbringt, aber vermutlich halt auch nicht zu krass. Also vermutlich wirst du nicht, vielleicht doch, so die Radikalsten direkt von Anfang an haben. Ich verbute mal, wer halt von Anfang an die Technokraten und die Eisblüter hat, hat ein bisschen interessanteres Spielerlebnis, sag ich mal, als die Normalen. So wie ich das verstanden habe,

sind diese Extremisten immer zugeordnet zu ihren, ich sag mal, normalen, also zu ihren normalen Parteien, verstehst du? Also ich glaube, ich hatte so verstanden, dass die Technokraten, die extremistische Fraktion der Ingenieure sind und die Eisblüter, die extremistische Fraktion der Sammler sind und so hat jede Ausgangskommunity so eine Art extremistischen Flügel, der zum Tragen kommt, wenn es nicht in ihre Richtung geht. So hatte ich das zumindest verstanden. Da war ich

mir gar nicht sicher, ich hatte das auch gefragt, die Formulierung war ein bisschen unklar. Ich hatte es auch erst so verstanden, aber bin mir nicht ganz sicher, aber es wirkte auf jeden Fall

[Transcript] GameStar Podcast / Oha, Frostpunk 2 hat uns umgehauen - mit Maurice Weber und Steinwallen

sehr so. Aber auf jeden Fall scheint es noch unterschiedliche zu geben. Und was du sagst, ist sehr richtig, dass die halt dann dein Spiel sehr beeinflussen, weil interessanterweise die wählen ja nicht nur für Gesetze, die beeinflussen zum Beispiel auch welche Technologien du erforschen

kannst. Weil du hast dann einen Tech Tree, der im Grunde daraus besteht, dass du eine Reihe von Problemen hast und jede dann in Bevölkerungsgruppen macht dir Vorschläge, wie du den lösen kannst.

Und ich bin mir jetzt nicht sicher, ob es wirklich so ist, dass jede Bevölkerungsgruppe für jedes Ding was Eigenes vorschlägt. Ich kann mir jetzt mal schon vorstellen, dass die Ingenieure und die Technokraten halt immer das gleiche vorschlagen, nämlich eine technologische Lösung. So ins Detail sind sie nicht gegangen. Aber es war dann schon so, dass man sich vorstellen kann, dass wenn

du gewisse Gruppen gar nicht hast, steht dir eine gewisse Lösung, eine gewisse Technologie auch nicht

offen, weil das müsste eine Bevölkerungsgruppe erst mal einbringen in den Pool der Vorschläge, und das Beispiel, das Sie uns gezeigt haben, war wie verbessern wir die Nahrungsproduktion durch chemischen Dünger oder indem wir mit unserer eigenen Scheiße düngen.

Schön, ich habe jetzt gerade gedacht, na wie umschreibt man das am Schluss, aber ja, du sagst es einfach bis es ist.

Muss man es, also macht es Sinn, das zu umschreiben? Also manchmal muss man auch einfach frontal rein,

wenn wir hier wieder demonetarisiert waren.

Ja, ja, und dann kriegst du tatsächlich, die Entwickler haben das genannt, eine Biomüllanlage, die du baust, während halt, wenn du aber das andere gewählt hast, hättest du dieses Gebäude nicht. Also das nicht nur erforscht quasi linear ein Forschungsbaum runter, sondern ist wirklich immer, du wählst eine Option und die hat dann wieder Konsequenzen. Tatsächlich ist dann auch nicht so, dass dann die anderen sofort auf die Barrikaden, die Ingenieure sagen dann schon, okay, finden wir nicht so geil,

machen wir schon mit, aber wünschen sich dann wohl noch mal, aber könnt ihr vielleicht zumindest irgendwie

ein gutes Kandidationssystem dazu bauen, dass das nicht uns alle hier zumüllt oder sowas.

Und das reduziert dann die Effizienz, da kannst du auch sagen, okay, Kompromiss, und du sagst, nein,

volle Scheiße voraus, und dann werden natürlich die Kinder krank, die darin arbeiten in deiner Biomüllanlage,

weil, ja, hast du dir jetzt selber ausgesucht.

Okay, ich ziehe jetzt die Überschrift Frostpunk 2, volle Scheiße voraus im Betracht für dieses Gespräch.

Nächstes aber trotz, diese Wechselwirkungen, das finde ich, ergibt halt auf jeden Fall spannende Möglichkeiten,

was auch immer sie später dann da einbauen. Es ist ja auch so, dass dann die Ingenieure ja wollen, dass diese menschlichen Abfälle, wie man auch sagen möchte, geklärt werden, weil sonst vielleicht Kinder krank werden,

[Transcript] GameStar Podcast / Oha, Frostpunk 2 hat uns umgehauen - mit Maurice Weber und Steinwallen

wenn sie das essen essen, wenn das irgendwie nicht richtig gewaschen wird oder wenn da nicht richtig die Kanalisation funktioniert.

Also dann hast du halt einfach am Ende mehr kranke Leute, weil du angefangen hast, gewisse Sachen über den Feldern zu versprühen als Dünger.

Auf der anderen Seite chemischer Dünger, wer weiß, was da alles drin ist und was da passieren kann, wo dann wieder die Sammler auf der anderen Seite nicht so happy damit sind.

Anderes Beispiel, was wir in der Screenshot gesehen haben über eine Abstimme, ist ja, wen lässt man in die Stadt,

weil es sich auch einen spannenden Aspekt findet. Also wer darf sich denn überhaupt deiner kleinen Pseudo-utopischen Gesellschaft anschließen in Frostpunk 2?

Lässt du nur qualifizierte Arbeitskräfte rein oder alle, die irgendwie überlebensbedürftig gerade sind oder wie handelst du diese Einwanderung auch spannend,

was sich daraus dann ergeben könnte und wie das mit den Fraktionen zusammenhängt?

Also, man muss halt schon irgendwie, das wird auch nicht ganz zufällig gewählt in diesem Screenshot, es ist schon auch irgendwie sehr ein Spiel für unsere Zeit irgendwo.

Also es ist eine sehr parallele Welt irgendwo, aber dieses ganze Thema der politischen Spannung und wie sich das auf eine Gesellschaft auswirkt.

Du sitzt da schon ein bisschen drin auch in dieser Fraktion und schluckst so ein bisschen so, ja okay, es ist, klar, es ist alles auf einer gewissermaßen so absurden Ebene abstrahiert,

wir sind in einer viktorianischen Frost-Apokalypse und sowas, aber die Sachen, um die es da geht, die treffen einen schon auch irgendwie close to home ein wenig.

Also ich glaube auch da wird das Spiel und das kann der Entwickler ja auch ziemlich gut, wie wir inzwischen wissen, 11-Bit.

Also ich glaube, das wird durchaus Impact haben, dieses Spiel, was das angeht.

Was ich immer sehr spannend bei Frostpunk fand oder was auch so ein bisschen diskussionswürdig ist,

was ist eigentlich so die Weltanschauung, die dahinter steht, ist die Weltanschauung, die, dass in einer Krisensituation eigentlich unsere gewohnten Mechanismen in der moderne Demokratie, Kompromissfindung, Konsensorientierung,

dass die irgendwo nicht mehr möglich sind, ist das die Botschaft und wir einfach auf irgendwie obskure Autoritäre oder religiöse, totalitäre Systeme ausweichen müssen zwangsweise.

Das finde ich ist ein sehr heik und schmaler Grad und die Frage ist zum Beispiel, die mich umgetrieben hatte bei Frostpunk 1,

kann man das Spiel auch gewinnen bestehen, ohne das in die Extreme zu treiben?

Es mir tatsächlich auch gelungen. Ich habe es im Livestream mal genau unter diesem Experiment gemacht,

allerdings nur bei mittel- und Schwierigkeitsgrad, so die Hauptkampagne, wobei ich davor das noch nicht viel gespielt habe.

Es geht also. Insofern verzeihe ich das dem Spiel das und ich hoffe, dass sie das von Balancing auch hinbekommen.

Also ich wünsche mir ein Frostpunk 2, dass super schwer ist und von mir aus ist es auch noch super schwerer ist,

aber wo man nicht zwingend autoritär oder super krass extremistisch werden muss, um zu

[Transcript] GameStar Podcast / Oha, Frostpunk 2 hat uns umgehauen - mit Maurice Weber und Steinwallen

gewinnen.

Das ist eine Balance, die finde ich sehr, sehr wichtig ist, weil ansonsten finde ich diese politische Botschaft, die dahinter steht, auch ein bisschen fragwürdig.

Hatte ich den Eindruck, war bei Frostpunk schon immer mit einkalkuliert und intendiert, weil es gibt ja auch am Ende,

zumindest im Einser, gab es immer diesen Textstroll, der so ein bisschen nicht zu sehr, weil man hat schon das Gefühl,

das Spiel will dich nicht zu sehr moralisch bewerten, aber es hat, was ich auch gut finde, in so einer, ist immer so ein bisschen sonderbar, finde ich, wenn Entwickler dir harte Optionen geben und dann sagen,

du bist aber ein totales Monster, wenn du das machst. Ich fand da das Ondert immer so ein bisschen lustig,

du machst ein Spiel mit einer riesigen Sandbox zu morden, aber sagst dem Spieler, wenn du das machst, pass mal auf.

Oder Bioshock, wenn du die Little Sisters ausgebeutet hast und dann sagt es hier am Ende,

du bist ein Diktator, da hat ein Atomkrieg anfängt. Okay, da vielen aber noch ein paar Zwischenschritte, glaube ich, jetzt an der Stelle.

Aber bei Frostpunk gab es schon so zumindest so Andeutung am Ende, ich glaube so irgendwie so, ich habe den genauen Wort,

ich glaube, wir haben es geschafft, unsere Seele zu bewahren, irgendwie sowas.

Also wenn du, je nachdem, wie weit du gehst und es gab auch in diesen Szenarien,

wo, ich weiß nicht mehr, welches Szenario es war, wo dann die Lords irgendwann in die Stadt kommen und die anderen...

Genau, die Londoner, die Londoner, ja.

Nee, das ist immer ein anderes, die Londoner sind im Hauptspiel, aber es gab noch Szenario, wo du so Flüchtlinge aus der Arbeiterklasse ursprünglich spielst

und dann kommen irgendwann die Lords auch ran, du hast erst voll Angst, dass sie euch wieder knechten wollen,

dann sind die auch komplett ausgehungert, dann kannst du sie aufnehmen und dann gibt es Spannungen und so.

Und es war schon immer möglich, das dann auch zu befrieden und zu einer Art von Happy End zu führen.

Es war halt durch die Spielmechanik schwierig, je nach Schwierigkeitsgrad auch und so,

aber man hatte schon den Eindruck, dass das Spiel die Möglichkeit bietet, ein Happy End dir zu erkämpfen

und dann auch am Ende schon klar sagt, okay, das war jetzt ein gutes Ende, was du bekommen hast. Glückwunsch, du hast es auf einen Weg gemacht, der...

Ich glaube, Menschlichkeit war das Wort, das benutzt wurde.

Wir haben unsere Menschlichkeit bewahrt, glaube ich, war ein Satz, den du am Ende von Frostpunk 1 bekommst, wenn du es nicht zu sehr übertreibst.

Glaube ich, ist eine Weile her, aber irgendwie sowas in die Richtung war es.

Ja, den hast du nie gesehen wahrscheinlich.

Nee, niemals, deswegen tue ich mir auch gerade so schwer, ihn in den Kopf zu behalten.

[Transcript] GameStar Podcast / Oha, Frostpunk 2 hat uns umgehauen - mit Maurice Weber und Steinwallen

Ich habe die New World Order da am Ende gesehen und gedacht, okay, Ziel gesetzt.

Ja, genau.

Aber insofern, also für mich ergibt es total tatsächlich Sinn, was sie machen mit diesem Politiksystem,

weil das ja eigentlich auch das war, was ich mich bei Frostpunk 1 schon immer gefragt habe, wenn ich die Kinderarbeit einführe, ist es ja eine absolute Entscheidung.

Dann ist sie halt eingeführt und ja, dann sinkt halt vielleicht die Hoffnung der paar Leute, die in meiner Stadt wohnen

und die Hoffnung auf eine güldene Zukunft, auf überhaupt einen überleben.

Aber mehr dann auch nicht klar, die Leute, die dann halt keine Hoffnung mehr haben, werden dann zu diesen Londonern,

die sagen, wir sterben hier doch eh alle, lass uns lieber zurückgehen nach London,

wo alles vereist ist, die deppen, die sterben dann halt einfach, wenn sie da rausziehen in die Wildnis.

Aber die werden dann halt, die verlieren dann jegliches Vertrauen in meine Führung.

Aber jetzt zu sagen, naja, aber der Streit müsste ja vorher schon viel schärfer in der Stadt auch selbst ausgetragen werden,

wo dann Leute sind, die sagen, naja, was ist doch wichtig, dass die Kinder arbeiten?

Wir brauchen halt Leute, die coole Schippen und die kleinen Hände können die kleinen Kohlebrocken besser bewegen.

Genau, dass wird das Argument sein.

Naja, wieso? Und ich kenne mich nicht aus mit coole Abbau, aber ich denke, das ist ungefähr die Argumentation.

Auf der anderen Seite stehen halt Leute, ja, aber Freunde, wer soll denn in Zukunft die Kohlebagger bauen,

wenn all unsere Kinder in den Minen schufteten und überhaupt keine neue Generation ausgebildet wird, die uns in eine bessere Zukunft führen kann?

Du hast den Diskurs sehr auf den Punkt gebracht.

Was dazu auch noch kommt, das ist jetzt, worüber Sie gar nicht so geredet haben, was ich mir vorstellen kann,

dadurch, dass Frostpunk 2 ja über eine viel längere Zeitspanne geht, könnte man auch die langfristigen Effekte von sowas,

die du gerade genau angesprochen hast, da habe ich jetzt erst dran gedacht, tatsächlich sehen, dass ja, wenn du anfängst mit,

okay, jetzt schaffen wir die Schule ab in Jahr eins, dann müsste es sich ja eigentlich so auswirken, dass du dann in Jahr 30 eine deutlich unqualifiziertere Gesellschaft hast, weil die ganzen Kinder nie irgendwas gelernt haben.

Dazu haben sie jetzt nichts gesagt, deswegen weiß ich nicht, ob das stimmt, aber möglicherweise ist es eher, dass dieser Zeitgeist dann aber wäre interessant, oder?

Ja, aber es muss ja trotzdem ein valider Weg sein, die Schule abzuschaffen.

Sie können ja nicht sagen, wenn du die Schule abgeschafft hast, dann wirst du in 30 Jahren merken, dass das eine schlechte Idee war oder so,

sondern wenn, also das wäre ja sonst frustrierend einfach, finde ich, und das sollte eigentlich immer, also das versucht man ja zu vermeiden,

[Transcript] GameStar Podcast / Oha, Frostpunk 2 hat uns umgehauen - mit Maurice Weber und Steinwallen

eigentlich als Entwicklerteam, dass du irgendwann halt an so einen quasi Plotstopper stößt, wenn du irgendwann mal eine Entscheidung getroffen hast, sondern wenn musst du eine Gesellschaft natürlich trotzdem die Chance haben, florieren zu können, obwohl du gesagt hast, technologischer Fortschritt und Ausbildungen sind Teufelswerk, wir verlassen uns hier auf das Wesen des Menschen, wir florieren halt nur anders.

Also so, wie wir es aber gesagt haben, sind tatsächlich, und das ist auch nochmal ein Unterschied zu Frostpunk 1, wenn ich mich recht entsinne, sind diese Sachen alle nicht in Stein gemeißelt.

Genau, das wollte ich auch gerade ansprechen.

Du kannst dich tatsächlich umentscheiden, ich glaube sogar auch bei den, also sowohl bei den Ideen, also den Technologien als auch bei den Gesetzen,

dann kannst du dann sagen, wir machen jetzt doch das andere, aber es kostet halt dann zum einen die entsprechenden Ressourcen, das andere jetzt zu erforschen und zu bauen, oder halt auch dafür musst du dann wieder, dass natürlich die Stimmen haben, das Gesetz jetzt zu ändern.

Und deine Gesellschaft ist vielleicht ja sogar mehr in die Richtung gegangen, das Gesetz zu unterstützen,

nachdem du es verabschiedet hast, weil du die Gesellschaft mehr in diese Richtung gebaut hast.

Das heißt, das wird vielleicht schwerer, aber du kannst wohl tatsächlich, auch da wieder, das war ja in Frostpunk eigentlich auch immer so ein bisschen klar Spielmechanik und sowas im Einzel, aber man kann ja Gesetze wieder ändern so,

das ist ja nicht so als einmal abgezeichnet, okay, ab jetzt Kinderarbeit in die Ewigkeit, die Unterschrift hier ist bindend.

Ich meine, es ist vielleicht bei Frostpunk 1 auch in so ein kurzes Zeitspanne gespielt, weil es ist ein Albern, der Stuart jeden Tag sagt, heute anderes Gesetz, aber Frostpunk 2 mit seinem längeren Zeitraum ermöglicht dir tatsächlich Umentscheidungen.

Ja, das ist auch sinnvoll, natürlich.

Was mich interessieren würde dann, das haben Sie noch nicht gezeigt, aber ist, wenn Sie ja unterschiedliche Interessengruppen da einbauen können auch,

also wenn es nicht immer nur die Ingenieure und die Sammler sind, die dann in ihrer radikaleren Stufe zu den Technokraten und Eisblütern werden,

in ihrer radikaleren Ausprägung, du kannst ja so viel noch machen mit anderen Fraktionen, die man theoretisch noch einbaut.

Also vielleicht nicht in einer Partie, also wenn es in einer Partie immer zwei Pole gibt, ist es vielleicht schon ausreichend, was Konflikte angeht.

Aber es soll wohl nicht so sein, wie ich das verstanden habe, es sollen wohl schon mehrere geben.

Also das fand ich unklar, da bin ich mir nicht ganz sicher, also wir hatten irgendwie, glaube ich, gefragt, ob es immer dieselben Extremisten sind und da haben Sie irgendwie so Ausweichen geantwortet.

Ob es dann noch zusätzlich neue Communities in eine vorhandene Stadt kommt, bin ich mir nicht sicher, also das fand ich ganz klar.

Du hast Tonaufzeichnung gemacht, Maurice, du bist im Detail wahrscheinlich der Informiertere.

Ich habe es mir, dass ich auch gerade gestern noch mal angehört, weil ich auch noch selbst ein

[Transcript] GameStar Podcast / Oha, Frostpunk 2 hat uns umgehauen - mit Maurice Weber und Steinwallen

Video dazu gemacht habe.

Aber manche Sachen waren nicht so ganz 100% klar, es gab auch Sachen, über die Sie noch nicht reden konnten.

So wie ich es verstanden habe, waren tatsächlich so die Eishüter und die Technokraten nicht eins zu eins, einfach nur extremistische Versionen von bestehenden Gruppen.

Und ich glaube schon, dass es möglich sein sollte, dass die Konstellation eine andere ist, aber tatsächlich war das, wie du sagst, selbst nach dem Anhören war ich mir nicht mehr ganz sicher, wie das jetzt zu interpretieren ist.

Sie haben auch noch nicht gesagt, wie diesmal, haben wir gesagt, dass sie geben wird, die Frostlande wieder geben wird, also die externe Weltkarte.

Ich könnte mir halt schon durchaus vorstellen, dass halt Zuwanderung ein Weg ist, wie später ein Spiel nochmal eine Gruppe reinkommt.

Also wenn es vor allem eine größere ist, du findest vielleicht die Ruinen in einer anderen Stadt und das sind dann ein paar hundert Leute und dann sagst du, ihr könnt kommen und dann waren die vielleicht, wie zum Beispiel in Winterhome, Tesla's Leute, die dann voll auf Wissenschaft gehen und so bringst du dir Technokraten rein, obwohl du sie eigentlich selbst noch nicht hattest, könnte ich mir vorstellen, aber das ist Spekulation.

Ja oder ganz andere Leute, dann kommen halt Umweltschützer oder so was und sagen, ihr könnt doch hier nicht Öl aus der Erde pumpen, was dann der neue Ruhstoff ist in Frostpunk 2, mit dem man sich auseinandersetzen darf und seine Stadt befeuert, ihr könnt doch nicht Öl aus der Erde pumpen, das ist das Blut von Wahlen oder so was.

Ja und dann hast du vielleicht industrielle Tycoons oder so was, die sind ein bisschen Leute, endlich jetzt, wo wir eine Gesellschaft haben, wird es auch wieder mal Zeit für ein bisschen guten alten Kapitalismus.

Richtig, diesmal ist ja auch Geld eine Ressource, man sieht das oben links in der Leiste, also es wird wieder ein Finanzsystem in irgendeiner Weise geben, ich könnte mir sehr gut vorstellen, dass das ist eigentlich eine sehr naheliegende Achse, irgendwie, ich mein, ich weiß nicht, wie sehr es das tut.

Ja, genau, Sozialisten versus Kapitalisten, irgendwie sowas, da hast du halt als Ausprägung davon, irgendwie Kommunisten und komplett laissez-faire Kapitalismus und dadurch hättest du allein schon sehr unterschiedliche Spielstile, nachdem wir weiter damit gehen, und auch ein sehr schönes modulares System für künftige Erweiterungen, weil das ja ein sehr interessanter Weg wäre, das Spiel auszubauen, weil ja damit dann auch wirklich immer ein Herd, neue Gebäude zu haben, neue Gebäude und sowas gehen können, die dann in den Ideenbaum gebracht werden durch diese neuen Gruppen, und ein Wünschtes wäre, jetzt kommt der Kapitalismus-DLC, jetzt kommt der Kommunismus-DLC.

Naja, Sie sind ja schon ein bisschen in diese Richtung gegangen mit dem DLC für Frostpunk 1, der letzte Herbst, das ist, glaube ich, Last Autumn, wo es ja nicht nur früher ansetzt, dass du da noch nicht in dieser Winterlandschaft bist, sondern auch in einer noch grünen, halbwegs grünen Landschaft überhaupt erst anfängst, diesen Generator zu bauen, der ja sonst immer schon der Kern deiner Stadt war,

und schon stammt, also noch vor der Apokalypse quasi ansetzt, und da musst du ja auch beim Aufbau dieses Generators Sicherheitsvorschriften einführen für die Arbeiter, wenn dann irgendwie Giftgas aus dieser Baustelle des Generators austritt und die sterben alle, dann sagen sie,

[Transcript] GameStar Podcast / Oha, Frostpunk 2 hat uns umgehauen - mit Maurice Weber und Steinwallen

das taugt uns jetzt aber gar nicht, dass wir hier alle sterben, wir wollen jetzt Sicherheitsvorkehrungen auf der Baustelle, und dann kannst du auch sagen, okay, lasse ich halt zu, dass ihr eine Gewerkschaft gründet, die dann auch diese Sicherheitsregeln nachhält und wo die halt immer dann entsprechende Gesetze fordern oder Anweisungen irgendwie fordern oder auf der anderen Seite, ich führe jetzt eine Aufsichtsbehörde ein, wo meine Ingenieure arbeiten und dafür sorgen, dass da anständig gearbeitet wird auf der Baustelle, egal was austritt, und genau damit haben sie ja schon gespielt, also ich bin mir, es wäre schon sehr Verschwendung, würde ich jetzt sagen, wenn sie das nicht in dem Frostpunk 2 weiterführen würden.

Also ich finde, man sieht tatsächlich sehr, dass Last Autumn so ein bisschen ihr erster Experimentiergrund war, glaube ich, für Gedanken, die dann zu Frostpunk 2 führten. Also ich finde, Frostpunk 2 fühlt sich lustigerweise sehr an, wie ein Sequel zu Last Autumn konkret, weil das wirklich genau damit schon angefangen hat, dass du dich für eine von zwei Bevölkerungsgruppen entscheidest und bisschen mehr mit diesen sozialen Dynamiken spielt, der Unterschied war halt, finde ich, immer, dass es halt in bisherigen, also in Frostpunk 1, immer doch am Ende mehr so, also schon auch mit Mechanik, aber so eine Kette von geskripteten Events war und diesmal machen sie halt wirklich eine echte, fundamentale, reaktive, ineinandergreifende Spielmechanik daraus, wo du halt wirklich, jede diese Bevölkerungsgruppen ist wirklich eine Entität in deiner Stadt, die eigenes Stets und Werte hat und auf alles reagiert, was du machst statt mehr so dieses bisschen Binäre.

Hier hast du wieder ein Story-Event, machst du A oder B, das fühlt dann die A oder B-Leiste so ein wenig, was ja, und das Coole ist halt, selbst damit hat Frostpunk ja schon unglaublich viel Spannung und Faszination erzeugt.

Ich bin halt so neugierig drauf, was sie machen können, wenn sie daraus wirklich eine essentielle Spielmechanik machen.

Ja, wenn sie es hinkriegen, um die Sorgen von Stefan nochmal aufzugreifen, dass es cool ist.

Man muss halt immer vorsichtig sein heutzutage, weil es gibt es gefühlt kaum noch ein Entwickler, den man einfach so blind vertrauen kann, alle denen ich mal blind vertraut habe, haben inzwischen gezeigt, ja, mach das lieber nicht.

Trotzdem, ich muss mal auch so fair sein, dass jetzt Eleven Bit bislang wirklich auf höchstem Niveau abgeliefert hat in eigentlich allen Spielen, die sie gemacht haben.

Das heißt, man muss gucken, es ist eine große Herausforderung, auch ein Risiko, ja.

Aber ich will auch immer nicht skeptischer sein, als vielleicht angebracht ist, weil so der bisherige Track Racker deutet schon drauf, sie hätten zumindest das Zeug dazu.

Absolut, ja.

Ich will auch nicht als Skeptiker hier in Erinnerung bleiben, also ich freue mich schon wahnsinnig darüber, weil ich hatte ja auch wirklich die Gänsehaut und die Vorfreude ist groß, weil ich würde mir gerade, ich sage mal so, ich wünsche mir schon immer so ein gutes Politikspiel.

Ja.

Und wenn das jetzt im Frostpunk-Szenario ist, umso besser.

Ja, total, das unterschreibe ich in Blute bei Mitternacht.

Was du gerade gesagt hast, ein richtig gutes, es gibt ja Spiele, die in die Richtung gehen, es gibt Democracy zum Beispiel.

[Transcript] GameStar Podcast / Oha, Frostpunk 2 hat uns umgehauen - mit Maurice Weber und Steinwallen

Ja, aber das simuliert zum Beispiel überhaupt nicht ein Parlament, sondern das ist reines Regierungsspiel.

Genau.

Das ist auch schon ganz gut, aber das Interessante ist ja diese unterschiedlichen Fraktionen irgendwie, an Politik.

Ja, für mich ist das beste Politiksystem, wenn man es übertragen würde, auf die heutige Zeit das beste Politiksystem Crusader Kings.

Weil in Crusader Kings funktioniert ja alles über persönliche Beziehungen.

Und ich glaube, so ist Politik.

Also dann, wir wollen jetzt nicht so weit abgeschweifen.

Wir machen aber gegen das Podcast.

Stefan, warst du nicht mal so viel der Politik?

Ja, diskutiert das in den Kommentaren weiter.

Nee, aber ich fände es halt lustig, weil dann theoretisch kannst du ja sagen, naja, so wie in Crusader Kings du halt eh in arrangierst und wie du halt Verträge aushandelst mit einzelnen Fürsten und sowas,

kannst du ja in dem Politiksystem zum Beispiel sagen, naja, ich kenne doch hier irgendwie den Vorsitzenden von der Partei, noch von früher von der Uni, also haben wir da schon allein ein Beziehungsbonus, dann trete ich doch mal an den heran mit meiner Idee, die Steuern zu erhöhen oder so.

Und das ist halt dann weniger auf so einer Makroebene erst mal ist, sondern erst mal auf so einer mikropersönlichen Ebene Sachen eingefädelt und entschieden werden.

Plus natürlich dann Leute, die sich nicht leiden können, hey, ich mach doch den Deppen nicht zum Minister, weil dann mir mal irgendwie vor zehn Jahren in einer Fernsehdebatte irgendwie dumm gekommen ist.

Ah, aber er hat verdammt viele einflussreiche Freundinnen und Freunde da draußen, also muss ich ihn zum Minister machen, aber Zähne knirschen, deswegen gebe ich ihm ein Ministerium, was einfach nichts zu entscheiden hat oder so.

Genau, mit so einer Mechanik wünschte ich mir mal ein Spiel über die römische Republik mit dem Senat und so, das würde da super passen, wie ich finde.

Ich fürchte bloß, Frostpunk 2, das kann man schon jetzt sagen, wird nicht so sein. Es wird nicht auf so einer charakter- und personalisierten Ebene laufen.

Nee, aber sie wollen da ja sehr eine Gesellschaft simulieren und das ist, denke ich, auch ein cooler Weg.

Ich mein, ja, jetzt wo ihr es so sagt, ich habe mir das auch schon sehr lange gewünscht, ein Spiel, das wirklich mal auf richtig coole Weise dieses dynamische Ringen einer politischen Gesellschaft darstellt.

Weil das hat zum Beispiel, Victoria war für mich am Ende viel zu rein statbasiert irgendwie und viel zu undynamisch und auch dann ein bisschen zu distanziert dann doch, finde ich.

Also ich finde halt schon interessant, dass Frostpunk halt doch wiederum zwar ein bisschen rauszoomt mit dem zweiten Teil, aber es ist ja schon noch nah genug dran, dass du wirklich so hautnah, es ist eine Stadt, du kriegst Einbindung von einzelnen Bürgern und so.

Es ist nicht ganz so, du hast halt ein riesiges Land und wenn du ein neues Wirtschaftssystem

[Transcript] GameStar Podcast / Oha, Frostpunk 2 hat uns umgehauen - mit Maurice Weber und Steinwallen

verabschiedest, siehst du halt den Wert auf dem Markt um 10 Prozent in die oder die Richtung gehen und du siehst so langsam, wie sich das Bruttoinlandsprodukt verändert.

Und siehst wirklich so, es sind jetzt Kinder gestorben, weil du das Essen mit Scheiße gedüngt hast. Das kann man auch richtig machen.

Ja und nicht tun sie das ja nicht in Frostpunk 2.

Das zweite, was ich daran spannend fände ist, sie sagen ja, dass Umland die Eislande, die restliche Welt spielt ja wieder eine Rolle, wäre ja auch Quatsch.

Du hast ja schon im ersten Teil diese Expeditionen geführt in dieses Eisland, um da Ressourcen zu finden, um teilweise andere Städte zu finden, Überlebende zu finden, die dann in deine Stadt kommen und so weiter und so fort.

Was für mich jetzt ein logischer Ausbau auch dessen wäre, wäre natürlich da zumindest ein, ich sag mal jetzt nicht zutiefes, aber doch beständiges rudimentäres Diplomativ- und Handelssystem einzubauen, was dann auch wieder mit den Ideologien zusammenhängt.

Muss es ja eigentlich sogar, weil wenn du dir vorstellst, okay, ich habe jetzt hier eine Stadt, da sind wir alle Technologie- und Fortschritts, glaube ich.

Und ich weiß, da hinten, hinter den sieben Bergen, ist eine andere Stadt, da finden sie Fortschritt eher blöd, aber sie haben irgendwie Öl, das ich brauche, weil das da aus dem Boden rauskommt, wenn man nun stecken reinsteckt.

Und wie machen wir das jetzt? Wie lösen wir diesen Konflikt? Muss ich jetzt schauen, dass sich die Ideologie meiner Stadt oder den Zeitgeist meiner Bewohnerinnen und Bewohner verändere, damit die anderen lieber mit uns zusammenarbeiten?

Das wäre für mich nochmal eine spannende globale Ebene, die es hätte haben.

Wenn man sich so ein bisschen betrachtet, dass die DLCs fürs Einser ein bisschen schon Spielwiese fürs Zweier waren, dann gab es ja den letzten DLC, der war nicht so gelungen, aber der hat ja ein bisschen mehr auf Diplomatie und Verhandlung mit anderen Siedlungen genau gesetzt.

Haben Sie natürlich nichts dazu gesagt bis reine Spekulation, aber es ist gar nicht so unplausibel, finde ich.

Weil Diplomatie ja wirklich auch nochmal ein super wichtiger Faktor in der Politik ist, weil umgekehrt dann auch so, okay, deine eigenen Bevölkerung vielleicht wird denkst du, wie du versprichst jetzt denen da drüben, dass wir jetzt da ein bisschen in die Richtung gehen, um deren Öl zu bekommen, aber es ist ja gar nicht, was wir hier wollen.

Es ist ja auch wirklich ein fundamentaler Teil von Politik, oder du machst jetzt Geschäfte mit den Diktatoren da drüben, herr was und wie sieht es mit den Menschenrechten aus, solche Geschichten? Ich hatte mir irgendwie notiert und ich konnte damit aber nichts mehr anfangen, deswegen habe ich es noch nicht erwähnt.

Angebot und Nachfragesystem, hattest du das noch in Erinnerung gehabt, was Sie damit gemeint haben?

Das waren tatsächlich, das waren die Distrikte, dass jeder Distrikt, das hat mich ja auch schon ein bisschen angesprochen, produziert, Sachen braucht aber auch so.

Ah ja, ja, verstehe.

Das heißt, das Ressourcensystem wird wohl weniger so ein, einfach sammeln von Ressourcen, sondern eher so ein in die Waage halten.

Ausbalancieren.

[Transcript] GameStar Podcast / Oha, Frostpunk 2 hat uns umgehauen - mit Maurice Weber und Steinwallen

Dass du immer, dass du halt nicht mehr Wirtschaft baust, als du unterhalten kannst und gleichzeitig am Ende halt natürlich im Plus rauskommst, aber mehr so ein stetiger Fluss von Gütern, statt ein, ich hohrte so viel wie ich kann und dann kommt die Nacht und es wird gegessen, weil nicht gearbeitet wird.

Frostbank 1, 2, wirklich so, jeder Tag ist ein Horten über Tags und dann hoffen, dass es genug ist, dass in der Nacht und am nächsten Tag das Essen und die Kohle reichen.

Und das geht ja im Zweier nicht mehr, weil der Tag gar nicht mehr so eine Einheit ist mit Tag und Nacht.

Oder ein Horten für den Sturm.

Wenn du schon weißt, oben in Frostbank 1, oh mein Gott, die Temperatur sinkt bald um drei Stufen auf minus 80 Grad.

Da arbeitet aber keiner mehr in den Außenbereichen, vielleicht nicht mal mehr in den Innenbereichen meiner Stadt.

Lass uns mal lieber genügend Kohle haben, damit nicht alles einfriert.

Zum Teil noch drin, trotz reduzierter Survivalmechaniken, weil man sieht es in einem der Screenshots oben rechts,

ist tatsächlich wieder diese klassische Leiste, wo du A, da steht dann gerade ruhiges Wetter und du hast auch diese Zeitleiste, wo dir irgendwann angezeigt wird, bald geht die Temperatur hoch oder runter.

Das heißt, so ein bisschen dieses Vorbereiten auf schlechte Zeiten ist wohl schon noch drin, aber es wird wahrscheinlich mehr ganz so zentral sein wie im Einser,

weil halt dieses ganze Hitzesystem und so auch nicht mehr ganz so detailliert ist.

Ja, was diese Balance noch angeht, die du gerade angesprochen hast, das ist ja dann zum Beispiel, dass Wohnvierteln nicht nur beheizt werden wollen.

Sie stellen Arbeitskraft zur Verfügung, aber sie wollen nicht nur beheizt werden, sondern haben sie gesagt, sie wollen auch verwaltet werden.

Also in irgendeiner Form eine Verwaltungsressource wird es wohl auch geben, weil die Leute da nicht völlig chaotisch rummarschieren.

Es gab ja diesen Infrastruktur-Distrikt, kann das vielleicht damit dann zusammenhängen, dass der dafür möglich ist.

Möglicherweise, möglicherweise.

Und der zweite Gedanke, den ich gerade noch hatte, ist, ich mag das Interface nicht, aber das bin jetzt auch nur ich, also entscheidet selbst,

weil ich mochte das Interface von Frostpunk 1 sehr gerne, weil es halt einfach so steampunkig war, so ein bisschen dreckig mit Zahnrädern und auch so Klunkgeräuschen,

wenn man Sachen aufgemacht hat, war nicht alles immer perfekt komfortabel, wo man hinklicken musste, aber ich fand das sehr atmosphärisch.

Das, was Sie jetzt gezeigt haben für Frostpunk 2, ist mir zu glatt. Ist das was im Heim?

Das ist sehr clean, ja.

Sieht aber schick aus, also es ist halt nicht mehr der Existenzkampf der Krasse.

Da stoßen hier unterschiedliche Ideologien aufeinander in diesem Podcast, ich merke es schon.

Ja, ja, das stimmt. Ich mochte es eigentlich auch.

Was übrigens schön anzusehen war, um das nochmal kurz zu ergänzen, man sieht das auf den

[Transcript] GameStar Podcast / Oha, Frostpunk 2 hat uns umgehauen - mit Maurice Weber und Steinwallen

Screenshots ein bisschen, dadurch, dass das Tempo ja nicht mehr stundenweil oder minutenweise ist, sondern tageweise, kann man natürlich keine Leute mehr zeigen, die da rumlaufen, aber sie zeigen dann irgendwie Lichter, so wenn man eine Zeitrauffahraufnahme von der Stadtmacht oder von der Straße macht, wie dann so diese Lichter so als Streifen erscheinen. Und das bewegt sich dann, das sieht man jetzt auf den Screens nicht, und das sieht schon sehr, sehr atmosphärisch aus, muss man sagen. Ich fand das irritierend, muss ich sagen. Ich fand, also ich habe dann hinterher den Gedanken kapiert, dass es so eine, wie du sagst, eine Stadtzeitrauffahraufnahme sein soll, und dass da wissen Bewegungen natürlich noch in der Stadt ist, das hier nicht steril wirkt. Ich fand halt nur im Gegensatz zu rumlaufenden Leuten, ist dieser Effekt halt sehr prägnant. Und ich hatte ständig das Gefühl, der soll mir was Wichtiges sagen, weil halt Lichtstreifen durch die Straßen meiner Stadt blitzen. Aber der soll gar nichts Wichtiges sagen, der ist einfach nur dazu da, um Straßenverkehr zu zeigen und ist atmosphärischer Background. Aber ich finde, dafür ist er zu aufdringlich und zu auffällig. Ich verstehe den Gedanken, aber manchmal gibt es so Effekte, wo ich den Gedanken verstehe und sie trotzdem blöd finden. Das waren zum Beispiel auch das bei Age of Empires IV so Geisterarbeiter mitbauen, um zu zeigen, dass das Gebäude historisch gerade gebaut wird und dass das nicht nur ein Arbeiter in echt war. Also ja, ein netter Gedanke, aber in der Praxis bauen hier trotzdem gerade Geisterarbeiter mit rum. Und das ist Quatsch irgendwie, ja. Okay, auch interessant. Ein weiterer Ideologiekonflikt. Das sind dann die DLC-Interessensgruppen, die Interface-Liebhaber, die Interface-Hasser und die Verkehrsstreifen-Liebhaber und Verkehrsstreifen-Hasser. Hey, Verkehrsstreifen, könnten immerhin darauf hindeuten, da sind ja dann beleuchtete Dinge unterwegs, dann könnten ja endlich mal Autos bauen in dem Setting, weil es gibt ja auch Öl. Autos mit Kuhle zu betreiben wäre vielleicht dezent umständlich, aber jetzt ging es ja in der Theorie. Also das vielleicht noch, was da an Zukunfts-Technologien dann hinten dran steht. Und meine Theorie, pass auf, das ist mein Abschluss, meine Theorie für Frostpunk 3, wäre dann, wenn Sie dieses Wachstum weitergehen, was ja auch schön passt zum Wachstum von 11-Bit, kann man die noch vertrauen. Sie sind ja nicht mehr dieselben, muss man auch sagen, wie damals, als Frostpunk 1 erschienen ist, 2018 und noch davor. Sie haben Wisswarf mein gemacht, was fantastisch war und auch schon so mit moralischen Sachen gespielt hat, weil man im Krieg überleben muss, auch in so einer Extremsituation. Wie handelst du dann, um deine eigenen Kinder auch zu beschützen?

[Transcript] GameStar Podcast / Oha, Frostpunk 2 hat uns umgehauen - mit Maurice Weber und Steinwallen

Sie haben dann Frostpunk gemacht, inzwischen ist 11-Bit aber viel größer geworden. Und sie haben ja auch mit Fools Theory eine eigene Studio-Untermarke, die sich unter anderem um das Witcher-Remake kümmern. Und jetzt dieses ... Oh Gott, das kann ich nicht aussprechen. Formaturg machen, was ja ein Rollenspiel wird im Warschau des frühen 20. Jahrhunderts, wo man auch so moralische Entscheidungen treffen muss und wo es auch übernatürliche Wesen gibt, mit denen man sich auseinandersetzen muss. So mein Punkt ist, wenn 11-Bit dieses Wachstum fortsetzt und auch Frostpunk, dieses Wachstum fortsetzt und in vielen Jahren an Frostpunk 3 ansteht, dann als globales Strategiespiel und mit Atomkraft. Weil das ist dann der nächste Wachstumsschritt. Jetzt hast du eine Stadt, die größer wird. Als nächstes hast du dann halt eine Region. Und was ist die nächste Energiestufe nach Öl? Das Uran. Du hast Frostpunk-Civilisation quasi. Meine Vision ist, dass aufgrund des ganzen Verbrenns des Öls das Eis komplett wegschmelzen wird und wir eine globale Erderfärmung haben und es da nur noch Wüste gibt, das ist Frostpunk 3. Oder nur noch mehr. Und dann ist es technisch etwas schwierig. Nee, das ist das perfekte Lüstenspiel. Nee, dann ist alles mehr, weil ja natürlich die Gletscher geschmolzen sind und das ganze Eis wieder geschmolzen ist und worauf siedelt man dann auf Inseln. Und zum Glück gibt es keine andere Aufbauserie, in der man auf Inseln siedelt und so Schiffsrueten einrichtet und so was. Das wird dann eine brandneue Innovation. Ein Traum, ein fantastisches Gespräch über Frostpunk 2, das gleichzeitig riskant ist, ohne uns aber auch umgehauen hat. Also ich bin jetzt, auch nachdem ich mit euch gesprochen habe, von meiner eigenen Frage angewidert am Anfang, ob wir das noch brauchen. Ich glaube, wir brauchen das. Ich bin sehr gespannt, wie das wird. Ja, Maurice ist auch angewidert, merke ich schon. Ja, wirklich. Jetzt kommen diese albernsten Theorien noch und irgendwelcher Quatsch, also ich würde ja nie Quatsch machen. Ja, das wissen wir. Wenn du für eines stehst,

[Transcript] GameStar Podcast / Oha, Frostpunk 2 hat uns umgehauen - mit Maurice Weber und Steinwallen

dann für eine ernsthafte Auseinandersetzung mit allem.
Wer mehr ernsthafte Auseinandersetzungen
von Maurice mit allem sehen möchte,
der findet ihn natürlich als Maurice Weber
auf Twitch und auch auf YouTube.
Und von Stefan gibt es natürlich ganz viel mehr,
auch auf Twitch und auf YouTube bei Steinwallen.
Vielen Dank, dass ihr beiden heute da wart.
Es hat mir großen Spaß gemacht.
Und ich würde sagen, wenn das Ding draußen ist,
dann schauen wir mal, wie sehr es unsere Theorien bestätigt
oder vielleicht auch verwirft und wie gut es am Ende geworden ist,
was die Politik angeht.
In diesem Sinne, vielen Dank.
Vielen Dank an alle, die uns zugeschaut und zugehört haben.
Macht's gut und bis zum nächsten Mal.
Danke, tschüss.
Und du hast das Meme bestätigt,
dass Männer immer an das römische Reich denken.
Das habe ich vergessen zu sagen.
Ich wollte es auch noch heimbauen.
Natürlich, natürlich.
Ich würde es auch noch heimbauen.
Ich würde es auch noch heimbauen.
Reisebüro und auf aida.de