

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

Gegenseitiger Respekt ist die Basis für ein gutes Gespräch.

Im Netz ist das alles andere als selbstverständlich.

Und woher zur Hölle willst du das wissen?

So eine vorlote Bitch wie dich sollte man an den Herd fesseln, dir dein Handy wegnehmen und...

Wir feiern dich dafür, dass du dich als Frau nicht unterkriegen lässt.

Keine Angst, du bist hier nicht allein.

Wir alle entscheiden, ob wir das Netz dem Hass überlassen.

Werde Teil der Telekom-Initiative gegen Hass im Netz und setze ein Zeichen.

Telekom.

Während draußen auf dem Marktplatz die trubadure, muntere Balladentreller schließen sich hinter den steinernen Wellen des Game-Star-Gebäudes die eisenbeschlagenen Eibenholz-Pforten des Kapitelsals.

Dreimal pocht der schwere Ansagerstab auf den Marmorboden.

Hört, hört, ihr braven Leute, es tagt der Hohe Rat der Strategie.

Der heute urteilen wird über das Genres Wohl und Wehe.

Leben wir Strateginnen und Strategen in goldenen Zeiten?

Oder erleben wir Stillstand gerade zu epischen Ausmaßes?

Weil doch nur die alten Ideen wiedergekaut werden.

Um darüber zu befinden, begrüße ich den Erzdiakon des Pistums München-Twitch und Großbaldur des Ordens vom Heiligen Teigfladen.

Verneigt euch für seine Eminenz Maurizios Weber.

Deine Einleitungen sind zwar schamlos vorgeschrieben, aber sie werden doch immer besser. Das muss man dir wahrlich lassen.

Habt vielen Dank.

Zu eurer Seite sitzt der YouTube-Minister der Volksrepublik Mecklenburg und dekam der Fakultät für Streaming-Studien an der Vaterländischen Universität Polymerseburg.

Herzlich willkommen, Stein Wallen.

Wow, ich bin beeindruckt und streiche mein Bart voller Anerkennung.

Vielen Dank für die Einladung.

Dritter im Rate ist der Märchenkönig der Rheinlande und Honorarkonsul der Königlichen Couchshock-Kompanie.

Er ist YouTube-Bull, er ist Twitching-Bull, er ist aber vor allem Writing-Bull.

Herzlich willkommen.

Ja, sehr, sehr freundlich.

Ich befürchte, das war der Höhepunkt des heutigen Abends.

Ab jetzt, liebe Zuschauerinnen und Zuschauer, geht es nun abwärts vom Niveau her.

Ja, dann greif ich das doch gleich auf und reiche den Richter Hamar an Mauriz, um direkt ein Urteil zu sprechen.

Mauriz, ist das denn aktuell eine gute Zeit für Strategiespiele, in der wir gerade leben?

Was würdest du sagen?

Ich finde es eine sehr gute Zeit für Strategiespiele, wenn man nicht nur RTS-Fan ist.

Was ich früher mehr war, als ich heute bin, aber ich finde, man muss sich von zwei Wünschen, finde ich lösen.

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

Das erste ist, RTS wird nochmal richtig fettgeil und das zweite ist, Strategie wird nochmal richtig fett AAA, so Call of Duty-mäßig oder sowas.

Aber ich finde, wenn man diese beiden Ansprüche nicht hat, dann gibt es so viele tolle AA- und Indie-Strategiespiele aus den unterschiedlichsten Bereichen, Vorex-Rundenstrategie, Globalstrategie,

Paradox natürlich, die ja fast schon ihr eigenes Genre inzwischen sind und Aufbauspiele noch und nöcher in von lauter tollen Indies.

Fabledom kam mit zum Beispiel gerade erst raus, ein sehr putziges Spiel, Terrascape ist glaube ich so ein Dorfantik mit bisschen mehr Mittelalter und Spielmechanik.

Also ich, ab tatsächlich, ich komme bei mir im Stream gar nicht hinterher damit mit den knuffigen kleinen Strategiespielen, die ich den Leuten zeigen will und wir haben ja auch noch ab und an unsere Blockbuster, wir haben ja noch unsere Total Wars, wir haben ja noch unsere Blockbuster, Paradox halt, Crusader Kings und sowas, gibt es ja auch noch.

Phyraxis hat jetzt lange nichts mehr geliefert, weil Marvels Midnight-Sans war zwar ein gutes Spiel, aber hat jetzt glaube ich für viele Ziv- und X-Com-Fans nicht unbedingt das geliefert, was du von Phyraxis wolltest.

Aber ich bin gerade sehr zufrieden als Strategiespieler, muss ich sagen.

Wie geht es euch?

Writing Bull, wie geht es dir?

Also ich bin auch sehr zufrieden, übrigens die Bezeichnung klein und knuffig ist eine, die ich auch eigentlich, das gilt auch für uns vier eigentlich und nicht nur für die Spiele, die wir vorstellen, davon mal ganz atmen.

Natürlich, deswegen bin ich auch in meinem Thron hier so winzig.

Ja, diese Sehnsucht, die du eventuell hast, da bin ich mir nicht ganz sicher, ob ich das so richtig falsch verstehe nach dem Triple-A-Titel im Strategie-Genre.

Die habe ich persönlich überhaupt nicht, weil ich finde, ein Triple-A-Titel macht auch vor allem aus, Grafikwucht, dass man überwältigt wird von der Inszenierung, vielleicht eine sensationelle Synchronisation und vor allem einen gewaltigen Marketing enthalten, der das Spiel dann irgendwie quer durch die Märkte weltweit pumpt.

Und das sind alles Werte, die ich als Strategiespieler von einem Strategiespiel gar nicht unbedingt erwarten.

Also wir sind ja eher so ein paar Leute, wir sind ja eher Leute, die gerne zahlen schubsen, die gerne Min-Maxen unter irgendwelchen Werten drehen und versuchen, ja, wir haben ja oft eher so eine Rechen-Herausforderung.

Wir müssen schauen, dass wir alles so gut hinbekommen, dass wir erfolgreich aus einem kleinen Reichen

Großes machen, aus einer kleinen Armee, in einer kleinen Armee die Weltherrschaft erreichen, oder anderes mehr.

Wir brauchen natürlich auch eine gewisse Verpackung, es soll auch gerne hübsche aussehen, aber es ist nicht entscheidend.

Also wenn es irgend ein Genre gibt, für das der Satz gilt, die inneren Werte zählen, dann ist das doch eindeutig, abgesehen vom Ponyhof-Simulator, den ich vorhin mal gerne spiele, das Strategieschauer.

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

Ich habe gehört, dass Stein Wallen, Stefan, du hast dich hinreißen lassen zu der Aussage, Jagged Alliance 3 werde voraussichtlich das beste Strategiespiel des Jahres.

Das hat mir zumindest der Erzdiakon berichtet, hier aus dieser Runde.

Ich glaube, es war sogar Spiel des Jahres.

Hier ist ja alles okay.

Ja, in der Tat.

Wollen wir gleich über das Spiel des Jahres sprechen?

Nein.

Lass mich doch auch kurz, ich will einen Aspekt vielleicht noch hinzufügen.

Also ich glaube auch, dass wir echt in einer super guten Zeit für Strategiespiele sind.

Ich würde sagen, in den 90ern gab es schon mal so eine richtig gute Zeit, wahrscheinlich auch in den 18ern, die habe ich aber nicht richtig bewusst miterlebt.

In den letzten Jahren habe ich da nicht so gut in Änderung,

weil es war so die große Zeit, wo die Konsolen sehr stark wurden

und wo 3D-Grafik stark wurde und da waren dann andere Genres präsent.

Aber ich glaube, zwei Entwicklungen sind da entscheidend.

Erstens Steam, das halt in die Games auch ist einfach raten, in die Märkte zu kommen.

Ich glaube, Strategiespiele lassen sich von kleinen Entwicklerstudios oder Ein-Mann-Studios auch besser entwickeln.

Ich glaube, das ist so eine Haupttendenz.

Und zum zweiten, also was ich beobachte und was mir wirklich gut gefällt an Strategiespielen, der jetzigen Zeit ist halt gar nicht so sehr das Thema Min-Maxing oder das war schon immer so, aber dass immer mehr Storytelling und prozedurale Storytelling reinkommt.

Das finde ich ist so eine ganz große Tendenz, die mir sehr gut gefällt.

Also Strategiespiele mehr auch als Transporteur von Geschichten zu verstehen.

Und das liebste, glaube ich, in vielen Spielen jetzt, erkennen wir das wieder.

So, jetzt, das wollte ich kurz nochmal sagen.

Jagged Alliance 3 ist deshalb toll, weil es natürlich anknüpft an ein grandioses Spiel,

Jagged Alliance 1 zu 2 oder die Reihe fortsetzt, die ich damals wirklich liebend gerne gespielt habe.

Es gab viele Versuche, das Ganze irgendwie wieder zu entfachen, das Feuer.

Das ist alles bisher gescheitert.

Und hier habe ich jetzt erstmals das Gefühl, der Geist dieser Serie ist wieder da.

Und das, was ich spielen konnte bisher, ist einfach großartig.

Ich finde, die haben genau die richtige Mischung aus Modernisierung und Revival Renaissance hinbekommen.

Also der erste Eindruck ist fantastisch.

Aber ist das nicht eigentlich ein Beleg für genau das, was ich jetzt schon im Einstieg gesagt habe?

Das ist ja eher klar, natürlich, wir haben viel, viel, viel Kleines und Knuffiges,

allen voran solche Spiele wie Dorfromantik, was sich gerade im Genre tummelt,

viel auch, was sich im Early Access tummelt und auch sehr lange im Early Access tummelt,

wie ein Foundation beispielsweise.

Aber gerade die prominenteren Sachen, und da würde ich jetzt in Jagged Alliance halt mal dazu zählen,

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

sind ja dann doch eine Wiederkehr von so, darf ich das sagen, darf ich alte Leute Spiele sagen, sondern von einer alten Marke aus den 90ern?

Also oder fühlt sich das für dich auch wirklich frisch und modern an, was du da gespielt hast?

Okay, das ist natürlich klar, das ist immer die Gefahr, dass man das so ein bisschen aus der Nostalgie oder mit der Nostalgie-Brille sieht.

Insofern wird sich erst mal zeigen, ob es für andere auch das Spiel des Jahres wird, die jetzt mit der Reihe bisher noch keinen Kontakt hatten.

Ich würde es auch jetzt, ehrlich gesagt, auch noch nicht so als Riesentitel bezeichnen.

Ich meine dir, teachgenordic, ja, ist ein großer Publisher, Hamermond Games,

aber es ist ja jetzt kein, also klar, die haben tolle Sachen gemacht mit Surviving Mars und, ich glaube, Tropic 5,

aber es ist jetzt auch kein, es ist ein tolles Studio, ich schätze die sehr, ich glaube, die können es auch wirklich,

aber es ist jetzt auch kein, also ich würde es nicht als Riesentitel bezeichnen, ich glaube, er wird sich sehr gut verkaufen.

Aber ich sehe tatsächlich, ja, das ist ein Anknüpfen an alte Zeiten, nimmt aber neue Dinge mit auf, aber die großen Titel, über die wir gesprochen haben, vielleicht schon teilweise, oder die großen Strategie-Serien,

Civilization, Total War und die Paradox Games, das sind für mich so die drei ganz markanten Universen.

Die, finde ich, die haben sich doch stetig weiterentwickelt und, ja, da sehe ich jetzt kein Anknüpfen, sondern eine wirkliche Modernisierung über die letzten zehn Jahre, eine Weiterentwicklung des Genres,

die das Genre dann auch geprägt haben, meines Erachtens.

Also bei diesem konkreten Beispiel, Jack The Lines 3, was ich auch zuletzt viel, viel und sehr gerne gestreamt habe

und wo vor allem auch das Publikum begeistert darauf reagiert hat, das ist ja auch ein Spiel, das mit Absicht altmodisch sein möchte

und das ist nicht nur deshalb, weil es halt ein Anknüpft, eine große Legende und die Spielereihe und auch teilweise Figuren hat aus den früheren Teilen, die jetzt auch wieder auftreten,

sind auch die gesamte Geschichte, spielt ja zu Beginn der Nullerjahre

und das ganze Ambiente-User-Interface, das weiß, das bringt einen auch in die Zeit rein.

Man bekommt zum Beispiel Quests unter Aufträge und kann Sachen abarbeiten und kommunizieren über einen sehr altmodischen Internet-Browser, über ein Kommunikations-Messenger-Plattform, die so aussieht, als wäre sie für 15 oder 20 Jahren programmiert worden,

eine Naturalte, Spamboards und irgendwelche Fishing-Geschichten, E-Mails oder andere Sachen, also die ganze Inszenierung ist auch eine, die quasi darstellt, wir sind zum einen ein Stück gelebte Kulturgeschichte mit dem Nachfolger hier,

aber wir erzählen auch etwas aus der jüngeren Geschichte, eine Story, die in der jüngeren Geschichte spielt

und das ist eine sehr gute Verknüpfung und das ist auch von der Geschichte, die erzählt hat, wird unglaublich dicht und spannend inszeniert

und herausragend im Englischen vertont, eine deutsche Synchronisation wird es nicht geben,

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

ich habe beim Publisher Exonoma nachgefragt, da gibt es nur komplett deutsche Texte und die Modernisierung sind eher so im Detail zu finden.
Also eine Sache, das ist jetzt nicht spezifisch Deckard Alliance, aber eine Sache, die ich generell bei Rudentaktik Spielen toll finde
und die es auch bei Deckard Alliance 3 gibt, das ist, dass man einfach, dass die Einheiten mit einer Fülle von Aktionspunkten unterwegs sind
und nicht nur mit 2 oder 3, standardmäßig, sondern mit 12, 14 oder 16, ja, den welche Werte die Charaktere mit sich bringen
und dass man die Individuelle einsetzen kann, dass man sich nicht überlegt, einmal gezogen, einmal schießen,
sondern dass man sagt, ich kann hierhin laufen, die andere Fülle da hinten hin, da kann ich mit einer dritten Ablenkung machen,
mit der 4., alles an selben Runden noch einen anderen Move machen
und das finde ich sehr cool und dadurch wird vor allem auch generiert eine Flut von taktischen Möglichkeiten
und das fühlt sich und spielt sich einfach verdammt gut.
Vielleicht kann ich an der Stelle direkt eine Frage aus dem Chat einfließen lassen, nämlich von SBF Sachiel.
Sind prozentuale Trefferchancen in Taktik Spielen?
Ich weiß gar nicht, ob Deckard Alliance 3 damit arbeitet, sonst korreiert mich gleich, aber ich glaube, tut es, aber sagt sie dir nicht?
Aha, doch, doch, die werden dir angezeigt und im Detail begründet sogar.
Ne, die Prozente werden nicht angezeigt, das ist eine der Modernisierungen, die zeigen immer nur so die grobe Chance an,
haben die ja auch wirklich auch begründet, dass sie es nicht machen wollen, um dem Spieler eher so ein anderes Feedback zu geben,
das Gefühl mehr drin zu sein und nicht so rechnen.
Sie sagen dir die Faktoren, wie was Riding Bull sagt, die Plus und Minus geben, aber nicht das Ergebnis,
also siehst du, Reichweite ist so und so und er ist Entdeckung und du zielst auf den Kopf, was schwieriger ist,
aber du bist ein guter Schütze und so, aber du weißt trotzdem am Ende noch nicht, ob da jetzt 50% oder 75% bei rauskommt
und lustigerweise wartest du für mich, weil ich dautig mich jetzt sicher in dieser Runde als das Schlimmste vom Schlimmsten,
aber ich habe ja nie Deckard Alliance gespielt früher.
Das Schlimmste vom Schlimmsten?
Ja, und ich war, also mir ist sehr schnell klar geworden bei Deckard Alliance 3, das ist ein sehr gutes Spiel,
aber ich war total irritiert, weil irgendwie okay, ist es jetzt XCOM, ist es Commandos, es ist keins von beiden,
es ist was Eigenes, ich erwarte ständig je nach Kameraperspektive gerade,
wenn es nicht Runde ist erwarte ich Commandos Features, wenn es Runde ist erwarte ich XCOM

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

Features,

die beide so nicht drin sind und das war natürlich einerseits total spannend, so cool, aber eine andere Art von Rundentag ist ja gar nicht so das 1 zu 1, was ich schon kenne, aber genauso Sachen wie so, ich habe den Chat und ich habe gesagt, Leute, ich bin nicht gerade blöd,

es muss doch eine Trefferchance irgendwo geben, warum gibt es keine Treffer, das kann doch gar nicht sein,

das muss an mir liegen, ich über sehe irgendwas offensichtliches im Interface, aber ja, es gab sie tatsächlich nicht, deswegen...

Also ich finde das gar nicht, also ich sage mal, ich finde das intuitiv blöd,

weil ich mir denke, ich will doch einschätzen können, wie sicher mein Schuss ist in dem Moment, aber eigentlich ist es glaube ich sogar clever, weil dann reg ich mich wenigstens nicht wie in XCOM auf,

dass ich verfehle mit 99% Chance, wenn ich dem Alien schon mit der Shotgun ins Gesicht ziele, aus einer Meter Entfernung, was ja natürlich einfach klar, es kann passieren,

aber es ist so ärgerlich, wenn es passiert, ich lese aber trotzdem mal die Frage vor, die war nämlich eigentlich,

glaubt ihr denn, sie ist aber damit auch schon mehr oder weniger beantwortet,

trotzdem will ich von Daniel noch hören, was er dazu sagt, glaubt ihr denn,

dass prozentuale Trefferchance in Taktikspielen zu Zeiten von Quickload, also der Möglichkeit,

dann eh nochmal neu zu laden, überhaupt noch zeitgemäß sind, in Mitneitsans zum Beispiel,

gibt es das nicht, da die arbeiten ohne Trefferwahrscheinlichkeiten, Daniel, was ist dir lieber?

Also, magst du dieses Wahrscheinlichkeit zum Zufallselement in Strategie und Taktikspielen

oder sagst du, nee, lieber dann, ich will Klarheit haben?

Geht beides, also bei Marvels Mitneitsans, wo klar war, man macht eine Aktion und es klappt im Vergleich hierzu,

das ist einfach eine andere Art von Spielen.

Ich stehe sehr gern auf Vielfalt von Spielen, aber um der Frage nicht auszuweichen,

ich bin riesiger Freund davon, dass man unspielen und Spielerinnen auch die Wahr lässt, wie wir ein Spiel gerne spielen wollen.

Und wenn ein Spiel, wenn wir ein Spiel haben, mit prozentualen Trefferchancen,

dann können wir natürlich ein Quickload machen, wir können es auch lassen.

Das ist auch, ich finde, das ist auch unsere Entscheidung.

Also ein Spieler, der viel mit Quicksafe und Quickload arbeitet, ist deshalb nicht ein Nieto,

ein schlechter Mensch oder jemand, der das Spiel vergewaltigt oder irgendwas anderes,

sondern wenn er oder wenn sie das so machen möchte und so spielen möchte, meine Güter.

Ich persönlich kann das leider nicht, weil ich die meiste Zeit von denen ich Spiele verbringe,

die einfach live streamen, und wenn ich das so offen mache, gibt es ein bisschen Ärger

und zu viele spöttische Bemerkungen im Chat.

Ja, das stimmt, da muss man vor, das ist ...

Entschuldigen Sie, dass es keine prozentualen Werte gibt.

In der Hoffnung, das habt ihr jetzt gesagt, dass die Spieler eventuell etwas gelassener darauf reagieren,

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

wenn eine wahrscheinliche Aktion schief geht.

Da ist so eine kleine Anekdote, das passt einfach blendend rein.

Ich hatte mal den Jan Wagner und bei Gravity, den Entwickler von Spellforce Conquest of Air und von Fantasy General 2, dem Langer and Talk, wo es auch darum ging bei einem meiner Streams.

Und etwas ganz Interessantes erzählt, der meinte nämlich die Tatsache, dass wir Spieler eine 90-Prozent-Wahrscheinlichkeit als sicheren Treffer, also als 100-Prozent interpretieren,

das muss man als Entwickler und das machen die auch einfach aufgreifen und die tricksen einfach, die fuschen.

Also wenn die 90-Prozent anzeigen, dann ist das in weit 100 oder 98 Prozent.

Und wenn der 60-Prozent steht, dann berechnen die Algorithmen tatsächlich 80 Prozent, weil sie müssen das etwas negativer darstellen, weil wir Spieler das sonst viel interpretieren und die Entwickler dissen.

Das heißt, diese Prozente allen Werte sind bei vielen Entwicklern einfach schieten.

Die beschießen uns, die echten Werte sind weit aus besser und fand ich eine sehr witzige Anekdote. Ich liebe das.

Wir werden betrogen, Maurice.

Ja, aber das machen ja Entwickler aller Genres.

Ich glaube, ich bin mir gerade nicht sicher, irgend ein Shooter war es, glaube ich.

Ich weiß nicht, ob es Destiny oder Halo war oder sowas.

Aber die machen auch gerne, weil moderne Shooter haben ja schon, nicht mehr moderne, so lange, dass du dein Leben automatisch regenerierst und dann kurz Entdeckung und Schild und sowas.

Und bei irgendeiner davon habe ich mal gelesen, das wirklich so ist, dass so wenn dein Leben von 100 auf 0 geht und du dann in diesem roten Flash, oh Gott, jetzt Entdeckung gehen bist, dann bist du eigentlich erst bei 50 Prozent deines Lebens. Aber das Spiel will dir sagen, geh jetzt Entdeckung und es will ja, dass du diesen bad-ass Moment hast.

Okay, ich merke, ich bin fast tot, aber ich rette mich noch.

Und deswegen gaugeln sie dir vor, dass du verletzt bist, als du bist.

Und Spiele machen das ja andauernd.

Ein anderes, was ich mal, was mir mal, was hatte ich glaube ich mal im Podcast erzählt.

Das war glaube ich auch nur ein Gedankenspiel, das einer von den XCOM-Machern sich mal überlegt hat.

Leute wollen ja nie den niedrigsten Schwierigkeitsgrad nehmen, weil sie sich natürlich viel zu cool fühlen dafür.

Das heißt, als Entwickler sollten wir das, was wir eigentlich als echten niedrigsten Schwierigkeitsgrad anvisieren,

als zweitniedrigsten nehmen und dann noch einen darunter machen, der nur dazu da ist, nicht gewählt zu werden,

damit Leute, die es sich etwas einfacher machen wollen, aber zu stolz sind, den niedrigsten zu wählen,

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

unseren eigentlich beabsichtigten zweitniedrigsten nehmen.

Das ist ja wundervoll.

Das ist interessant, weil ich habe von den Paradox-Entwicklern mal gehört, Statistiken über Hartz of Iron IV,

dass der, also das wird ja so gerne so unter Pro-Gamen sehr stark diskutiert, aber irgendwie mit Abstand, irgendwie der größte Prozentzahl, ich weiß nicht, zwei Drittel der Spieler spielen das Spiel auf sehr leicht.

Auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad.

Das ist erstaunlich.

Ach echt? Bei Paradox?

Ja, bei Paradox.

Das finde ich interessant.

Das wurde mal auf eine Konne erzählt von denen.

Also ja, es ist wirklich interessant.

Viele Spieler spielen das auch gar nicht so sehr, um jetzt die ultimative Herausforderung zu haben, offenbar solche Spiele, sondern einfach, um einen schönen Flow zu haben.

Zusammen mit Zweiten Weltkrieg bleibt ein bisschen zynisch, aber ihr wisst vielleicht, was ich meine.

Das finde ich super entschuldigend, das finde ich super spannend,

und deswegen war das ein ganz anderen Blick, beispielsweise auf eure Arbeit.

Maurice und Micha wirachten bei der Game Store, wenn es um Spieletests geht,

weil ich glaube, bei den Spieletests, die ihr veröffentlicht habt,

ihr zu oft eure eigene persönliche Perspektive und das direktem Umfeld im Blick,

also von Leuten, die sich in den Kommentaren ausfam, oder die als Zuschauer bei den Streams habt, nämlich Leute, die wirklich, als es nicht unbedingt Pro-Gamer sind, aber regelmäßige Spieler.

Ich habe gestern mal nachgeschaut, immer beim Twitch Streams, der Anteil der Zuschauer,

der einzelnen Zuschauer in Stream, die auch wirklich das in den Chat reinschreiben,

liegt den nach Spiel bei 2,5 bis 4% der Zuschauer.

Das heißt auch bei mir äußern sich die wenigsten Leute überhaupt im Chat.

Das wird bei euch in den Kommentaren auch ähnlich sein.

Ich glaube, wenn ich jetzt die Behauptung aufstelle, dass die es eher die Leute sind,

ein sehr heftiges Strategie-Spiel, vor allem mit einem heftigen Schwierigkeitsgrad,

mit möglichst viel Komplexität und großer Herausforderung,

dass die eher überrepräsentiert sind bei uns, bei den Leuten, die mit uns,

mit uns Content-Leutern und mit euch in Kontakt treten, ich glaube, das ist keine gewagte Thesen.

Das glaube ich auch. Um kurz nur die Zahl einzuwerfen,

der Kommentaranteil bei der Game Store sind 0,2 bis 0,5% der Leute, die einen Artikel lesen.

Also die kommentieren, das ist nochmal nur mal weniger.

Das ist tatsächlich, was darüber ich mir viel Gedanken gemacht habe,

weil ich ja sehr viele Spiele in diesem Bereich getestet habe.

Und es ist ja tatsächlich so, kann man ja so ehrlich sein,

es ist nicht immer unbedingt ein Spaß, ein Spiel unter Zeitdruck

auf einem sehr hohen Schwierigkeitsgrad zu testen.

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

Weil du manchmal, dann gibt es halt Frustmomente, kommst schwerer voran, ich weiß noch, wie ich neben meinem wundervollen Praktikantenkollegen damals Florian Heider im Büro saß, als der Dark Souls testen musste und solche Sachen halt durchzuspielen.

Und ich hatte schon mal den Gedanken, so ja, aber so wie wichtig ist denn die Frage, wie ist es auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad wirklich?

Du hast natürlich zehn Kommentare dann immer, die sagen, du bist ja einfach nur ein Noob, du schreibst der höchste Schwierigkeitsgrad, es ist nicht ausbalanciert und so, aber die Mehrheit der Spieler, die spielt da eh nicht. Also ich habe es dann doch mir immer den Stress gemacht, aber schon mal gedacht, es ist schon gerade viel Stress für wahrscheinlich nur einen recht kleinen Teil der Zielgruppe. Aber dann bohren wir doch jetzt mal, nach des Pudels Kern, der da drinsteckt, nämlich was macht denn dann überhaupt ein gutes Strategiespiel aus, wenn es nicht die Kopfnüsse sind?

Also wenn man nicht unbedingt sagt, ich möchte davon hart gefordert werden, ich möchte da in Tränen und Schweiß ausbrechen, wenn ich sehe, wie in einem Paradoxstrategiespiel die zahlen- und feindlichen Armeen über mich hereinbrechen, das ist es ja dann wohl nicht, wenn so viele Leute auch sagen, ich mache es einfacher, was ist es dann, Stefan?

Ich glaube einfach, dass unterschiedliche Leute unterschiedliche Auffassungen davon haben, was ein gutes Strategiespiel ist, hat mich das Gefühl.

Also und insofern ist dann ein gutes Strategiespiel, das für die verschiedensten Leute Angebote macht.

Also sozusagen, wo es auf verschiedene Art zu spielen ist.

Also ich sage zum Beispiel, also ich spiele, wenn ich jetzt ein neues Spiel kennenlernen, spiele ich es grundsätzlich immer auf schwer erstmal, also Strategiespiele, weil das für mich so ein Art Test ist, wenn ich das beim Kennen lernen auf schwer, sag ich mal, Besiege, auf Anhieb, dann hat das Spiel für mich ein Problem.

Also ich möchte schon vom Strategiespiel gefordert werden, dann weckt es mein Interesse.

Aber wir nehmen zur Kenntnis und das ist ja völlig legitim, dass ganz viele einfach überhaupt keinen Bock haben, nach Feierabend nach Hause zu kommen und dann noch irgendwie mega den Stress, keine Ahnung, mit zum Spiel zu haben und super gefordert zu werden, sondern die wollen vielleicht Strategiespiele spielen, aber sie wollen siegen, einfach, ohne großen Mühe vielleicht.

Das ist doch absolut legitim.

Es gibt einem ja auch ein gutes Gefühl, einfach mal so am einem Abend die Welt zu erobern. Warum nicht?

Und Spiele müssen offenbar beides ermöglichen.

Es gibt auch einfach sehr unterschiedliche Strategiespiele und unterschiedliche Strategiespiele.

Das Strategiegenre ist auf den ersten Blick für Leute, die selber nicht viele Strategiespiele spielen, einfach nur so ein monolithischer Block, so ein Einheitsblock.

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

Das sind Strategiespiele, aber es gibt eine Flut von Untergenre für die verschiedensten Zielgruppen und Geschmäcker.

Echtzeitstrategie, Rundenstrategie.

Lehmann, der nur Echtzeit mag, findet alle Rundenstrategiespiele doof und umgekehrt.

Historisches Sci-Fi Fantasy, die Welten, in denen die stattfinden.

Spiele sind je nach dem Schwierigkeitsgrad auch anderer.

Manche Leute wollen eine Deluxe-Grafik haben, so fotorealistisch wie möglich.

Andere, die dagegen finden, es ist völlig okay, Low-Poly-Grafik zu haben, Hauptsache der Rest stimmt.

Manche finden es cool, wenn man ein paar Micro-Management, wirklich jeden kleinen Bürger in einem Aufbaustrategie-Spiel einzeln an einem Arbeitsplatz zuweisen muss und gucken muss, was hat er drauf oder was hat die drauf, welche Eigenschaften, welche Ausrüstung.

Andere Rändern schreien weg und sagen, oh Gott, ich sitze hier nach einem langen, langen Arbeitstag, Feierabend hier.

In einer Hand eine Bierpulle, gerade aufgemacht, leicht angesäuselnde andere Hand die Maus und will einfach ein bisschen entspannt anderthalb Stunden für mich dannen. Die einen wollen gerne mega komplex, Telefonbuchdicke, Handpdf-Hantebücher oder in Gamelexikas durcharbeiten und andere sagen, ne, 4, 5 Grundregeln klug verzahnt, das reicht mir aus.

Also die Frage, was ist ein gutes Strategiespiel, kann meiner Meinung nach nur heißen, die die Antwort darauf nur heißen, ein Strategiespiel, dass eine dieser Zielgruppen in sich konsistent bedient, also stimmig bedient, die für eine bestimmte Zielgruppe ein klares Angebot macht, was in sich einfach sauber funktioniert und handwerklich, das würde ich noch ergänzen, ein Mindestniveau hat, was Userinterface, in Game-Dokumentation, Deutsche Loka und so weiter betrifft. Das muss auch dabei sein, ansonsten geht es einfach darum, dass man in sich ein stimmiges Konzept hat.

Wir reden ja bei anderen Genres auch gerne mal von der Power-Fantasie.

Du musst ja in Diablo auch nicht wirklich jetzt als Spieler ein sonderlich toller Hecht sein, um dich wie der größte Held zu führen, der jede Dämonen-Invasion zurückwirft und genauso kann ja ein Strategiespiel dir vielleicht auch die Power-Fantasie geben,

ein schlauer gerissener Feldherr zu sein, obwohl das gegen die, ich meine das gar nicht abwerten, weil es gibt genug Spiele wiederum, wo ich, sage ich mal, sehr herunterschalten müsste, um eine Power-Fantasie zu genießen, aber quasi gegen eine leichte KI musst du nicht super smart sein, um sie auszuspielen, aber du kannst halt dann für den Abendmahl dich fühlen wie Tywin aus Game of Thrones, wenn du, weiss nicht, einen tollen Schachzug gemacht hast.

Und mal abgesehen davon denke ich, dass Strategie auch sehr ein Lernen- und Reinkommensgenre ist

und diese niedrigen Schwierigkeitsgrade unglaublich wichtig sind, damit man irgendwann die höheren erreicht für neue Leute im Genre, aber ich denke, das spielt da schon auch eine Rolle,

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

so dass das Strategiespiel-Genre jetzt sogar mehr inzwischen erfüllt ja auch Fantasien.
So, ich will Schlachten wie in Herr der Ringe, also spiele ich Total War.
Die will ich ja vielleicht dann aber nicht unbedingt auf sehr schwer,
ich habe einfach Bock, filmreiche Schlachten zu haben
oder ich will ein wundervolles idyllisches Dorf aufbauen,
so ja, muss auch nicht ständig, dass da alle fünf Minuten jetzt irgendwie in Banished
oder so, jetzt sind alle wieder verhungert und die solche grassiert und sowas.
Also ich denke, viele Spiele arbeiten ja damit einfach eine Fantasie zu erfüllen.
Ja, und wenn ich aufs Maul kriegen will, kann ich immer noch einfach Starcraft 2 im Battle.net
spielen
und überlebe keine fünf Sekunden, wenn die mich mit ihren Drohnen raschen, dann einfach, oder
sowas.
Aber pass auf, jetzt sind wir doch eigentlich bei einem Thema,
das auch schon angeschnitten wurde hier von unserem Chat
und du hast es vorhin auch schon gesagt, nämlich beim klassischen Echtzeitstrategie-Spiel, beim
klassischen RTS
und bei Command & Conquer.
Bei Command & Conquer war ja auch nie ein schweres Spiel, es war halt ein Tank Rush Game.
Am Ende hast du halt dann irgendwie 30 Mammutpanzer gebaut,
bist damit in die gegnerische Basis gefahren und hast einfach alles gepletet
und es war, es war wundervoll.
Plus natürlich noch mit irgendwie filmhafter Inszenierung in den Sequenzen damals
also es war ein großartiges Gefühl, das einfach zu spielen.
Aber inzwischen riecht es, was es vorhin selber gesagt,
so richtig, dass die Zeit des klassischen RTS ist irgendwie vorbei, oder?
Mir geht es nämlich genauso.
Ich habe auch, wenn ich so drüber nachdenke, ja, es gibt halt noch Spiele natürlich,
wie ein Company Farrows 3 beispielsweise, die auch diesen Kampagnen-Modus eingebaut haben.
Es gibt natürlich Age of Empires 4, was auch ein gutes Strategiespiel ist,
aber irgendwie reizt es mich nicht mehr so,
und wenn ich dich richtig verstanden habe, dich auch nicht mehr.
Ja, es ist mehr auch, dass es halt einfach nicht mehr so da ist.
Also mir macht das schon noch viel Spaß.
Ich denke, es hat so ein bisschen, ich weiß nicht, du kannst halt viel von der gleichen Machtfantasie
entspannter haben tatsächlich.
Also du kannst ja epische Schlachten zum Beispiel auch in Total War haben,
wo du pausieren kannst und Einheiten bewegen sich weniger schnell
und du hast nur 40 Entitäten pro Schlacht, die du steuerst
und der Verwaltungsteil ist eher rundenbasiert und so.
Und die Schlachten sind fetter als in Age of Empires.
Und ansonsten habe ich auch den Eindruck, dass sehr viele Leute heute,
weil es vielleicht ein bisschen ein ältere Herren-Genre geworden ist,
halt einfach lieber ihre Schachzüge in Ruhe planen.

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

Ich bin halt jemand, ich finde immer noch, dass die große Stärke des RTS ist halt, dass es Schlachten weniger abstrahiert darstellen kann.

Also ich habe jetzt gerade zum Beispiel recht viel Age of Empires 4 gespielt, wo halt dann eine große Schlacht sieht so aus, dass Truppen aus vielleicht maximal acht Mann pro Trupp sich halt einer nach dem anderen bewegen, während die anderen zuschauen, wie du ihnen gerade in die Flanke fällst.

Und ein Total War ist halt einfach näher daran, wie eine Schlacht im Film aussieht.

Und auch in Age of Empires hat zumindest noch irgendwie so, also es ist auch abstrahiert, aber halt weniger abstrahiert, als da kracht halt auch mal ein Katapultschuss direkt rein und alles bewegt sich und so.

Und ich finde, das war für mich witzigerweise immer, warum ich Echtzeit so mochte, auch in Rollenspielen, warum ich zum Beispiel Baldur's Gate Echtzeit mit Pause lieber mag, als rundenbasiert, weil es sich weniger wie ein Brettspiel und mehr wie ein Film anfühlt.

Aber RTS zu spielen, gerade auch im Multiplayer oder so, ist halt wirklich unglaublich stressig und unglaublich.

Und ich glaube einfach, da ist nicht mehr das Publikum in der Masse da, das sagt, ja, ich will halt StarCraft eSports spielen, das gibt es schon noch, aber halt ein Zehntel von den League of Legends Spielern.

Ja, aber ist es nicht so, dass diese Spieler zum Beispiel eben zu League of Legends oder so quasi gewandert sind?

Das sind ja gewissermaßen Echtzeit-Taktik-Spiele, oder?

Also bin ich mir nicht ganz sicher, ob es wirklich an der, ob die Leute nicht da sind, sondern es hat sich irgendwo an das hinbewegt, diese klassischen RTS gibt es einfach nicht mehr. Sondern die sind jetzt noch vertichteter geboren.

Ja, immerhin, es kommt noch Tempest Rising, auch das wurde schon gefragt von Panic Grinder.

Freut ihr euch, was haltet ihr von Tempest Rising, neutral gefragt, das kommende, ja, also auch wieder von Teach Nordic, wie Check the Lines 3 auch, das kommende sehr von Command & Conquer inspirierte Echtzeit-Strategie-Spiel.

Ich habe mir neulich ein Dev-Video angeguckt und der gute Mann hatte sogar Command & Conquer hinter sich im Regal-Stil.

Ja, Sie machen es einfach nochmal neu.

Und weißt du was, ich, jetzt widerspreche ich allem, was ich gerade gesagt habe, da freue ich mich dann doch wieder ein bisschen drauf.

Einerseits natürlich aus Command & Conquer-Nostalgie, ich bin halt damit groß geworden und andererseits, weil das mal wieder ein Echtzeit-Strategiespiel hoffentlich wird mit ner ordentlichen Kampagne.

Weil wie oft sieht man denn dann heute auch, dass irgendwie sowas RTS-mäßiges angekündigt wird und dann heißt es, ja, ist aber erst mal nur Skirmish und Multiplayer.

Und ich denke so, oh, aber warum?

Ja, nix gegen Skirmish und Multiplayer.

Es gibt ne Zielgruppe auch für Multiplayer-Spiele, aber ich bin sie nicht.

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

Ich will halt lieber ne cool inszenierte Singleplayer-Kampagne, die mir auch dann das Universum vorstellt.

Die Geschichte von Command & Conquer brauchen wir nicht drüber reden, ob die gut war oder nicht.

Also es bleibt sich so tief oder so.

Aber ich möchte einfach in dieses, es ist viel immersiver dann über die Kampagne, dieses Universum reingezogen zu werden und dann diese Schlachten zu bestreiten, als einfach nur so ein Kaltstart zu haben auf ner Multiplayer-Karte, ohne Kontext.

Und dann heißt es, okay, du kämpfst jetzt mit deiner Schleimarmee gegen die Aliens da drüben oder so.

Ich finde das deshalb sehr, sehr spannend, weil Maurice hat ja gerade gesagt, Echtzeit-Strategiespiele bringen Wucht mit und bringen Action mit und Spektakel und transportieren die Gefühle bei einem Gefecht oder bei einem Kampf, bildlich von Sound her und von der Dynamik her besser rüber als die meisten ruhigen Strategiespiele.

Was absolut richtig ist.

Und das wiederum in Verbindung mit dem, was du gerade gesagt hast, Michael, das kann ich nur unterstreichen.

Also wenn bei einem Rundenstrategiespiel vermisst ich nicht unbedingt Kampagnen.

Z.B. das Gestern erschien der Edge of Oneness 4, das hat formal ne Kampagne.

Es war eigentlich nur eine Andereiung von Zufahrtskarten,

Beispielend, die mal von den Entwicklern schon mal zusammengestellt worden sind,

um zu vermitteln, welche Möglichkeiten ihr Spiel hat, so da keine zusammenhängende Geschichte erzählt.

Es gibt auch keine geskripteten Ereignisse.

Bei Edge of Empires 4, das eben ja auch schon erwähnt worden ist,

einem großen Echtzeitsspiel mit riesen viel Budget dahinter,

passte beides, da war die Wucht der Inszenierung da

und es war eine großartig erzielte Kampagne da.

Und ich finde, wenn man dieser Verbindung knüpft von Kampagne und Echtzeitstrategie, das ist ein Match, das ist einfach ein Paar, das sich gut versteht.

Und wenn ich da nur eine Sache anfügen darf, was mich unglaublich beeindruckt hat,

das war bei den Entwicklern und von Publisher, also bei Relic und bei Microsoft von Edge of Empires 4,

der Kaufmenschmut, den die aufgebracht haben.

Denn die haben bei Edge of Empires 4 etwas gemacht.

Die haben zwar einerseits sind die auf Nummer sicher gegangen,

weil das ist der x-Total einer Reihe gewesen,

aber die sind super ins Risiko reingegangen, weil sie Geschichte,

und da reagiert wahrscheinlich auch Stefan gleich drauf,

viel ganz anders und realistischer erzählt haben,

aber nicht realistisch im Sinne von, dass jedes Detail Akkurat dargestellt war,

sondern im Sinne von, dass da keine verbremdete Heldengeschichte erzählt worden ist.

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

Das sind nicht in irgendeinem Mittelalter-Kitsch, wie in einem Fantasiespiel überstarke Bossgegner auf einwarteten, oder man selber als unbesiegbare Halbgott durch die Geschichte hindurchgestieft hat, als irgendein Kaiser oder ein König, sondern das waren alles. Und alles wurde so ein bisschen eingedampft auf realistisches Niveau und in Kombination mit der BBC entstanden ja auch noch dieser vielen, vielen Filmer, Spielfilme, die es gehabt, würde man beim Fernsehen sagen, die gefilmten historischen Landschaften, die heute in der Moderne, also die, wo irgendwie eine halb kaputte Berucke, die man heute noch vorfindet, mit irgendwelchen PKWs davor, und da haben die einen Spielfilmen, an die in blauer Schraffur als Blue Screens die Einheiten und die Gebäude teilweise draufgelegt, wie sie im Spiel selber sind und wie es die Doctalt gegeben hat vor hunderten von Jahren, und haben ganz, ganz viel Geschichte erzählt, recherchiert, alles Sachen gemacht, wo die echt ins Risiko gegangen sind und gesagt haben, wir waren es nicht so 0815-mäßig, so ein Age of Empires 4, so wie früher und eine Heldengeschichte, die da erzählt wird, sondern wir wandeln das Konzept ab auf eine sehr erwachsene und auf eine sehr coole und zeitgemäße Art und Weise. Und da merkt man auch mal, dass die Weiterentwicklung des Strategieschaos nicht zwingend nur darin liegen muss, ob man tolle Interface-Lösungen findet oder irgendwie die Grafik pracht, coole wird, sondern manchmal erreichen einfach mutige neue Ideen auf und schon hatten wir das ganz Neues erschaffen. Aber dennoch, also ich sehe das auch so, dass das toll gemacht wurde bei Age of Empires 4, und das ist eigentlich der Beleg, das es schon ja RTS Games gab in der letzten Zeit, die genau das, glaube ich, ganz gut hinbekommen haben, gutes RTS zu sein und eine gute Singleplayer-Story zu erzählen, Company of Heroes 3, Iron Harvest zum Beispiel, hatte auch eine sehr schöne Welt mit einer interessanten Kampagne. Aber dennoch, also ich bin jetzt nicht so ganz tief drin, aber dennoch Age of Empires 4 ist, glaube ich, hat auch nicht mehr den Stellenwert erhalten, den es früher einfach mal hatte. Und da sehe ich das an mir, ich habe früher auch Age of Empires gespielt, obwohl ich tendenziell kein Echtzeit-Strategie-Spieler bin, also in den 90ern, weil es einfach auch nicht so viele interessante gute Strategiespiele gegeben hat und das hat mich interessiert, war ein historisches Thema, habe ich gern gespielt. Aber heute, da gibt es so viele Alternativen und dann spiele ich doch lieber das, was genau mein Match ist. Und zum Beispiel merke ich persönlich, dass ich überhaupt keinen Bock habe auf Zeitdruck und viele RTS-Spiele basieren eben auf Zeitdruck. Insofern, wenn ich sowas spiele, dann eher spiele die pausierbare Sachen sind,

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

also Total War, das ist dann nochmal ein anderes Schnack.
Aber ich glaube, einfach durch die Vielfalt der Möglichkeiten
ist diese Gengrin nicht mehr so stark wie früher, weil früher war es das Hauptjong,
das Lead-Jong, gibt es ja massen. Und es gab gar nicht so viele Alternativen.
Ich bin ja tatsächlich ja kein Fan der Age 4-Kampagne gewesen,
das nur kurz eingeworfen, weil die Leute schreiben es schon im Chat,
das war riesig, das ist gleich wieder aufregend.
Haben wir schon viel durchgekaut, ich entwerte meinen Standing weiter
in den Augen der anwesenden Gentlemen.
Aber ich wollte tatsächlich Hollywood-Mittelalter.
Ich fand das zu trocken.
Eine Jinkyscan-Kampagne, in der Jinkyscan selbst nie ein Wort sagt,
und du die gleiche Erzählerin hast wie in der Engländer-Kampagne,
ist doch also ein Totalausfall in meinen Augen.
Ich fand die Standbilder mit immerhin charmanter Erzählung,
vom Zweier fand ich tausendmal Stimmungsvoller als Age 4, dieses klinische,
wir haben eine Doku gedreht, die zufällig vier Epochen abdeckt,
und bei den Mongolen haben wir nichts gemacht,
um Mongolenflair reinzubringen,
sondern die gleiche klinische Frauenstimme erzählt jetzt über Jinkyscan,
wie sie es davor über Jandar gemacht hat,
hat für mich gar nicht funktioniert.
Und war tatsächlich für mich ein Riesen, also es war mutig, da stimme ich zu.
Aber für mich war es ein Fehler,
weil ich finde, es hat halt genau das nicht gemacht,
was früher gute ADS-Kampagnen gemacht haben,
nämlich dich emotional reingeholt.
Sei es nun, weil du Kane cool fandest,
sei es nun, weil du das Starcraft-Universum cool fandest,
weil du mit Arthas mitgefiebert hast,
all das war halt da nicht mehr drin.
Ich kann salomonisch sagen, ich fand es okay,
ich bin ja auch mit diesem Echtzeit-Strategie-Bombast aufgewachsen,
ich fand aber diese Relevanzbrücke,
die Age of Empires IV schlägt,
indem sie dir ja, wie Riding Bull gerade schon gesagt hat,
die quasi die alte Welt als so Grafik über die moderne Welt,
über das heutige Frankreich drüberlegen
und zeigen, hey, diese Stadt in Frankreich,
wo heute die kleinen Autos rumfahren
und da hinten ist die Straße,
da war früher hier die mächtige Festungsmauer,
die von den Briten belagert wurde und so was.

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

Fand ich schon cool gemacht, fand ich auch eine gute Idee, aber gleichzeitig,

da fühle ich auch meinen inneren Maurice, gleichzeitig möchte ich einen kleinen König Micha mit einem Zweihandschwert, der da über diese Schlachtfelder marschiert und einfach wie Sauron in Herr der Ringe am Anfang einfach so diese Armee niedermäht, einfach diesen völlig nicht historischen, mittelalter Hollywood-Bombast, dann noch mit einer Funktion, dass ich mein eigenes Gesicht einbauen kann, so ein kleiner König Maurice dann herumläuft.

Das wäre halt, das wäre ultimativ.

Und das schlägt...

Ich glaube, das hätte das Schongraum nicht gerettet.

Das Spiel wäre nicht viel erfolgreich geworden, behaupte ich einfach mal.

Nee, das nicht, aber es kann aber auch lustiger sein.

Ja.

Nee, ich sehe,

dass die Schwierigkeit beim RTS-Schor zum Teil anderweitig, ich habe den Eindruck,

dass hat sich,

es ist sehr schwer geworden,

es weiterzuentwickeln, glaube ich,

auf verschiedenen Ebenen,

weil du tatsächlich aufpassen musst, nichts rauszunehmen

und weil aber auch die Community

teilweise sehr allergisch auf alles Neue reagiert,

nicht ohne Unrecht,

also nicht mit Unrecht,

weil das Neue teilweise quatsch war,

wie Command & Conquer 4 damals,

das war wirklich schlecht.

Das gab es überhaupt nicht, da irst du dich.

Ja, gab es nie.

Aber ich weiß halt noch,

das ist ja auch wieder so ein Spiel,

z.B. hatten sie ja diesen Spielmodus,

wo du erst zur äußeren Kerne zerstören musst

und dann nach innen gehen musstest

und da haben halt ganze Steam reviews,

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

ah, es ist jetzt quasi ein MOBA.
Ja, nee, es ist nicht League of Legends.
League of Legends ist gänzlich anders.
Es ist einfach ein RTS
mit einer anderen Siegbedingung.
Nee, ist MOBA scheiße, spiele ich nicht.
Und gleichzeitig
ist es also auch schwer,
also zum Beispiel, was ich total interessant fand,
war, dass ausgerechnet die Konsolenversion
von Age of Empires 2
hat jetzt Features, wo ich dachte,
okay, vielleicht bin ich da jetzt ein Scrap,
aber ich will das immer,
dass du da, du wählst
eine Verteilung für Dorfbewohner
auf Ressourcen, also dass du sagst
60% auf Nahrung oder sowas
und dann gehen neu rekrutierte Dorfbewohner
automatisch nach dieser Verteilung
abwechselnd auf Nahrung
Goldstein und so,
wenn du gesagt hast, ich will
so viele Wohnsöfle Dorfbewohner auf Stein haben
und du kannst das umschalten.
Also du musst dann aber nicht
okay, ich habe zehn unterherrige Dorfbewohner
drei bitte auf Holz, zwei auf Stein,
einer dahin oder sowas.
Das sind so Komfortschweße,
da könnte doch das Genre vielleicht ein bisschen
dem entgegenwirken,
dass sich extrem viele Leute nicht mehr antrauen.
Ich würde gerne eine Sache aufkaufen,
die Steinwahlen eben auch meinten,
das sehe ich nämlich auch ähnlich.
Ich persönlich habe mittlerweile auch immer
weniger Lust darauf,
dass meine Strategieskills daran gemessen werden,
wie schnell ich klicke,
sondern ich möchte lieber daran
gemessen werden, wie gut ich denke.
Das finde ich herausfordernd.

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

Und deshalb geht es bei mir mein persönliches Interesse auch von Echtzeitstrategie hin zu Rundenstrategiespielen, weil die auch, ich hoffe Maurice geht gleich nicht an die Decke oder vielleicht passieren ja auch Zeichen und Wunder und das stimmt zu und nickt gleich, weil Rundenstrategiespieler einfach nur im Sicherheitsgrad in der Regel haben, als Echtzeitstrategiespiele.

Bei Echtzeitstrategiespiele, da ist der Skill zum Teil im Klicken, zum Teil im Denken und bei Rundenstrategiespielen nur, nur im Denken, deshalb können die weit aus komplexer designt werden.

Deshalb können da viel mehr Spielmechaniken gerinnen und halten sein.

Die könnten viel, viel komplexer sein, viel anspruchsvoller, es gibt viel mehr zu bedenken.

Und deshalb finde ich eigentlich Rundenstrategiespiele mittlerweile sind für mich eher das master ich mich als großer Mannfühler oder als großer King oder als Sauron, aber in der gute Menschvariante oder was auch immer, wenn ich mich groß fühlen möchte, dann spiele ich ein Rundenstrategiespiel und kann Echtzeitstrategiespielen.

Da würde ich weitgehend sogar mitgehen, wenn man vielleicht, also bis man glaube ich beim beim RTS, beim richtig krass kompetitiven ankommt

und du dann siehst wie wie ein Neely

oder sowas uns auf der Wandschwallahn drei Leute mit links an die Wand spielt oder sowas.

Aber was

Singleplayer oder auch casual

Multiplayer angeht, ist es tatsächlich richtig, dass Rundenstrategie in der Regel mehr und tiefere Mechaniken hat

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

und
bei allem Cheating leider auch,
aber dann doch auch irgendwie oft noch
eine KI, die damit auch besser umgehen kann.
Also beispielsweise bei H4
weiß ich ob es immer noch so ist, aber
bis zu einem Jahr nach Release glaube ich so,
dass die schwerste KI war
komplett ausgehebelt, wenn du in der Förderzeit
einmal kurz den Ritter Rush machst.
Du musst danach gar nicht mehr so viel machen,
aber diese eine Störung am Anfang
da kam sie nicht mehr mit klar,
musste ihre Dorfbewohner abziehen,
komplettes Schema ist raus
und
stimmt, würde ich dir sogar zustimmen,
dass in manchaler Hinsicht Rundenstrategie
die tiefere
und es ist mehr die Denkerstrategie
weil natürlich RTS
ist mehr Speedchass so ein bisschen.
Es sei denn,
wir spielen dann wie wir neulich beim Pete-Event
mit 10 Leuten und Zeitel mit Civilization,
dann wird auch
kann auch Rundenstrategie
diesen Stress entfalten,
den eigentlich sonst nur
Echtzeitstrategien.
Das war ja fast schon RTS, oder?
Also ich meine ZIF mit Simultanrunden
und 1 Minute Rundentimer
ist fast schon RTS eigentlich.
Es gab ja mehr jemanden, der nicht
Entschuldige.
Sag ruhig.
Also ich wollte eigentlich nur ein Halbsatz
reinwürfen, dass wir auch noch 8 Stunden
am Stück gespielt haben, ohne nennenswerte Pause
und
die große Teile der Dynamik entfachten
wurden wirklich entfacht zwischen diesen 3,

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

wie hatten wir uns eben genannt,
kleinen knuffeligen Herrn, nämlich Maurice,
Stefan und mir, weil wir in wechselnden Konstellationen
übereinanderherfielen
und es immer...
irgendwie...
Ich hab mitgezählt.
Du hast bei dem Stream
das Wort Ehre in den Kombinationen von Ehre
eher los, eherhaft oder was auch immer
genau 789 Mal benutzt.
Sehr schön.
Und es war immer angebracht.
Immer kurz
bevor die Atombombe geworfen hat.
Wahrscheinlich.
Aber die hat mich ja irgendwann rausgeschmissen
und dann konnte ich beobachten, wie du gespielt hast.
Ich hab in dein Stream reingeschaut
und das hat mich schon ein bisschen bewundert,
weil deine Klickgeschwindigkeit war doch mit Abstand größer
als meine.
Und da ist, glaube ich, RTS Skill
wurde da gut abgerufen.
Das war schon nicht schlecht.
Ich möchte noch, bevor ich weiter überleite
zum nächsten Thema, dass ihr alle schon angesprochen habt,
ohne es zu merken
oder vielleicht...
Habt ihr es doch gemerkt.
Aber um kurz nochmal das Thema Stress
und Stress kann auch was Gutes sein,
nochmal einzufangen bei Echtzeitstrategien spielen.
Ich freue mich trotzdem
immer noch natürlich auf Homeworld 3
wie ein Schnitzel.
Und Homeworld ist natürlich auch
insbesondere für Leute,
die nicht diese Orientierung mitbringen
im 3D-Weltraum.
Stress pur, wenn halt plötzlich
irgendwo Raumschiffe von links
oben anrücken.

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

Und man guckt aber gerade nach rechts unten,
weil da auch irgendwas ist.
Und dann wirst du halt von allen Seiten angegriffen
und musst navigieren und musst hin und her gucken.
Das ist natürlich vollkommen klar.
Homeworld, ja, kann stressig sein,
insbesondere wenn halt viel passiert.
Wir wissen alle noch, wie Homeworld 2 damals
Stress pur war, insbesondere vor dem
Balancing Patch, wo du
hart, krass, echt ein Schwierigkeitsgrad
hattest von Anfang an in der Kampagne.
Aber trotzdem habe ich es geliebt.
Also das ist dann wieder der Punkt, wo ich sage,
das ist wenigstens was Besonderes.
Einerseits natürlich, weil es nicht viele,
beziehungsweise gar keine 3D-Weltraum-Strategiespieler
außer Homeworld gibt.
Das ist einfach,
so punktuell mag ich diesen Stress dann doch
wieder.
Und wo ich ihn auch mag,
ist in diesen Survival-Echtzeit-Strategie-Games.
Also sowas wie in Age of Darkness
oder hier das Zombie-Dings, wo ich jetzt den Namen
vergessen habe.
Wo du eine Basis baust.
Wo du eine Basis baust
und wirst dann angegriffen von Welle
auf Welle von Gegnern.
Quasi Tower Defense.
Nur halt mit mehr Fronten und mehr Verzweiflung
und auch da mag ich es.
Also das greift auch wieder wunderbar das auf,
was ihr vorhin schon hergeleitet habt
und was Stefan auch hergeleitet hat.
Auch der gepflegte Stressliebhaber
an dieser Stelle
wird gut bedient
von diesem Genre der Strategiespiele
in der Moderne.
Nicht nur wir
kleinen, knuffigen Alten,

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

die Denka natürlich wie Maurice gesagt hat.
Man muss ja aber auch noch,
was man ja dann nie außer Acht lassen darf
und ich mochte es.
Ich mag es auch immer noch.
Ich spiel es auch immer noch immer wieder gerne.
Aber es war nicht ganz das, glaube ich, unterm Strich,
was sich alle Beteiligten,
inklusive Microsoft, erhofft haben.
Also auch so von dem, wie es jetzt von der Größe her dasteht.
Aber was der RTS-Spieler
immer noch bekommt
und was immer noch so bizarr ist, finde ich,
ein florierendes, gedeiendes,
immer weiter erweitertes Age of Empires 2.
Das Besser ist denn je,
dass jetzt bald ein DLC
bekommt, der das ganze Age 1
in Age 2 reinbringt.
Plus Römer als neues Volk
und
Turniere, die
auf Schloss Heidelberg abgehalten
werden mit Spielern aus aller Welt
von Microsoft
und Red Bull. Also
es ist ja auch da nicht so,
als gäbe es für den RTS-Spieler gar nichts.
Was dem RTS-Spieler, glaube ich,
grundlegend abgeht,
was andere Strategiebereiche haben,
ständig was Neues spielen zu können.
Der Rundenstrategie-Spieler
kann sehr viel Neues immer wieder spielen.
Der Paradox-Spieler
kann allein seine drei Spiele
oder was auch immer, die er hat,
mit zehn DLCs,
alle drei Monate spielen.
Der RTS-Spieler hat halt nicht so, okay,
dieses Jahr kommt vielleicht dann mal
ein, zwei Spiele raus,
die vielleicht Hoffnungsträger sind

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

und
dann sind die vielleicht auch doch nicht so toll.
Und dann war es das auch wieder.
Aber es ist jetzt nicht so,
wenn du gerade RTS-Spielen willst,
so als gäbe es nicht
eine Szene, die aktiv ist,
die unterstützt wird, die Spaß dran hat.
Aber es besteht ja das, was du vorhin gesagt hast,
dass das Jungle scheinbar irgendwie
ausgereift ist
und das, was Age of Empires 2 bietet,
ist einfach das Optimum
vielleicht, kann man ja auch mal sagen.
Warum muss man immer was Neues spielen,
wenn das Optimum schon da ist?
Das ist auch wahr.
Das ist ein sehr guter Punkt.
Ich würde gerne auf einen anderen
sehr guten Punkt zurückkommen, Stefan,
den du ganz am Anfang schon gemacht hast
und dann sind wir aber weiter galoppiert,
direkt in die nächste Diskussion.
Nämlich das Thema Storytelling
und emergentes Storytelling,
was ja im Strategie Genre
gerade über die letzten Jahre
unter anderem oder insbesondere durch Paradox
immer mehr in den Vordergrund
gerückt wurde.
Es gibt einfach mehr, die Geschichten sage ich,
die Spiele mehr Story-Schnipsel
mitbringen
und mehr Sandboxigkeit mitbringen
aus der eigene Geschichte entstehen können
und ein Beispiel dafür wäre ein Spiel,
was ihr, glaube ich, alle schon erwähnt habt,
weil ihr es, glaube ich, auch alle gerade spielt
und ich spiele es auch.
Das ist Age of Wonders 4.
So, Stefan, Age of Wonders 4.
Ist es gut?
Und warum ist es gut?

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

Oh ja,
es ist tatsächlich sehr gut.
Ich bin kein Experte der Age of Wonders Reihe,
aber ich habe Teil 3 etwas gespielt
und auch Planet Fall etwas gespielt
und ich finde, es ist eine tolle,
weiter Entwicklung.
Und zwar, weil es eben
diesen Sandbox-Charakter
einfach nochmal stärkt
und ausbaut, den ich an Strategie spielen
sehr, sehr liebe und schätze.
Nämlich, dass es eben nicht gerade
bei diesen Rundstrategie-Spielen immer nur diese Kampagne gibt
oder so definierte Völker
und wenn man die dann durchgespielt hat,
dann ist es auch ein bisschen abgelabbert,
sondern dass es jedes Mal eine riesige Spannung ist,
was für eine Welt triffst du,
du kannst sie erkunden,
das ist wirklich jedes Mal anders
und vor allem du triffst
andere Gegner, KI-Gegner,
die ganz wild durchmüsch sind,
weil es einfach so ein Baukastensystem gibt.
Das ist das, was wir an Stellaris schätzen
und ja, das gibt es jetzt
endlich und das muss man sagen,
das gab es vorher in der Form, glaube ich,
nicht im Fantasy-Bereich
und diese Koalition...
Wir haben uns ja hier im Podcast schon gewünscht damals,
wisst ihr noch?
Wir haben genau dieses Spiel definiert,
als das sollte Paradox als Nächstes machen
und jetzt haben sie es endlich gemacht.
Das weiß ich nicht.
Es ist natürlich kein PDS-Game,
also nicht von Paradox Development,
es ist also schon ein bisschen anders mit Rundenstrategie
und Taktik-Kämpfen
und so was alles, aber
einmal der Geist, der dahinter steht,

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

der ähnelt schon dem
und deswegen finde ich es sehr toll,
weil es einfach coole Geschichten dadurch
immer wieder generiert und vor allem immer wieder neu
und innovative und du weißt,
deine Geschichte ist halt einmalig,
das ist der Punkt.
Du spielst nicht die gleiche Kampagne wie tausend andere auch,
sondern du spielst deine einmalige Kampagne.
Also das Besondere
an einer ganzen Edge of Wonders Reibe
besteht meines Erkannten darin,
die setzen auf das Konzept,
die wir hier präsentieren,
also ganz viele verschiedene Völker,
Anführer, Schadensarten,
Angriffsmöglichkeiten,
also eine erschlagende Flut.
Das war bei Edge of Wonders 3
und auch bei Planet 4
noch nicht so gut umgesetzt,
weil oft die Informationen,
musste man sich was zusammensuchen,
man war andere und am rechnenden und Sachen wohnen,
nicht so klar angezeigt
und das wurde jetzt deutlich,
mit riesigem Vorsprung deutlich besser umgesetzt wird,
dass ich mir um jeden Abend streame
und das mir eine riesige Freude macht,
ich muss mich richtig zwingend abends ins Bett zu gehen
und ins Stream zu beenden
und das ist jetzt zum einen handwerklich
extrem gut umgesetzt,
dass die Userinterface ist großartig,
einfach großartig gemacht,
aber bevor ich da jetzt nur ein Loblied drüber singe,
ich hatte von Patan
das Vergnügen den Nenna Zos,
den Chef von Time Studios bei mir
für eine Stunde im Stream zu haben
und nicht mit dem unterhalten zu können,
mit den Ausschau-Fragen in die Richtung rein.
Das Problem ist,

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

bei,
man darf nicht, also Maurice hatte eben erzählt,
am Beispiel von Edge of Wondersphere,
wenn man da in der Mitte
ein Ritter Rush macht, ist jede KI ausgehebelt.
Wenn man mit dem Anspruch
an Edge of Wondersphere rangeht,
ist das ein ganz schlechtes Spiel,
weil nämlich gerade deshalb,
weil da so eine riesige Vielfalt auch hier
von vielen verschiedenen Kombinationsmöglichkeiten da ist,
es ist unmöglich,
es ist objektiv, unmöglich.
Man darf es gar nicht erwarten,
das Spiel richtig gut zu bellen.
Das geht nicht.
Es sind einfach zu viele Möglichkeiten.
Wir Spieler können aus einer riesigen Fülle von
Einstellmöglichkeiten, Herrscher, Volker,
Schaden zu arten,
zwei verschiedene Forschungsmöglichkeiten
und zum Laufe der Spiel
so viele verschiedene Kombinationen
und Pakete von skills und taktischen Möglichkeiten
zusammenbasteln.
Es ist nicht, es ist objektiv,
dass man einen Mitarbeiter hätte
und ein unendliches Budget.
Es ist nicht möglich, das Spiel gut zu bellen,
sodass man nicht irgendwann als Spieler da steht
und sagt, ja, ich könnte jetzt
meine KI-Gegner
mit einem Fingerschnipsen ausschalten,
wenn ich einfach die Strategie durchziehe,
aber ich lass es mal sein,
ich reduziere da meinen Spielspaß
und verzichte darauf.
Wenn man in so einem Augenblick dann nicht innehalten kann,
sagen kann, doch, ich muss das machen
und ich mache es voller Wut,
wenn mir das ermöglichen,
dann ist das das falsche Spielverein.
Ich selber sehe das mittlerweile lockerer,

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

ich riech mich weniger über Situationen auf,
wie früher, wo ich irgendwie so ein Königsweg gefunden habe,
um die KI auszutricksen,
mittlerweile sage ich mir, ja, Gott, was solls.
Liegt hier an mir, ob ich das wirklich mache
oder nicht, ob ich die KI aufs Glatt als führe,
dann mache ich es halt nicht.
Also, dann ärge ich mich da nicht lange rum,
dann spiele ich halt irgendwie anders weiter mit diesem Spiel.
Ich finde aber auch,
was das Spiel sehr gut macht
und ich weiß nicht,
ob es da vielleicht auch anders ist,
als zum Beispiel einen Zivilisation,
aber ich finde, ein Spiel
hat ja auch Möglichkeiten,
dich zu primen, wie du überhaupt reingehst.
Es hängt natürlich auch
vom Spielertypus ab,
aber ich starte halt HF1 das 4
und ich schalte
sofort 100% in meinen
Rollenspieler-Modus.
Also, ich gehe da gar nicht rein mit, okay,
was ist denn die beste
Trade-Kombo, um Sachen auszuhebeln
oder so was, sondern
okay, was ist das coolste Fantasy-Folk
und dann, wie kann ich es irgendwie
so zum Laufen bringen, dass ich es auch gut spielen kann.
Aber ich finde, gerade durch
dieses Handbox ist das halt bei mir auch gar nicht
der Gedanke, mit dem ich da überhaupt rangehe.
Soll ich etwas Lustiges machen
und habe auch sehr gesehen,
ihr habt es ja alle auch live ge-streamt,
die Zuschauer sind da auch so dabei,
wenn du dieses Folktesignst
und wie lustig das ist.
Und ich merke jetzt auch gerade mehr und mehr,
wie cool das ist,
dass das ja alles erst der Anfang ist.
Weil dann ist dein Volk ja

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

ein stetig wachsender Baukasten
mit diesen endlosen Büchern-Kombinationen,
die auch alle synergieren.
Und, ach, wenn ich sie alle untot mache,
dann sind ja meine Nekromanten
jetzt auch für eine normalen Soldaten-Buff-Einheiten
und dann geben sie die Schwäche-Aura alle ab,
weil sie jetzt alle stinken,
mit der meine Dunkel-Zivilisation
eh schon synergisiert. Ach, wie praktisch.
Mega cool, finde ich.
Ja, mich hat es gekriegt,
als ich mit einem Stadtstaat
verhandelt habe.
Es gibt ja auch diese neutralen Siedlungen auf der Karte,
die man zu Vasallen machen kann
und dann auch integrieren kann,
wenn sie loyal genug sind.
Und mich hat dann der Herrscher
eines Stadtstaats angesprochen
und gesagt, Micha,
du würdest mir den allergrößten gefallen tun,
wenn du
das schlimmste Monster jagen würdest,
das Feuer geborenen Riesen-Pinguin.
Ja, das war bei mir auch, ja.
Oh, na ja, jetzt finde ich es blöd.
Wenn du es auch hattest, finde ich es blöd.
Ich hatt es auch, ja.
Aber wie toll, ne?
Ich war ein bisschen anders. Es gibt eine rituelle Jagd,
die ist Vollkarte eine Jagd,
die sie jedes Jahr machen.
Und das waren aber auch die Feuer-Pinguine, ja.
Ja, okay.
Jetzt ist es nicht mal meine eigene Geschichte.
Entschuldige, ich habe es versaut.
Spielst du auch Dunkel-Elfen zufällig?
Ich kenne sie aus der Prozessor,
weil ich mir dachte, der Prozessor ist ein schöner Name
für den Helden.
Wenn es schon in Enthym, die ein Monitor gibt
und in anderen Spielen den didakten,

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

kann ich auch der Prozessor einfach sein.

Wow.

Ja, ich spiele Dunkel-Zwerge, vielleicht hängt es dann.

Ah, das war fast auch wieder so ähnlich.

Mir wurde schon zugetragen,
dass Riding Bull der einzige Streamer
ist, der irgendwie ein einigermaßen nobles Volk spielt.

Ja, erinnert an.

Na ja.

Die erste Partie war mit den Menschen.

Mittlerweile spiele ich mit Blinzel

Sonnenschein der Bannführer

der Bullwürfer

und dachte im Untergrund und versuche
mein Volk zum Lichtempo zu bündeln.

Das ist irgendwie schön,

da hast du ja aus dem Untergrund starten,
was irgendwie ein richtig nobles und ehrbares gemacht.

Während es bei mir

Darth Maul

von den Mördermaulwürfen ist.

Die Totengräber

haben wir sie genannt.

Sie haben eine Maulwurfplage,

Dunkelmaulwürfe

mit Necromantie und Chaosaffinität,

die als gräßliche Horde

aus dem Untergrund hervorbrechen.

Und ich habe im Kontrast

die Welt so nett eingestellt,

wie es geht.

Also ich habe so grüne Heiden

und hassen das Böse

und lauter edle Völker,

und dann bricht die Maulwurfsgeißel aus dem Untergrund,
um die Welt für ihre Sünden zu strafen.

Also wenn dich selber

am liebsten als Maulwurfgeißel spielt,

dann möchte ich das nicht momentieren.

Das Zett hat gewählt.

Das andere war

eigentlich der Intrigante

imperialistische Froschmenschkönig.

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

Da habe ich mich eigentlich mehr gesehen.
Aber dann...
Das war doch sympathischere Alternative gewesen.
Aber es gibt wirklich tolle kleine Geschichten.
Ich hatte da gerade gestern,
habe ich irgendwie so eine kleine Quest gehabt
und am Ende, wenn man es geschafft hat,
kam so ein Nachtmaar, so ein brennendes Pferd.
Also ein Fohlen,
ein kleines Fohlen,
was einen so anbippte
und man sollte es irgendwie...
Man sollte es hüten
und so was alles.
Es war sehr berührend geschrieben.
Und da konnte man jetzt eine Option machen,
das Fohlen schlachten
und aus dem Leder einen Umhang machen,
der ein Teleportieren kann.
Das ist schon sehr geil.
Das ist aber tatsächlich...
Es gibt ja dieses Gesinnungssystem.
Es ist leider der Name entfallen für Civilization IV.
Die das auch hatte,
die auch so ähnlich waren, auch dieses Gesinnungssystem hatte,
je nachdem, welche Entscheidungen man getroffen hat.
Ganz fantastisch.
Und was ich an Age of Wonders viel sehr mag,
ist, dass es mich einfach erinnert,
an einen der für mich größten Klassiker
der Globalstrategie
an Mast of Magic.
Damals von Anfang der 90er von Micro Pros,
das ja auch schon die beiden Ebenen hatte,
hatte Age of Wonders auch schon immer,
war ja auch von Anfang an inspiriert davon natürlich.
Ich habe da auch schon die Hilfe gespielt,
um dann in die idyllische Oberwelt,
wie eine Geißel, also auch da, Maurice,
da war das damals schon so,
hinaufzubrechen
und dort die Magierkriege zu schlagen.
Dann plus diese Kombinationen von Zauberbüchern.

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

Bin ich jetzt ein bisschen Chaos-Magie,
ein bisschen Todes-Magie,
aber auch ein bisschen Natur-Magie,
um da noch irgendwie Naturwesen beschwören zu können.
Welches Volk spiel ich?
Die Achsenwesen, die dann so schwimmende Riesenschildkröten
rekrutieren können,
um über das Meer zu transportieren und so weiter.
Ich habe das geliebt damals
und Age of Wonders 4
also mir fehlt da noch ein bisschen
mehr Vielfalt vielleicht bei den Völkern,
das kann ja noch ausgebaut werden,
da wird der ein oder andere DLC
garantiert noch kommen.
Schon angekündigt.
Die ersten vier DLCs sind angekündigt.
Es gibt einen Seasonpass
und es gibt sogar schon Angaben,
in welchem Kalendervierteljahr
welche DLC rauskommt und was er im Detail enthält.
Paradox hatte einen Plan auf jeden Fall,
also die Triumph Studios übernommen haben 2017.
Ich bin trotzdem,
um das jetzt noch ein bisschen galle
noch mal dann in das Lob zu Age of Wonders
zu kippen,
was ich nie mochte
und was ich immer noch nicht so richtig mag,
ist einfach ihr Grafikstil.
Weil für mich sieht es immer noch,
es ist auch schwierig, glaube ich, bei Fantasy,
für mich sieht es immer noch ein bisschen zu generisch aus.
Aber das geht mir mit vielen
Fantasy-Strategien spielen so.
Also auch bei Endless Legend,
das hatte natürlich ein bisschen diese Science-Fiction-Elemente,
weil es ja eigentlich ein Sci-Fi-Universum ist,
wo aber man Fantasy-Planeten besiedelt
mit Leuten, die auch teilweise aus dem
Weltraum kommen und so.
Das hatte dann auch wieder diese Sci-Fi-Elemente,
auch im Interface und so.

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

Auch da fand ich den Stil irgendwie generisch, ich weiß auch nicht, aber vielleicht liegt das an mir und ich tue ganz vielen Entwicklern unrecht damit.

Ich würde behaupten, dieses Spiel konkret muss sogar einen generischen Fantasy-Stil verfolgen.

Gerade weil es dir diesen Baukasten gibt und es

will ja, dass jeder Spieler damit rangeht und seine Fantasy darin wiederfindet

und dann müssen halt die Zwerge,

weil viele Leute werden rangehen, ich will klassische Zwerge spielen, dann muss es halt auch klassische Zwerge geben

und dann können die Zwerge nicht sein,

nee, wir haben ja was voller Ge-

das kannst du ja selber machen, du kannst ja selber sagen,

die Zwerge mit irgendeiner Kultur, die sie sonst gar nicht haben,

aber ich glaube, es muss

diese Defaults, die müssen da alle drin sein.

Gerade wenn du ein Spiel hast, das sagst du,

du kannst jede Fantasy-Kultur ever bauen,

dann können die nicht schon anfangen

mit und wir haben dabei einen komplett eigenen Stil,

den ist noch nie zuvor, also es kann,

finde ich, kein...

Gut, was ist ein originelles Fantasy, es gibt gar nicht so viele,

es kann kein

Warcraft oder Warhammer sein, finde ich,

das hat schon zu viel Prä-Persönlichkeit.

Das bringst du selber mit,

in denen du lustige Sachen reinkombinierst

und ich mag den Stil tatsächlich sehr gerne,

ich finde den irgendwie

elegant und schön

und gerade so, dass man merkt,

die Entwickler haben natürlich nicht Budget,

sag ich mal, für Endlos-Polygone,

aber sie holen was Schönes draus raus.

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

Ja und ich finde, also zum Beispiel
ein ganz wichtiges Feature finde ich,
dass du den Anführer, den du dir aufwendig gestalten kannst,
dass der dann wirklich
auf der Karte richtig zu sehen ist,
in den Details und darum marschiert.

Also das finde ich, und nicht nur auf der Karte,
sondern auch in den Events taucht er auf,
so im Hintergrund, also das finde ich super motivierend.

Also ich bin mit der Grafik auch komplett zufrieden,
muss ich sagen.

Es hat mich so richtig reingezogen, wie der Nebel
im Fockervor so war,
man sieht schon so ein bisschen
im Hintergrund Schären von Türmen
und Felsen, obwohl man es noch gar nicht erkundet hat.

Ich finde es echt gelungen.

Also der RTS-Spieler in mir,
wenn man es gerade nochmal gesehen hat,
kann man das nicht wünschen.

Also ich finde, grad so die Zaubereinheiten,
wenn die dann so einen Blitz los schießen
und du siehst den kaum,
weil es eigentlich nur so ein leicht durchsinniges
ist und das soll dann ein mächtiger
Blitzangriff sein.

Das sind wir immer so, ach komm'n Leute,
selbst mit wenig Budget, ich glaub,
das könnt ihr eigentlich besser,
ich kenne euch doch von Overlord und so was auch,
also da geht doch eigentlich
ein bisschen mehr.

Man soll sich ja gleich nochmal sehen,
gänzlich unspektakulärer Zauberspruch.

Okay, der Blitz ist okay,
aber ja.

Jetzt haben wir leider
ein Bild Textschere, Maurice.

Ja.

Das ist insbesondere toll für Leute,
die das als Podcast hören.

Stellt euch einfach einen wenig spektakulären Blitz vor,
wie bei so einem richtig

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

laymen Gewitter, wenn
in einem richtig schlechten Gewitter gerade unterwegs sein,
dann so ein richtig lamer Blitz
einfach vom Himmel kommt.
Ja, das kann ich auch sagen,
weil es sind nur die Anfangs-Zauber-Stäbe
und so was, die sind halt populig.
Aber das Spiel hat ja eine extreme Progression,
wenn du nach auf Stufe 5 Bücher kommst.
Die Zauber müssen ja auch bombastischer
werden und das werden sie meines Erachtens.
Das wird, das sieht geil aus.
Also, ich find's gut.
Jetzt möchte ich euch mal bitten,
um die Ecke zu denken.
Denn Phyraxxus hat Civilization 7 angekündigt
oder zumindest ein neues Civilization,
was auch immer es dann sein wird,
tatsächlich enthüllt werden wird.
Daniel und ich haben schon ein eigenes Podcast drüber gemacht,
wie es zu werden hat,
in dem wir schon sehr viele Punkte aufgestellt haben.
Mich würde aber trotzdem jetzt
an der Stelle nochmal die Diskussion
sehr interessieren.
Wir reden ja über Rollenspiel
und Storytelling-Elemente
in Strategiespielen,
insbesondere in globalen Strategiespielen.
Das ist ja auch gerade der Trend.
Wie auch in einem Stellaris,
wie jetzt in einem Age of Wonders,
in dem wir natürlich mit den Events,
die drinstecken,
dann wird halt das Pferd mein Schatzkanzler irgendwann und so was.
Wir wollen da unsere eigenen Geschichten erleben.
Es ist auch toll natürlich,
wenn man gerade Spiele live streamt
und halt auch coole und sehenswerte Geschichten
dann zu zeigen hat,
einfach damit die Leute was erleben in dem Stream.
Ein Civilization
ist da aber natürlich sehr eingeschränkt,

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

weil es ist ja die doofe alte Menschheitsgeschichte,
die man damit erzählt.
Wenn Sie jetzt nicht völlig durchdrehen
jetzt kommen doch die Maulwurfsvölker mit dazu
oder so was aus der Unterwelt.
Die kommen überall.
Die könnt ihr nicht aufhalten.
Die Maulwurfgeisel ist überall.
Ja, Maulwurfsvölker
in Civilization 7 confirmed.
Aber sag doch mal Maurice,
also in einem Ziff, wir kennen es ja alle
und wir spielen es alle sehr gerne.
Geht das da überhaupt?
Weil wir haben ja zum Beispiel gesehen,
Humankind hat sich versucht
an so einem Völkerbaukasten
der dann aber wieder
sehr generisch gewirkt hat.
Auch was die Anführerinnen und Anführer angehen,
weil die halt aussahen wie aus dem Generator.
Und es waren halt nicht Cleopatraen,
Alexander der Große und Gandhi,
sondern irgendwelchen nicht sagenen Figuren,
die da die Weltgeschichte bevölkern,
mit irgendwelchen zusammengewürfelten Kulturen,
die halt nicht so klar umrissen sind,
wie du halt früher,
oder wie du in einem Civilization sagen kannst,
oh, diese Wikinger, das sind meine Erzfeinde.
Ach nee, in Humankind sind es jetzt diese Jamesen.
Das ist Australien, weil sie wieder die Kultur geändert haben.
Also dieses Baukasten-Prinzip
scheint ja nicht zu funktionieren.
Hast du eine Idee, Maurice,
jetzt hier an dieser Stelle
bestimmen zu können, wie ZIFS7
diesen Rollenspiel-Sandbox-
Baukasten-Storytelling-Aspekt
übernehmen könnte?
Also ich glaube,
dass also ZIFF
wird immer, glaube ich,

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

diesen gewissen
Quatsch ja auch haben,
dass du halt
Bismarck bist,
der Deutschland von der Steinzeit
ins Weltall führt und so.
Das war gar nicht so.
Ja, genau, mit denen du schwer brechen kannst.
Nämals aber akzeptiert,
dass das Quatsch ist
und dass es eh immer Quatsch sein wird.
Was mir ganz spontan hatte,
jetzt den Gedanken,
dass man vielleicht auch irgendwie
die großen Persönlichkeiten so abwandelt,
dass du dir in jedem Zeitalter
vielleicht noch
einen Ratsmitglied dazu holst,
was dann auch ein Charakter ist,
der dann dauerhaft
Boni bringt und es kommt jede Epoche einer dazu
und dann wälst du halt irgendwie
in der Antike, ich weiß nicht,
willst du so ein Zu- oder Julius Caesar
oder sonst was, Caesar wird ein Anführer sein,
aber ihr wisst was ich meine
und baust dir dann so ein Kabinett
an Begleitern auf.
Das ist ja im Ansatz schon drin
mit den Gouverneuren und so,
dass die Persönlichkeit ja im Spiel haben,
aber dass man irgendwie doch
irgendeine Form von Volksprogression
durch die Zeitalter fändigt
tatsächlich cool bei Ziv,
weil das ist immer mein Pet-Pief gewesen
bei Ziv, dass du halt
viele Situationen haben,
in einer Epoche war die historisch relevant,
deswegen hat sie da eine Spezialeinheit,
wenn du als Arztheke aus der Antike raus bist,
ist dein Jaguar Krieger weg
und dann hast du nie wieder

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

eine Spezialeinheit,
was du durch die Zeitalter mitbaust,
fände ich cool.
Es sollte halt nicht sein,
dass die Arztheiken dann zu den Franzosen werden.
Ich öffne den Ring.
Glaubt ihr?
Glaubt ihr? Also ich meine,
ist natürlich auch legitim zu sagen,
braucht es Zivilisation überhaupt?
Diese Art von Sandboxigkeit und Freiheit?
Also ich finde ganz entschieden, nein,
ich will das nicht.
Ich will das haben in anderen Spielen,
aber die gibt es ja schon.
Warum muss Zivilisation auf irgendeine Modewelle mitnehmen
und jetzt so werden wie andere Spiele auch?
Ich finde die
die Erfolgsformen von Zivilisation
über all die Jahrzehnte, über all die Spiedetalien weg
funktioniert gut, ihr wird behutsam modernisiert
und jetzt zu sagen, hey,
in einem anderen Spiel gefällt uns etwas,
das gibt es jetzt auch ganz oft,
das ist eine neue Mode, dann wollen wir das da auch noch haben,
das führt dazu nur einer Verarmung
der Angebote für uns Spieler
und dann beginnen Spiele sich zu gleichen.
Das bringt mir ja,
ich möchte die Vielfalt haben,
ich möchte nicht ein Spiel haben, das bei jeder Mode mitmacht.
Da würde ich WB Recht geben,
allerdings
braucht Ziv 7
schon irgendwas Neues,
klar, werden sie auch machen und ich muss sagen,
vielleicht werden wir darüber konkret sprechen,
ich brauche sie nicht unbedingt,
diese Storytelling und Events und so was,
aber ich finde ein bisschen enttäuscht gewesen,
als ich gehört habe,
dass ich noch mal den nächsten Teil machen würde,
weil bisher

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

ist für mich ein Erfolgskonzept der Ziv-Reihe,
dass jedes Ziv
einen anderen Entwickler gehabt hat,
der eine andere Vision umgesetzt hat
und dadurch
eine super Mischung aus
alt bewährten, modernisierten
und neuen in einen neuen Ziv-Teil
reingebracht hat.
Ich glaube, die haben sogar intern
die Formel, ein Drittel altes
muss bleiben, ein Drittel muss verbessert werden
und quasi muss neu rein, das ist glaube ich immer so das Grundprinzip.
Sie haben immer gesagt,
jeder Entwickler hat immer nur ein Ziv
in sich
und deswegen habe ich ein bisschen meine Zweifel,
wie das
werden wird und ich will es auch ganz
konkret nochmal machen, also
ich finde Ziv 6 war ein sofern,
also war ein würdiges
eigenes Ziv, weil es echt eine
relevante Neuentwicklung ging
im Vergleich zu Ziv 5 war.
Für mich persönlich zum Beispiel
hat das nicht so super gezündet,
ich bin eher der Ziv 5
liebhaber gewesen,
weil Ed Beach so ein bisschen aus der
Brettspielecke kommt, er hat vorher glaube ich
ein Brettspiel entwickelt und die Mechaniken in Ziv 6
sind für mich so so sehr stark
Puzzle und Brettspielmechaniken,
ist vielleicht jetzt schwer zu verstehen, ich will es
verdeutlichen, also ich stelle das mal
gegenüber Strategiespieler, die ja ja so ein bisschen
Simulationscharakter haben, wo man versucht
möglichst durch Spielmechaniken
eine Authentizität einer Welt
darzustellen oder halt so
Spielmechaniken, die
anders funktionieren, also

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

ein Beispiel, warum ist eine Forschung an Bergen oder am Gebirge in Distrikten, warum ist das jetzt effektiver, hat eigentlich kein naturalistischen Grund, ist eine alberne Idee, in sich ist das aber alles sehr stimmig und man kann da wunderbar die Distrikte puzzeln und es ist ein großer interessanter Bestandteil des Spiels, der mir persönlich aber als Teil von Ziv gar nicht so gut gefallen hat, oder zum Beispiel, dass es Anführeragenten gibt, zum Beispiel was weiß ich, dass der Wikinger-Typ alle mag, die irgendwie auch Seefahrt machen oder andersrum, oder dass irgendjemand mag, der Mauern baut oder so, dann baut man Mauern, um mit dem gute Meinung zu haben, aber man baut nicht Mauern, weil man sich schützen will, also das meine ich so mit Brettspielmechaniken, um das mal deutlich zu machen. Und das ist absolut legitim, ich sage nicht, dass es schlecht ist, das macht auch glaube ich vielen Spielern sehr, sehr viel Spaß, aber es ist halt eine bestimmte Art um das Spiel zu machen. Und ich hätte mir echt gewünscht, dass halt mit Ziv 7 jetzt jemand anders wieder die Chance hat das Spiel weiterzuentwickeln und ob Ed Beach das halt kann, nochmal ganz anderen Ansatz reinzubringen, oder halt das so weiterzuentwickeln, da habe ich ein bisschen meine Befürchtung, das finde ich schade. Ja, ich weiß was du meinst tatsächlich, ich finde es auch schwer in Worte zu fassen bei Ziv 6, das ist so eine gewisse ein gewissen Hauch von Uneingängigkeit auch hat und Abstraktion Brettspielartig finde ich beschreibt es ganz gut, dass manche Mechaniken einfach irgendwie so

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

auch bisschen gekünstelt irgendwie wirken.
Die ergeben ein tolles Spiel
aber
ich finde es auch interessant, also
tatsächlich was du sagst, nochmal, dass wenn
das nächste Ziv wieder ein bisschen mehr
in diese Richtung einer glaubwürdigen
Welt gehen würde, finde ich es cool.
Übrigens auch optisch, ich würde mir sehr wünschen,
dass wir gehen von diesem Comic-Stil, aber das
würde, glaube ich, nicht passieren.
Aber
bin ich sehr bei dir, ja?
Ja, ich bin mittlerweile übrigens bei Strategiespielen
ein Freund von
leichten Comic-Grafik, also
vom leichten Comic-Touch geworden, einfach weil
die viel besser lesbar sind.
Auch bei Edge of Honor 4 hatten wir eben drüber geredet,
ihr habt über die Grafik gesprochen, ich
fand die auch etwas Comic-artig
und hatte sich einfach sehr gut lesbar
und das genügt mir, finde ich
so alle besser. Ich hatte zuletzt eben
die exes Spiel gespielt, Empires of the Undergrowth
für das Spiel meinen Ameisen-Volk
auf einem super
fotorealistischen Untergrund
wo man dann mit Ameisen
über den Strand läuft und über Blätter
und Käfer begegnen einem und
andere Geschöpfe.
Ich konnte die nie erkennen.
Ich habe immer namens Lebensbalken-Ausschau gehalten,
es war einfach, es war zu echt, es war
nix abstrahiert, es war keine Comic-Grafik,
ich war hilflos, mein Ameisen-Volk
wurde massakriert und ich habe mich geschämt.
Also ich hätte da gar nichts gegen
einzuwenden.
Was ich mir sehr wünschen würde
bei Civilization 7 wäre,
ich hätte so gerne wieder eine Weltraumgeschichte.

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

Das man nicht nur so abstrakt
in der Rakete zündet und dann irgendwann
aufsteigt
zum Mond, zum Mars, zu fremden Galaxien
irgendwas Star Trek-mäßiges halt erlebt,
sondern dass man das wirklich
erlebt und nicht nur
irgendwo startet und eine Rakete fliegt weg,
dann hat man so eine kleine Grafik
und da kann man dann beeinflussen und gucken
wieviel Licht die Haare in wieviel Runden
zurückgelegt werden.
Ich würde da gerne nochmal
ein Abenteuer dahinter leben.
Eine extra Welt nach der Welt.
Ich hätte gerne ein Late Game.
Das ist eine Sache, da haben wir schon viel drüber gesprochen
in allen möglichen Zusammenhängen hier bei irgendwelchen
Game-Game-Start-Talks oder bei irgendwelchen Live-Streams.
Ganz viele vor X-Strategiespiele,
also die Strategiespiele, wo man
auf Zufahrtskarten im Fork of War
aus klein groß macht, leiden
an einem langweiligen Late Game.
Das man hatte so irgendwann
zwischen durch den Punkt, da hat man entweder gewonnen
oder man hat verloren und das war es dann.
Daran ist zum Beispiel auch Jugendkind erstickt.
Daran hat
Colonization war damals ein Spiel, das hat
ganz anders funktioniert. Das hatte ein Late Game
am Schluss eine große Katastrophe.
Das ist ja ein bisschen auch
im Genpool von Civilization
dadurch auch mit drin enthalten.
Und das würde ich mir gerne wünschen
für das Late Game von Ziv7,
dass man dann nochmal in der anderen Welt betritt
und nochmal neue Arten von der Herausforderung
begegnet.
Dann kommen die anderen vielleicht hinter einem
hinterher, auch dabei, siedelt da drauf
so ein bisschen,

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

kennt man ja auch so, einfach zentaurimäßig.
Das muss ja nicht ein komplettes neues Spiel sein,
aber dass man eine Weile noch erlebt
in einer neuen Challenge, in einer neuen Welt
und nochmal neue Abenteuer am Schluss hat,
dass man auch sagt, es lohnt sich weiter zu spielen.
Und nicht mittendrin sich die Frage zu stellen,
hey, spiele ich jetzt weiter, weil ich ein Siegesbild
schon sieht.
Will doch, hol ich mich eigentlich schon total langweilig
dabei?
Oder höre ich jetzt auf und fange ich eine neue Partie an.
Diese Entscheidung, die der vor dir will,
will ich nicht mehr stehen müssen.
Ja, quasi wie die Unterwelt
und Oberwelt damals in Master of Magic.
Auch nochmal, also ich finde das
in sehr schönen Gedanken.
Ich weiß nicht, ob es unbedingt der Weltraum sein müsste,
aber das ist nochmal eine Art von,
gerade auch was Solaris gemacht hat
mit den Endgame-Krisen, das ist nochmal
eine Herausforderung und eine neue
eine Umkrempelung des Spiels nochmal gibt
am Ende.
Das finde ich fantastisch.
Kennt jemand noch die KI-Pyramide
aus Civilization Call to Power?
Call to Power war ja damals das Civilization,
das Activision gemacht hat,
als die die Ziffizienz hatten, weil sie
eine Weile nicht bei Pharaxes war.
Da mussten die Alpha Centauri machen, übrigens ein
fantastisches, globales Strategiespiel
mit tollen, tollen Ideen, die da drin waren.
Aber dann hat Activision eben Call to Power gemacht
die all deine Städte produktiver macht
mit künstlicher Intelligenz,
aber sie hatte jede Runde eine Chance
zu rebellieren
und dann ist halt die Hälfte deines Reiches
einfach quasi von ChatGPT
übernommen worden und du musst es dir

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

wieder zurückerkämpfen
und musst jetzt nicht eins zu eins
dasselbe sein in ZIF-7, aber das war halt nochmal
so eine schöne Krise hast
am Ende, wo du dir nochmal
richtig herausgefordert wirst und nochmal
bestehen musst.
Das ist für mich eigentlich, nicht dieses
Snowballing, das ist für mich eigentlich
Sidestellaris, fast schon
ein bisschen Pflicht geworden
für ein globales Strategiespiel.
Ich fand es so schön, wie du es gerade gesagt hast
Baby, nicht dem Ende entgegen
gähnen, sondern
ein Höhepunkt nochmal,
der gesetzt wird.
Ich finde, das ist auch wirklich, selbst bei
Spielen, die es machen, ist es so
zum Beispiel Total War, hat das ja jetzt auch
bei Immortal Empires, dass diese Endkrisen
sind, dass die schwarze Pyramide
sich erhebt und so und da hatte ich auch so
eine Kampagne, wo ich dachte, okay, aber
irgendwie ist selbst das, da sind jetzt ganz
viele Armeen gespaunt, ich kann da jetzt
noch hinrennen, aber es ist
auch wieder nur Fleißarbeit.
Ich bin ja nicht besiegtbar quasi.
Es ist aber auch, glaube ich,
eine der schwierigsten Sachen
in dieser Art von Strategiespiel, weil
daran beißen sich ja wirklich
sehr viele Spiele von sehr guten
Entwicklern seit langer Zeit die Zähne aus.
Bei Old World, um das auch nochmal
ins Spiel zu bringen, das ist
nämlich ein Spiel, das übrigens
sehr gut hinbekommen hat, diese
Zifferartigkeit mit Events
und Storytelling
zu verbinden.
Da ist es tatsächlich so, wenn man am

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

Ende davor steht, den Sieg vielleicht zu erringen, also vor dieser letzten, zehnten Ambition oder so, dann verbünden sich quasi in der Regel alle Nachbar-Kais, da gibt es so eine Mechanik und dann hat man am Ende nochmal eine richtig harte Krieg zu erleben. Das ist eigentlich ganz gut gelöst, finde ich. Aber das ist natürlich jetzt auch ein bisschen Spielmechanik. Das ist eigentlich nicht in der Welt logisch verankert, dass es diesen Krieg gibt, sondern das ist einfach nur, es gibt eine Siegbedingung, der Spiele erreicht sie, jetzt muss nochmal was passieren. Aber dass Sie auch in dem Civilization 7 ein bisschen mehr mit Storytelling und Events machen könnten, das finde ich auch gar nicht möglich. Auch gerade so, wenn man guckt, wie die Verhandlungen mit den Stadtstaaten laufen in einem Age of Wonders 4, dass ich dann irgendwie auf der Karte, weiß ich nicht, Venedig finde als Stadtstaat und Venedig mir dann auch bestimmte Quests gibt, dass da bestimmte Events stattfinden. Hey, wir haben hier der erste, der uns ein besonderes Handelsgut bringt, okay, das ist super langweilig, aber erhält halt unsere Gunst oder so und das ein bisschen schön erzählt und noch ein bisschen ausgeschmückt ist, dass du in der Karte so eine alte Ruine findest, in Civilization immer am Anfang, wenn man zum ersten Mal die Karte erkundet und dann bekommst du halt da eine kleine Geschichte erzählt und heißt es, ja, in dieser Ruine findest du Hinweise auf eine Hülle mit den Rollen des Propheten und wenn du die findest, keine Ahnung, aber dass man

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

zumindest auch da wieder versucht, so kleine Eventketten zu bauen, Humankind hat das ja auch nicht so viele und auch nicht viele davon wirklich spannend im Sinne von Hey, das sind Crusader Kings, das sind Geschichten, die ich weiter erzählen muss, oh mein Gott, das Pferd war ein Schatzkanzler, aber es ging zumindest mehr in die Richtung und vielleicht ist es ja auch eine Richtung, in die Phyraxis mehr denken könnte bei einem Ziv 7. Also ich gehe aber tatsächlich davon aus, dass sich da die WB-Schule des Denkens durchsetzen wird, glaube ich. Und mit gutem Grund vielleicht auch, weil der Mann von uns hier so viel Ahnung hat von Ziv, wie wir sehen, aber ich sehe es tatsächlich schon, es gibt Dinge, die ich mir so irgendwie wünschen würde, wie es sich verändert, aber es hat ja seinen Grund, dass Zivilisation das Erfolgsmodell einer Serie ist, die es ist und ich würde mich tatsächlich auch sehr wundern, wenn sie da zugrundlegend dran rütteln würden. Ich gehe tatsächlich auch davon aus, dass Ziv 7 wieder eher das sein wird, was vorherige Teile wieder sein werden und vielleicht sogar weniger, wie Steinwallen sagt, weil wieder der gleiche Designer eine etwas andere Interpretation eines doch sehr etablierten, sehr erfolgreichen, sehr beliebten Grundgedankens. Bin gerne bereit, quasi mich vom Gegenteil überraschen zu lassen auch, also ich bin sehr neugierig auf Ziv 7, aber ich würde tatsächlich eher davon ausgehen,

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

dass es eher sowas wird, dass man so, man nimmt sich so paar Sachen wie, guckt mal, wir haben die Städte entsteckt oder so etwas, aber nicht so, wir machen jetzt ein Personality getriebenes Storytelling-Strategiespiel daraus. Wahrscheinlich. Und ich mein, es gibt ja immerhin ein bisschen Konkurrenz in dem Genre, einerseits durch Humankind, also nicht, dass da ein falscher Eindruck entsteht, ich fand Humankind sehr schön, es war nicht komplett ausgereift, es ist immer noch nicht, aber es war wenigstens mal erstens Konkurrenz und auch ein bisschen ein anderer Take auf dieses Tourwahl hatte. Dadurch, dass du nicht von Anfang an gewusst hast, okay, ich starte neben den Wikingern, ja dann wären es die ganze Zeit die Wikinger bleiben und die werden halt irgendwann Langbote bauen und die Meere beherrschen, sondern eben, das ist halt ein bisschen mehr Varianz, dann hatte im Spielverlauf plus ein bisschen die Quests, die es halt dann eingebaut hat auch und die kleinen Story-Schnipselchen, also da waren schon auch gute Ideen mit drin und was noch kommt von Microsoft, ist ja Ara History Untold, was auch gerade im Chat erwähnt wurde, von dem wir so viel wissen, aber habt ihr, hat jemals von euch WB, du vielleicht schon eine Vorfreude darauf auch, auf Ara? Also ich hab da spielen natürlich auch auf dem Zettel und genauso auch Männerlords im Aufbau Genre, das sind die beiden Spiele, die an meiner Wahrnehmung am meisten gehypte werden im Augenblick, geht da sehr skeptisch ran, weil ich glaube, dass man den Entwicklern und

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

Entwicklerinnen in den Studios
keinen Gefallen tut,
wenn man die Spiele hypt, ohne als so viele
Informationen zu haben,
das heißt es genau,
Ara Untold, glaube ich.
History Untold.
Über das gibt es ja kaum Informationen,
ein paar Screenshots, ein paar Social
Media Postings, so allmählich lüftend
in ein paar Geschichten.
Bei Männerlords war eine Beta spielbar,
ich glaube, wir alle drei auch entweder
gestreamt oder auf YouTube gezeigt haben,
die aber daran krankte, dass
erst mal sehr wenig enthalten war, damals
noch, dass ja viele Spielmechaniken
vorgetäuscht waren. Also wenn man die,
die länger gespielt hat, hat man gemerkt,
man konnte irgendwas einstellen, aber
eigentlich geschah das gar nicht. Das waren
Kulissen im Prinzip.
Das meine ich jetzt auch gar nicht böse,
sondern die hatten halt, das als Platz
schon mal eingesetzten Spielefeature
und sind aber benutzt hat, dann hat es gar
nicht funktioniert, hatte gar keinen Einfluss.
Das heißt mir fehlen da noch viele Infos
und die Freude, ja, ist da,
aber das ist mir viel zu viel
an Freude, weil das ist
mittlerweile so ein Berg an Hype und an
Hoffnung dem gegenüber. Mir geht es
generell bei der Betrachtung von Strategiespielen
in allen Medien, bei euch,
bei anderen Spielermagazinen, bei uns Content
Creators, in den Überschriften
von Twitch Streams, in den Überschriften
von Spielermagazinen, in den Sprüchen,
die wir Medienmacher absondern auf Social
Media, auf Social Media, viel zu viel
Hypes und viel zu viel Daumen
runter Aktionen, viel zu viel

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

frühe, energisch, emotional
vorgetragene Meinung, obwohl man gar
nicht so viele Fakten hat. Und damit macht man
das Internet ist
randvoll mit Emotionen, die geschürt werden.
Mit Freude, mit Hass, mit allem Möglichen.
Die Grenze ist dann ganz dünner
und man kann, man tut glaub ich,
solchen Spielerentwicklern keine Freude,
wenn man vorab in die Rundere reinkräht.
Das wird ganz toll, was ihr macht,
was ihr machen müsst, auf jeden Fall.
Das muss großartig werden.
Darum macht man wegen keinen Gefallen.
Ich glaub trotzdem, dass
Jack of the Lions Spiel des Jahres wird.
Sehr gut.
Aber jetzt, die Frage muss sie noch stellen.
Damit nimmst du ihr ein bisschen die Freude,
aber ich muss sie an uns noch stellen.
Ist Manner Lords das überhypeinste Strategiespiel
des Jahres?
Nein, geil.
Warum ist es geil? In wenigen Worten?
Wir sind fast am Ende.
Manner Lords ist Next-Gen-Aufbau.
Weißt du, während das ganze Genre
seit Jahren rumgräbt,
lasst mal noch mal 4-Eckige Straßen
und 4-Eckige Städte auf Schachbrettmuster
und hast ein Gemälde.
Du schwingst deine Straßen
durch dein Dorf wie ein Pinsel
und dann malst du die Gebäude dran
und hast eine Freude daran,
wie sich dein Dorf den Hang herabstreckt.
Es ist einfach die pure Freude am Aufbauen.
Habe ich lange nicht mehr so gespürt
wie bei Manner Lords.
Obwohl witzigerweise man
wirklich noch viel sehen muss,
wie die ganzen, weil ich glaube,
wo ich wiederum bei WB bin,

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

nicht overhyped so alles,
das kennen wir noch nicht.
Mehrere Gebiete und riesige Städte,
die vernetzt sind
und dann ein total vorartiges Militär,
was übrigens auch der Entwickler so nie gesagt hat,
was Leute gerne aufgreifen.
Aber einfach so, ich hatte lange nicht mehr
so viel Spaß, einfach ein schönes
kleines Dörfchen zu bauen wie ein Manner Lords
und das reicht doch auch manchmal
dann schon.
Da bin ich ein Mann simpler Freuden.
Wollt ihr das auf Dauer reichen
und die extra Partie für den fünften Stream
einfach nur immer dasselbe Dorf
oder das immer gleiche Dorf bauen?
Vielleicht nicht.
Hängt jetzt auch sehr davon ab,
wie teuer das Ding wird oder so.
Aber ich meine, das wird jetzt erstmal
ein Mann in die Spiele im Early Access.
Wenn er jetzt 70 Euro dafür will,
muss man noch mal darüber reden natürlich,
was dann zum Launch drin ist.
Aber sonst, man muss ja auch nicht
alles immer ewig spielen.
Also das prägt es.
Wir haben ja Dinge kommen, also so ist ja nicht.
Die Frage ist nur quasi, was ist schon zum Launch drin
und wie viel kommt.
Und ich stelle diese Fragen übrigens,
das sind halb Fake-Fragen,
weil ich bin ja in der Alpha,
ich weiß auf manche, die es nicht anbohrt,
aber ich darf sie nicht sagen.
Deswegen, ich gehe halt von dieser Demo aus,
die natürlich tatsächlich noch recht weit weg war
von dem Spiel,
du hast diese 20 anderen Gebiete gesehen
auf der Karte, aber du konntest nicht hin.
Und ich würde schon irgendwann erwarten,
das ist super tief und komplex

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

und ich kann jede Stadt anders spezialisieren
und so weiter und so fort,
wenn ich das dann, wie gesagt,
noch in 10 Jahren im Stream spielen will.
Aber erstmal war einfach
diese Demo
fast Spiel des Jahres für mich letztes Jahr.
Also ich war so begeistert,
dass ich wirklich da, also ich freue mich sehr
auf das Spiel.
Jetzt haut der Erzdiakon zum Abschluss
und dann kommt der Hammer raus.
Ich glaube, das war ein bisschen ein schiefes Bild,
aber es mir egal,
wir sind am Ende dieses Talks angekommen
und es bleibt festzuhalten,
wir leben in goldenen Zeiten
für Strategiespielerinnen
und Strategiespieler,
weil einfach so viel noch kommt.
Es gibt so viele Spiele,
über die wir noch gar nicht gesprochen haben.
Pyonys of Pagonia wird kommen,
das neue Spiel von Volker Wertig,
dem Siedlerfinder,
den wir schon machen wollen.
Homeworld 3 haben wir schon erwähnt.
Paradox wird sicherlich auch neue Strategiespiele machen,
vielleicht ein Stellaris II,
vielleicht ein Europa Universalis V.
Sie werden Victoria III weiterentwickeln,
auch da werden wir sehen,
was noch alles passiert
und, und, und.
City Skyline II kommt dann auch noch,
das werde ich dann auch wieder 1.500 Stunden spielen.
Wie den ersten Teil schon.
Ein wahnsinnig aufregendes Genre
und ein sehr, sehr toller Talk
bis diesmal zugeschaut oder zugehört haben.
Mehr von Maurice bekommt ihr natürlich
bei TwitchTV.
Maurice Weber.

[Transcript] GameStar Podcast / Von Civilization 7 bis Jagged Alliance 3: Goldenes Strategie-Zeitalter oder Stillstand? - mit Maurice, Steinwallen und Writing Bull

Mehr von Steinweilen gibt es ebenfalls auf Twitch und auf YouTube. Und WritingBull findet ihr auch. Auf Twitch und auf YouTube. Und mich findet ihr hier. Einerseits im GameStar-Podcast beziehungsweise auf GameStarTalk. Wenn ihr mich und Geraldine aber mal wirklich so richtig physisch live sehen wollt, dann könnt ihr das auch dieses Jahr nämlich auf dem Geekfest in München. Das findet statt Ende Juli und am 28. und 29. Juli sind wir mit dem GameStar-Podcast. Dort jeweils eine Stunde lang live auf der Bühne mit kontroversen Diskussionen wahrscheinlich. Also, da kann man uns mal richtig live erleben. Nicht durch einen Bildschirm, sondern vor Publikum. Außerdem gibt es am 29. Juli noch ein Konzert von unserem Kollegen Jules. aka Hardshot mehr Infos zum Programm und Tickets findet ihr unter geekminusfestival.de Das Geekfestival in München mit dem GameStar-Podcast. In diesem Sinne. Macht's gut. Bis dahin. Und tschüss. SWR 2020