

[Transcript] GameStar Podcast / Was WoW für Online-Rollenspiele war, soll Coreborn für Survival werden

Ja, hallo hier in unserem kleinen Video Talk bei mein MMO. Ich habe mir heute drei ganz besondere Gäste eingeladen, nämlich drei blank Hänse. Und die wollen über ihr neues Projekt sprechen, an dem sie gerade arbeiten. Wir haben auf mein MMO auch schon News dazu veröffentlicht, die auch sehr, sehr, sehr gut bei euch angekommen sind. Also ihr seid tatsächlich sehr heiß anscheinend auf dieses Projekt. Und deswegen haben wir gedacht, sprechen wir doch mal mit dem Studio und Publisher Blank Hans über Coreborn, Nations of the Ultra

Core. Und da habe ich mir eingeladen, einmal den Hauke, den wahrscheinlich auch einige von euch hier in Deutschland kennen werden. Er ist nämlich sehr bekannt geworden mit seinen Pen and Paper

Geschichten und also großer Storyteller hier bekannt. Und Markus und René, hi. Hallo, hallo, danke für die Einladung. Ja, ihr entwickelt gerade ein Survival-MMO namens Coreborn. Und möchtet ihr euch vielleicht einmal ganz kurz vorstellen? Klar, ich kann gerne anfangen. Mein Name ist Markus. Ich bin fürs Publishing zuständig und auch für Funding und solche Sachen bei uns.

Ich bin jetzt mittlerweile seit fast zehn Jahren in der Spieleindustrie, auch als Unternehmer tätig, habe eine Firma mitgegründet, die heißt G-Portal, macht Private Game Server, dann haben wir eine Firma gegründet, die heißt SUS, die macht quasi das gleiche aber für B2B, also für Spiele-Studios. Darüber kam ich dann auch sozusagen an das Spiele-Studiothema und wollte ja auch mal auf die Content-Seite und habe dann die Idee zu einem Spiel, nicht dem Spiel, das hat sich dann noch gut geändert, als die Jungs dazu kamen, aber einem Spiel und eine Studie zugrunde und habe dann, auch

wenn ich denke, dass ich ein ganz okay Unternehmer bin, relativ schnell festgestellt, dass ich keine Ahnung von Spieleproduktion habe. Und so kam eigentlich René dazu, der da weitversierter ist. Und da bin ich jetzt auch schon an dich übergeben, René. Ja, ich tingle jetzt seit gut 20 Jahren durch die deutsche Spieleindustrie, habe mit einem Spiel angefangen, das heißt Ragnog Online vielleicht erinnert sich, der ein oder andere noch aus alter RTL2-Werbung, Aller-Player und Co. Da hing ich mit drin, habe dann noch ganz viele andere Sachen gemacht von DC Universe Online, über ganz viele

kleine Mobile Games, EverQuest und ja, im Laufe der Zeit sind da über 40 Spiele hinzubekommen. Und

als Markus mich dann gefragt hat mit, hey, möchtest du mit mir ein Studio gründen? Und ich meine, ja klar, aber wir sollten uns noch jemanden holen. Und dann war direkt klar mit, hey, wir brauchen jemand wie Hauke. Und dann haben wir halt Hauke gefragt, ob er jemanden kennt, die uns helfen kann. Und ja, dann hat Hauke sich sicherlich gedacht mit, ne, das lasse ich keinen anderen machen, das mache ich direkt selbst. Ja, so ähnlich war es. Also es war auch so die Zeiten, die ich halt selbstständig super viel gemacht habe. Und dann kamen eben die beiden auf mich zu. Am Anfang war auch noch gar nicht so klar, was das werden soll. Deswegen erstmal so allgemeine Vorstellung macht, glaube ich, Sinn. Denn dass das Ultra-Core ist und dass man mich eventuell das pen and paper kennt, spielt natürlich eine Rolle. Ich tingel seit ein paar Jahren durch die deutsche Medienlangenschaft. Also macht es jetzt auch schon, ich glaube, es werden jetzt auch bald

15 Jahre oder so, die ich in den deutschen Medien unterwegs bin. Hab angefangen bei MTV Game

[Transcript] GameStar Podcast / Was WoW für Online-Rollenspiele war, soll Coreborn für Survival werden

One,

daraus wurde Rocket Beans TV, war in der Zwischenzeit dann mal öffentlich rechtlich aktiver, verschiedene Fernsehsendungen geschrieben, Apps gemacht, dann Indie-Games mitgearbeitet und

und und und und und und und und und und über die letzten Jahre eben immer mehr und mehr vorall

narrativ gearbeitet. Also Kreativprojekte irgendwie betreut von Anfang bis so, das funktioniert zum ersten Mal und bin so dann auch hier reingerutscht quasi und irgendwann kam erst die Entscheidung, dass vielleicht dieses Universum ein ganz gutes Universum für die Idee ist, die wir haben, denn wie Marco schon gesagt hat, irgendwie war uns, glaube ich, allen klar, was wir für ein Spiel bauen wollen, aber was zu diesem Spiel passt und was genau das wird, hat sich erst als dieses Team dann auch Bestand weiter auskristallisiert.

Ach so, also die Story, die gab es tatsächlich schon im Vorfeld. Die habt ihr euch nicht extra für das Spiel ausgedacht. Also vielleicht, wir wissen jetzt schon, es ist ein Survival-MMO, was genau die Gameplay-Mechaniken an dahinter sein werden, wenn wir auch noch näher drauf zu sprechen kommen,

aber vielleicht könnt ihr einmal so grob umreißen, was ist denn überhaupt die Welt, wo befinden wir uns, was ist die ganze Story dahinter? Wir befinden uns in Tormentosia. Tormentosia ist eine Fantasy-Welt,

in der potenziell alles möglich ist. Irgendwann bestand die Welt mal aus unzähligen Reichen, also wirklich Hunderte von Reichen, in denen leben Zwerge, die alle Maschinen mit Bier antreiben, Hecker-Vampire, die so Lochkarten mit den Szenen beißen, aber auch Dinosaurier. Es gibt alles, es gibt von Steampunk über irgendwie Gothic, über Vampire und jede Form von Fantasy kann man sich alles vorstellen. Und die Welt wurde jetzt angegriffen von Sorgoth dem Verschlinger und nach und nach sind all diese Reiche quasi gefallen und immer mehr von diesen Völkern mussten quasi weichen, bis sich dann sechs dieser Völker zusammengeschlossen haben und gesagt haben, wir müssen irgendwas machen, sonst endet das hier, es ist unmöglich das aufzuhalten und haben den Ultrakor gebaut. Und der Ultrakor ist ein riesiger Schildgenerator, der in der Mitte des noch bestehenden Reiches jetzt steht und so eine Kuppel quasi wirft oder zumindest so eine Art Schild wirft, unter dem diese Reiche eben noch existieren und im Spiel müssen wir jetzt quasi rausgehen und nach und nach diese Welt zurück erobern, diesen Kern immer weiter stärken, Ressourcen wieder sammeln, die Gegner weiter zurück drängen und diese Welt quasi wieder bevölkern, nachdem sie verloren galt oder nachdem man dachte sie sei verloren. Okay und man kämpft

dann quasi immer gegen diesen Sorgoth, also der ist quasi der Oberbösewicht und der seine Schergen

dann immer aussendet oder wie kann ich mir das genau vorstellen? Genau, ich mache so kurz wie es geht, so eine Editor, die grundsätzliche Idee für diese Welt ist so ein Sammelsurium aus Ideen über die Jahre. Also ich hatte eben schon mal gesagt, ich habe über die Jahre ganz viele Welten geschrieben und immer wenn irgendwas so abgefahren oder zu witzig oder zu irgendwie so wirkte, als ob das seine eigene Welt verdient, habe ich das so ein anderes Dokument gepackt und das über die Jahre da alles geparkt und irgendwann habe ich mal ein Artikel gelesen, dass alle Autoren viel zu verliebte in ihre Werke sind und wir nehmen das alles viel zu ernst und Fantasy-

[Transcript] GameStar Podcast / Was WoW für Online-Rollenspiele war, soll Coreborn für Survival werden

Werke

sind immer total dick und da ist der Baum Octrasul, wo das Volk der Jungur das Goksal festfeiert und das sind halt einfach nur ein paar Typen, die eine Party unter einem Baum haben. So und habe dann gedacht, ja vielleicht packe ich einfach einen Namen an dieses Universum und ich schmeiß meinen Ego aus dem Fenster, es geht nur darum, dass das Spaß macht, es mir völlig egal ob irgendwer

denkt, dass das nicht originell ist und dachte ja, was ist denn so das krassste, was es gibt nicht so Hardcore, na ne, er muss mehr gehen auch und so und irgendwann ist das so Ultracore, das ist richtig viel, das ging richtig drüber, genau die Welt muss dann auch irgendwie, die Welt ist schrecklich, der ist jetzt so Tormentosia, weil ich dachte die Welt ist so absurd, die muss sich selber ernst nehmen, damit sie lustig ist. Also alle in dieser Welt, für die ist das völlig normal, dass ein Hackervampir mit einem Roboter neben einem Saurier sitzt. So und so ist es dann quasi gekommen, dass irgendwann, als wir dann zusammensassen und gesagt haben,

was machen wir, wurde diese Welt halt vorgeschlagen irgendwann und diese Welt braucht aber so ein

einendes Element und das ist auch diesen Penaltype und das ist Sorgoth, ich dachte ich brauche einen

Bösewicht und dieser Bösewicht ist so ein gesichtsloses riesiges Wesen, das in diese Welt gekommen ist und der speit jetzt die ganze Zeit so Govkin aus und gegen die kämpft man, gegen Sorgoth, gegen die Korruption, die er in diese Welt bringt, also er korrumpiert die Welt so nach und nach und seine Govkin. Also wir wissen nicht genau, wie er aussieht, wer ist, woher er kommt, er ist einfach da und es kann natürlich auch so viel für Fantheorien. Das interessiert mich tatsächlich auch noch mal sehr stark in wie weit eigentlich dieses ganze Konzept von Pen and Paper und auch Comics, da gucke ich auch mal in deine Richtung Markus auch euer Konzept

ist um tatsächlich den Leuten auch das Spiel schmackhaft zu machen, weil ich habe gesehen auf eurer offiziellen Webseite, habt ihr auch so einen kleinen Comicstrip veröffentlicht, der so ein bisschen die Vorgeschichte auch erzählt, kann ich übrigens sehr empfehlen, der ist sehr süß gemacht, ich habe mir vor dem Gespräch auch einmal ganz schnell angeguckt und auch dass eben das

Pen and Paper dazu, man kann da ja auch das Dokument dazu runterladen, also quasi die Geschichte selber auch im Pen and Paper dann spielen, so wie ich es verstehe, ich habe es mir jetzt nicht mehr runtergeladen, aber so habe ich es verstanden. Wie sehr ist das eigentlich für euch Konzept auch im Marketing? Also es gibt zusätzlich zu dem Comic gibt es auch noch einen Story Trailer, kann ich auch sehr empfehlen, der das alles nochmal sehr gut darstellt, was Hocke auch gerade schon erzählt hat. Ich glaube es war uns wichtig ein Survival-Spiel zu machen, was so eine richtig coole Fantasy Story hat und deswegen wollen wir über den Trailer und auch über das Comic und auch über das Pen and Paper Adventure so ein bisschen das Setting setzen, es ist aber jetzt nicht so dass du ein Spiel spielst, das sehr storylastig ist in sich, also spielst nicht Quest die ganze Zeit etc, sondern das Spiel an sich vermittelt dir einfach diese Story über die Umgebung, ich glaube Hocke nette ist auch Environmental Storytelling und so ein bisschen das ganze, was du da erlebst und das es eben Coreheim gibt mit diesem Ultra Core etc und deswegen war es

[Transcript] GameStar Podcast / Was WoW für Online-Rollenspiele war, soll Coreborn für Survival werden

wichtig, dass wir irgendwie so die Szene setzen, aber für uns ist das Spiel selber jetzt dann bist du natürlich selber derjenige der das alles vorantreibt und verfolgst jetzt nicht so eine klassische Quest Storyline, aber ich glaube das für den Übergang von der IP ist auch vielleicht wichtig einmal zu sagen, wir haben ursprünglich dieses Spiel uns überlegt, weil die Idee von, ich komme nachher auch noch zu kommen, war eigentlich Survival 2.0 zu bauen, weil wir, also ich habe bestimmt 40, 50 Survival Games geluncht auf der Operating Seite, auch so Sachen wie Conan Exiles,

Valheim und so weiter und meiner Meinung nach sind diese ganzen Spiele so ein bisschen vor 10 Jahren

hängen geblieben, was so die Multiplayer-Player-Funktion angeht, das heißt so Server-Browser muss halt

irgendwie wissen, ich spiele auf Server 4727, EU West PvP Only und das wollten wir so ein bisschen aufbrechen und sagen, es soll eher so sein wie einem Dauntless oder Fortnite, du kommst rein, du wirst in der Welt zugewiesen, kannst da spielen, kannst loslegen, die Connections machst du im Grunde über ein freundesystem etc und hast das alles ein bisschen moderner, können wir nachher glaube ich nochmal mehr ins Detail reingehen, was da das Spiel wirklich alles versucht anders zu machen und danach kam erst die Idee, da könnte man doch dieses Ultra-Core-Universum mit reinnehmen,

das heißt genau, dann haben wir im Grunde überlegt, okay, welche Punkte kann man setzen, welches Gameplay das das Universum mit rein nimmt, dann gibt es eben diese Relay Tower etc, jetzt nicht hauke, vielleicht willst du da ein bisschen reingehen, wie die Story dann auch im Spiel nachzunehmen ist. Genau, wir haben das ursprüngliche Pen and Paper, spielte ja so 200 Jahre nachdem dieser Core war in dieser Welt, die schon so ganz ausgeformt ist und wir haben dann gedacht, wie schaffen wir es denn, dass wir in dieses passive Storytelling meiner Meinung nach braucht so Eckpfeiler und das fehlt glaube ich auch eben manchmal Survival Games, aber zum Beispiel

Conan hat das sehr gut gemacht, ich weiß wer ich bin, ich weiß was mein Platz in dieser Welt ist, ich habe Bedeutung und wenn ich Dinge finde, suche ich nach meiner Bedeutung für diese Dinge und

wir haben eben eben gesagt, ich will irgendwie schon auch ein Held sein, aber einer von vielen, alle sind wie ich, ich bin nicht der Beste, nicht der Größte, sondern ich bin einer von vielen, die wichtig sind und daher kam dann eben auch diese Idee, ich bin Coreborn, ich bin quasi einer der ersten, die wieder in die Welt gehen, spielt keine Rolle mehr welches Volk ich bin, wo ich herkomme, sondern ich gehe gemeinsam mit anderen raus um diese Welt wieder zu bevölkern und darüber

kam dann eben auch die Idee, was wenn dieser Schild auch essentiell mit mir verknüpft ist, ich bin der Grund, dass dieser Schild immer größer geworden ist über die letzten zig Jahre und dass diese Welt zurückerobert wird und das tue ich zusammen mit anderen für andere und wir formen

eine neue Gesellschaft, weil auch das glaube ich so ein essentielles Ding ist, dass ein Survival Game Spaß macht, dass wenn man auf dem Rollenspiel-Server zum Beispiel guckt, sich soziale Strukturen formen, selbst auf PvP spielen ist das so, es gibt diesen Klaren und den Klaren und ich habe irgendwie, habe Hierarchien und Rivalries und das wollten wir aber in einer Form, die eben

[Transcript] GameStar Podcast / Was WoW für Online-Rollenspiele war, soll Coreborn für Survival werden

zugänglicher

ist, wie Markus schon gesagt hat, ohne dass ich wissen muss, auf welchem Server zu welcher Uhrzeit,

sondern ich drück Play, da sind Menschen und mir wird deren Content angeboten, um mit ihm zu interagieren, aber ich muss nicht, aber das Game Design treibt mich halt immer wieder dahin und auch die Welt im Narrativ macht klar, das sind meine Freunde. Wenn ich den begegne, ist das gut, immer und wenn ich mit denen mehr mache, wird es nur noch besser. Ich finde das auch sehr spannend,

was du gerade gesagt hast auch, Markus, mit dem Punkt, dass Survival Games irgendwo auch ein bisschen hängen geblieben sind. Wir hatten tatsächlich, ich glaube, letzte vorletzte Woche sowas auch die Diskussion innerhalb der Redaktion, dass wir so überlegt haben, gibt es eigentlich im Survival Genre sowas wie das World of Warcraft für MMORPGs ist. So dieses eine Game, wo man sagt,

das hat wirklich irgendwie das Genre vorangetrieben, das ist jetzt das, was jeder spielt, was jeder kennt,

was vielleicht auch schon mal Oma oder Opa irgendwo gehört haben, weil es einfach so groß und geläufig

ist und da wird mich halt vor allem auch deine Meinung interessieren, René, weil du eben auch schon so viele Jahre mit dabei bist, wie du da aktuell so den Stand vom Survival Genre siehst, weil wenn mir schon jemand ein Survival Spiel baut, so wie ihr das macht, dann möchte ich auch wissen,

was euer Grundverständnis vom Genre ist. Also gerade im Survival Bereich ist es halt so schwierig, wenn du mich nach dem WoW fragst, ist es, glaube ich, die Antwort relativ einfach Minecraft. Und wir haben auch relativ früh uns damit auseinandergesetzt, was sind denn so Einflüsse, worauf achten wir, was gucken wir uns an? Und da haben wir uns relativ viel beeinflusst, ein Minecraft, ein Valheim, Conan X ist auch etwas, was uns massiv beeinflusst hat, vom Storytelling und wie wir die Welt gestalten wollen. Und was uns da vor allem aufgefallen ist, die Games, die hängen bleiben, die haben eine Sache gemeinsam, sie haben kein PvP.

Wenn man schaut, gerade in Scam ist riesig, aber wenn man über Scam redet und wenn man über PvP in Scam redet, dann ist das nie positiv. Das gehört leider auch zur Wahrheit damit zu, dass bei Survival Games immer PvP nicht als was Positives empfunden wird, sondern eher so mit nerviges Beiwerk. PvP ist cool an sich. Ich bin durchaus jemand, der durchaus gerne auch PvP spielt. Wenn es passend gemacht ist, wenn es gut gemacht ist und PvP ist dann halt leider oftmals halt einfach so dieses und fällt nichts mehr ein. Wir brauchen irgendwie Content, lasst uns PvP reinpacken. Und das ist halt leider dann Schade. Und das war halt für uns auch so so wichtig. Aber ja,

das war so so große Inspiration, haben wir da auch gezogen. Wir haben auch ehrlicherweise Inspiration aus ganz anderen Genres gezogen, weil wir auch darüber gesprochen, so Weiterentwicklung,

was auch ganz viel fehlt ist, wie connecte ich Spieler? Fortnite macht das hervorragend, aber auch Spiele wie Dauntless machen das hervorragend. Destiny, dass sie eigentlich sehr traditionelle, in sich geschlossene Communities, weil sie einfach, du hattest deinen eigenen Betten, Battlefield Server, du hattest deinen eigenen Counter-Strike-Server. Und diese, diese Spieler

[Transcript] GameStar Podcast / Was WoW für Online-Rollenspiele war, soll Coreborn für Survival werden

haben es rausgezogen und Communities drum herum gebildet, dass du permanent andere Spieler getroffen

hast, dass du permanent irgendwie mit anderen connectest. Das heißt, man hat so ein bisschen das, was du so in MMORPGs hattest, genommen, dieses Zusammenspiel, andere treffen, durch andere motiviert werden, übernommen und daraus dann was Neues gebaut, was Interessantes gebaut, sei es Battle Royale, sei es wirklich Dauntless mit Ramsgate, Social Hub, gleich auch bei Destiny's, wo du halt einfach die ganze Welt getroffen hast. Das ist auch das, was wir tun wollen. Du wirst bei uns halt die ganze Welt treffen können. Alle, die Coreborn spielen, werden sich in Coreheim treffen können. Und das ist halt uns auch wichtig, Handel betreiben können. Das wird nicht irgendwie

mit deinen fünf Freunden auf irgendeinem Server alleine spielt, sondern wirklich auf alle Spieler Zugriff hast und mit allen interagieren kannst. Das war uns halt auch sehr wichtig.

Ich hatte es auch gesehen, also ihr plant ja definitiv überhaupt kein PvP. Also ihr möchtet ein reines PvE-Spiel sein. Und was da tatsächlich immer wieder eine Schwierigkeit ist, also ja, PvP in Survival ist sehr schwer, weil es oft dann genutzt wird für, okay, jemand kommt neu in das Spiel rein und dann gibt es immer wieder Trolle, die sich dann Spaß daraus machen, neue Spieler einfach vom Startgebiet wegzuklatschen und Power-Gilden quasi ergeben sich dann auch in diesen Spielen. Also haben wir auch so beobachtet, sehr, sehr, sehr viel Probleme da. Beim PvE, rein PvE, gibt es wiederum dann immer die Schwierigkeit. Okay, wie können wir gewährleisten, dass genug Content nachgeschoben wird, dass die Leute auch wirklich dauerhaft was zu tun haben? Weil PvP dann ja zum Beispiel auch ganz gerne genutzt wird für die Überbrückung, wenn gerade mal

eine Content-Flaute da ist. Weil bisher hat es zumindest, es sei denn, es ist halt so was wie Fortnite, die sehr eingeschränkt, sag ich mal, arbeiten und sehr schnell auch Content nachliefern können, ist das für so Spiele, die ihr plant, dann teilweise doch schwieriger, neue Events einzuführen,

neue Quests einzuführen oder was auch immer man da, oder ihr euch da so vorgestellt habt, wie geht ihr daran an dieses ganz große Problem Langzeit-Motivation bei PvE?

Ich glaube, da muss man einmal so ein paar grundsätzliche Verständnis dingegeben. Wir haben keine Quest. Es gibt keine Quest zu unserem Spiel. Wir sind kein MMORPG. Wir wollen keins sein und wir gehen ganz gezielt, gehen wir nicht die Content-Schleife ein, die MMORPGs machen, weil wir eben schon gesagt, also was wir gemacht haben ist uns hinzusetzen und sagen, was ist das grundsätzlich Rezept von Survival Games, die wir gut finden? Und dazu gehören eben auch PvP-Spiele

wie Rust und Co. Dazu gehören Conan Exiles, Minecraft und, und, und, und. Und was die sehr gut machen ist, meiner Meinung nach, zum Beispiel Rust ist so eines der positiven Beispiele, die man da, glaube ich, hervorheben kann. Regelmäßige kleine Content-Updates, die aber dadurch, dass es player-generated Content ist, einen großen Einfluss auf den Gesamt-Content haben. Also einzelne Bauteile hinzufügen, in einem Spiel, den ich Häuser bauen kann, macht einen viel größeren Impact, als sechs Monate zu warten und ein neues Riesen-Update mit zwei großen Baus sets einzuführen.

Und wir haben von Anfang an unseren ganzen Content auf Seasons ausgelegt, so wie dann Learning aus einem anderen Genre, in dem wir gesagt haben, was Shooter sehr gut machen. Und das für mich

[Transcript] GameStar Podcast / Was WoW für Online-Rollenspiele war, soll Coreborn für Survival werden

Fortnite, viele sagen, man Fortnite ist so gut darin, Content auszurollen. Fortnite ist meiner Meinung nach unglaublich gut darin, Content wegzuerwerfen. Content, sie sind so gut darin, Dinge aus ihrem Spiel zu streichen und den anderen oder gleicher vorm später wieder zurückzubringen,

damit sie sich wieder frisch anfühlen und nach einer Veränderung des Grundrezeptes. Und genau das Gleiche tun wir. Wir haben Events, das ist bei uns was Ähnliches wie Quest. Sich gerne bestimmt, oh, da passiert was. Ich kann mit dem, mit der Umgebung interagieren, das mit anderen Bereichen im Spiel verknüpft. In einem Zuhause, mit meinem Loot, mit meiner persönlichen Erfahrung.

Diese Events sind aber nicht immer offen. Das ist so der erste. Wenn ich zehn davon habe, dann sind davon vielleicht fünf heute aktiv, fünf morgen und übermorgen zwei von den ersten und drei von dem zweiten. Und wenn wir jetzt ein neues Event ausrollen, fühlt sich das halt, ist das viel weniger Arbeit für uns, ein Event zu bauen, weil wir nur dieses eine Ding bauen müssen und nicht zehn neue bauen müssen. Wir müssen kein gewaltiges Content Update ausrollen. Wenn wir ein neues Schwert reinbringen, ist das für uns ein Content Update quasi. Das ist für uns dann quasi eine Season. Und alle unsere Content Pieces sind so gebaut. Und dazu kommt, dass wir drei wesentliche Hauptaspekte haben. Das eine ist unsere Survival Map. Das ist klassisches Survival Spiel. Du baust ein Town, heißt das bei uns, indem du dich quasi in der Welt verewigst und mit anderen zusammenspielen kannst. Das hat auch Retention Mechanismen. Darüber können wir später mal reden. Dann gibt es den Social Hub. Das ist bei uns Chorheim, die Hauptstadt, wo ich mit allen Leuten interagieren kann, handeln kann und mit ihnen irgendwie Minispiele spielen, aber vor allem auf Adventures gehen. Und das ist der dritte Aspekt. Adventures sind sowas ähnliches wie Dungeons im jetzigen Fall. Aber man muss sich das eher vorstellen als so instanziierte kleine Abenteuer. Das kann sein, dass ich da reingehe und ich spiele Dungeon, wie ich das aus einem MMO kenne, kann aber auch ein kleines Rennspiel sein,

kann theoretisch ein Battle Royale sein oder einfach eine Farm Map, auf der ich gegen die Zeit oder sogar gegen andere Teams farmen muss. Und das ist dann in irgendeiner Form kompetitiv, aber eben nicht PvP. Und wir haben diesen Content so angelegt, dass wir den reinton, raustun können, aber vor allem erweitern können, wann immer wir wollen. Wenn ich jetzt in so ein Adventure bin, dann ist dieses Adventure eben nicht in Dungeon, dass ich immer und immer wieder

in der gleichen Form spiele, sondern die Bosse sind jedes Mal anders. Und wenn ich da reingehe, ist das, was wir jetzt zum Beispiel für die Early Access entwickeln, ist ein Hortmode. Und denn die gibt es verschiedene Locations auf dieser Map. Und diese Locations sind jedes Mal unterschiedlich, sodass jedes Mal, wenn ich reinkomme, sich das anders spielt. Ich weiß nicht nur nicht, was meine Gruppe dieses Mal mitbringt, sondern auch, was mich erwartet, wenn ich reingehe. Und ich muss

meine Strategie jedes Mal anpassen. Und darüber wollen wir unseren Content erstens widerspielbar machen. Zweitens verlängern wir ihn dadurch, dass wir ihn nicht einfach immer zur Verfügung stellen

und sagen, hier ist er, ist dich dran satt, bis es dir zum Hals raushängt und dann ziehst du weiter. Und drittens ist für uns eben auch so, dass uns bewusst ist, dass Player Generated Content,

[Transcript] GameStar Podcast / Was WoW für Online-Rollenspiele war, soll Coreborn für Survival werden

den PVP erschafft, ist nicht PVP exklusiv meiner Meinung nach. Also dem Town von jemandem beitreten,

ist genauso Player Generated Content wie das Town von jemandem zerstören. Nur eins von beiden ist für uns beide eine gute Erfahrung und das andere ist das Town von jemandem zerstören. Und ich glaube, das ist das, was essenziell meiner Meinung nach viele Spiele zurückhält, dass sie diese grundsätzlich so große Designentscheidung PVP treffen müssen, um ihren Content zu strecken. Und ich spiele super gerne PVP Survival, ganz viel Rust geliebt und habe ex, also exzessiv PVP gespielt, aber irgendwann auch gemerkt, dass das eine ziemlich große Entscheidung ist, die alles im Spiel diktiert. Ich kann keine Wand mehr nur machen, weil sie schön ist, sondern sie muss immer competitive viable sein. Und bei Rust geht das soweit, dass eine Tür kein Loch in der Tür haben kann und wie eine Clothür aussehen, weil man dann durchgucken kann und ein Vorteil im Spiel hat, weil man durch eine andere Tür nicht durchgucken konnte. Und das muss dann geändert werden. Und

bei uns können wir einfach entscheiden, wo das Fenster ist und wo das, weil das nicht kompetitiv ist, im Sinne von sich messen. Und ich glaube, das ist so wichtig, also es ist jetzt sehr weit ausgeholt, aber so versuchen wir zu sagen, hey, wir sind kein MMORPG im Sinne von du hast Questlines

und wir bringen dir ewig neue Questlines, aber wir sind auch kein Survival Game im Sinne von ja, und den Content machst eigentlich du und ab und zu geben wir dir mal eine neue Waffe, damit du dich morgen wieder erschießen kannst, sondern widen wir den Server, was überhaupt nicht

abfällig gemeint ist. Es ist eine super Art sein, Content zu extenden, aber das ist eben nicht, was wir wollen. Wir wollen Emotionen nehmen in deiner Base und transferieren die auf deine Gameplay-Erfahrungen, damit ihr dir mehr Freude bereitet. Ich finde das auch gut, dass du soweit ausholst. Dafür sitzen wir letztendlich auch hier, um einfach auch ein besseres Verständnis dafür zu bekommen. Wie genau stellt ihr euch das denn dann vor, wenn ich jetzt zum Beispiel nach Town von jemandem beiträte, da muss es ja trotzdem auch irgendeine Art von dann gemeinsames Regelwerk geben, mit sich sag mal, du möchtest, dass das Haus blau ist, ich möchte aber, dass es rot ist. Kann ich das einfach ändern oder gibt es halt auch Möglichkeiten, dass ich sage, nee, in meiner Town muss ich erst Sachen genehmigen, weil da liegt auch sehr viel Streitpotenzial. Aber das ist die Idee. Also ich glaube, das kann René vielleicht etwas zu sagen, weil das ist letztlich ein Guildmanagement, wie er das aus 100 Projekten kennt. Ja, also das ist dann recht im Management. Wie viel Freiheit gebe ich, gebe ich Leuten. Wir haben uns auf den Finale bezeichnet und noch nicht festgelegt, also der Town Gründer oder Bürgermeister, wie auch immer wir es dann nennen wollen, legt fest, welche Rechte er an die Bürger gibt. Darf ich Häuser umgestalten? Darf ich da irgendwie einen Anbau machen? Kann ich das farblich ändern? Und da ist dann frei. Das kann dann halt von Leuten

sein, die das komplett frei geben, hin bis zum deutschen bürokratischen Weg mit. Ich muss erst mal irgendwie dann mehr zum digitalen Bauamt gehen und mir erst mal einen Antrag gegeben lassen,

muss es genehmigen lassen. Schön mit dem Passierschein durch, ne? Passierschein abend 30. Genau. Und bitte,

[Transcript] GameStar Podcast / Was WoW für Online-Rollenspiele war, soll Coreborn für Survival werden

alle Dächer müssen gleich aussehen. Also von der Rasenhöhe können wir vorgeben. Du kannst halt in so vielen Towns spielen, die haben unterschiedliche Regelsets und das löst und ein Teil der Probleme, so blöd das klingt, das ist Teil von Player Generated Content. Wenn ihr euch nicht einig seid, müsst ihr es halt zweimal bauen oder dann gehst du halt und machst ein weiteres Town auf mit neuen Leuten und das ist ja gut. Es ist für uns jedes Mal eine Chance, dass du wieder eine Neu-Spielerfahrung machst. Ja, also da ist Community auch ein sehr starkes Schlagwort und wir haben es ja hier und da immer mal so ein bisschen angekratzt über den Player Generated Content, Streitigkeiten, Freundschaften, die stehen können. Ich habe gesehen, dass ihr schon sehr eng eigentlich mit den Leuten zusammenarbeitet. Also ihr habt ein Discord Server, wo ihr euch schon mit Leuten austauscht, die Interesse haben. Ihr zeigt schon relativ viel von der Alpha. Also man darf eure Alpha ja auch, die jetzt zum Zeitpunkt der Aufnahme in ein paar Tagen startet, darf man ja glaube ich auch streamen, wenn ich es richtig gesehen habe. Also ihr wollt einfach alles jetzt zur Alpha schon zeigen. Also warum habt ihr euch entschieden so früh, die Leute schon mit an Bord zu holen? Weil das kann ja auch, sag ich mal, teilweise auch wieder für Probleme, Konflikte sorgen. Aber ihr seid jetzt halt diesen Weg gegangen oder möchtet ihn gehen. Wie kam es dazu? Also da waren von Anfang an offener. Ich glaube, wir haben, glaube ich, ab Tag 1 haben wir quasi kein Geheimnis draus gemacht. Also wir haben seit der Discord existiert, haben jeglichen Prozess geteilt. Man hat gesehen, wie sich unser Prototyp entwickelt hat. Und wir haben sehr transparent auch gemacht quasi diesen Weg von, das ist die Prototypen-Idee zu dem, was wir jetzt bauen. Man hat Teilharm können, wie wir Assets für Spiel gebaut haben, wirklich 3D-Modelle. Für uns war das extrem wichtig, weil wir gesagt haben, mit dieses sehr typische Games-Industrie-mäßig, was ich auch sehr lange gemacht habe. Wir schließen uns jetzt mal so ein paar Jahre weg, kommen dann so irgendwie drei Monate vor Launch raus und sagen, hey, guck mal, wie toll hier alles ist. Und sind dann überrascht, dass irgendwie keiner es mag. Das war ein Problem für uns. Und wir haben gesagt, nee, das wollen wir anders machen. Wir wollen Leute mitnehmen. Wir wollen transparent sein. Wir wollen sagen, so sieht es aus. Das sind gegebenenfalls die Probleme und direkt zuhören. Wir kriegen jetzt schon so viel Feedback mit, hey, wieso macht ihr nicht das? Und Spieler haben schon viel Einfluss auf unser Spiel durchaus genommen, mit vielen Kleinigkeiten, sei es rund um Usability, sei es auch mit Ideen rund ums Gameplay. Und das ist einfach wichtig. Wir wollen ein Spiel für Spiel entwickeln. Ich meine, ja, wir sind eine Firma. Ja, wir machen das jetzt nicht hier so aus Spaß an der Freude. Aber wir sind alle Gamer. Wir wollen das, weil wir Leute haben wollen, die unser Spiel mögen, die unser Spiel wirklich lieben, die das Spiel gerne spielen und nicht nur irgendwie einmal einloggen, feststellen mit, nee, ist nicht mein, sondern wirklich da Wochen, Monate, hoffentlich Jahre ihrer Zeit rein investieren und dann halt wirklich Spaß dran haben. Und dafür musst du halt wirklich mit ihnen zusammen

[Transcript] GameStar Podcast / Was WoW für Online-Rollenspiele war, soll Coreborn für Survival werden

das bauen. Ansonsten funktioniert es nicht. Wie groß ist euer Studio eigentlich aktuell? Also mit wie vielen Leuten entwickelt ihr? Und wenn man jetzt vielleicht das Turm rum auch noch mitzählt, Marketing, Publishing, also wie viel seid ihr aktuell? Das ist alles das Studio. 35 sind wir aktuell? Richtig? Ja, ich glaube 32 fest angestellte und dann noch ein paar, sie so Freelands oder Halbtags. Weil das Discord gerade erwähnt, hast du auch ganz 20 von denen sitzen gerade im gleichen Discord Server. Also es ist vielleicht auch ganz immer interessant zu wissen, der Discord Server ist auch unser Voice Tool. Also auch unser Team ist so aufgebaut, dass wir nicht wollen, dass unser Team alleine agiert und das wird nur gefiltert, weitergegeben, sondern unser Team liest all die Posts auf diesem Discord. Das ist der gleiche Discord. Also Community und Team, das ist schon eine Bubble und nicht zwei verschiedene, wo dann immer ein Filter dazwischen sitzt. Auch das war eine bewusste Entscheidung von Anfang an. Business ist ja auch immer so eine Sache. Deswegen ist natürlich auch immer sehr spannend zu erfahren, wie soll das Ganze denn überhaupt finanziert werden? Weil ihr könnt natürlich euer Spiel auch nur weiterentwickeln und vielen Leuten Freude bereiten, wenn es letztendlich aber auch für euch sich dann irgendwie trägt. Also was sind da aktuell die Pläne oder wie sieht aktuell jetzt momentan noch die Finanzierung aus? Also wir Gründer haben vorfinanziert den Prototypen. Das waren ein paar Hunderttausend Euro und dann haben wir eine Siegrunde, also eine Finanzierungsrunde über Gryffind Gaming Partners gemacht. Das ist aktuell der größte Games Venture vor, den es gibt. Die haben sozusagen letztes Jahr im April die Siegrunde mit uns gemacht und sind dann quasi mit dem Budget in die Vollproduktion gegangen. Wir waren zu sechst letztes Jahr im April, haben dann quasi Studio aufgebaut, auf die jetzt, glaube ich, 32 Fest angestellten. Auch schon mit Bert bedacht auf das Thema Content. Das ist vielleicht auch noch was, wo wir darüber reden sollten, nachher so produzieren jetzt schon, dass wir live werden. Das heißt, wir machen jetzt schon zwei wöchentliche Content-Updates quasi intern. Wir haben auch verschiedene Teams aufgebaut, die quasi in Zyklen arbeiten, sodass ein Team quasi fixmentaint, ein Team quasi schon den nächsten Content baut, weil das ganze Spiel von Anfang an als Live-Service gedacht war. Wir wollen auf jeden Fall, dass Leute sich, sag ich mal, investieren in dieses Spiel, weil sie wissen, es passiert mehr. Deswegen wollten wir auch sehr früh rausgehen mit dem Ganzen, weil einfach wollten das unsere Community, die Leute, die Fans von Corbons sind, einfach verstehen, dass das was ist, was sich entwickeln wird über die nächsten fünf Jahre. Und ich fand auch dein WoW-Beispiel vorhin ganz nett. Das ist tatsächlich unsere Vision. Also unsere Vision ist, dass wir so einen Footprint im Survival-Genre haben, wie diese großen Spiele, über die wir geredet haben, dass wir quasi wirklich so jemand werden können. Visionen sind immer groß gedacht, ob wir soweit kommen, sei mal dahingestellt. Aber das ist tatsächlich, dass wir wollen so einen Impact haben auf diese Genre. Deswegen haben uns auch sehr viel überlegt, was sehr nicht untypisch für das Genre ist, aber noch nicht gemacht wurde. Genau. Und der Early Access Release, der dieses Jahr stattfindet, ist dann quasi das nächste Finanzierungsmittel, um dann quasi auf den Weg soweit zu kommen, dass wir hoffentlich

[Transcript] GameStar Podcast / Was WoW für Online-Rollenspiele war, soll Coreborn für Survival werden

zehn Jahre lang dieses Spiel entwickeln und betreiben können. Das ist doch für uns alle der Plan. Wir wollen tatsächlich nicht das Spiel bauen und in zwei Jahren quasi das nächste Release, sondern möchten eigentlich, wenn es die Community uns erlaubt, in Form von Umsatz natürlich dann auch dieses Spiel wirklich eine ganze Dekade betreiben und größer machen können, so dass es irgendwann

so groß ist, wie die genannten Spiele. Ja, man muss ja auch sagen, dass wirklich sehr viel Potenzial einfach in dem Genre liegt, was auch noch nicht so ganz abgeschöpft ist. Also das merkt man

ja auch immer wieder an den Releases, die wir jetzt in den letzten, sagen wir mal, zwei, drei Jahren so hatten. Jetzt ganz aktuelles Beispiel, Suns of the Forest, geht sofort auch durch die Decke, auch auf Twitch sofort super beliebt. Wir hatten Valheim, habt ihr ja auch schon erwähnt, was auch auf einmal da war und riesig beliebt war. Rust genauso, was ich da auch ergeben hatte, alleine auch über die ganzen Streamer und Streamerinnengruppen, die sich zusammen getan haben und

dann eben auch zusammen Server hatten. Also es liegt einfach sehr viel da, aber meistens verschwinden

diese Spiele dann auch relativ schnell wieder im Nichts. Meistens kann man so zwei, drei Monate rechnen, wo sie dann wirklich im Hype sind und dann wird es immer schwierig. Was glaubt ihr, woran das genau liegt? Ja, also eins ist sehr offensichtlich. Es ist halt, es ist da und dann wartet man und wartet man und wartet man auf das erste Update. Valheim hat jetzt was gebraucht, fast ein Jahr bis zum ersten Content Update und das ist halt eine Menge Zeit und das war halt auch für uns der Ansatz zu sagen, wir wollen halt eben nicht hingehen und jetzt irgendwie dann so lange warten, deswegen bringen wir jetzt auch nicht alle Nationen auf einmal, weil das hätte jetzt bedeutet mit okay, wir beschließen uns jetzt nochmal irgendwie noch ein Jahr oder gar mehr ein, sondern sagen, okay, es kommt jetzt die erste Nationen und dann habt ihr relativ schnell die zweite Nationen und dann habt ihr relativ schnell die dritte Nationen, sodass wir konstant, wenn ein Spieler quasi an diesem Punkt ist, wie sie dann bei Valheim zum Beispiel waren, nach einem oder zwei Monaten, zu sagen mit so und was mache ich jetzt und dann stehen wir damit, ja, dann guckt ihr halt jetzt die Liquid Melos an oder guckt ihr die Litticke Plains an oder Ash Mountains, als dass wir dann immer was haben, was der Spieler als Neues hat, um das zu erkunden. Das ist auch eins, glaube ich, wenn wir dann wieder zurückgehen, Entwicklung Survival Games, wo Survival Games

einfach noch so ein bisschen in der alten Welt hängen, wo man sagt, okay, das ist jetzt das Spiel und wir sehen uns in einem Jahr oder anderthalb wieder mit dem ersten Update, bis dann viel Freude

damit und es dann auch viel der Mordding Community übergeben hat, dass die dafür sorgen sollen, dass das Spiel am Leben bleibt. Ja, auch eine Form von Generated, Player Generated Content, Mordding,

Modellschwer. Ja, ich glaube es ist auch, also wir haben ja das, was Hocker von beschrieben, das nennt sich Adventures, das ist also wiederholbarer Content, das heißt, spielst ein Adventure dort 30, 40 Minuten, ist ihr Action orientiert und du wirst da drin hochwertige Ressourcen fahren können,

die du gar nicht auf der Survival Map findest. Das heißt, es wird auch Spielmodi geben, die

[Transcript] GameStar Podcast / Was WoW für Online-Rollenspiele war, soll Coreborn für Survival werden

sozusagen dieses Konstante und immer wieder wiederholende Spiel, das eben so ein Fortnite oder dann, wenn du mir auch ein Dauntless erfolgreich macht, haben würdest. Und das sind eben diese Elemente, die wir reinbringen wollten, wo wir gesehen haben, da gibt es Genres, die machen sehr viele Sachen, sehr richtig und Survival ist eigentlich aus unserer Sicht das steckste Genre, das es gibt, weil es einfach ein extrem cool ist, weil du einfach Impact auf die Welt hast. Das kommt damit mit Limitierung. Du kannst keinen, das ist sehr, sehr schwer technologisch, MMO zu bauen, indem du quasi einen Impact auf die persistierende Welt hast. Und da haben wir eben gedacht, okay, wie kann man das zusammenbringen? Und da gehen viele her auch Technologiefirmen, bei denen ich

vorher mal war und wollen halt im Grunde die eiligende Volumich saubauen. Und wir haben gedacht, man

kann es vielleicht auch smart über Gameplay lösen. Deswegen haben wir dieses Survival Server, auf den du mit 30, 40, sagen wir mal, Leuten parallel spielst. Und das ist so die Erfahrung, die du auch von ARK, von Conan hast. Du kennst die Leute, die auf dem Server sind. Es ist eine überschaubare

Größe, es fühlt sich eher kooperativer an. Und dann gehst du aber zum Beispiel in unseren Social Hub und wirst dort jedes Mal mit 100 fremden Leuten gemäht schmecken. Jedes Mal wenn du reingestriest,

einfach neue Leute, die weiter progres sind, die super coole Items haben, die mit dir trading wollen, hast dieses übergreifende Aktionshaus. Technologisch trotzdem nicht sehr schwer, es ist einfach eine kleinere Karte, auf der mehr Leute drauf gebracht werden. Und dann hast du die Adventures, die so klassisch, wenn Dungeon Browser war mal früher das, wir denken da eher zum Beispiel

zum ersten an den Horde Mode, die einfach diese mehr wiederholbaren Content Steine sind. Und dann

ist der Clue, dass du bei Corborn über all diese drei Elemente quasi fortschreitest. Also je stärker, je besser du wirst, desto mehr kannst du im Survival Sandbox Bereich machen, desto vielleicht kommst du in neue Distrikte, in Chorheim rein und kannst eventuell Adventures besser spielen, kommst du in einem Adventure weiter, kriegst du besser einen Loot in einem Adventure. Und du wirst

auch immer ein Vorteil haben, wenn du das A in Gruppen machst. Also wir wollen einfach, dass die Leute diese Dinge zusammen machen dafür gibt es Vorteile. Und dann auch in organisierten

Gruppen. Das heißt zum Beispiel Adventure werden zwei Modes haben. Klassisch Matchmaking, du wirst zusammengewürfelt mit Fremden und ihr könnt was machen. Aber wenn du einen richtigen High End machen willst, dann musst du vorher wirklich mit einer Gruppe, die du geformt hast, entweder in Chorheim oder über deine Freunde da hinkommen und kannst dann viel intensiver in Content spielen. Und so nehmen wir die gleichen Dinge und die quasi immer weiter aufbauen und hervorheben. Und wenn man sich dann vorstellt, dass dieses Konzept dann auch noch bereichert wird mit

eigentlich ein bisschen Content Output und da ist das Beispiel, was René gegeben hat, ganz spannend. Wir

bauen aktuell Ambrust. Das ist ein bisschen Norditalien, da leben die Hedonisten. Und wenn wir

[Transcript] GameStar Podcast / Was WoW für Online-Rollenspiele war, soll Coreborn für Survival werden

die nächste Region bauen, dann gehen wir nicht her und bauen sechs oder neun Monate diese Region, sondern dann bauen wir halt die neuen Sets für das Building aus dieser Region und veröffentlichen die schon nach einem Monat. Und dann bauen wir vielleicht die Karte und veröffentlichen die Karte und dann kommt vielleicht als Letztes dann wirklich die spielbare Rasse rein. Und so wird halt quasi Content nicht lange aufgespart und dann im großen Update rausgekommen ist, sondern immer wieder, dass die Leute halt immer wieder sehen, da kommt was rein. Da gibt es schon Spiele, die es gut gemacht haben. Arke sind schönes Beispiel, zum Beispiel mit den Dinos, gerade am Anfang. Haben die einfach regelmäßigen Dino reingebracht. Leute waren super happy und das Spiel ist wirklich ein tolles Beispiel auch dafür, wie lange und wie groß so ein Spiel werden kann. Wenn man da Konsolen dazu nimmt, dann reden wir da mittlerweile von ein paar Hunderttausend CCU. Also dann ist es wirklich sehr, sehr große Spiele auch mittlerweile. Ich glaube, um die Frage noch abschließend, ich glaube, weil der Saisonstehser Aspekt manchmal so ein bisschen untergeht, weil das wie so ein Detail wirkt. Die Tatsache, dass wir diese Server zuweisen, ist meiner Meinung nach eine der größten Vorteile, die wir gegenüber anderen Survival-Games haben. Denn die Konsequenz aus all dem, was Markus und Trené erwähnt haben, ist ja, dass Leute aufhören zu spielen. Und wenn Leute auf meinem Server aufhören zu spielen und mein Spiel ist komplett fokussiert auf Player-Generated Content, dann ist kein Content mehr da. Dann hilft mir kein Content-Update der Welt, kann so schnell liefern, dass ich ohne Spieler in einem Multiplayer-Spiel noch Spaß habe. Und bei uns ist es ja so, dass dein Server nie aussterben kann. Wenn wir weisen ja neue Leute deinem Server zu, wenn jemand auf deinem Server inaktiv wird, schmeißen wir neue Leute auf deinen Server, mit denen du interagieren kannst, die wieder Towns bauen, die Teil deines Towns werden können, wie die Teile der Erfahrungen neu oder alt sind. Du kannst andere Leute in ihren Towns besuchen, kannst mit denen interagieren. Also dass du auf dem Server bist, auf dem gerade 20, 30 Leute alle gemeinsam Towns bauen und alles ist aktiv und plötzlich sind die alle weg. Das versuchen wir vorzubeugen bzw. das passiert bei uns so in der Form einfach nicht, weil wir dann Leute nachschieben können. Ja, das ist ja auch immer so ein bisschen der normale Werdegang, wenn ein neues MMO-Like-Release, sei es jetzt ein MMORPG oder irgendein anderes MMO, wo eben einfach dedizierte Servers sind. In der ersten Hypephase sind die alle brechenvoll und irgendwann müssen die Server dann doch wieder zusammengelegt werden mühselig und man verliert vielleicht dann auch noch seinen Charakter. Das ist super kompliziert mit dem Charakter-Transfer. Das ist schon richtig, dass das definitiv ein sehr großer Punkt ist. Ja, und das sehen wir bei Survival Games. Wobei dieser Hype natürlich uns genauso betreffen wird, wahrscheinlich. Also klar, du hast am Anfang immer ein Hype und dann klingt es ab, das wissen wir aber auch. Also sind jetzt nicht so naiv und denken, es geht immer nur aufwärts. Aber dieser Matchmaking-Algorithmus für das Spiel und vor allem auch für die Survival-Instanz ist schon was, was wir machen können, was halt andere Survival-Spiele nicht machen können, wodurch wir die Population beeinflussen können. Und das wird am Anfang, sag ich mal, einfach sein, wie viele Leute sind da aktiv etc. Aber irgendwann kann es auch sein, dass wir herausfinden, dass Menschen, die gerne Hedonisten

[Transcript] GameStar Podcast / Was WoW für Online-Rollenspiele war, soll Coreborn für Survival werden

spielen, sehr gut zusammen mit Menschen die Dampfwergen spielen, spielen aber nicht so gut mit anderen. Und dann können wir natürlich auf diese Dinge Einfluss nehmen und quasi die perfekte Population bauen, damit du den maximalen Spielspaß hast. Das ist ja zum Schluss, worum es geht. Du musst ein Spiel bauen oder willst ein Spiel bauen, das einfach maximal viel Spaß bringt, weil das dann alles folgen lässt, seien es Umsätze, seien es jetzt Erfolge etc. Ach guck da mal auch noch gar nicht drüber gesprochen. Klassen, jetzt wo du sagst, mit neuer spielbaren Rassenklassen, was gibst du da überhaupt?

Es gibt keine Klassen im Spiel, aber es gibt was, also das ist glaube ich immer das Ding, warum wir so vehement immer sagen, wir sind kein MMORPG, weil damit ein ganzer Schwanz an, war so ein Rattenschwanz an Erwartungen her geht. Und dem werden wir nicht gerecht. Wir sind kein

MMORPG. Wir werden dir keine Quest-Line geben, in der du der Superhero wirst und dich immer weiterentwickelst und dein Magier lernt immer neue Sprüche. Was wir dir aber bieten können ist, dass dein Charakter sich trotzdem individualisieren kann. Nur unser System ist näher an dem wie andere Survival-Games das auch machen. Über Tätigkeiten, die du ausübst, wirst du immer besser in Dingen und du kannst dann dich entscheiden, andere Tätigkeiten auszuüben, um in denen besser zu werden. Und das Gleiche ist mit Waffen. Und daraus ergibt sich eine Kombination, die dir im Endeffekt schon eine bestimmte Spielart zuweist. Wenn du jetzt besonders gut darin bist, ein unglaublich guter Schmied und kämpfst mit Dolchen, dann wirst du wahrscheinlich

Eisendolche benutzen. Eisendolche werden bei uns dann wahrscheinlich was, das Blutungsschaden verursacht. Das heißt, du würdest gut mit Leuten zusammenarbeiten, die jetzt nicht darauf abzielen, dass Gegner sofort umfallen, sondern lange auf Gegner einkämpfen. Also jemand, der zum Beispiel zwei Schilden kämpft wäre, jemand, der super wäre in deiner Gruppe. Der ist aber nicht automatisch

ein Tank, sondern es kann genauso gut sein, dass der mit zwei Schilden kämpft. Aber die Schilde sind aus Holz gebaut und der ist einfach super schnell und rennt die ganze Zeit weg. Der spielt quasi eine Agility-Bild mit Schilden. Und das ist unsere Idee. Du bist keine Klasse oder eine feste Rolle in der Gruppe, sondern du bist halt du. Du bist das Setup, das du gerne spielst und du lernst über Zeit, mit welchen anderen Setups du am besten arbeitest. Und je mehr dieser Setups wir quasi einführen und am Laufen halten, sodass man auch spielen kann, desto spannender. Denn wenn

ich jetzt in diesen Hortmode reinkomme und da sind fünf andere Leute und die führen Waffen in Kombination, die ich nicht erahnen konnte, dann spielt sich es natürlich auch einfach völlig anders. Und wir müssen unsere Strategie anpassen. Entweder bleiben wir alle in der Mitte und bauen

nur oder wir gehen die ganze Zeit nur rum und töten alle Gegner, weil wir es mit Schadensoutput haben. Oder laufen rum, wo die Kopflöserhühner, weil man gerade nicht weiß, was man machen soll.

Genau. Was auch völlig legitim ist, wenn wir alle so Survivalis-Bild spielen. Ich habe halt irgendwie ein Zweihandschwert, eine versatile Waffe, das sind die erste Waffe, die wir bauen, die ist sehr vielseitig. Damit komme ich alleine gut klar, kann ausweichen, halbwegs brauchbar viel Schaden austeilen und so. Wenn das alle spielen, kein Problem. Werden wahrscheinlich nicht

[Transcript] GameStar Podcast / Was WoW für Online-Rollenspiele war, soll Coreborn für Survival werden

most efficient. Es ist halt dann nur spielbar. Ja, ist ja auch nicht immer das Ziel von jedem. Also es gibt ja auch einfach Flavourspieler. Und das ist das Ding. Wir haben keine Klassen und wir brauchen ja nur genau. Und das ist auch so. Ich bin auch so. Für mich sind Utility-Klasse 100 mal interessanter. Und das war so ein Ding, was wir eben auch identifiziert haben. In den letzten Jahren haben MMORPGs, bei denen wir uns ja auch ab und zu was abgucken, so ein Tod des Utilities erlebt. So alle sind Spezialisten und es geht nur daran, der Begriff optimal und viable ist der gleiche Begriff geworden eigentlich. Was nicht das Beste ist, ist nicht Spielbarpunkt. Und das ist eben auch so ein Aspekt, der mit PvP natürlich oft kommt. Die beste Waffe ist die beste Waffe. Und das wollen wir nicht. Wir wollen, dass du mit neuen Leuten immer neue Erfahrungen haben kannst, in denen du nicht verglichen wirst, nicht der Beste oder der Schlechteste bist, sondern du bist halt so, du spielst so, wie du gerne spielst. Und die anderen Leute und du passen euch aneinander an, im Idealfall. Und auch daraus generiert sich einfach wieder Content. Die Diskussionen im Team, ob wir Zahlen anzeigen auf der Helfbar oder beim Schaden am Gegner, die möchtest du gar nicht miterlebt haben. Ich werde den Kampf immer weiter schlagen. Für mich ist das richtig, dass nicht angezeigt. Für mich auch. Von daher ist gut. Ja, das ist schwer. Leute mögen Zahlen. Also, das ist gerade, wenn du so diese Survival-MMO-Community hast, also das sind in der Regel echt Leute, die mögen es, wenn ihre Zahlen größer werden. Kannst auch immer nur sagen, in meinem Team habe ich natürlich auf meinen MMO auch relativ viele MMO-Spieler und Spielerinnen. Und die freuen sich auch, ihre Zahlen zu grinden. Also, das ist dann, juhu, ich habe Artikelklicks. Das Ding ist, wenn wir alle mal durchatmen und es mal so einen Moment in Geist öffnen, dann ist uns allen klar, dass wir das gelernt haben. Und jedes Spiel trifft eine Entscheidung, um mir etwas mitzuteilen. Und wenn mir eine Zahl gezeigt wird, wird mir passiv gesagt, dass es besser ist, die Zahl höher oder niedriger zu machen. Wenn ich Schaden kriege, soll die Zahl runter. Und wenn ich Schaden austeile, soll die Zahl hoch. Und das ist völlig okay. Aber ich finde, dass ich so eine Entscheidung gerne bewusst treffen würde. Und ich kann absolut verstehen, dass Spielerinnen und Spieler sagen, oh, das ist aber immer so. Und ich will das immer so. Aber ich würde auch gerne jeden Tag Donuts essen, ist aber nicht das Beste für mich automatisch. Und ich will jetzt nicht sagen, ich weiß, was besser ist. Ich glaube nur, dass es absolut legitim ist. Und da sind wir ein bisschen wieder am Anfang zurück zu sagen, wir stellen auf den Prüfstand, ob für dieses komplett neue Konstrukt, das wir hier bauen, das, was andere ja auch immer so machen, wirklich die beste Lösung ist. Und es gibt absolut Spiele in diesen, die das, also Rust zeigt dir auch nicht harte Zahlen an. Du kannst die sehen. Aber nicht jedes Mal, wenn du was machst, siehst du eine Zahl auf Blocken. Und das haben ganz viele Spiele so nicht gemacht im Survival. Und das ist völlig normal. Und das kann man absolut so machen. Das ist für mich eine ganz normale Game Design Entscheidung. Und sollten wir uns das irgendwann anders überlegen, auch wegen Player Feedback oder irgendwas, dann ist es genau so eine legitime Entzeitung. Aber die hat ebenso auch wieder eine Hänge vieler Entscheidungen dran. Und aktuell würde ich behaupten, dass es für unsere Idee besser ist zu sagen, du spielst so, wie es dir am meisten Spaß macht. Und das ist unsere Zahl, die du hochtreiben sollst und nicht die Zahl des Damage Outputs.

[Transcript] GameStar Podcast / Was WoW für Online-Rollenspiele war, soll Coreborn für Survival werden

Ich spüre auf jeden Fall, dass das eine sehr imbirnsige Diskussion bei euch war. Das ist eine Religionsfrage. Meine Religion ist Spaß, ist Nummer eins. Mir ist völlig egal, ob klein Kevin 70 Schaden oder 60 Schaden gemacht hat, solange die anderen Kevins auch Freude hatten. Du siehst es auch in Spielen wie Monster Hunter, dass du nicht immer sehen musst, wie viel Hälfte jetzt noch ein Monster hat oder so, aber es gibt ja so viel bessere Wege und auch viel spannere Wege. Wenn du dann plötzlich gucken musst, fängt er an zu humpeln oder noch nicht. Wenn du auf einer Monster-Hunterhand bist, ist das doch auch viel spannender, als mit, hey, er ist bei den letzten fünf Prozent. Hey, nee, das ist halt doch irgendwie auch... Guter Punkt, ja. Das sind so diese Kleinigkeiten, die es einfach viel spannender machen, viel interessanter machen und nicht irgendwie zu sagen, hey, jetzt irgendwie die letzten 3 Prozent, jetzt auch mal alle auf Damage-Output. Nee, warum? Vielleicht liege ich falsch, aber dann liege ich gerne bewusst falsch. Ich bin sehr froh, dass unser Game-Designer Ari nur Englisch spricht. Der sitzt in Australien, weil der würde jetzt... Der ist das harte eine Lager....ein Wein in der Saug auf dieser Diskussion haben. Er und ich, die stehen so voneinander, er drosseln uns jedes Mal, weil der ist das komplett, der ist genau, wie du eben gesagt hast, der möchte diese Zahlen sehen, der ist verliebt in Mechanismen und so und ist genauso legitim. Und wie gesagt, sollten wir uns das irgendwann mal anders überlegen aus guten Gründen. Für mich auch okay, aber ich möchte zumindest einmal versuchen, es so rüberzubringen, wie meiner Meinung nach mit unserer Spiele, die sich besser verträgt. Dafür hört ihr ja dann auch wieder dieses Community, diese Community-Anbindung. Also da werden euch auch schon Leute sagen, ob sie Zahlen brauchen oder nicht. Aber ich muss den ja erst einmal schmackhaft machen, das ist sowieso... Hier kommt das Flugzeug und dann schnell unten das Kampfsystem ohne Zahlen rein. Okay, gleich treffen wir uns... Und wenn es mir gut geschmackt hat, kannst du verraten Wein wirklich? Kein Ohne Fleisch! Vielleicht treffen wir uns in einem Jahr nochmal wieder und gucken, ob die Zahlen mittlerweile drin sind oder nicht. In einem Jahr haben wir so eine Excel-Tabelle offen, es ist die Entwickler von InfOnline sehen uns als ihr großes Vorbild. Oh, wenn das passiert, also da ist ja... Ach nee, ich lasse da ein Stück von weg. Da ist die Excel-Tabelle ja sogar mittlerweile ein Feature also. Gut, wollen wir vielleicht noch mal über eure Alpha jetzt sprechen. Also wenn man jetzt die Alpha spielen möchte oder sich das mal bei Streamern angucken möchte, was erwartet mich denn da? Was kann ich schon bei eurem Spiel jetzt testen? Durchaus jetzt erstmal so die Basics des Survival Games. Also die erste Sache, die man feststellen hat, man ist permanent hungrig und man wird auch permanent akustisch daran erinnert, dass man hungrig ist. Das ist definitiv die erste, also wirklich Survival Experience. Man wird einen Town aufbauen können, man wird mittlerweile echt Unmengen an Sachen schon crafting können. Wir haben aktuell jetzt vier verschiedene Sets drin, mehrere verschiedene Arten von Holz, Holzset, Steinsets, womit man sein eigenes Town, seine eigene Base quasi bauen kann. Verschiedene Crafting Stations, die haben da noch mal zusätzlich Zugang zu anderen Werkzeugen geben, auch höherwertigen Schwertern. Was man nicht sehen wird, und das möchte ich vielleicht lieber so sagen, ist, man wird sein Character noch

[Transcript] GameStar Podcast / Was WoW für Online-Rollenspiele war, soll Coreborn für Survival werden

nicht anpassen können. Man wird sehen können, weil ich eine Möglichkeit man hat, weil wir verschiedenste NPC in die Welt mal gestellt haben und die Möglichkeiten zu sehen. Man wird sehen können, hey, okay, ich kann dann doch später mal ganz unterschiedlich aussehen, aber das haben wir bewusst rausgenommen. Wir wollten jetzt keinen Fokus drauf legen, möglichst viele Auswahl beim Character zu haben, sondern mit, hey, wir wollen lernen, wie funktionieren die Game Mechaniken. Wir haben auch noch nicht alle Möglichkeiten von Status Effekten drin. Aktuell ist, wie gesagt, Hunger ist drin, Gift schafft es vielleicht noch rein. Gucken wir mal, wie die letzten zwei Tage jetzt noch sind, aber auch da haben wir jetzt nicht so den ganz großen Fokus rausgegangen. Auch das sind jetzt so Themen, die dann noch warten. Und ganz wichtig für uns ist das Combat System, weil wir da einen bisschen anderen Weg eingegangen sind als viele Survival Games. Was lasse ich denn das Hauke erklären, weil er sich das Combat System überlegt hat?

Ja, bzw. Ari, unser Game Designer und ich durfte dann auch noch mal mit drüber reden. Unser Combat System ist zumindest in Grundzügen schon soweit drin. Wir haben ein actionbasiertes Combat System auch da wieder bei einem anderen Genre uns bedient, weil wir gesagt haben, vielleicht ist es schlauer zu machen, dass so in Richtung Dauntless zum Beispiel geht, indem ich schnell agieren muss. Ich muss aktiv ausweichen, Gegner laden, attacken auf und dann kann ich das sehen, kann den ausweichen, kann sich zurückstoßen, sie unterbrechen und muss quasi ein Action Combat System, wie man das so kennt. Das ist das, was man jetzt auch schon testen kann. Unsere erste Waffe ist dann drin, das ist zwei Handschwert in verschiedenen Versionen, die kann dann auch alle schon craften und damit rumprobieren, die haben verschiedene Schadenswerte, ich kann verschiedene Rüstungen ausprobieren und so Kombinationen. Was noch nicht drin ist, ist die nächste Iteration davon, dass diese Waffen eben aus verschiedenen Teilen bestehen, ich die ihn viralisieren kann auf mich und meinen Spielstil. Also möchte ich schneller schlagen oder härter schlagen, möchte ich Blutungseffekte machen oder besser ausweichen können zum Beispiel, weil das sogar schon ein bisschen drin ist. Das ist glaube ich so das, was viele Leute auch hoffentlich erfrischend anders finden. Ich finde super und ich glaube bis jetzt haben wir sehr gutes, also sehr positives Feedback dazu bekommen.

Ja, du, Markus, am Anfang fahr ich noch nicht so super.

Ja, wir haben gestern zufällig auch nochmal drei Stunden mit G-Time TV, Gamers Time Kevin gespielt, das ist ein guter, guter uns schon lang begleitender Freund, der alle Survival-Spiele, der ist jetzt bei Sons of the Forest auch schon wieder bei 100% und haben in Grunde da auch nochmal Feedback geholt, genau, zum Comedy-System und ja, ich glaube zusammenfassen so ein bisschen. Also was passiert ist, du kommst in Chorheim an, du kannst dort und dann entweder eine Party machen mit Freunden aus Steam, sodass du quasi zusammen auf einen

Survival-Server gehen kannst oder eben auch alleine. Chorheim ist dieser Social Hub, das ist eine erste Iteration, das ist nur ein kleiner Bereich in Chorheim, rund um den Marktplatz und dann gehst du das erste Mal quasi in die Survival-Welt rein, kommst dort an und deine Aufgabe ist im Grunde Revive and Reclaim, das heißt also du willst diese Umgebung erkunden, das ist eine relativ große Karte schon mit 14 Quadratkilometern und möchtest dort dann irgendwann so ein Town gründen, das heißt deine eigene Fläche auf dieser Karte für dich claimen und dann deinen Town weiterentwickeln, es gibt drei Level geben in der Alpha und

[Transcript] GameStar Podcast / Was WoW für Online-Rollenspiele war, soll Coreborn für Survival werden

du möchtest auch deinen Gear weiterentwickeln, du möchtest dich anziehen mit verschiedenen Rüstungssätzen, du möchtest deine Buffencraften, deine Tools, das richtige Essen etc., um dann Final sozusagen, sogenannte Towntext zu spielen, Towntext sind, also Sorger findet es nicht so toll, dass wir alle zurückkommen und diese Welt wieder besiedeln und deswegen greift er uns regelmäßig an und je stärker, also je größer und so stattdessen, je stärker die ist, desto heftiger wird dir auch angegriffen von dem Govkin, seinen Minions und Towntext ist dann sozusagen auch das Finale für die Alpha, dass du einfach dich verteidigst und mit anderen, das kannst du auch nicht mehr alleine machen, also wenn du Level 3 Town hast kannst du keine Chance, das alleine zu verteidigen, das heißt du brauchst andere Spieler, die mit dir zusammen in deinem Tauben leben und willst das verteidigen und quasi sichern und größer werden lassen sozusagen, das ist so ein bisschen die Experience in der Alpha, du kannst immer wieder nach Coim, kannst auch Traden, kannst mit anderen, also kannst quasi dahin gehen und sagen, ich habe jetzt hier das, wie heißt das, Eisenschwert, kann mir jemand, will mir jemand 200 Stein da geben geben etc. und es wird so diese erste Experience sein, die wir jetzt in der Alpha testen, das heißt der Survival Sandbox Teil mit den Towns in den Entwicklung der Towns und auch die Towntext mit ein bisschen Social Hub, um einfach das Gefühl dafür schon zu bringen, das alles wird funktioniert schon automatisiert, das heißt das ganze Matchmaking ist da die ganze Backendsysteme, die die Server hochfahren, die du allokiert wirst, die dich auf den Social Hub werfen, mit anderen Spielern zusammen ist auch schon regionalisiert, das wird Amerika, also Nordamerika, Asien und Europa geben und das ist so ein bisschen die Experience, ich weiß jetzt nicht auch wieviel Stunden hast du ausgerechnet, wenn jemand so richtig, ja also wenn wir jetzt alleine das machen wollen, würde es schwer zu sagen oder werden wahrscheinlich irgendwann 20 Stunden, so wahrscheinlich eher mehr, also es kommt darauf, wie hart du drauf bist, wenn du jetzt mit 3-5 Freunden spielst, wirst du wahrscheinlich zwischen 5 und 10 Stunden Content haben, wenn du jetzt alle Rezepte und dich besser machen willst, diese Towntext sind halt ein ganz essenzieller Mechanismus, da werden wir nicht so viel darüber geredet, aber Markus hat es schon ganz gut gesagt, dein Town wird immer angegriffen, das ist bei uns so ein, ja so ein Resource Drain, wie das in anderen Spielen auch ist, anstatt dass man seine Gebäude bezahlen muss, damit die da bleiben, muss man sie halt bei uns verteidigen gegen die Welt und die wird man nicht mehr schaffen, wenn man nicht diese Zwischenschritte spielt, also sich bessere Waffen holt, seine Verteidigung immer weiter ausbaut und so, also irgendwas zwischen 5 und 35 Stunden, je nachdem wie du spielst, mit wem du spielst, denn theoretisch kannst du natürlich auch dem Town von jemand anderem beitreten, super schnell, super viel Progress mit denen machen und das ist genauso okay, aber das ist eben genau das, was wir jetzt lernen wollen aus dieser Alpha, wie verhalten Leute sich, wie interessant ist das Townsystem für sie und das ist auch, was wir uns von den Leuten erwarten in dieser Alpha, eigentlich soll man einfach nur spielen, wir wollen so viele Leute reinlassen, wie es geht, damit möglichst viele Leute möglichst viel spielen, uns Feedback geben dazu, was ihnen gefallen hat, was ihnen nicht gefallen hat und möglichst häufig die Server kaputt machen, damit wir merken, wie wir sie besser machen können.

Und ich glaube, wenn es dann irgendwann ein Early Access kommt, dann wollte ich glaube ich einmal einen gekauften Early Access haben und dann langfristig, wenn ich es richtig

[Transcript] GameStar Podcast / Was WoW für Online-Rollenspiele war, soll Coreborn für Survival werden

gesehen habe, auch Free to Play umstellen, oder?

Ich habe es richtig gesehen, ach gut.

Genau, also vielleicht auch müsste ich sagen, es ist jetzt nicht super weit weg, also wir, wir hatten ja schon gesagt dieses Jahr noch und auch bestimmt nicht im letzten Quartal gehen wir in den Early Access mit dem Spiel, also.

Darum auf die wage Antwort zu kommen, dann noch Testphasen und bla, wir können die Leute selber beurteilen, das ist nicht mehr so weit davon weg, dass man da auch Leute drauf lassen darf.

Ich bin auf jeden Fall sehr gespannt, wenn ihr auf jeden Fall an den Testphasen teilnehmt und auch Teil vom Discord seien, dann schreibt auf jeden Fall, ob ihr zahlen wollt oder nicht.

Ich bin jetzt einfach sehr neugierig auf die Antwort.

Das fände ich mir.

Haben wir nicht in unserem Testformular, glaube ich, drin, Hauke, oder?

Ja, sehr komisch, wenn einer die Frage rausgeschmissen hätte.

Cool, dann wünsche ich auf jeden Fall sehr viel Erfolg jetzt mit eurer Testphase zumindest und im Early Access sowieso.

Wir werden euch weiter verfolgen.

Coreborn Nations of the Ultra Core kommt dann auf jeden Fall dieses Jahr noch in Early Access.

Ihr plant langfristig auch auf allen Geräten zu kommen, also Smartphone, Konsole, PC, fangt aber jetzt erstmal klassisch mit dem PC an und dann vielen Dank für das Gespräch.

Sehr spannend.

Ja, danke.

Bitte.

Vielen Dank.

Das war mal so ganz cool.