# Interview mit Griffin, the armchair historian

## Master of Command: The seven Years War

**Fragen:**

Einige Fragen für das Video, um den Zuschauern etwas über die Leute zu erzählen, die den Zauber gemacht haben!

1. Wie groß ist das Team? Wie viele Leute arbeiten daran?
2. Wie lange dauert es, bis der aktuelle Punkt erreicht ist?
3. Ist ein Veröffentlichungsdatum geplant? Wird es einen frühen Zugang geben, um die Entwicklung des Spiels zu unterstützen?
4. Werden Sie es selbst veröffentlichen?
5. Was ist der größte Unterschied zwischen Ihrem Spiel und der Konkurrenz?
6. Gibt es einzigartige Spielmechanismen?
7. Welche Spielmechanik gefällt Ihnen persönlich am besten?
8. Viele Leute wollen wissen, wie viele Fraktionen, Einheiten usw. im Spiel sein werden, nennen wir es Fakten

**Antworten:**

**(Technische Fragen)**

**1.** Es gibt 6 Leute, die an dem Spiel arbeiten, mich eingeschlossen. Man könnte sagen, 10, wenn man einige der Auftragnehmer mit einbezieht, die Dinge wie Musik/Sounddesign/Kunstgelegenheitsjobs machen.

**2.** Wir arbeiten jetzt seit etwa einem Jahr an dem Spiel. Wir arbeiten sehr effizient, die Entwicklung geht doppelt so schnell voran wie bei unserem vorherigen Spiel; wir sind dem Zeitplan voraus. Das liegt vor allem daran, dass wir auf den Multiplayer verzichten und uns auf ein starkes Singleplayer-Erlebnis konzentrieren. Wir versuchen auch nicht, ein großes Spiel zur Eroberung von Nationen zu machen und haben einen wirklich engen Rahmen für das, was wir erreichen wollen.

3. Für das Veröffentlichungsdatum streben wir Q1 2025 an, wir werden keinen Early Access machen, da wir unser Spiel in einem polierten und fertigen Zustand ausliefern wollen.

4. Wir ziehen in Erwägung, einen Publisher für dieses Spiel zu engagieren, aber das ist noch nicht entschieden. Unser letztes Spiel haben wir selbst veröffentlicht, wir sind also durchaus in der Lage, es im Selbstverlag zu veröffentlichen.

**(Fragen zum Spiel)**

**5 & 6** (beide in einem beantwortet). Also erstens gibt es nur wenige historische Echtzeit-Schlachtspiele, die im 18. Ich denke, allein diese Tatsache hebt unser Spiel schon von anderen ab. Abgesehen davon wissen wir, dass es andere großartige Serien wie Total War und Ultimate General gibt, die Spiele in diesem Bereich entwickeln. Ich denke, eines der wichtigsten Dinge, die wir mit diesem Spiel erreichen wollen, ist, dass sich der Spieler wirklich wie ein General fühlt. In den neuesten Total War / Ultimate General-Spielen auf dem Markt liegt der Schwerpunkt auf der Verwaltung von Nationen und Echtzeit-Schlachten, aber wir wollten uns ausschließlich darauf konzentrieren, was es bedeutet, eine Armee zu befehligen. In unserer Kampagnenebene müssen die Spieler überlegen, ob ihre Armee über genügend Nahrung oder Munition verfügt, mit welchen Waffen ihre Männer ausgerüstet sind und sogar einzelne Ausrüstungsgegenstände wie Rucksäcke/Stiefel. Unsere Kampagne wird auch nach dem Zufallsprinzip generiert, so dass es keine Möglichkeit gibt, sich auf eine vorherige Strategie zu verlassen, um zu gewinnen; jede Region, die der Spieler betritt, hat ein einzigartiges Terrain. Dadurch soll man sich wirklich wie ein Kommandant fühlen, der entscheiden muss, ob es klug ist, einen Gebirgspass zu überqueren oder die Hauptstraße zu nehmen, oder in einem Dorf anzuhalten, um Rekruten zu holen, usw. Schließlich läuft die Kampagne in Echtzeit in diesen prozedural generierten Regionen ab. Auf unserer Kampfebene tun wir viel dafür, dass die Spieler ein Gefühl der Verbundenheit mit ihren Männern entwickeln. Im Gegensatz zu ähnlichen Spielen des Genres können die Spieler die Uniformen ihrer Regimenter und die Flaggen, die sie in die Schlacht tragen, vollständig anpassen. Das alles ist in unserem Echtzeit-Kampfsystem sichtbar. Wir geben den Spielern auch viel Kontrolle über die Art und Weise, wie ihre Männer kämpfen. Die Spieler können sogar die Feuermethode ihrer

Truppen bestimmen, z. B. die Wahl zwischen dem stärkeren, aber langsameren Salvenfeuer oder dem schnellen, aber weniger starken freien Feuer. Es sind auch sinnvolle Formationen wie Kolonne oder offene Ordnung möglich, die man in ähnlichen Spielen oft nicht sieht.

**7.** Was mir am besten gefällt, ist der Wiederspielwert des Spiels. Viele historische Spiele konzentrieren sich darauf, ein bestimmtes historisches Ereignis nachzuspielen, aber unser Spiel versucht wirklich, dem Spieler das Gefühl zu geben, dass der Krieg, den er führt, einzigartig ist. Es basiert zwar auf dem Siebenjährigen Krieg, aber jedes Mal, wenn du spielst, wirst du mit anderen Armeen in anderen Regionen konfrontiert und musst andere Strategien anwenden. Wir haben auch verschiedene freischaltbare Armeekompositionen für jede Nation, so dass es mehrere Möglichkeiten gibt, mit jedem Land zu spielen. Jede Armee hat einzigartige Boni/Nachteile, so gibt es zum Beispiel eine preußische Armee, die wirklich Spaß macht, mit dem "Alten Korps" zu spielen. Diese Armee startet nur mit 2 Regimentern (die kleinste Startarmee im Spiel), aber sie hat einen massiven Bonus auf schwere Infanterie, so dass man sich wirklich auf eine kleine, qualitätsorientierte Streitmacht stützen kann.

**8.** Es wird 5 Fraktionen geben: Großbritannien/Preußen/Österreich/Frankreich/Russland. Jede Nation hat eine Liste von etwa 30 Einheiten, die alle ihre eigenen einzigartigen Eigenschaften und Uniformen haben. Das sind also 150 Einheiten, denen man im Spiel begegnen wird. Ein Teil des Kaders jeder Nation besteht aus "Eliteeinheiten", bei denen es sich um historische Regimenter handelt, die aus dem Siebenjährigen Krieg bekannt sind. Einige Beispiele sind die "Totenkopf-Husaren" für Preußen, die "Deutschmeister-Füsiliere" für Österreich oder die "Schuwalow-Haubitzen" für Russland. Die Vielfalt der Fraktionen ist uns sehr wichtig, daher haben wir sehr hart daran gearbeitet, dass sich jede Nation anders anfühlt" und ihre eigenen einzigartigen Boni/Nachteile sowie ihre eigenen Waffen und sogar Ereignisse hat, die speziell für sie entwickelt wurden.

Ich habe auch schon erwähnt, dass wir "Armeen" haben, aus denen ihr innerhalb jeder Nation wählen könnt. Jede Nation wird 3 verschiedene

Armeekompositionen zur Auswahl haben, was bedeutet, dass es 15 verschiedene Playthroughs gibt, die man machen kann. Jede Armee hat einen permanenten Stärkungs- und Schwächungseffekt und verfügt über unterschiedliche Startkräfte/Ressourcen. In Anbetracht der großen Vielfalt an unterschiedlichen Durchläufen wird das zufällig generierte Kampagnensystem dadurch noch spielerischer....

**Mehr Details:**

In unserem Spiel kannst du deine Truppen wirklich individuell gestalten.

Du kannst die Uniform neu einfärben, die Flagge wählen, ihre Primärwaffe wählen, das Bajonett auswählen und sogar kleine Gegenstände für sie sammeln, wie Rucksäcke/Stiefel/Rudel usw.

Und was deine Armee angeht, so hast du Arbeitskräfte, Nahrung, Geld und Munition, die du verwalten musst.

Es ist also sehr darauf ausgerichtet, dem Spieler die Erfahrung zu vermitteln, ein General zu sein und diese eine Streitkraft zu managen, auf die man wirklich achtet.

Allerdings sollte ich auch anmerken, dass wir nicht mit einer Teamgröße oder einem Budget arbeiten, die an die Total War-Spiele heranreichen, so dass wir einfach nicht in der Lage sind, ein Erlebnis zu schaffen, das größer ist als ein Total War-Spiel.

Aber wir haben uns auf einen kleineren Schwerpunkt (Armee-Management) konzentriert und unsere gesamte Entwicklung darauf ausgerichtet

**Flaggen:**

Jede Nation bekommt ihre eigenen Muster/Embleme

Man kann auch die Farbe der Verkleidungen der Einheiten wählen

die in der Schlacht auf diese Weise erscheinen werden

So baut ihr ein starkes Gefühl der Verbundenheit mit euren Männern auf

**Rekrutierung:**

Du kannst auch nicht einfach Truppen auflösen und neue kaufen. Deine Männer verfügen über Aufwertungsbäume, ähnlich wie bei Mount & Blade, so dass du deine einfachen Rekruten mit genügend Erfahrung zu den besten Wächtern in deiner Armee machen kannst.

Deine Rekruten können zu einem besseren Regiment aufgewertet werden, wobei sie ihre einzigartige Flagge/Gegenstände usw. behalten, die du ihnen gegeben hast.

Dadurch entsteht ein starkes Gefühl der Verbundenheit und des Fortschritts

Du baust nicht 100+ Einheiten, die dir egal sind, und wirfst sie in unzählige Schlachten, nur um 100 weitere aufzustellen.

Du hast eine begrenzte Anzahl von Truppen und musst sie am Leben erhalten.

Sie werden feststellen, dass jede Nation einen eigenen Einheitenbaum hat, mit dem Sie Ihre Truppen auf unterschiedliche Weise aufwerten können.

**Schlachten:**

**Frage:** Wird es so etwas wie eine Befehlsverzögerung geben?

**Antwort:** Wir haben viele Anfragen aus unserer Community gehört, die eine Art von Befehlsverzögerung wünschten.

Aber wir haben festgestellt, dass die Befehlsverzögerung beim Spielen nur zu mehr Frustration geführt hat

Weil es sich so anfühlte, als gäbe es eine Verzögerung zwischen den Aufträgen.

Ich denke, dass das Gameplay einfach mehr Spaß macht, wenn man die direkte Kontrolle über seine Armee hat.

Wir streben keine "Simulator"-Erfahrung an, aber das bedeutet nicht, dass das Spiel unrealistisch sein wird.

**Eine letzte Sache, die ich noch erwähnen wollte**

Die Leute neigen dazu zu denken, dass die Zufallsgenerierung hässlich oder repetitiv aussieht.

Wir haben ein ziemlich gutes System für die Zufallsgenerierung von Terrain entwickelt, weil alles von Hand gezeichnet ist, aber auf einzigartige Weise zusammengemischt wurde.

Das ist also zufällig generiert, sieht aber sehr natürlich aus.

An dieser Stelle endete das Interview und ich möchte mich noch einmal bei Griffin für das sehr nette, freundliche und informative Gespräch bedanken! Herzlichen Dank dafür!

:-) Wir haben das Interview als Chat über DISCORD geführt.

Ich bin auf jeden Fall schon sehr begeistert von Master of Command: Seven Years' War

STRATEGOS XENOPHON