

[Transcript] GameStar Podcast / Maurice vs. HandOfBlood: Wer ist der größte Siedler-Experte?

Kennst du schon Crimetime?

Das ist der neue Lieblings-TV-Sender für alle Krimi-Fans.

Hier siehst du 24.7 deine liebsten Krimi-Klassiker und jede Menge Serien und Filme.

Von Thriller bis Mystery.

Also garantiert Spannung pur.

Crimetime ist ab sofort frei empfangbar über Satellit.

Es war im fernen Jahre Anno 2018.

Da wandte sich ein sehr mutiger Mann mit einer sehr mutigen Mission an die Außenwelt.

Es war Maurice Weber, der einen Ranking aufstellte mit den besten Siedler-Teilen aller Zeiten.

Es war im Jahre Anno 2020, als ein gewisser Siedler-Intosjast namens Hand of Blood auf dieses Video aufmerksam wurde und ist mit der entsprechenden Ruhe und Gelassenheit bewertete,

die wir von ihnen kennen und lieben, nämlich gar keine.

Das heißt, wir befinden uns nun auf der Gamescom Anno 2023 und müssen diesen Streit ein für alle Ball ausfechten.

Das hier ist ein Anything-Ghost Deathmatch, also es gibt keine Regeln und wenn Tische geworfen werden,

dann schaue ich einfach weg, nur dass ihr bereit bist.

Maurice Blick macht mir ein bisschen einen.

Ja, aber einfach die ganze Zeit so.

Nein, ich glaube, ich habe, ich weiß nicht, ich habe so Resting Murderer-Face, glaube ich, einfach.

Das ist tatsächlich, ich weiß nicht, vor allem seitdem ich etwas abgenommen habe, ist da irgendwie so ein Gesicht hervorgekommen.

Es war schon immer da, es hat schon immer unter dir gewohnt, du bist jetzt rausgekommen.

Ich habe dich noch nicht mal begrüßt und du erzählst schon, ich liebe das, wenn du im Podcast bist.

Ja, aber ich glaube, auf das, wenn ich damals schon so ausgesehen hätte,

dann hättest du vielleicht dieses Red nicht so getraut, oder?

Ja, ja, du wirkt, ich glaube deswegen war ich dann auch recht sauer oder erzörend, dass du halt dort gut drauf wirktest,

beim Abzählen dieser Tierlist.

Ich glaube, das hat mich erst sauer gemacht, dass du gut drauf warst.

Ach so, das magst du nicht.

In diesem Kontext war es halt fehl am Platz, meine Damen und Herren.

Also wir sprechen heute unter anderem über Siedler, das lass ich jetzt einfach mal so stehen.

Wir sprechen über Siedler, nicht über Anno, obwohl ich es gerade schelmhaft dreimal in dieses Intro eingebaut habe.

Und es hat scheinbar nicht funktioniert, wir sprechen trotzdem über Siedler.

Dennoch herzlich willkommen, ich wollte euch eigentlich jetzt erst begrüßen, aber wir sind schon mittendrin.

Also ich habe tatsächlich auf der Gamescom schon den Studio-Manager, glaube ich, von Anno 1800 getroffen.

Der ist hier, der wird vielleicht diese Vibes mitbekommen haben, dass du hier versuchst.

Die kommt wieder mit.

[Transcript] GameStar Podcast / Maurice vs. HandOfBlood: Wer ist der größte Siedler-Experte?

Ich meine, der Fairness halber, es ist ja auch irgendwo, es schwingt ja immer mit.

Beim Ubisoft Bluebyte.

Beim Ubisoft Siedler schwingt immer mit. Es gibt eine Aufbauspielmarke, die gewonnen hat und die verloren hat.

Ja, beides von den selben, ne?

Ubisoft Bluebyte.

Nee, also Ubisoft, aber zwei unterschiedliche Studios von Ubisoft.

Aber Ubisoft Bluebyte hat sowohl Siedler 8 als auch das letzte Anno gemacht.

Nee, ich glaube, meins.

Ich glaube, ich habe das heute in...

Ach so, ja, die haben dann ihre einzelnen Unterenthälte.

Genau.

Also Ubisoft Deutschland, aber die haben unterschiedlich...

Die haben heute richtig heftig Fördergeld abgesandt, hast du es schon gesehen?

Nee.

Fünf Millionen Euro.

Für hoffentlich Anno Antike, oder?

Für hoffentlich Siedler 9.

Ja, oh Gott.

Das dachte ich nämlich.

Lass uns noch kurz, Geraldine, vielleicht einen Punkt zu Anno sagen, bevor die arme Frau gar nicht...

Ja genau, ich würde jetzt noch...

Was ist das nächste Anno, das du willst?

Asien selbstverständlich.

Das sollte ja schon eine 1800 eigentlich drin sein.

Ich bin auch cool damit, dass sie es nicht mehr gemacht haben, weil sie hatten already 24.000 Maps und noch eine Map hätte ich nicht ertragen.

Deswegen warte ich darauf, dass es jetzt im nächsten Teil vorkommt, hoffentlich.

Aber welches Jahrhundert dann?

Das ist mir komplett egal.

Hauptsache Asien?

Ja.

Fern-Ost-Asien?

Ja ja.

So ein bisschen, wie sie es eigentlich jetzt schon in dem letzten ornamentet DLC angeteasert haben. Das haben sie ja so ein bisschen als Trostflaster reingepackt für die Leute, die gehofft haben, dass Asien noch kommt.

Oder halt nochmal 1500, weil 1500 ist eigentlich das schönste Setting, aber mit das schlechteste Anno.

Und deswegen hoffe ich einfach, dass sie nochmal 1500 in besser machen, das finde ich auch schön.

Nein, Antike.

Ich weiß nicht, man.

[Transcript] GameStar Podcast / Maurice vs. HandOfBlood: Wer ist der größte Siedler-Experte?

Stimmt, Antike.

Stellt euch das auch mal vor.

Du hast dieses System mit den verschiedenen Instanzen und du hast Rom, Katago, Ägypten als Griechenland, als verschiedene Handys.

Und da hast du ja auch die ganzen Insel.

Genau, es gibt die ganzen Inseln.

Samus?

Ja, das ist halt einfach.

Es spricht so viel mehr dafür als für Annoasien.

Wobei ich das sehe, ich glaube, wir werden alle enttäuscht werden.

Weil ich glaube, nach Anno 1800 werden sie nicht mehr soweit zurückwollen, dass dieser Berg an Spielmechaniken wegfällt.

Dann gibt es keine Eisenbahn mehr, dann gibt es nicht verbrückt Warenkäppen.

Muss man wieder kreativ werden.

Wow, das war jetzt ein Diss.

Die Anno-Leute haben das nicht verdient.

Aber das hast du den grad abgesprochen.

Ach so.

Das geht jetzt schon gut los.

Ich mag, dass wir doch über Anno sprechen. Mein Gott, habe ich das gut eingefädelt. Wir sprechen doch über Anno.

Ich möchte dazu noch sagen, ich bin Fan von Antike Aufbauspiel.

Du weißt, Farraos ist eines meiner absolut Lieblings Aufbauspiele.

Aber ich glaube, zu Anno passt das gar nicht so arg.

Weil Anno ja einfach immer schon Scheiße darin war, Kämpfe zu haben.

Also die Echtzeitkämpfe in Anno waren immer eine Katastrophe.

Und im besten Fall eine Materialschlacht wie in 1800.

Und es hat halt immer diesen Fokus auf Warenketten und halt vor allem coole Waren.

Ich weiß nicht, ob sie so spannende Waren wie Billiartische und Elektroroller jetzt aus 1800 auch in der Antike haben können.

Naja, ich finde halt schon, dass man dann die absurdesten Sachen machen können.

Dass der, ich weiß nicht, der Triumphator braucht für seinen Triumphzug so und so viele Lorbeerkränze.

Dann ist der Lorbeerkranz eine eigene Ware oder sowas.

Wir schweichen sehr. Aber du bist schuld.

Weil du hast es subtil versucht.

Wir haben professionell dein dreimaliges Anno übergangen.

Das habe ich mir gar nicht mitbekommen, als du sagtest.

Wir waren professionell. Wir haben es total kapiert, das Entschieden zu übergehen.

Also ich wollte nochmal sagen, ich habe jetzt mehrfach Anno erwähnt.

Ja, richtig.

Übrigens natürlich, bevor die Leute sagen, 1305 steht ja auch noch im Raum.

Also das ewige Anno-Meme.

[Transcript] GameStar Podcast / Maurice vs. HandOfBlood: Wer ist der größte Siedler-Experte?

Eine Sache muss ich loswerden, weil ich es gerade im Schritt sehe.

Natürlich.

Pax Augusta.

Er sagt euch das was?

Ja.

Okay, weil das macht ein Typ, der ist Immobilienkaufmann.

Und abends nach dem Feierabend macht er alleine dieses Spiel.

Und er hat früher Marcellsa gespielt.

Aber das kam ja irgendwann nicht mehr.

Und deswegen macht er jetzt Pax Augusta.

Ich habe gestern mit ihm gesprochen, Pax Augusta, in Halle 10 Punkt oben.

Okay.

Hat er einen kleinen so einmal einstand.

Wenn ihr auf der Gamescom seid, geht da mal hin, kann man anspielen.

Aber das kommt am nächsten natürlich an so ein Anno-Antike ran.

Okay.

Also ist halt Städtesimulation.

Hier ist mein virtueller Notizspiel.

Genau, kleiner Geheimtipp von Rogel.

Ich habe jetzt ehrlich gesagt gedacht, dass du eher auf die Konstruktion...

Wieso stand da noch?

...names Furzebacke eingehen würdest.

Der einfach nur in den Raum war, hat schon jemand gesagt, dass Siedler 5 das beste Siedler ist.

Dazu kommen wir gleich.

Ich wollte nicht direkt mit so viel Zündstoff einsteigen.

Aber wenn wir schon mittendrin sind, dann schlag ich vor, ich zähle jetzt von 3 runter.

Und auf 0 sagt ihr beide jeweils den besten Siedlerteil, okay?

Sind wir bereit?

3, 2, 1.

Siedler 2.

4, ja.

Okay.

Das heißt, du hast deine ursprüngliche Meinung revidiert aus dem damaligen besagten Siedler-Ranking, in dem du gesagt hast, 7 ist objektiv der beste.

Es ist nicht das schon höher.

Boah, wie du zitiert wirst auch.

Also nicht das schon höher.

Krise.

Erst mal bitte lieber Chat.

Liebe Mots, vielleicht.

[Transcript] GameStar Podcast / Maurice vs. HandOfBlood: Wer ist der größte Siedler-Experte?

Erst mal, wir brauchen jetzt so eine Umfrage im Chat natürlich.

Wir brauchen jetzt hier eine Meinung.

Wir stellen eigentlich wahrscheinlich...

Ich weiß nicht, was stellen wir zur Auswahl?

2, 3, 4 und 7.

Machen wir mal.

Und da finde ich schon quatschig,

weil 1 zu 2 und 3 zu 4 ist ja eine ähnliche Nährsigkeit.

Dann stellt 1 auch noch rein.

Ja, ja, nee, das ist schon richtig.

So 1 bis 4 und 7 oder was?

7 wird nicht gewinnen,

aber nur weil es jetzt erwähnt wurde.

Also 6 ist halt das Annoähnlichste

und 5 ist es Mächtigen-Echtzeitmäßigste.

Jo, wir gehen jetzt international,

Edge of Empires-mäßig, bla bla bla.

Und das ist ja das Absurde

an dieser ganzen Reihe,

bis auf Teil 8 und 7,5.

Wie hieß das nochmal?

Heroes of...

Es sollte ja eigentlich erst die Nacht werden

und dann ist es Kingdoms of Ontario

und dann Champions of Ontario.

Das gibt es ja auf Steam.

Ja, das gibt es immer noch.

Man kann es noch kaufen.

Das ist ja auch ein 3 Jahre alter Cliffhanger,

den wir gerade auflösen,

weil du in deinem React-Video auf das Ranking so verwirrt warst,

was im Ries damals mit Siegler 8 meinte,

als neue Allianzen noch zukünftig so war.

Ja, ich glaube, ich habe auf Basis dessen dann angefangen,

jeden Teil einmal,

2 bis 4 Stunden, glaube ich, zu live-streamen

und wirklich nochmal aus heutiger Sicht mir anzuschauen.

Aber was ich gerade sagen wollte,

das Absurde ist ja eigentlich,

weil wenn du fragst, du kriegst eine andere Antwort,

weil diese Reihe auch schon so alt ist

und wenn du halt keine Ahnung, in dem Alter bist,

wo du mit genau 12,

[Transcript] GameStar Podcast / Maurice vs. HandOfBlood: Wer ist der größte Siedler-Experte?

mit deinem Vater, mit deiner Mutter
bei der Spielepyramide im Saturn warst
und da lag halt Siegler 5
und du kennst nur das beziehungsweise,
hast damit gestartet in die Reihe,
dann ist das für dich der beste Teil,
weil da einfach ganz viel Nostalgie mitkommt.
Aber ich habe so viel Mitleid mit diesen Leuten.
Absolut, aber...
Sie sind ja auch irgendwo unschuldig.
Ja, aber wenn du weißt,
was ist das beste Essen der Welt,
dann fragst du jemanden,
der sein Leben lang nur Trockenbrot gegessen hat
und dann sagt er, Trockenbrot, das ist das geilste Essen.
Ich habe nie was Geileres als Trockenbrot gegessen.
Das sind die armen, unzulicken Leute.
So ein bisschen wie bei Dr. Stone, kennst du das?
Ja.
Das ist ein Anime
und da werden die zurückkatapultiert in die Steinzeit,
aber jemand weiß noch, wie Rahmen geht
und wird behälsmäßig Rahmen gemacht,
so richtig ekliges Kackrahmen
und gibt es den Dorfbewohnern zu fressen
und die gehen ab.
Und das sind quasi die Leute,
die Siedler 5 als 1er-Ersten,
vielleicht sogar Strategiespiele,
das ist ja dann noch schlimmer gespielt haben.
Ja, aber tatsächlich,
ich habe nämlich auch, bei mir war es eher der Anlass,
dann der Release des neuen Siedler,
habe ich auch, ich spiele noch mal Ähnliches,
weil auch Peak von Siedler eigentlich.
Alle haben gewartet, Siedler 5,
das war rein nach Verkauf
und Nutzer, aber glaube ich,
durch Siedler 3 und 4,
ich glaube sogar 4, das war so die Spitze
der Performance von der Siedler-Reihe
bislang, also nach Verkauf von Kopien.
Deswegen, ja, alle waren mega gespannt.

[Transcript] GameStar Podcast / Maurice vs. HandOfBlood: Wer ist der größte Siedler-Experte?

Ich weiß so, ich habe damals Gamestar gelesen und das hat dann wirklich dazu geführt, nö, das kauf ich mir nicht. Dann, da haben wir dir ja einen Gefallen getan, also nicht wie, weil damals war ich da noch nicht. Aber tatsächlich hatte ich jetzt nämlich auch nochmal alle mir angeguckt, weil ich tatsächlich dachte, habe ich dem Siedler 5 vielleicht unrecht getan, damals, als ich es als 14-Jähriger gespielt hatte und dachte, du kriegst schon wieder Schnappart. Ne, aber ich komme ja darauf, also da werden wir uns ja einig sein, weil ich bin wirklich nochmal sehr... Ich habe das sogar im Livestream gesehen, dass du es nochmal gespielt hast. Ich habe wirklich versucht, positiv reinzugehen und am Ende bin ich wirklich so ein Stück um nein. Es war wirklich einfach nur Mist. Es ist auch wirklich die einzige Meinung dass die Leute sagen, ey, ich fand 5 schon so geil wegen der Synchronisationsarbeit. Und das ist so, das ist so... Also da hört bei mir jegliches Verständnis auf, weil diese Synchroarbeit ist wahrscheinlich die schlimmste, die es weltweit je in einem Videospiel gab. Und es tut mir leid, weil den Erzähler hat ja Kalkofe gesprochen und ich liebe ihn. Ich finde ihn mega gut, finde ihn sehr witzig, auch für sehr, aber da, das war einfach so deplatziert, unlustig und nervig, wenn da irgendwelche Voice Lines kamen, die eine halbe Minute gehen und dann immer so... so Boomer Jokes auch.

[Transcript] GameStar Podcast / Maurice vs. HandOfBlood: Wer ist der größte Siedler-Experte?

So,
ihr habt nicht genug Holz
vor der Hütte.
So absolut unnötig, als ob die Trash
produzieren wollten, absichtlich.
Oder?
Vor allem, man kann auch wirklich was aus dem Lernen
über die Aufnahme von Voice Lines
in Strategiespiele,
weil ich glaube, da hat jemand eine Voice Line geschrieben
und irgendwie, wenn die einmal fällt, ist sie lustig.
Ja.
Du weißt aber schon, dass in Strategiespiele
diese Art von Voice Lines, deswegen ist ja auch ein Diablo-Held
sagt ja nicht jedes Mal,
oh, ich befürchte,
mir ist in jenem diesen Moment
mein Mana leer gegangen.
So, er sagt, Out of Mana.
Ja, das stimmt, was oft gesagt wird.
Ganz ehrlich, es würde aber ein bisschen passen,
vor allem zum Totenbeschwörer, wenn er das so sagt.
Das will ich eigentlich ein Diablo-Helden,
der immer so regnet.
Ich will ihn synchronisieren.
Ja, das können wir als Mod absolut rausbringen.
Als Mod geht das selb.
Ich habe noch einen Slot mit dem CEO von Last Epoch
morgen, ich werde ihm das mal vorschlagen.
Ich war gestern beim CEO von
Grining Gear Games.
Geil, hast du ihm das vorgeschlagen?
Noch nicht, weil du das noch nicht hattest.
Warum hast du dein Termin nicht erst morgen?
Ich habe erstmal ein Diablo und Last Epoch.
Wie spricht man das aus?
Du bist ein geiler Macher.
Path of Exile, Forever and Ever.
Alles andere.
Ganz ehrlich, ich habe Path of Exile 2 gestern angespielt.
Das wäre der Wahnsinn.
Das wäre der absolute Wahnsinn, was die gerade machen.
Aber ja,

[Transcript] GameStar Podcast / Maurice vs. HandOfBlood: Wer ist der größte Siedler-Experte?

also auch da ist natürlich subjektiv.

Ja, aber wir sollten vielleicht mal noch einmal zu den Streitpunkten kommen.

Ja, nicht, dass wir jetzt zu den Nähs schon machen.

Nein, es sind ja 5, sind wir uns ja sehr einig.

Ja.

Wir müssen aber auch noch über, finde ich, ganz kurz noch, sorry, über Pioneers of Pagonia sprechen unbedingt, bevor wir jetzt nur über Siedler reden.

Ne, das hätte ich mir fürs Ende aufgehoben, wenn hier alle blutend auf dem Boden bliegen, dachte ich. Ich wollte euch erstmal kurz irgendwie die Rage rauslassen.

Die Frage ist, hört das auf, wenn wir einmal angefangen haben.

Ja, ich kann einmal kurz für richtig Missmut sorgen.

Pass auf.

Ich habe hier...

Du brauchst einfach nur Maurice Video jetzt anmachen.

Nein, pass auf, besser. Ich trage hier bei mir einen 20 Euro.

Ich trage hier einen 20 Euro Schein bei mir.

Und...

Sie könnten dein sein, wenn du den folgenden Satz einmal in die Kamera sagst, mit ernstem Gesicht.

Die Siedler 5 ist mit Abstand der beste Siedlerteil.

Okay, daher...

Die Siedler 5 ist mit Abstand der lächerlichste, eklige Widerlichste und einfach nur nachhaltig mich traumatisierendste Teil der je von der ganzen Reihe released wurde.

Aber denk doch an die 20 Euro.

Nee, das ist besser so, weil es sind nicht meine, die gehören mich an.

Neulich habt ihr noch Videos gemacht, dass bei Eintracht Spannendau der Hausmeister die Bilanz versaut hat

[Transcript] GameStar Podcast / Maurice vs. HandOfBlood: Wer ist der größte Siedler-Experte?

oder so was, das wären jetzt 20 Euro für die Vereinskasse gewesen.
Aber hier sitze ich Kevin Westfall, das ist sein Problem.
Da rollen dann einfach in 2 Köpfe, Maurice.
Anders als bei Ubisoft,
wo die Leute einfach immer wieder ein bisschen dünn dürfen.
Aber um noch mal zu einer Sache zurückzukehren, die ihr gesagt habt, nämlich den Nostalgiefaktor und was überhaupt das erste Siedler war, das man gespielt hat oder am meisten, seid ihr denn davor komplett gefeiert?
Ihr habt ja auch superfehl Nostalgie für euren ersten Siedlerteil.
Genau, deswegen findet der Siedler 2 zum Beispiel am besten.
Absolut, aber das ist halt der Punkt, den ich eben auch schon ansprach.
Es ist halt super subjektiv und dadurch, dass die Reihe so alt ist, meine Meinung nach, es zählt halt, wann du angefangen hast und das ist ja auch wöhnlich.
Ich habe ja jetzt aus heutiger Sicht zum Beispiel 1 und 2 direkt hintereinander nachgespielt und auch die 2 Remakes von 2 beziehungsweise die beiden Anekdoten Next Generation und das andere war das mit den Ägyptern Schotten und beiden.
Wie ist das nochmal?
Hast du jetzt mittlerweile mal gespielt?
Ich habe die CD zu Hause schicken.
Weil das gibt es ja auch nirgendwo.
Ich habe nie kapiert, ich wäre echt gern mal in diesem Pitch-Meeting gewesen, wo sich seriöse Leute zusammensetzen.
Welche Völker nehmen wir?
Welche Hammernation.
Ich glaube, die haben das Rückwärts gedacht von den Waren.
Dass jemand dachte, Brezen wären doch eine geile Ware.
Aber sprich weiter.

[Transcript] GameStar Podcast / Maurice vs. HandOfBlood: Wer ist der größte Siedler-Experte?

Ich setze mal an,
ich wollte nur sagen, aus heutiger Sicht
1 und 2 hintereinander zu spielen,
muss ich sagen,
ist 2 eigentlich
und dann add on.
Aber gleiches kann man
fast bei 3 zu 4 sagen,
nur dass da immerhin
komplett neue Völker,
wobei Römer nicht,
aber fast komplett neue Völker kamen
und doch wesentliche Verbesserung finde ich
als von 1 zu 2.
Weil tatsächlich ist es so,
Volker Wertig hat der 1 entwickelt
und 2 war der gar nicht dabei.
Und der
Producer,
der mit Volker Wertig gemacht hat,
der hat dann quasi
alle ausstehenden Verbesserungen
und Pläne vom Volker genommen
und mit anderen Leuten
dann Siedler 2 gemacht.
Und ich finde, aus heutiger Sicht,
auch als ich diese Info zum Beispiel noch gar nicht hatte,
aber da fühlte ich mich dann etabd
oder bestätigt, merkt man, man merkt das.
Heißt ja nicht, dass Siedler 2
ein schlechterer Teil ist als 1,
darum geht es ja gar nicht,
sondern sogar dann einfach nur auf dem Papier ein besserer Teil.
Ich finde es immer spannend,
wenn so viele,
auch wenn man immer Umfrage macht,
Siedler 2 ist immer der beliebteste Teil.
Das finde ich aber schön, dass du das hier mal einrundest.
Ja, also immer, wenn ich eine Abstimmung gesehen habe,
außer die von der GameStar
war Siedler 2 immer der beliebteste.
Aber ich muss mal jetzt hier mal ganz klar sagen,
dass ja du hier

[Transcript] GameStar Podcast / Maurice vs. HandOfBlood: Wer ist der größte Siedler-Experte?

diese Meine offensichtlich
dann von der Mehrheit bestätigt,
es heißt ja nicht, dass es die Richtige ist.

Ja, aber na, na, na,
ich kann mich jetzt nicht für Demokratie
stark machen, wenn ich immer
als Diktator auftrete.

Aber ich finde das dann noch gut.

Ja, und ich führe ja nur auf den Punkt hinaus,
was du auch eben gesagt hast,
es spielt halt super viel Nostalgie
mit dazu

und das merkt man vor allem an diesem Beispiel.

Ja.

Dass Siedler 1 echt eher so dieser,
wie so ein Indie-Titler halt im Durchbruch war
und Siedler 2

war dann erst irgendwie da
und das irritierend zu dabei ist,
das Volker werde ich da gar nicht mitgemischt hat.

Das ist der Tat, und dann haben sie
eher 3 gemacht und haben sie es nochmal gemacht
und seien das Spiel ohne ihm nochmal quasi
neu gemacht.

Also macht ein bisschen mehr
an neuem Inhalt, aber es schon
könnte auch ein Add-on fast sein.

Und dann merkt man auch,
immer wenn der Volker dabei war, also bei 1
klar, und bei 3

da kam die Innovation,
da kam die
Mechaniken, da wurde nochmal grundlegend
etwas verändert

und es hat funktioniert und war gut.

Ja.

Dann ist ja tatsächlich die Frage, also 2 Fragen eigentlich,
weil Absiedler 5

hat das ja komplett seine Identität verloren.

Es ist ja auch was, was du schon oft geschrieben hast, Maurice,
dass man eigentlich sowieso nicht mehr sagen kann,
was ein neuer Siedler Teil noch machen könnte,
weil es eben so sehr immer dieses hin und her hatte

[Transcript] GameStar Podcast / Maurice vs. HandOfBlood: Wer ist der größte Siedler-Experte?

mit Exzellenz, die Aufbau, genau.

Und man wusste ja irgendwann schon überhaupt nicht mehr, was erwartet noch in einem neuen Siedler Teil, wird es wirklich möglicherweise ein Action-Rollenspiel oder ein experimenteller Horrorfilm, man weiß es nicht, es könnte alles werden. Es ist ein experimenteller Horrorfilm geworden, vor allem über Jahre.

Auf eine gewisse Art und Weise.

Nee, aber dann ist ja die Frage, was wäre für euch denn überhaupt der richtige Weg gewesen, Nachteil 4 weiterzumachen, weil wenn es eigentlich sich immer nur in so kleinen Schritten weiterentwickelt hat, was wäre die Innovation gewesen, die es gebraucht hätte, aber die es gleichzeitig nicht kaputt gemacht hätte in seinem Kern.

Gut, das jetzt, oder würdest du was sagen?

Ja, ich würde tatsächlich sagen, was Siedler angeht, ich bin nicht unbedingt jemand, der da so viel Innovationen braucht. Ich denke es ist ähnlich wie Anno.

Da ist ja jetzt auch nicht so, dass von Teil zu Teil die heftigsten Innovationen kommen, sondern das Szenario wird ein bisschen verändert und angepasst.

Es kommen ein paar neue Grundmechaniken rein, die aber irgendwie immer ein ähnliches Schema irgendwie haben.

Und irgendwie auf das einzahlen, was im Kern schon da war, also klar, mehr Produktionsketten mehr als Dazwischen, aber im Kern immer noch wir besiedeln Inseln, wir ziehen Warenketten hoch, wir handeln mit Schiffen.

Sie besinnen sich immer auf ihre Identität, auf ihre Stärken. Und ich finde, das hätte ein Siedler genauso machen können, weil bis zu Teil 4 kann man durchaus die Identität

[Transcript] GameStar Podcast / Maurice vs. HandOfBlood: Wer ist der größte Siedler-Experte?

erkennen und die Faktoren aufzählen, wie dies braucht.

Deswegen haben sie ja zu Siedler 8 den folgerwertig außer Klamottenkissen noch mal hervorgekramt, damit der vor der Kamera sagt, was ein Siedler ist. Damit die Leute wieder Vertrauen schöpfen und zurückkehren.

Ich finde ja, und jetzt müssen wir ein bisschen die verschiedenen Kontroversen noch abhandeln, die wir haben.

Das ist in meinen Augen und möglicherweise liegt auch daran, dass mein erstes Siedler 2 war und deswegen das für mich sehr Siedler definiert hat.

In meinen Augen war Siedler 7 also ein klassisches Siedler in mancherlei Hinsicht.

Ich verstehe halt total, dass wenn du mit Siedler 3 oder 4 eingestiegen ist, ohne diesen Echtzeitkampf fehlt einfach komplett was.

Aber in Siedler 2 hast du ja auch im Grunde so gekämpft.

Du klickst auf die Kaserne, du schickst die Leute automatisch zur Kaserne rüber und was das angeht, war dann, finde ich, Siedler 7 für ein Siedler 2-Kind echt ein gutes, neues Siedler,

das nicht alles richtig gemacht hat, zum Beispiel Siedler 3 und so was, aber das halt diese Warenketten, Straßen, indirektes Militär, aber ausgebaut mit diesem neuen Feature der verschiedenen Siegwege.

Ich fand eigentlich, dass Siedler 7 eine Form von weiter. Die Sache ist, Siedler 7 wäre ein mögliches Siedler 3 gewesen, nicht wirklich eine gute Fortsetzung für Siedler 3 und 4, was wieder die Schwierigkeit der Siedler ist.

[Transcript] GameStar Podcast / Maurice vs. HandOfBlood: Wer ist der größte Siedler-Experte?

Aber daher kommt meine Meinung, zu der ich auch stehe, bis heute, meine andere kontroverse Meinung reflektiert seitdem, kommen wir nachher dazu. Siedler 7 wird unrecht getan.

Es ist eines der besten Aufbauspiele, die diese Serie hervorgebracht hat. Es ist für sich genommen ein fantastisches Aufbauspiel. Ich verstehe, wenn man es nicht, wenn es nicht das ist, was man von Siedler mag, aber ich finde, jedes Siedler 2-Kind sollte Siedler 7 mal spielen, dem nochmal eine Chance geben. Vor allem, weil damals, glaube ich, auch viele abgeschreckt wurden, weil Ubisoft diese loreiche Idee hatte.

Internetpflicht. Singleplayer-Aufbauspiel für ein konservatives deutsches Publikum, da testen wir unsere neuen Online-Zwang.

Das war die Zeit, wo es gerade los ging damit. Ich habe auch gekostet im Spal.

Pionierarbeit. Also, ich finde, Siedler 7 ist kein schlechtes Spiel.

Und das, was du als Faktor bezeichnest, was es zu einem Siedler-Teil macht, wie Warnketten zum Beispiel, das hatte das Spiel durchaus, aber sehr überschaubar von dich.

Es war eine Light-Version.

Aber war da voll.

Es gab also alles eigentlich, also auch zum Beispiel Wusefaktor, gab es ja auch, aber auch sehr minimalistisch.

Also eigentlich kann man da noch gar nicht von dem Wusefaktor sprechen, aber da sind Leute rumgegangen, kann man sagen, automatisiert.

Und indirektes Militär, das finde ich, das finde ich, ist jetzt kein, also erstmal persönlich gesprochen, finde ich ein schreckliches Feature.

[Transcript] GameStar Podcast / Maurice vs. HandOfBlood: Wer ist der größte Siedler-Experte?

Aber gut, Teil 1
war das so.
Teil 3 und 4 dann überhaupt nicht mehr.
Also man könnte jetzt sagen,
ja klar, das ist irgendwie Siedlermäßig,
aber muss es nicht zwangsweise. Aber wo es
dann für mich wirklich aufgehört hat,
waren diese unterschiedlichen Siegbedingungen,
wo man auf einmal in Civilization sein wollte
oder so.
Du findest das interessant und toll und abwechslungsreich.
Für mich ist es ein
essenzieller Teil der Siedlereihe.
Eigentlich
ist man immer nur am Wettrüsten
und dann knallt die Hütte.
Also bei Siedler war es ironischerweise
immer die Konsequenz
am Ende militärisch
die Gegner zu überwältigen.
Und deswegen ironisch,
weil du siedelst ja eigentlich friedlich.
Ich finde das auch,
das ist der lustigste Paradox
der Siedlereihe, dass wir es auch
alle eingespeichert haben,
als idyllisches fluffiges Wusel-Spiel.
Aquariummäßig beobachten,
hat was sinnhaftes.
Ich wollte auch mal wieder im Stream gespielt haben.
Genau das geht nur um Auslöschung.
Ich bin jetzt gerade in der zweiten Mission.
Die Nubia haben Gold.
Jeder hin
und schlachtet sie alle ab.
Zeig ihnen die Macht.
Roms.
Das habe ich als Szenäriger nicht ganz überrissen.
Aber es erklärt einiges,
warum ich der Mensch geworden bin,
wenn ich geworden bin, glaube ich.
Und bei Siedler hast du eigentlich immer ein Wettrüsten.
Gegen dann, kontra hinten.

[Transcript] GameStar Podcast / Maurice vs. HandOfBlood: Wer ist der größte Siedler-Experte?

Also oftmals ist es auch nach dem ersten Kampf schon fast entschieden.
Weil dann einfach Sektoren übernommen werden oder einknicken und man sich davon nicht mehr erholt.
Deswegen Siedler 7 ist kein schlechtes Spiel, aber ich finde es sehr unverhältnismäßig, es auf Platz einzupacken in einer Siedlertierliste.
Also wirklich furchtbar unverhältnismäßig. Und zu sagen, das ist ein ausgezeichnetes Aufbaustrategiespiel. Das finde ich auch sehr weit aus dem Fenster gelebt. Aber ich kann damit leben. Solange du sowas nicht über andere Siedler teilen. Zum Beispiel bei Siedler 6 hätte ich es überhaupt gar nicht verstanden. Das ist immer so ein bisschen an der Cover. Niemand geht irgendwie über 6. Und das haben wir auch die wenigsten irgendwie auf dem Schirm beziehungsweise es ist am wenigsten greifbar. Weißt du warum? Weil wir halt alle nach Siedler 5 kein Bock mehr auf die Serie haben. Aber das ist ironisch, es hat alle Preise beim DCP glaube ich abgesahnt, die es gibt. Und auch Entwicklerpreise. Also Siedler 6 ist das renommierteste nach Preisen. Ich fand aber auch tatsächlich, dass es auch nicht so... Also ich habe das Siedler 6 ewig nicht gespielt. Ich würde es auch nicht irgendwie in die ersten Plätze einer Rangliste setzen. Aber so für sich als Mittelalter Aufbauspiel ist das ein nettes Ding. Ich habe dem damals null Chance gegeben, weil ich nach Siedler 5 von der Serie so verbrannt war. Aber rückwirkend fand ich dann doch, ich habe das Siedler 6 unrecht getan.

[Transcript] GameStar Podcast / Maurice vs. HandOfBlood: Wer ist der größte Siedler-Experte?

Das ist nicht das beste Siedler,
das ist jetzt nicht...
Aber es ist ein schönes Spiel so an sich.
Das macht einige Sachen nett.
Ich meine, hat viel so Burgbau,
was ja eigentlich für Leute wie uns cool ist.
Du hast bei Siedler 6 auch noch richtig gemerkt,
dass parallel lief dann gerade so Stronghold 2
oder
Anno erfolgreich langsam.
Und du hast richtig gemerkt,
wie die bei Siedler 6
richtig viel adaptieren wollten.
Das waren noch, die sind mit Siedler 5,
wollten sie nach den Sternen greifen
und sind in den Marianngraben gefallen.
Hatten aber Zement an ihren Füßen.
Deswegen haben sie gesagt,
okay, warte, warte, warte, wir müssen nochmal...
Das ist ein wahrer Wortschmied.
Wir müssen nochmal von vorne anfangen.
Aber trotzdem war, glaube ich,
dieses kommerzielle Mindset da.
Man wollte einen erfolgreichen,
potenten Titel haben im Strategiesektor.
Also hat man einfach trotzdem,
warum auch immer, sich nicht auf die Stärken
Siedler-Reihe berufen, sondern wieder geschaut,
woran bedienen wir uns.
Und ja, du hast an sich tolle
Elemente darin, wie zum Beispiel
fette Mauern zu bauen,
wie es sonst nur in einem Siedler
Stronghold 2 gab.
Diese riesigen Mauern
mit tollen Wehrgängen und Törm,
nur, dass die Funktionalität
katastrophal war. Du konntest teilweise kaum
die Mauern richtig platzieren und bauen.
Das war
Heno umdrehen.
Das war jemand.
Ich laufst Trollen nur.

[Transcript] GameStar Podcast / Maurice vs. HandOfBlood: Wer ist der größte Siedler-Experte?

Du siehst, das ist
das Klammer für euch.
Ihr könnt uns nicht Trollen.
Wir haben hier eine Kamera, die uns hier zeigt,
was hinter uns ist.
Wir sind gefeit gegen eure Schirker-Reihe.
Ja, genau.
Ihr fascht hier Kehnen, willt ihr daran sein.
Ja, die schon.
Ja, mich mal kurz.
Und aber auch diese Bankett-Mechanik.
Bei Stronghold 2 hattest du diese Bankett,
die du
abrufen musst.
Du musst dich diese Banketts veranstalten
mit richtig edlen Gütern
so Entenbraten und so brauchtest du dann.
Und dann hast du dich quasi
hochgeklickt
in höhere Adels-Titel
um da neue Gebäudetypen freizuschalten.
Und das hattest du auch
bei Siedler 6 sehr viel.
Und du hattest auch bei Siedler 6
auf einmal Helden, die du halt
ähnlich wie bei Siedler 5 dann auch glaube ich.
Kannst du auch so Helden?
Konntest du dann auch rumschicken?
Also es war irgendwie alles, aber auch nichts.
Weil wie gesagt, sie haben sich halt bedient.
Das ist aber nicht ideal umgesetzt, finde ich.
Aber auch das ist kein schlechte Spiel
in Summe.
Aber was mich auch da einfach nur
was Frust schafft, ist,
sie berufen sich nicht auf ihre eigenen Stärken.
Anders als bei Anno, da haben sie es immer gemacht.
Ja.
Das sind ja parallel laufende Titel unter denselben Dach.
Also man muss sagen,
du hast aufs bessere Pferd gesetzt.
Du hast dich entschieden hast,
Anno-Fan zu werden,

[Transcript] GameStar Podcast / Maurice vs. HandOfBlood: Wer ist der größte Siedler-Experte?

als Kind schon,
während wir uns entschieden haben,
Siedler-Fans zu werden.
Ich mag ja auch Anno sehr gerne.
Das Interessante an Anno ist aber trotzdem,
dass ich euch recht gebe,
dass sich von Teil zu Teil nicht so stark
verändert, abseits vom Setting.
Von den Zukunftsteilen reden wir nicht,
weil da spreche ich genauso ungern drüber,
wie du ungern über Teil 5 redest.
Von den Zukunftsteilen hat es sich wirklich von Teil zu Teil
immer nur sehr subtil verändert.
Trotzdem, wenn du jetzt 1800
mit 1602 vergleichst,
das sind zwei völlig unterschiedliche Welten.
Klar.
Es hat sich über die Jahre so subtil entwickelt,
dass man gar nicht gemerkt hat,
dass es jetzt plötzlich was völlig anderes ist.
Und ja, das haben sie ausgesprochen gut gemacht.
Und jetzt ist Anno 1800 halt auch so gut,
dass man sich denkt,
wie sollen sie das jetzt noch mal subtil verbessern?
Ja, vor allem,
mit Tweet.
Also, ich wollte in Anno reinfinden,
nach dem Siedler 8-Debake.
Ich brauche jetzt irgendwie positive
Bestätigungen in meiner Großhörnrinde.
Pass auf.
Anno 1800 wird ja nur gefeiert.
Und ich glaube, du hattest auch in irgendeinem Video gesagt,
dass das eigentlich
auf internationaler Ebene
voll
unterrepräsentiert ist,
weil das eigentlich ein so gutes Spiel ist.
Ja.
Ich probiere es jetzt mal aus.
Und habe mal geguckt,
und wollte es mit allen DLCs kaufen.
Holy shit, das ist ja über 100 Euro.

[Transcript] GameStar Podcast / Maurice vs. HandOfBlood: Wer ist der größte Siedler-Experte?

Also, die haben ja so viele DLCs rausgebracht
seit 2019,
kam das glaube ich raus.
Und ich habe direkt mit allem angefangen
und, hey, das ist erstmal
überwältigend.
Macht das nicht, das ist furchtbar.
Da gibt es ja super viel Parallel,
wir halten auf einmal die Stadt finden.
Also, auf einmal war ich bei Marvel
und das war nicht schon.
Also, es macht Sinn
für die Anno-Fans voll
und niemand fängt damit allen DLCs an.
Also, keine Ahnung.
Ich habe da so einen inneren Anspruch,
wir wendern alles direkt fassen.
Aber ich habe gemerkt, boah,
das war sehr viel Input.
Auf jeden Fall.
Aber wie du meintest so,
es ist glaube ich schwer da jetzt irgendwie
den sinnigen nächsten Schritt zu machen.
1800
hat ja auch angefangen,
als ein Spiel, das nicht unbedingt besser war
als 1404,
weil 1404 ja so ein großer Serien-Deepling ist.
Und da war das in den Rankings war 1404 immer noch beliebter
als 1800 am Anfang rauskam.
Aber sie haben halt wirklich es geschafft,
Seasons als Konzept
für Aufbauspiele perfekt umzusetzen,
was ich nie gedacht hätte,
dass das so cool funktioniert.
Also, 1800 hat es ja wirklich geschafft,
dass dieses Seasons,
und deswegen darf man die nicht alle auf einmal starten,
um zu verstehen,
also wirklich als Seasons im eigentlichen Sinne.
Und du hast ja wirklich das Gefühl,
dass du durch Seasons 1, 2, 3, 4
so durch das 19. Jahrhundert hindurch dich bewegst

[Transcript] GameStar Podcast / Maurice vs. HandOfBlood: Wer ist der größte Siedler-Experte?

und immer mehr in die Moderne kommst
und am Ende ja auch über das 19. Jahrhundert hinausgehst.
Ja, mit Hochhäusern dann und so.
Genau, das sind dann schon die 20er,
wo du am Ende, also 1920er,
wo du am Ende so drin bist,
mit Elektrorollern und Ventilatoren
und Kinos und so was.
Das ist ja dann alles schon viel, viel weiter.
Es ist so fantastisch gemacht,
aber ja, es ist eine katastrophale Erfahrung,
sich die alle zu holen,
direkt am Anfang
und direkt alle zu aktivieren.
Und deswegen die Empfehlung an alle oder für dich noch mal,
wenn du noch mal anfangen willst.
Mittlerweile ist das Basisspiel
auch noch mal so viel besser ohne die DLCs,
weil es ja auch 15 Plus Game Updates gab,
die auch awesome waren.
Jetzt ist das Grundspiel halt fantastisch
und wenn dir dann langweilig ist,
nach, weiß ich nicht,
50 Stunden,
dann kannst du mit Season 1 anfangen
und dann arbeite dich durch die Seasons.
Ich fand es auch gar nicht schlecht,
ich habe einfach nur gemerkt, boah, das ist echt viel Content.
Ist ja ein Kompliment.
Aber ja, ich hätte es wahrscheinlich so nicht machen sollen.
Ich hätte erstmal Standard-Spiel,
weil das bietet ja auch genug Content.
Sonst dreht man durch.
Siedler noch mal, weil ihr gesagt habt,
Hoffnung und Vertrauen auch in die Reihe
durch Volker wertig.
Habt ihr denn noch irgendeine Form
in der Reihe nach Neuallianzen?
Glaubt ihr, die Reihe ist zu Ende?
Glaubt ihr, es werden noch mal was versuchen?
Glaubt ihr, es gäbe noch irgendeine Chance,
die Sie hätten oder ist es jetzt tot?
Ich kann mir tatsächlich vor allem nicht mehr vorstellen,

[Transcript] GameStar Podcast / Maurice vs. HandOfBlood: Wer ist der größte Siedler-Experte?

dass es intern noch eine Chance gibt.
Ich glaube niemand hat mehr Bock auf das Projekt.
Ich glaube wirklich nicht,
dass irgendwer von den deutschen Teams
bis hin zu den Finanziers
in Ubisoft, in Frankreich,
dass irgendwer noch mal ein neues Siedler
verdient wird,
das Greenlight wird.
Also niemand wird ja sagen,
welche andere Serie hat das geschafft,
dass ihre letzten beiden neuen Teile
beide mitten drinnen komplett rebooted
werden mussten
und das Ergebnis beide Male ein kompletter Flock war.
Also ich kann mir selbst,
wenn jetzt morgen
Ubisoft wieder mit einem Siedler käme,
das einfach toll aussehen würde,
Gamer sind ja wankelmütig, verzeihen schnell.
Wir wollen einfach nur geile Games haben
und direkt vorbestellen.
Wenn jetzt einfach morgen eins käme,
wäre glaube ich alles wieder gut,
aber ich glaube es gibt die internen Bedingungen
und auch nachvollziehbaren Gründen nicht mehr.
Wer will das machen? Wer will das noch finanzieren?
Das kann ich mir einfach nicht mehr vorstellen.
Das stimmt. Also so lange die Spiele ja gut sind,
ist auch alles egal, was der Publisher
je gemacht hat oder aktuell macht.
Beispiel Diablo 4.
Und ich glaube, so wäre es auch bei Siedler,
aber ich denke auch, das Problem ist dann eher intern.
Die arbeiten da,
wie lange haben die jetzt daran gearbeitet,
seit 2018 oder Siedler 8 in Summe?
Irgendwie so, ja.
Also seit 5 Jahren arbeiten Menschen,
eigentlich schon vorher,
haben die angefangen, vielleicht.
Wann war unser Revue?
2018 war der Revue oder 2019.

[Transcript] GameStar Podcast / Maurice vs. HandOfBlood: Wer ist der größte Siedler-Experte?

Letztes Endpunkt vor der Pandemie.
Da haben sie ja davor schon mindestens 2 Jahre gearbeitet.
Stimmt.
Also wenn man sogar übertreiben will,
10 Jahre arbeiten die daran.
Die Menschen bei Ubisoft
haben vermutlich
an die 10 Jahre
ihres Lebens an diesem Titel gearbeitet.
Und mit allen auf und ab.
Im schlimmsten Fall
sogar noch an dem Teil davor
auch schon alles mit durchgemacht.
Die haben alle gar kein Bock mehr.
Ich glaube, das ist so ein rotes Tuch
auch innerhalb bei Ubisoft.
Ja, ich glaube, niemand hat Bock,
das Projekt überhaupt
von oben nach unten,
ob du Projektmanager bist
oder wirklich
Designer, Entwickler.
Du hast ja keinen Bock drauf.
Ja, es ist so schade,
weil es ist eine Reihe, die so viel Liebe bekommen hat,
sowohl von den Fans
als auch von den Entwicklern über die Jahre.
Und dass es jetzt so enden muss,
ist mehr als deprimierend.
Also ich hätte mir einen schöneren Abschied gewünscht.
Wir alle, ja, wir haben ja gedacht,
das war ja das Schöne daran.
Genauso wurde es ja auch bewusst kommuniziert von Ihnen.
Die haben ja auch genau
diese Erwartungshaltung geschaffen.
Und deswegen, also, ja,
na gut.
Aber auf einer positiven Note kommen wir jetzt zu dem,
worüber du unbedingt sprechen wolltest,
weil das passt jetzt zu...
Schau mal, ist das eine positive Note, Pioniers?
Ja, Pioniers of Pagonia, ja.
Weil das könnte jetzt, sage ich mal,

[Transcript] GameStar Podcast / Maurice vs. HandOfBlood: Wer ist der größte Siedler-Experte?

ablösen, was Siedler zurückgelassen hat.
Und ihr habt es euch schon angeschaut.
Ja. Also anders als Maurice
war ich am Anfang sehr skeptisch,
tatsächlich, weil für mich
bei diesem ganzen Debakel,
wenn man ein bisschen hinter die Kulissen guckt
oder sich die Game-Star-Videos anschaut,
wo man versucht hat, ein bisschen zu
Theorecraften, woran hat es hier lesen.
Dann war einfach nicht offenkundig klar,
ob nicht vielleicht auch ein Volker
wertig ein großes Problem
in dem ganzen Prozedere war.
Und deshalb war ich bei der Ankündigung
von Pioniers of Pagonia
sehr skeptisch erstmal.
Finde ich auch sehr nachvollziehbar.
Genau, für mich war nicht
so selbstverständlich wie, glaube ich,
bei der Allgemeinheit,
dass hier der böse,
große Triple-A Publisher,
Ubisoft automatisch alles verkackt
haben muss. Und Volker wertig
der Lone Wolf,
der Siedler 1 und 3 gemacht hat.
Und das war es dann auch. Also im Sinne
von, es ist Ewigkeiten her.
Der ist
ein cooler Typ und der wurde unverbehandelt.
Das wissen wir nicht.
Ja, das stimmt. Sehr wichtig.
Deswegen war ich sehr skeptisch,
auch weil erstmal es ja nur hieß,
rein PVE.
Ich musste direkt an dich denken,
okay, denn nur wird's scheiße finden.
Nein, ich bin nicht, ich meine,
They Are Billions ist auch nur PVE,
aber richtig schön fordernd und macht Bock.
Aber ja, also ich hab's
heute spielen dürfen. Ich war in so

[Transcript] GameStar Podcast / Maurice vs. HandOfBlood: Wer ist der größte Siedler-Experte?

einer kleinen schönen Boot beim
Verband stand, im Business
Bereich, da war's wahrscheinlich gestern auch.
Und da hat Volker wertig mir erstmal
ein paar Sachen gezeigt. War ein nettes
Beisammensein. Wir haben uns auch generell
das erste Mal überhaupt getroffen. Und dann
durfte ich auch spielen.
Und letztendlich denke ich,
es ist sehr ähnlich
an den frühen, an den früh
gezeigten Zehen von dem damaligen
Siddler 8. Total.
Nur wahrscheinlich noch deeper.
Also es gibt noch mehr Mechanik,
es gibt unterschiedliche Wälder.
Es gibt jetzt sogar
die Grenzsteine, die ja ein Gebiet
erweitern. Auch die muss man
produziert haben.
Also es gibt noch mehr Ressourcen.
Es gibt auch Förster.
Wichtig.
Und das ist alles nochmal viel
schichtiger.
Im ganzen Sektor Richtung,
und das ist ja ein Schwerpunkt der
Siddler Reihe, Warenketten.
Wertschöpfungsketten.
Zum Beispiel für die ganz normalen
ersten Units.
Die Wachen.
Die haben nur Holzspere.
Du brauchst gar keinen Schmied, keine
Kohle-Eisen-Produktion.
Da geht es mit Holzspere los.
Vielleicht kann man Öli raschen.
Mit Kupferwerkzeugen,
wo du noch keine Schmelze brauchst.
Dafür sind die ineffizient.
Was ich auch mochte, ist, dass diese
ineffizienz tatsächlich in den
Animationen angelegt ist.

[Transcript] GameStar Podcast / Maurice vs. HandOfBlood: Wer ist der größte Siedler-Experte?

Es gibt dafür mehr Kupfer.
Fünf Kupfer versus nur einen
eisenbaren Werkzeug.
Das heißt, in der Gebäudeanimation
muss der Typ auch fünfmal zum
Warenlager gehen.
Deswegen produziert das langsamer.
Nicht nur weil da eingestellt ist,
das kommt nach einer Minute aus dem Gebäude,
sondern weil da eine Animation ist,
dass der Typ arbeitet.
Ich fand es sehr schön, ich konnte heute
zwei wesentliche Punkte platzieren
beim Volker.
Weil ich meinte auch,
gerade Stronghold Definitive Edition
habe ich es mega vermisst.
Da habe ich ihm auch erzählt, warum
selbst wenn ein Siedler Teil
eher ein gemächliches Aufbauspiel
ist,
habe ich ihm aber auch eingeordnet.
Das ist jetzt persönliche Präferenz.
Aber ich glaube, so geht es vielen,
die Echtzeit heutzutage spielen.
Dass Hotkeys einfach ein wichtiger Faktor ist.
Zweimal Kuhdrücken hast du einen Wachturm
auf dem Mauskörper.
Er hat auch voll gesehen.
Er meint, kommt zum Early Access,
macht voll Sinn. Hat er mir gesagt?
Das wird jetzt festgehalten.
Er meinte, direkt zum Early Access Release
sollte kein Problem sein.
Macht auch Sinn, was ich sage, meinte er.
Und das zweite ist,
auch da habe ich gesagt,
ist ja aber nur PvE
bislang.
Er meint, ja, zum Release des Early Access,
ja,
aber generell
muss es nicht so sein.

[Transcript] GameStar Podcast / Maurice vs. HandOfBlood: Wer ist der größte Siedler-Experte?

Wir wollen erst mal bewusst PvE machen,
aber
dass es dann mal PvP gibt
im Zuge des Early Access der Entwicklung darin,
das
hätte er nie gesagt,
dass es kein PvP dann irgendwann mal gäbe.
Also
der ist natürlich auch ein gerissener Fuchs,
der weiß, was du hören willst.
Aber darauf kann man ihn dann auch irgendwann festnageln.
Ja, ja,
ich bin ja sicher,
der Hauptunterschied bei uns
ist immer, welche Hälfte von Siedler
uns die coolere war.
Ich kann auf den Militärteil besser verzichten,
als du,
aber ich bin ja
absolut nicht dagegen,
dass der bei Payone erst mal kommt.
Ich würde, dass jedem alten Siedler-Fan auch gönnen,
wenn das mit dabei ist.
Die Frage ist natürlich,
es wird ja trotzdem kein,
ich weiß gar nicht, ich habe schon gesagt,
dass die Truppen manuell steuern.
Boah, das habe ich gar nicht,
da habe ich gar nicht nachgefragt.
Ich glaube, also der Turm hat so ein paar,
das sollte ich jetzt eigentlich gerade wissen,
das hat er mir bestimmt mal gesagt,
ich will jetzt gerade nichts äußern.
Ich bin mir tatsächlich,
tatsächlich kam es heute gar nicht so weit.
Also ich glaube, es wird indirekte Steuerung haben.
Das zum Beispiel finde ich schade,
aber natürlich orientiert sich das dann
an seine früheren Werke.
Aber lieber Chat, weiß das gerade jemand,
dass ich jetzt hier keinen Unsinn rede.
Das ist ein Trakturm, 20 Wachen.
Und diese 20 Wachen

[Transcript] GameStar Podcast / Maurice vs. HandOfBlood: Wer ist der größte Siedler-Experte?

setzen dann die Grenzsteine um.

Automatisiert.

Indirekt, ja.

Indirekt, ja.

Aber wie ist es denn bei dir,

wenn das jetzt rauskommt

mit, also ohne PVP

und dann sogar indirekte Steuerung,

glaubst du, es wird dir taugen,

glaubst du, ich würde den Siedler-Fan in dir trotzdem ansprechen

und dir Spaß machen?

Ja, also mir macht ja auch ein Siedler zwar Spaß

aber es ist nicht der Grund,

warum ich bis heute Siedler-Fan bin.

Da schlägt einfach mein Herz

für die Siedler-3-Siedler-4-Community,

die übrigens auch die Einzige ist,

die bis heute

richtig

heftig eine eigene Plattform

und Struktur gebaut haben.

Ja, die Set-Ration-Idol-Geschichte,

die ja übrigens auch

auch ihren eigenen Siedler-Erben gerade basteln.

Ein paar dieser Leute,

es gibt sogar mehrere Siedler-Politik gemacht.

Ja, genau.

Das wird auch noch interessant.

Genau, weil

jemand

hat ja auch

aus Siedler-4 dann nochmal

eine HD-Version geschliffen

und die haben sich mit

Set-Ration-Idol-Geschichte

in den letzten Jahren

und die haben sich mit

Settlers United zum Beispiel zusammengetan.

Weil Settlers United hatte

eigentlich Fokus auf Siedler-3

im Multiplayer, richtig heftig zu boxen

und dann kam mit dem HD-Patch

von Siedler-4, da gab es dann auch,

[Transcript] GameStar Podcast / Maurice vs. HandOfBlood: Wer ist der größte Siedler-Experte?

der war auch quasi stand-alone,
da konntest du auch dann
in Lobby's
ähnlich wie auf Hamachi
oder Tangel oder so damals finden
und die haben sich jetzt zusammengeschlossen.
Mega cool, hab Anfang des Jahres super viel
gezockt, und aus Siedler-3.
Aber wo war mein Punkt?
Also mir wird das Spaß machen.
Aber es ist natürlich
ja sehr orientiert an
Siedler-2-artigen
Spielgeschehen.
Er meinte aber auch zu mir,
es gibt wohl
Schwierigkeitsgrade
die teilweise
sehr extrem werden können.
Also ein Beispiel von ihm war
auch mit ihm über The Abilien
sprechen, dass
es kann sein, dass
Wärwölfe angreifen
und deine Siedler abschlachten,
die dann auch infiziert sind
und zu Wärwölfen werden.
Und so dann alles in sich zusammen
stürzt, solchenartig
ähnlich wie bei The Abilien zum Beispiel,
wenn da die Masse einfach reinströmt
und alles infiziert.
Und da hat man mich dann doch,
also das ist dann schon
also ich würde dann erstmal gucken,
wie ich mich erprobe auf dem,
bis ich dann die höchsten Schwierigkeitsgrade
packe.
Wir finden ja richtig zu Harmonie zusammen.
Wäre das nicht ein wundervolles
Happy End, das neue Spiel.
Ich wollte es noch aber sagen.
Okay, okay, hau raus.

[Transcript] GameStar Podcast / Maurice vs. HandOfBlood: Wer ist der größte Siedler-Experte?

Ja, aber
wie gesagt, es ist noch mal viel detaillierter.
Es gibt noch mehr Ressourcen,
es gibt sogar unterschiedliche Wälder,
was ich vollmeins, das sind nur einige Beispiele.
Ich habe ein bisschen Sorge, dass es too much
ist.
Dass man sich da so ein bisschen verzettelt
in dieser,
dass man beim Entwickeln zu begeistert ist,
zu viele Details noch haben zu wollen.
Aber das sehen wir dann.
Ich meine witzigerweise, das war eine Sache,
die ich auch angebracht hatte.
Und dass ich mein Termin mit Folger bestand,
unter anderem daraus, dass er mir 10 Minuten dargelegt hat,
warum die zwei unterschiedlichen
Holzarten sinnvoll und gut sind.
Und er meinte,
das ging bei uns 10 Sekunden.
Ich meine nur so, ja, okay.
Weil diese zwei Holzarten
in sehr unterschiedlicher Art und Weise gebraucht werden.
Die eine ist für eine dauerhafte,
stetige Werkzeugproduktion.
Die andere ist für, jetzt braucht man sofort 20
Bretter für eine Baustelle.
Und dass diese beiden Ressourcen sich nicht
gegenseitig blockieren,
ist vom Gameplay her sogar eine Verbesserung.
Und den Gedanken fand ich dann sehr nachvollziehbar.
Auch mein erster Gedanke war,
dass ich in der kurzen Zeit, die ich gespielt habe,
nicht in den Kopf gekriegt habe.
Laubholz und Nadelholz.
Was ist das Gebäudeholz und was ist das Werkzeugholz?
Dann hatte ich mir noch nicht gemerkt.
Dann gibt es noch Feuerholz.
Das brauchst du dann für die Bäcker.
Die müssen ja Brot backen.
Die brauchen Feuer.
Also nicht so was.
Oder du brauchst für die Explorer.

[Transcript] GameStar Podcast / Maurice vs. HandOfBlood: Wer ist der größte Siedler-Experte?

Das ist quasi eine neue Unit,
eine Mischform zwischen Deep und Geologe.
Weil es zum Scouten da, aber deckt auch
Wälder und Flüsse und Seen.
Die braucht zum Beispiel
Lunchpakete.
Oder musst du halt Lunchpakete produzieren.
Also es kommen wirklich
krasse neue Ressourcenarten dazu.
Wo es
sehr detailliert wird.
Aber wenn ihr auf der Gamescom seid
in Halle 10.2
oben gibt es ein Pioneers auf Pagonia stand.
Und da gibt es auch die Version zu spielen,
die Maurice und ich gespielt haben.
Hast du auch spielen können?
Kein Ahnung, das interessiert sich ja nicht.
Richtig, solange es kein Ahnung ist,
bin ich komplett gelangweilt.
Ja, okay.
Nein, ist ja in Ordnung.
Aber da kann man das anspielen.
Und eine Sache wollte ich unbedingt noch sagen.
Es ist schon jetzt halt,
die Version, die ich heute spielen durfte,
ist schon so viel besser
als Siedler 8.
Und es ist so weird.
Es ist so weird.
Da ist ein riesiger AAA Publisher hinter.
Und dieses Spiel
auch in seiner Funktionalität.
Also nicht nur in Bezug auf
einzelne Mechaniken,
mit denen wir liebäugeln
oder grafischer Darstellung.
Auch in der Funktionalität ist es so viel besser
und auch schon komplexer.
Freibauen statt Hexfelder, lauter so Sachen.
Wobei die Hexfelder, das fand ich gar nicht so schlimm.
Das steht nicht so schlimm.
Aber trotzdem finde ich in Pioneers,

[Transcript] GameStar Podcast / Maurice vs. HandOfBlood: Wer ist der größte Siedler-Experte?

dieses komplett freibauerer Drehen,
ist halt noch mal was anderes.
Das ist eine sehr simple Verbesserung,
die ein Siedler damals hätte haben sollen.
Siedler 7 übrigens auch hatte.
Und jetzt Pioneers hat.
Ich finde,
jetzt ist es gerade so harmonisch.
Ich habe Angst, dass es gleich wieder abkippt.
Ich habe Angst, dass es so ein Auf- und Abstand hat.
Ich wollte eigentlich noch die Siedler 3,
Siedler 4 Debatte aufmachen,
aber dafür haben wir keine Zeit.
Ich habe Angst, dass es gleich wieder abkippt.
Ich habe Angst, dass es so ein Auf- und Abstand hat.
Ich wollte eigentlich noch die Siedler 3,
Siedler 4 Debatte aufmachen,
aber dafür haben wir keine Zeit.
Das machen wir gerne ein anderes Mal.
Ich merke, du hast richtig Bock, oder?
Das machen wir noch mal.
Ja, gerne, also wirklich.
Da halte ich gerne die Fahne hoch
und ziehe gegen den Weber in die Schlacht.
Ähnlich wie gestern Nacht schon,
wo ich hier selbiges
by Magic the Gathering getan habe.
Das ist gar nie passiert.
Ich habe mich so gut geschlagen.
Das stimmt tatsächlich.
Wir müssen uns hier gar nicht anhören.
Was wir uns anhören müssen,
ist der Gag, den ich extra geschrieben habe
für das Ende dieses Talks.
Nämlich, es ist jetzt gesettelt.
Aber da hast du auch spekuliert,
dass du die Winkel hattest.
Ja, wirklich.
Aber da hast du auch auf uns ein bisschen,
das zeigt schönes Vertrauen in uns,
dass wir tatsächlich
zu irgendeiner Form von semiharmonischer
Übereinkunft finden.

[Transcript] GameStar Podcast / Maurice vs. HandOfBlood: Wer ist der größte Siedler-Experte?

Aber so ist es doch.
Jeder für sich in seinem Räumchen
im Internet karkelt rum,
aber kaum sitzt man nebeneinander,
hält man die Fresse und ist diplomatisch.
So ist es doch immer.
Ich wollte auch tatsächlich,
was die Sider 3-4-Geschichte sagen,
sogar mehr einräumen,
dass ich inzwischen deine Argumente
sehr nachvollziehbar finde
und es sehr subjektiv vor allem ist.
Komm, jetzt wird es zuviel.
Nein, nein, nein, ich kriege auch die ganze Zeit
Stress von der Regie im Ort.
Im Zweifel hätte ich gesagt,
wir haben es nicht gesettelt.
Hätte ich es trotzdem noch irgendwie einbauen können.
Geil, sehr gut.
Aber es war sehr, sehr schön mit euch.
Vielen Dank für die Diskussion.
Ja, danke fürs haben.
Schalt auf jeden Fall sehr, sehr gerne mal
beim Hano vorbei in diversen Kanälen,
auf YouTube und natürlich live.
Aber das muss ich euch ja nicht sagen,
ihr seid wahrscheinlich bereits Fan,
völlig zu Recht.
Ihr habt ein paar Kanäle,
auf jeden Fall.
Danke euch da draußen fürs Zuhören oder Zuschauen.
Schreibt uns sehr gerne eure Meinung
auch in die Kommentare.
Aber nur, wenn sie richtig ist.
Ansonsten wird sie gelöscht.
Und damit verabschiede ich mich schon mal von allen,
die uns entweder als Beauty
auf unserem YouTube-Kanal Games Talk geschaut haben
oder als Podcast gehört haben
und sage bis bald.
Aber alle, die uns gerade live zuschauen,
für euch geht es jetzt noch weiter.
Und zwar mit unserem Gamescom

[Transcript] GameStar Podcast / Maurice vs. HandOfBlood: Wer ist der größte Siedler-Experte?

und mit unserem Spiele-Messe-Programm
in München bei den Kollegen,
die jetzt für euch entweder oder spielen
und ich wünsche euch viel Spaß dabei.
Tschüssi, adios!