

[Transcript] GameStar Podcast / Siedler-Fans bekommen nicht, was sie verdienen, aber was sie brauchen - mit Maurice Weber

Amazon bringt dir die UEFA-Champions-League.

Sieh dir jeden Dienstag das Top-Spiel an.

Live und exklusiv.

Ein Spektakel!

Nur bei Prime.

Ein ausgestreckter Mittelfinger kann ganz unterschiedliche Formen annehmen.

Zum Beispiel die eines First Stars.

Den sehen wir nämlich im ersten Gameplay von Pioneers of Pagonia, dem neuen Spiel des Siedler-Erfinders Volker Wertig.

Und wie wir alle wissen, hatte Ubisoft aus die Siedler neue Allianzen eben nicht nur Volker Wertig rausgeschmissen,

der es ursprünglich entwickeln sollte,

sondern auch besagte Baumpflegekraft,

die erst auf Fan-Protteste hin doch noch zurückkehrte,

allerdings in abgespekter Form.

Pioneers of Pagonia ist also nun Volker Wertigsart zu sagen,

Edspatch, Ubisoft, wenn hier einer die Siedler-Fans versteht, dann ich.

Aber ist das überhaupt so was?

Können Siedler-Fans denn von einem Aufbauspiel erwarten,

dass doch eher unter Indie-Bedingungen entsteht

und gibt es dafür überhaupt noch eine Nische?

Das müssen wir besprechen natürlich mit demjenigen,

sozusagen der menschengewordene Nische,

die, wenn wir ehrlich sind, in Wahrheit für die Popularität des First Stars

in der Siedler-Community verantwortlich ist.

Herzlich willkommen, seine Waldhaftigkeit, Maurice.

Ja, das war nur ich.

Alles ich.

Deswegen ja, absolut, absolut.

Das quasi ich bin die Community.

Ja, die Försterlobby.

Community, c'est moi.

Ob mein zweiter Gast Erfahrungen in der Waldwirtschaft hat,

konnte ich selbst durch intensivste Recherche nicht herausfinden.

Ich gehe allerdings davon aus,

dass er zumindest schon mal in einem Wald war

und die Siedler gespielt hat. Hallo Fabiano.

Hallo, ich war schon in vielen Wäldern

und ich habe schon viele Wälder in diversen Aufbauspielen abgeholzt.

Ich bin eher der Abholzer als der Förster.

Sehr gut, okay, das reicht mir auch schon an Erfahrung.

Maurice, erklärst du uns doch mal, was ist das mit dem Förster?

Was ist das vor allem mit dir und diesem Förster?

[Transcript] GameStar Podcast / Siedler-Fans bekommen nicht, was sie verdienen, aber was sie brauchen - mit Maurice Weber

Ja, das war so ein selbstständiges Meme, sag ich mal.
Man muss ja irgendwie, in unserem Beruf auch,
ihr kennt es ja alle,
man muss ja irgendwie die Dinge manchmal besonders exemplarisch
an irgendwas festmachen.
Und bei so vielen klassischen Siedlersachen,
die uns ja damals, wir wurden ja komplett überrascht
von dieser Siedler-Neuorientierung damals.
Da hat ja niemand von uns somit gerechnet
und wir mussten selbst sagen, okay, das ist auch weg,
das ist auch weg, das ist auch weg.
Und dann habe ich eigentlich nur am Ende des Videos nochmal wütend gesagt,
Gaming ist doof, ich werde jetzt Förster
und bin aus dem Bild gerannt,
weil es sich in dem Moment, es irgendwie meine Emotionen
gegenüber diesem Spiel recht gut versinnbildlicht hat
und dadurch ein wenig möglicherweise haben wir dann selbst dreist,
das natürlich, wie man es auch wieder in unserem Beruf macht.
Und man sieht, da rollt was, dann greift man es auf.
Und dann habe ich mit Heiko ein Video gemacht,
wo wir Theorien gemacht haben, was den schief gelaufen ist.
Und ich habe die Theorien in den Raum geballert
und er hat sie mit eins bis fünf Förstern bewertet.
Und das hat sich dann irgendwann so weit für selbstständig,
dass mir tatsächlich auf Twitter jemand geschrieben hat,
der ein echter Förster ist und gesagt hat, er hat sich voll gefreut,
dass irgendwie sein Beruf dadurch Ansichtbarkeit
im Gaming-Diskurs gewonnen hat.
Das habe ich dann wiederum in einem Interview,
Volker werde ich auch persönlich ausgerichtet
und mich für ein Förster-Achievement in Pioneers eingesetzt.
Es gab dann auch in dieser neuen Allianzen,
ich glaube, was das Ganze so vom Diskurs her
sehr prominent gemacht hat war,
dass es so grundlegend gezeigt hat,
wie Ubisoft einfach irgendwie alles missverstanden hat, Ansiedler.
Weil selbst als dann ein Förster zurückkam,
war ja der Förster in diesem Spiel nicht jemand,
der losgeht und einen Wald pflanzt
und dann eine Wechselwirkung hat mit anderen Mechaniken eben,
sondern wirklich einfach nur ein Gebäude,
das halt endlos Holz produziert hat.
Letztlich läuft es ja mechanisch sogar auf das Gleiche irgendwo raus,

[Transcript] GameStar Podcast / Siedler-Fans bekommen nicht, was sie verdienen, aber was sie brauchen - mit Maurice Weber

aber es war halt trotzdem wieder, okay, wir haben euch gehört, wir machen es wie früher, aber immer noch nicht. Weil es wirklich einfach, ich glaube, das hat es wirklich nochmal sehr exemplarisch gezeigt, wie da eine solche Dissonanz zwischen Community und Entwickler bestand. Und dann haben jetzt Fabiano und ich ja beide, nachdem wir Pioneers das Gameplay gesehen mit Volker geredet haben, den Eindruck gehabt, okay, es ist schon faszinierend, wie hier wirklich immer das exakte Gegenteil gemacht wird, die genau andere Abzweigung genommen wird. Und ob das wiederum richtig ist, da kommen wir, glaube ich, auch noch dazu, da habe ich andere Sorgen auch. Aber das eine Spiel sagt, okay, Förster erst mal gar nicht. Und dann, wenn Simpler als früher und das andere Spiel sagt, okay, Förster und zwar nochmal viel komplexer als früher, weil der kann jetzt unterschiedliche Bäume pflanzen und die unterschiedlichen Holzarten gehen in unterschiedliche Sachen. Und dann kannst du auch noch bestimmen, ob du ein Mischwald willst und dann wachsen da Pilze drin, aber nur in dem Wald und der Baum braucht länger, aber liefert dafür mehr Holz und so. Also es ist schon sehr interessant, wie hier immer an der Weggabelung wirklich zwei Leute, zwei Studie sich entschieden hat, einen da lang und die andere da lang. Wir werden jetzt mal gucken, wer am Ende recht hat natürlich. Jetzt habe ich viel geredet, jetzt dürft ihr wieder. Das macht nichts. Der Förster ist nun mal zu einem Symbol geworden inzwischen und über seine Bedeutung noch hinausgewachsen. Als Symbol für das wahre Siedler habe ich so das Gefühl, bevor wir aber drüber reden, was das wahre Siedler ist, Fabiano. Auf einer Skala von 1 bis 10, wie dumm ist der Name Pyonys of Pagonia, wenn eine 1 so was klares und einprägsames ist wie bebanished oder doom oder sowas. Und eine 10 wäre Kingdom Hearts 0.2 Birth By Sleep a fragmentary passage. Du redest hier mit jemandem, der Kingdom Hearts gespielt und geliebt hat. Also unabhängig davon, wie diese Spiele benannt sind, muss es nicht heißen, dass nur weil ein Name kompliziert ist, diese Spiele auch nicht zu gebrauchen sind. Und das gilt wahrscheinlich auch für Pyonys of Pagonia. Fabiano, das ist ein, nein, nein, ich lasse das jetzt nicht durch. Der redet sich raus in die Frage. Das heißt, ich gebe eine klare Antwort.

[Transcript] GameStar Podcast / Siedler-Fans bekommen nicht, was sie verdienen, aber was sie brauchen - mit Maurice Weber

Der Name ist doof.

Der Name ist komplett bescheuert und vor allem von, also wir müssen ja nicht, also du hast jetzt Beispiele wie banished und doom genannt, aber wir müssen ja nicht so weit gehen.

Die Siedler ist auch ein Name, der einfach, der transportiert so viel mit so wenig und es ist tatsächlich, so alt man es jetzt klingt.

Jetzt kommt wieder das Luxusrumgeheule der Gaming Medienschaffenden.

Aber ihr kennt es doch sicher auch.

Wir sind manchmal sauer, wenn Entwickler es uns schwerer machen,

Artikel zu ihren Spielen und Videos gut an den Mann zu bringen,

weil dieser Name ist lang, er ist sperrig.

Ich habe vorher geguckt auf YouTube, die Leute suchen ihn nicht mal richtig.

Wenn du Pioneers of Paar of YouTube eingibst, ergänzt YouTube zuerst Patagonia und nicht Patagonia.

Das passiert auch beim Auto-Correct, bei manchen Dokumentprogrammen.

Das sage ich als jemand, der viele Texte jetzt schon zu diesem Spiel geschrieben hat.

Du schreibst ständig Pioneers of Patagonia,

weil auf mal Google denkt, dass das der richtige Titel sein sollte für dieses Spiel.

Es ist ein Albtraum und dann hast du halt natürlich,

Titel haben ja nur eine begrenzte Länge, Artikeltitel, Videotitel

und wenn du halt dann ...

Siedler nimmt da wenig Platz weg und sagt sofort was,

während Pioneers of Patagonia nimmt viel Platz weg und sagt wenig.

Beziehungsweise, ich finde, es sagt schon ein wenig was,

weil Pioneers ist ein Wort mit schönem Aufbruchcharakter.

Das ist ein gutes Wort.

Und Patagonia ist zumindest irgendwie ...

Man kann sich da ein idyllisches Land vorstellen darunter, finde ich.

Trotzdem hätte ich mir gewünscht, es wäre Ihnen irgendwas Griffigeres eingefallen.

Also, wenn ich Patagonia klingt für mich wie ein Land, das aus Büchern besteht,

wenn man so überlegt, wenn ich Fantasy-Autor wäre,

wäre es ein Land, in dem alles auf Seiten ist, Pages.

Deswegen, Patagonia, eine Paginierung ist ja auf der kleine Text unten in den Game-Star-Heften.

Egal, aber das waren ...

Ich weiß nicht, ob du da jetzt ein bisschen zuverkopft dran ...

Nein, nein, also das ist nicht meine Reaktion auf den Titel.

Die Frage war trotzdem nur so halbwitzig gemeint,

weil wir ja tatsächlich auch bei uns sehen, Fabiano, bei deinem Artikel ja auch,

die eigentlich die Zielgruppe, die man damit ja gerne erreichen würde,

nämlich die Leute, die Siedler lieben, die kriegst du mit dem Namen halt gar nicht,

sondern wenn musst du wirklich hingehen und sagen, da ist das neue wahre Siedler oder sowas.

Ja, das ist wirklich ein bisschen eine Herausforderung.

Also ich schreibe es auch immer wieder in meinen Artikeln.

[Transcript] GameStar Podcast / Siedler-Fans bekommen nicht, was sie verdienen, aber was sie brauchen - mit Maurice Weber

Eigentlich tut es mir fast leid, dass ich so oft Siedler schreiben muss, wenn ich über Pioneers schreibe.

Wenn ich die Steuerung F mache und nach Siedlersuche, steht da viel mehr Ergebnis irgendwie 20 mehr als bei Pioneers, weil ich ständig sagen muss, Siedler, Siedler, Siedler.

Dabei wollen sie auch gar nicht so 100%, dass man sich ständig nur auf Siedler reduziert, sondern sie sagen immer, ja, das ist ein eigenes Spiel, das ist ein neues Spiel.

Wir haben nicht so viele Ideen, irgendwie zweit verwertet, die vor bei Allianzen dabei sein sollte, sondern das ist ein eigenes Projekt.

Und wir wollen, dass es als eigenes Projekt wahrgenommen wird.

Aber man braucht einfach diese Verbindung zu Siedler, um den Leuten zu vermitteln, was das Spiel ist, wo es herkommt, wer es macht.

Und dann eben die Interesse bei den Leuten zu wecken.

Das ist wirklich eine Herausforderung.

Also gerade die Headlines, wie du schon gesagt hast, Maurice, das Spiel ist schon so lang der Name von dem Spiel.

Und da musst du noch irgendwie einbauen, folgerwertig, Siedler-Erfinder, Siedler, Konkurrenz zu neuer Allianzen.

Jetzt geht es richtig los, Electric Bulu.

Was jetzt natürlich sicher für manche Zuschauer ein wenig sehr nach der bösen, klickgeilen Spielepresse klingt und ein wenig ja.

Aber es ist ja auch tiefergehend, du willst ja Leuten vermitteln, worum es hier geht.

Und wenn du einfach sagst, Pioniers of Pagonia ein neues Aufbauspiel, dann erzählst du ja nicht die ganze Geschichte dieses Spiels.

Und ich bin auch ein wenig zwiegespalten, weil mir geht es auch wie Fabiano.

Einerseits fühle ich mich fast schon auch ein bisschen schlecht, wie oft ich natürlich den Siedler vergleiche, ziehe.

Und ich kann mir auch vorstellen, ich habe es da nicht mit ihm drüber geredet, dass es vielleicht folgerwertig auch ein bisschen nervt, wie oft er dadurch ja auch ein wenig reduziert wird.

Er ist ja nicht nur der Siedler-Erfinder.

Er hat ja Spellforge und Battleforge und so.

Er hat ja eine sehr illustre Karriere im Spieldesign.

Aber gleichzeitig, was mein schlechtes Gewissen etwas wegnimmt, ist, was Micha am Anfang auch schon sagte.

Ich habe das Gefühl und ich unterstelle ihn da jetzt schamlos was, was sie uns nie so direkt gesagt haben.

Das ist meine Interpretation, dass sie sehr versuchen, diese Gradwanderung zu machen.

Guckt mal, offiziell ist das unser eigenes Ding.

Und wir sind natürlich auch nicht die Art von Mitbewerber, die aktiv die Konkurrenz irgendwie ihr ans Bein pisst oder sowas.

Aber mit dem Augenzwinkern, Leute,

[Transcript] GameStar Podcast / Siedler-Fans bekommen nicht, was sie verdienen, aber was sie brauchen - mit Maurice Weber

es ist schon das Siedler, das Ubisoft nicht machen wollte.
Guckt mal, der Förster nimmt von diesen 1,5 Minuten Trailer
20 Sekunden ein.

Ja.

Auch der ganze...

Es erweckt auch sehr ähnliche Vibes, finde ich,
wenn du so...

Also auch der Grafikstil, zum Beispiel, finde ich,
die Gebäude haben nicht unähnlich,
sind sie denen der Ellari aus Siedern Neuallianzen,
was ja ursprünglich das eine Volk sein sollte.

Also ich habe selbst das Gefühl, dass sie so ein bisschen
Siedler nicht sagen wollen,
aber trotzdem ihr wisst alle, was wir meinen.

Ist so meine Interpretation.

Das war ja kein Zufall auch, wie es angekündigt wurde.

Das ist ja ne Woche oder ne 2 Wochen vor dem Siedler Release passiert.

Also da können sie mir nicht erzählen,

da können sie mir nicht erzählen,

dass sie nicht wirklich gerade auf der Welle mit schwimmen,
ein bisschen versuchen wir halt schon Ubisoft 1 auszuwischen,
weil das war schon ne ziemlich fiese Aktion,
die sie da gestartet haben.

Richtig.

Also ich meine, ich musste meinen Hut ziehen davor.

Aber...

Und was für mich ein bisschen,
das schwierige Dilemma bei diesem Spiel tatsächlich ist,
ist, dass auf emotionaler Seite
bin ich da sehr auf der Seite von Pioneers aus verschiedenen Gründen,
weil es ist ja nicht so,

als der Siedler Erfinder wurde rausgekickt,
aber es kam trotzdem noch ein tolles Spiel bei raus.

So, wir waren alle sehr enttäuscht als Fans von dem,
was Ubisoft da gemacht hat.

Und die Geschichte, okay,
der kreative Kopf wurde von der bösen Firma rausgekegelt
und macht jetzt das Ding mit seinem eigenen Team,
was wir alle wollten, die ist schön.

Die will man gerne glauben.

Man muss aber, finde ich, dazu sagen,
sage ich jetzt als jemand, der selbst...

Also ich bin optimistischer für Pioneers,

[Transcript] GameStar Podcast / Siedler-Fans bekommen nicht, was sie verdienen, aber was sie brauchen - mit Maurice Weber

als die Vernunft mir eigentlich sagt,
dass ich sein sollte,
weil lustigerweise hat mir YouTube
jetzt gerade wieder mein altes Siedlervideo
von 2019 den Algorithmus empfohlen.
Maurice zeigt erst, das Gameplay wird voll toll.
Also ich habe diesen Fehler eigentlich schon mal gemacht.
Und wir wissen ja bis heute nicht,
wenn da jetzt Dinge wiederverwendet werden.
Und zwar nicht eins zu eins, aber man sieht schon,
man erkennt ein paar Gedanken schon wieder,
kann es nicht auch sein, dass die wirklich nicht gut waren.
Kann es nicht auch sein, dass tatsächlich,
auch wenn Ubisoft dann hinterher auch nichts Gutes daraus gemacht hat,
die ursprüngliche Beurteilung,
verdammt, der Volker macht hier gerade kein gutes Aufbauspiel,
das wird nix, die kann ja stimmen,
wir werden es nie wissen.
Das heißt, man muss immer noch, finde ich,
vorsichtig sein.
Wie geht es dir damit verbunden?
Wie schätzt du das ein?
Das sehe ich ganz genau so.
Es ist halt einfach noch sehr unklar,
was letztlich ausgelöst hat,
dass Siedler neue Allianzen die Richtung eingeschlagen hat,
die sie eingeschlagen hat.
Weil irgendwo ist da ein Bruch passiert.
Wir kennen nicht die ganze Wahrheit.
Wir wissen nicht, was das Problem war
mit der vorherigen Version, die Volker geplant hat,
ob das da wirklich war,
dass Ubisoft irgendwann gesagt hat,
dass sie gesalben haben und Strategie
und mehr Kämpfe,
und lass mal den ganzen Simulationsanspruch
der Umwelt und so raus.
Sondern vielleicht hat es einfach nicht funktioniert.
Und Volker hat ja selber gesagt im Interview,
dass so ein Strategiespiel
erst sehr spät überhaupt komplett einsehbar ist.
Man kann es erst sehr spät testen.
Erst wenn 70% davon bereit sind,

[Transcript] GameStar Podcast / Siedler-Fans bekommen nicht, was sie verdienen, aber was sie brauchen - mit Maurice Weber

kann man sagen,
jetzt kommt alles zusammen und jetzt ist es im Ansatz spielbar.
Und bevor diese 70% nicht erreicht ist,
ist halt sehr viel
abwarten und abwägen
und gucken, ob alles zusammen passt.
Und vielleicht weiß Volker selber noch gar nicht,
ob Pioneers am Ende so funktioniert,
wie er sich das vorstellt.
Oder ob wirklich dieser ganze Anspruch,
den sie haben kann, weil sie viel machen wollen.
Du hast schon erzählt,
sie haben verschiedene Holzsorten,
Wälder funktionieren auf bestimmter Art und Weise,
sie haben ganz lange Warenketten.
Vielleicht wird das Gewicht irgendwann zu groß
für Pioneers of Pagonia.
Das können wir wirklich noch nicht sagen.
Aber das müssen wir erzählen,
weil wir einfach die Hoffnung haben,
dass dieser Traum jetzt in Erfüllung geht,
das Sieglas, das wir nie bekommen haben.
Aber wir wissen es einfach noch nicht.
Da bin ich ganz bei dir, da muss man eigentlich
wirklich vorsichtig sein.
Ich glaube, der Kern, das ist ja auch das,
was Maurice Freund schon gesagt hat,
der Kernpunkt jetzt ist auch Erwartungsmanagement
zu betreiben.
Weil Volker hat halt nicht mehr das Geld,
das er bei Ubisoft hatte,
nicht mehr die Millionen aus Frankreich,
das ist ja im eigenen Studio und das heißt nicht,
dass da niemand außer ihm dran arbeitet.
Also es ist natürlich ein Team, was da dran sitzt.
Aber es wird,
zumindest wie man es bis jetzt sieht,
die Grafik ist nett,
aber auch eher auf Indie-Niveau,
es wird halt nicht das riesige Ding gleich werden.
Es geht auch erst mal in Early Access,
was grundsätzlich eine gute Idee ist,
um es auch mal ordentlich testen zu können

[Transcript] GameStar Podcast / Siedler-Fans bekommen nicht, was sie verdienen, aber was sie brauchen - mit Maurice Weber

und zu schauen, wie gut greifen denn die Rädchen ineinander, was gerne auch mal Größere Publisher machen dürften, was er bei Ubisoft wahrscheinlich gar nicht geduft hätte, wenn er da gesagt hätte, okay, lass erstmal in Early Access gehen und so, äh, was?

Also insofern...

Early Access ist ja, dafür müsste man ja auf Steam sein, was ja Ubisoft allein schon gar nicht mehr so ist.

Ich meine, sie hat zumindest die Beta, aber das war ja dann der Punkt, wo es alles wirklich komplett kollabiert ist.

Ja, genau, ja, ja.

Also diese Beta immer noch ein so faszinierender Schachzug, also es wirklich...

Ich meine, wie die lief, finde ich, zeigt ja also,

die muss ja mit der Erwartung in den Start gegangen werden, das wird gut aufgenommen.

Weil...

Das Thema haben wir oft genug durchgekaut.

Ich sehe es auch so bei Pioneers, wenn man diesen Trailer anschaut, finde ich, was der sehr gut macht, ist, er hat genau die richtige Stimmung, finde ich. Also es sieht wirklich so von dem ganzen

Vibe her, sieht es so aus, wie du dir gedacht hast, dass es aussehen wird.

Und das ist ja erstmal gut.

Es ist wirklich so, wenn du mir vorher gesagt hast, Muris zeichne mal ein Bild, wie du denkst, dass Pioneers aussehen wird in Game, dann wäre fast exakt dieser Trailer rausgekommen.

Man sieht aber schon lustigerweise, wenn du es auch direkt daneben legst, neben den Trailern zum Siedler damals, da ist einfach...

Texturen sind weniger scharf, Bodentexturen vor allem.

Also das ist eine, was ich sogar ein bisschen

[Transcript] GameStar Podcast / Siedler-Fans bekommen nicht, was sie verdienen, aber was sie brauchen - mit Maurice Weber

stören fand, dass ich finde, so die Straßen so auf so recht verwaschendem ist, das sieht noch nicht ganz so schön aus. Die Gebäude und die Animationen wirkten cool.

Aber du merkst eben, das ist ein kleines Team, wenn auch, das hat Haiku glaub ich mal gesagt, ein ziemlich erfahrenes. Also das ist kein großes Team, aber das sind Leute, die zum Teil mit Volker Wertig, der selbst eben schon sehr viel Erfahrung hat, schon echt einiges auf die Beine gestellt haben. Lustigerweise, was mich sehr amüsiert hat, der Art Faktor, kam wohl von Deck 13.

Das heißt, der hat davor brutale düstere Souls-Likes gemacht und darf jetzt mal ein bisschen in der andere Richtung gehen, aber auch da wieder. Also das ist ein kleines, aber sehr erfahrenes Team, die auch vor allem natürlich im Strategie- und Aufaubereich schon einiges Cooles gemacht hat. Spiele in verschiedensten Bereichen, die man heute noch gerne hat, deswegen.

Definitiv. Ich hatte auf deinem YouTube-Kanal bei Maurice einen interessanten Kommentar gesehen, unter dem Video, was du dort gemacht hast, auf fast Patagonia gesagt, um Himmels Willen, zu Pop. Ja, wir nennen es jetzt einfach Pop, das war auch Prince of Persia. Ja, ich weiß, aber ja, es wird überschrieben jetzt, das Erbe von Prince of Persia ist vorbei, jetzt ist das neue Pop. Noch eine Sache, die Volker Ubisoft

[Transcript] GameStar Podcast / Siedler-Fans bekommen nicht, was sie verdienen, aber was sie brauchen - mit Maurice Weber

wegnimmt. Ja, Mann.

Oh mein Gott, ja, das sind wir gar nicht aufgefallen. Der nächste

Mittelfinger sozusagen. Dieses Monster.

Der Kommentar, der Kommentar lautete

Pioneers ist nicht das Spiel, das

wir verdient haben,

aber das Spiel, das wir brauchen.

Auch in Anspielung ein bisschen, auf

damals die Pläne für das ursprüngliche

neue Siedler, was Volker noch entwickeln wollte,

was natürlich noch größer und

komplexer hätte werden sollen, mit dem

Ruhmesystem, wo man dann

Champions in Arenen trainieren kann.

Das Spiel, das wir nicht bekommen haben,

aber jetzt steht da das Spiel,

das wir brauchen.

Und jetzt will ich tatsächlich wissen,

als jemand der, das muss ich offen zugeben

an der Stelle, nie so

verbandelt war mit der Siedler-Serie.

Also, ihr habt da immer mal reingespielt,

aber ich fand, dass ich, ne,

das Spiel, das wir brauchen,

das Spiel, das wir brauchen,

das Spiel, das wir brauchen,

das Spiel, das wir brauchen,

das Spiel, das wir brauchen,

das wir mal reingespielt, aber ich fand,

dass ich, ne, es ist nicht meins,

einfach dieses Warenketten austarieren

und so was.

Maurice, was ist das Spiel, das wir brauchen?

Also, was ist die Sache,

wenn dir Volker Wertig ein neues Siedler

oder ein neues Pop zeigt?

Was ist das, was du sehen willst

und hast du es gesehen jetzt?

Ich habe es gesehen, würde ich sagen.

Es ist tatsächlich so,

dieses

dieses

[Transcript] GameStar Podcast / Siedler-Fans bekommen nicht, was sie verdienen, aber was sie brauchen - mit Maurice Weber

Warenketten eines
einer beschaulichen Warenketten-Wuselai,
was finde ich
wirklich in der Weise
echt nicht so viele Aufbauspiele
haben. Also, wirklich dieses
Anno hat das so ein bisschen,
aber ich finde Anno ist,
also, was heißt ein bisschen, Anno hat
eigentlich mehr Warenketten als Siedlergrad,
1800 hat viel, viel mehr als jedes andere
Aufbauspiel auf der Welt.
Aber es hat halt,
es wirkt irgendwie
mechanischer, finde ich,
auch von außen, weil du hast zum Beispiel
die Waren sind auf der Insel,
wenn sie mal
in einem Lager ist, kann sie auch aus einem beliebigen
anderen Lager wieder abgeholt werden.
Du hast nicht wirklich dieses
überall sind Leute unterwegs
und tragen Sachen von A nach B.
Und das ist diese riesige,
wie du es halt nennen willst,
Bienenstock oder sonst was.
Also, wo wirklich einfach
diese unglaubliche, schöne
Üblichkeit, die man erschafft
und managt in einem Siedler.
Und das halt
aber auch auszubauen und weiterzudenken.
Also mit
eher mehr Waren und Warenketten statt
weniger. Das ist genau,
was ich mir von dem Spiel gewünscht hätte
und was finde ich auch so ein bisschen,
die Siedlernische
für mich halt immer war.
Dieses,
das, was du aufbaust,
ist auch dann schön zum Zuschauen
und vielleicht

[Transcript] GameStar Podcast / Siedler-Fans bekommen nicht, was sie verdienen, aber was sie brauchen - mit Maurice Weber

auch, dass du zum Beispiel Aufbauanimationen hast, versus was Anno nicht hat, was gar nicht so viele Aufbauspiele bzw. haben.

Es geht erst jemand hin und plant das Land.

Dann kommt jemand und bringt das Baumaterial. Dann kommt jemand und zieht das Gebäude hoch. Dann kommt jemand, holt sich ein Werkzeug ab, geht da rein.

Und das sind alle Dinge, die nicht irgendwie gespornt werden, solange du da oben eine ausreichend hohe Arbeiterzahl hast. Objekte in der Welt.

Vollkoma ist immer What you see, is what you get, dass du wirklich alles sehen und beobachten kannst.

Da, ich finde, das gibt halt einem please liar ein so schönes Charme abseits der eigentlichen Mechanik und da scheinen sie ja mit Pioniers sich noch mehr reinzulehnen als vorher.

Das haben sie auch ganz viel gesagt.

Dieser Aquariums Effekt oder dieses durchbeobachten Lernen wie dann Prozesse funktionieren.

eine ganz, ganz richtige Rolle spielen. Also, dass Leute sich das Spiel selber beibringen, indem sie dabei zugucken, wie Sachen transportieren, damit sie halt einfach mal kurz innehalten, schauen okay, wo läuft mein Leute eigentlich lang? Welche Straßen benutzen sie? Wo werden Waren abgegeben? Welche Waren braucht eigentlich welches Gebäude? Und man sieht das alles auf,

wenn man nur die Augen aufmacht. In Anno 1800, also ich liebe Anno, ich will das jetzt nicht irgendwie schlechtreden, aber in Anno brauchst du irgendwas. Du brauchst ein Statistikbildschirm, also es war ein riesiges Ding bei Anno, dass da halt irgendwann der Statistikbildschirm reinkam, weil du halt nachvollziehen musst, wie funktionieren die Warenketten? Wo werden Ressourcen produziert? Wie hoch ist hier überhaupt der Verbrauch von den Leuten? Was wollen die alles haben? Da brauchst du Statistik für bei Anno irgendwann. Und sieht lauter eben jetzt, Pioneers ist viel stärker darauf ausgelegt, zugucken zu können, was eigentlich geschieht. Man sieht es ja auch in den ganzen Gebäuden. Also jedes Gebäude, wenn man sich den Trailer anguckt von Pioneers, jedes einzelne Gebäude ist so gut designt, dass es irgendwie offen ist und du gucken kannst, wie sie arbeiten und womit sie arbeiten. Das ist teilweise, finde ich, ein bisschen

[Transcript] GameStar Podcast / Siedler-Fans bekommen nicht, was sie verdienen, aber was sie brauchen - mit Maurice Weber

absurd im Design der Gebäude, weil es gibt diese Schatzkammer, die dann so Balkone hat, auf denen die wertvollen Gegenstände stehen. Und ich denke, okay, eigentlich ist ja quatsch, dass sie das wertvollste, was sie haben, auf dem Balkon stellen, wo es viel leichter zu klauen ist, mit einem Dorfplatz. Schaut mal, hier ist der Reichtum eingelagert. Da kommt, glaube ich, wieder ein bisschen dieses, es soll halt eine optimistische Welt irgendwie sein, wo die Leute sich alle so vertrauen, dass du den Schatz auf dem Balkon im Rathaus setzen kannst. Also wenn ich an dem Punkt kurz einhaken darf, wisst ihr, was Balkonmöbel kosten? Es ist so, als hätte man einen Schatz draußen eingelagert, aber das ist nur nebenbei. Was man, finde ich, immer dazu sagen muss und was super wichtig ist, wenn man gerade den Siedler-Vergleich zählt, dass die andere Hälfte, die für die Siedler-Zielgruppe auch immer ein elementarer Teil der Siedler-DNA war, komplett fehlt. Und das ist das Siedler eines der wenigen Aufbauspiele sogar immer war, die am Ende immer auf Konflikt und Triumph ausgelegt waren. Das hat unterschiedliche Formen angenommen, mal direkter, mal weniger direkt im Kampfsystem. In Siedler 7 kamen dann zum Beispiel unterschiedliche Siegwege und noch dazu mit Forschung und so was. Aber Siedler war immer gerade auch im Vergleich zum Anno zum Beispiel. Anno hat ja auch Krieg und so, aber ich glaube für Anno-Fans ist es viel mehr so, dass sehr viele irgendwann sagen, lass doch, ich bin genug damit beschäftigt, dass hier alles auszuterrieren. Ich starte ohne KI-Gegner und baue 100 Stunden an meinem Inselimperium. Während Siedler immer war, kürzere Partien, wo, ich finde das immer, ich finde das immer das große Paradoxon eigentlich der Siedler-Reihe auch, bei allem, oh, putzig, wuselig, Comic und sowas. Es ging am Ende immer darum, den anderen Platz zu machen. Besonders Siedler 2, weil das zum Beispiel heute spielt, ist die Story auch teilweise okay, du bist so ein römischer Entdecker, der es irgendwo angelandet. Und was ist heute mein Ziel in dieser Mission? Die Nubia haben Gold. Geh da hin und rote sie aus, weil das ist römisches Gold. Hol es dir. Und das macht Pioniers bewusst nicht. Pioniers macht, es gibt Konflikt mit neutralen Sachen wie zum Beispiel Dieben, die deine schönen auf den Balkon gestellten Schatzdrohungen vielleicht haben wollen oder auch den Wehrwolf in diesem Trailer. Aber neutrale Stämme sind dazu da, sich mit ihnen anzufreunden, indem du für sie Aufgaben erfüllst und dann sagst, ich bin der friedlichste größte Held auf der Insel. Ja, ich finde das ein spannender Ansatz, weil ich persönlich bin jemand. Ich brauche auch nicht unbedingt Krieg in meinen Aufbauspielen, aber ich baue unheimlich gerne Waffen. Ich liebe Waffenproduktionsketten. Ich mag das irgendwie zum Beispiel in Anno ein Kriegsschiff zu bauen. Braucht man halt erstmal Stahl und dann brauchst du irgendwelche Kanonen, die du herstellen musst und Holz und Segel, um halt dann so eine richtige Fregatte zu haben. Das ist halt einfach eine coole Produktionskette. Aber damit sich so eine Fregatte am Ende lohnt, muss ich ja was damit machen, irgendwas abschießen können. Und auch bei Pioniers, ich mag es gerne irgendwie Ritter zu haben und Schwerter zu bauen und Bögen zu bauen und dann Einheiten auszubilden. Das macht mir halt Spaß. Aber ich brauche nicht unbedingt Kämpfe gegen andere Fraktionen. Deswegen finde ich diesen Ansatz, dass du neutrale Fraktionen

[Transcript] GameStar Podcast / Siedler-Fans bekommen nicht, was sie verdienen, aber was sie brauchen - mit Maurice Weber

hast,

bei denen es sich lohnt, militärisch vorzugehen, aber nicht unbedingt dann in Konkurrenz stehst zu diesen anderen größeren Fraktionen. Das finde ich spannend und ist genau das, was ich persönlich

sehr cool finde bei Pioniers. Das ist jetzt eine so schlimme Aussage, dass ich sie eigentlich nicht auch noch toppen sollte. Aber wenn du das so sagst, fällt mir jetzt erst an mir selbst auf, dass ich, wenn ich ein echter Herrscher vielleicht auch wäre, wahrscheinlich so ein klassischer Parade-Kaiser wäre, der einfach gerne eine große Armee hat, weil er regelmäßig auf dem Platz in der Hauptstadt Truppen marschieren sehen will, in prächtigen Rüstungen, Uniformen, Spalierstehen,

Waffen präsentieren, auch in Anno zum Beispiel eine große Flotte an Linien schiffen.

Spielmechanisch

kann ich komplett darauf verzichten, die groß einzusetzen, weil der Kampf relativ langweilig ist, aber sie sieht schon cool aus, wie sie da so im Hafen steht und meine Macht demonstriert. Ja, das kann ich sehr gut verstehen und ich finde es auch gerade wieder in einem anderen Siedler-ähnlichen Aufbauspiel, über das ich eigentlich erst viel später sprechen wollte in dem Talk und zwar in Foundation. Weil in Foundation gibt es auch ein Militärsystem, du kannst Soldaten ausheben, ist ja da nicht so fantasiemäßig wie jetzt auch das Pioneer-Szenario mit dem Wehrwölfen, wo ich dachte, was geht mir jetzt ab? Aber es ist ein Mittelalter-Städtchen und da kannst du Soldaten ausheben, du kannst sie in die Burg schicken, dann trainieren sie in der Burg, sie stehen wache vor der Burg, wie sein muss, vor den Flaggen, die ich dann da aufgestellt habe und zwischendurch klopft halt mal ein Bote des Königs an und sagt, oh, es gibt eine Schlacht, bei der wir deine Hilfe brauchen, schick doch bitte deine Soldaten und dann laufen sie von der Karte und dann kommen sie ein paar Wochen später wieder und sind entweder dezimiert oder haben Reichtümer mitgebracht, die sie in der Schlacht erbeutet haben. Wunderbar, reicht mir komplett als in Führungszeichen Militärsystem, also Kämpfe brauche ich auch nicht, nur was mich bei Foundation bisher gestört hat, was sie aber laut ihrer Roadmap jetzt endlich mal auch angehen wollen. Man muss dazu sagen, Foundation ist immer noch im Early Access und die Early Access Entwicklung geht so schnell, dass man demher die Kontinentalplatten am Fenster vorbei rennen sehen kann, also ein sehr schleppender Prozess und eine Sache, die sie jetzt endlich einführen wollen, ist, dass wenn man Mauern baut, Trutzburg, du kannst tolle Sachen bauen in dem Spiel, dass das auch einen Sinn hat, weil die Bevölkerung halt ein Sicherheitsbedürfnis hat. Da kommen dann nicht unbedingt Banditen oder so, je nachdem, was sie dann da einbauen, aber das ist einfach nur, okay, wir leben gerne hinter dicken Mauern, gerade als reiche Bürger, bau doch bitte welche und stellwachen davor, weil das gibt uns ein gutes Gefühl hier in deiner Stadt. Das nur als Exkurs, warum, wie man halt auch militär anders angehen kann. Fun fact, der Foundation Account hat auf Twitter auch den Pioneer's Trailer kommentiert. Right up my alley, Gratz for the Reveal, anomenous DeSettlers Fan, er sagt DeSettlers, was das ist, aber da ist DeSettlers, weil er ein Konkurrenzprodukt ist. Ja, jedenfalls, witzigerweise, ich mochte Foundation immer tatsächlich nicht so ein bisschen aus dem Grund, den du genannt hast, auch dass mir vieles arg ziellos wirkte in dem Spiel irgendwie, dass ich mich dann nicht so motiviert fühlte, weil das ist, finde ich, schon noch mal was, also ich finde, man braucht es eigentlich nicht unbedingt für Aufbauschpiele. Ich weiß gar nicht, warum das bei Foundation,

[Transcript] GameStar Podcast / Siedler-Fans bekommen nicht, was sie verdienen, aber was sie brauchen - mit Maurice Weber

weil bei Anno zum Beispiel auch keine Ziele und Bau ewig vor mich hin. Aber ich fand schon, dass das natürlich bei Siedler durchaus eine Stärke des Ganzen war, dass es halt immer doch auch was gab, was dich immer vorangetrieben hat. Immer weiter expandieren, immer weiter, weil es gibt ja auch Feinde. Und man muss, finde ich, ein bisschen vorsichtig sein, weil in der Theorie bin ich auch voll bei euch. Ich brauche nicht unbedingt Kampf in meinem Aufbauspiel, aber neutrale Feinde sind oft auch ein sehr nerviges und langweiliges Spielelement. Also ich werde zum Beispiel Phasis Frontier, hat die echt nicht gut umgesetzt. Ich weiß nicht, wie es in Zwischen ist, ich habe das nur zum Release gespielt, da rennen ab und an irgendwie so Banditen dann

rein in dein Dorf und irgendwie hast du gar keine scheide Militärsteuerung, um wirklich gut den entgegenzuwirken. Der ganze Kampf ist komisch inszeniert, es wirkt alles total weird und du denkst dir, okay, ja, ich weiß, Survival-Aufbauspiel und sowas, aber das ist nicht gut gemacht gerade. Man merkt, ihr könnt, ihr habt ein gutes Aufbauspiel gemacht, ihr habt kein gutes ATS hier gemacht, diese Kämpfe wirken super uncool. Ich kann ehrlich gesagt schwer in Worte fassen,

warum die so schlecht wirkten. Aber ich glaube, jemand, der es gespielt hat, wird direkt nachvollziehen

können, dass die wirklich komisch rübergekommen sind und deswegen muss man auch noch bei Pioneers

mal gucken, ob das in der Praxis tatsächlich eine coole Spielmechanik ist. Aber immerhin soll man ja durch Map-Einstellungen auch einstellen können, wie viel neutrale Feinde man denn haben will.

Also

ich glaube, wenn man auf die Werbe für keinen Bock hat, muss man auch nicht gegen die Kämpfen zum Beispiel. Ja, ich finde, du hast da gerade auch wieder eine ganz zentrale Thematik angeschnitten

bei Pioneers. Was ist denn meine Motivation? Also wir wissen, Volker vertieft die Warenketten, dass jetzt zum Beispiel auch Wasser eine wichtigere Rolle spielt, dass die Förster ihre kleinen Bäumchen halt nicht nur pflanzen, sondern auch gießen müssen oder dass im Wald dann auch irgendwie

Zweige geerntet werden und nicht nur Baumholz, Bauholz, wollte ich sagen, also holziges Holz, von dem es auch noch unterschiedliche Sorten gibt. Und die Zweige brauchst du als Brennholz für Öfen beim Bäcker zum Beispiel und der ganze Irrsinn bei der Nahrung. Unterschiedliche Nahrungsarten, die unterschiedlich starke Boni bringen für Fortpflanzung und Boni für Bergarbeiter und was du anpflanzen kannst, hängt von der Bodenbeschaffenheit ab. Oder es gibt auch unterschiedliche Fische, die man fangen kann in Seen und Flüssen und Kürbisse sind das Grundnahrungsmittel,

aber keiner mag die Kürbisse, das ist nur der Standard. Da hat Volker tatsächlich bei mir im Stream noch mal ein bisschen detaillierter erzählt, wie das genau funktioniert, dass diese Mahlzeiten tatsächlich wirklich modular zusammengesetzt sind aus Bestandteilen wie Hauptgericht, Getränk, Beilage. Also es ist nicht so, dass es quasi ein festes Rezept gibt, immer Pilzragu oder sowas, sondern du kannst die wirklich, die werden halt immer zusammengestellt

aus dem Optimalen, was du da hast und es soll dann später auch noch mehr kommen,

[Transcript] GameStar Podcast / Siedler-Fans bekommen nicht, was sie verdienen, aber was sie brauchen - mit Maurice Weber

dass halt dann zum Beispiel unterschiedliche Getränke, ich glaube am Anfang wird es wirklich nur Wasser geben, aber dass da auch noch mehr geht. Mir wurde jetzt inzwischen zugetragen, dass es in Nights and Merchants wohl früher mal so war, das bin ich ehrlich, hab ich nicht lang genug nicht mehr gespielt, um das zu sagen. Aber genau, es gibt viel an Waren auf jeden Fall. Ja, aber was motiviert mich jetzt? Gibt es, glaubt ihr, es gibt irgendein bestimmtes Ziel, auf das man da hinspielen kann, es ist nur dieses Tüfteln, weil Bevölkerungsstufen, wie man es jetzt in Anno kennt, gibt es ja nicht, wenn ich das richtig verstehe. Also es ist nicht so, dass ich okay, jetzt steigen meine Bauern auf zu Adeliken und das Ziel ist halt, dass die Gebäude immer prächtiger werden. Was ist denn so die Kernmotivation in so einem Paleniers? Also ich sag mal, früher bei Siedler war die Motivation ja im Grunde, dass du auf einer Karte gestartet bist, auf einer zuverletzten Karte mit anderen Fraktionen und klar, du hast die Motivation durch den Aufbau, aber am Ende hast du ja die Runde gewonnen, wenn du als letzter übrig warst. Und ich kann mir vorstellen, dass es bei Paleniers im Grunde auch so ähnlich abläuft, weil es ja schon so ist, dass du zwar andere Fraktionen hast, gegen die du keinen Krieg führst, aber du wirst ja irgendwann übernehmen können oder hast dann Beziehung mit denen, die es dir erlauben, sie auf deine Seite zu ziehen und es gibt ja einen klaren Endpunkt von Paleniers, das ist ja kein Endlos-Spiel wie Anno, wo du immer weiter spielst und weiter spielst, sondern es gibt halt eben irgendwann den Punkt, der nach einigen Stunden eintritt, wo das Spiel vorbei ist und du eine neue Runde Paleniers anfängst und das heißt, die Motivation muss ja sein, diesen Punkt zu erreichen und den am besten so erfolgreich wie möglich. Ja also du hast auf jeden Fall ein Ziel, es wird sicher, ich glaube, es wird manche Leute tatsächlich weniger motivieren, weil vernichtet in Feind ist für uns primitive Menschenwesen oft motivierender als Schließfrieden mit allen, so sind wir leider, es ist so, aber es gibt ja ein Ziel, wo ich tatsächlich meine größte Sorge ein wenig noch ist, kommt daher, was wir am Anfang ein bisschen diskutiert haben, so woran ist denn Volkers ursprüngliche Vision gescheitert und ich fand damals schon vieles klang sehr gut und manche Sachen erkennt man auch wieder, zum Beispiel ein Nahrungssystem mit Marktplätzen und Auslieferungen und so, das sollte damals anders aussehen, aber es gab einen ähnlichen Gedanken und ich meine mich zu Ende, es gab sogar schon das mit den unterschiedlichen Holzarten damals, also da fallen einem schon ein paar Sachen auf und die eine Sache, die ich damals bei der ursprünglichen Version von Volker von Siedler schon etwas skeptisch betrachtet hat, ist, ob es sich nicht etwas zu sehr verkünstelt und verkopft in seinen Mechaniken und da war zum Beispiel diese Siegmechanik, du trainierst einen Champion und der geht dann in die Arena und gewinnt und dann werden die anderen überzeugt, die wirkte

mir so irgendwie sehr übergedacht folg ich mal und sehr gamey auch irgendwie und ich finde es gut, dass Pioneer ist das eigentlich die in Führungszeichen schlimmsten Exzesse dieser Art von Mechanik nicht mehr hat, aber so manche Sachen wie zum Beispiel unterschiedliche Holzarten, so ich mag das dann vom Wald auf Forsten her schon, aber dieses Nadelholz ist für Bauen, Laubholz ist für Werkzeuge wirkt schon so ein bisschen, also ich bin ehrlich gesagt, kennen mich nicht gut genug mit echtem Holz aus, ob das realistisch ist, aber wirkt so ein bisschen okay, komisch, dass man es wirklich gar nicht für das jeweils andere verwenden kann im Notfall und eine Sache, die ich tatsächlich zum Beispiel auch ein bisschen so übergedacht finde ist dieses und das sollte glaube ich auch damals im ursprünglichen Siedler drin sein, dass ein Wachturm eine

[Transcript] GameStar Podcast / Siedler-Fans bekommen nicht, was sie verdienen, aber was sie brauchen - mit Maurice Weber

Besatzung hat, die dann rausgeht und die Grenzsteine verschiebt in die Richtung wo du es willst und in

dem Fall sind die Grenzsteine sogar noch eine Ressource, ich glaube das sollten sie bei Siedler damals nicht sein, aber ich weiß es ehrlich gesagt nicht mehr, aber es gibt tatsächlich so ein paar Mechaniken wo ich mir denke, also manche finde ich super, diese Nahrungsgeschichte finde ich klingt tatsächlich richtig schön, viele Ressourcen und Waren, die alle irgendwie ihren Zweck haben, unterschiedliche Beschaffungsbedingungen super, manche sind auch so ein bisschen so okay,

könnte auch sein, dass man da wirklich einfach nur auf Teufel kommen raus, irgendwie mehr in die Mechanik reinbringen wollte, obwohl es sie gar nicht unbedingt besser macht, weiß nicht wie ihr das sieht. Also ich habe ein bisschen die Theorie, dass ich auch denke, dass der Grund warum das ursprüngliche Siedler von Volker am Ende gescheitert ist, dass auch daran gehangen hat, dass wie man es jetzt bei Pioneer sieht, dass da so viele kleine Features geplant sind und in Aufbau technische Tiefe reingebracht wird, dass es schwieriger war, das in einem Spiel umzusetzen, dass grundsätzlich dafür gedacht war auch im Multiplayer und kompetitiv gespielt zu werden, weil die Sachen, die Micha zum Beispiel ansprach mit diesen Champions und der Religion, das waren hier alles verschiedene Methoden, die es haben sollte, um ein Sieg zu erringen gegen einen anderen Spieler oder

gegen einen anderen Spielerinnen oder gegen die KI, dass es halt diesen kompetitiven Faktor gab und

trotzdem diese Varianz und diese Tiefe gewünscht war von Volker in irgendeine Formie, wenn sie jetzt

bei Pioneer sieht, aber man eben einen Weg finden musste, das auf einen Multiplayer Bereich zu übertragen, der vielleicht sogar wirklich gewünscht war von Ubisoft, weil Multiplayer eben ein Aspekt ist, der eine große Rolle spielt, teilweise wie ein Spiel vermarktet werden kann und auch in der alten Community um zu reagieren über Ubisoft zu sein, das ist ja nicht nur ein böser, moderner Trend, sondern gerade Siedler 3 und 4, vor allem 4 haben heute noch eine sehr aktive Multiplayer Community, das Ding auch noch moddet und neu auflegt und so was und es war ja auch immer ein Teil der Siedler DNA eben, wie ihr sagt, das Kompetiv ist irgendwie so, fühlt sich falsch an im Bezug auf Siedler, weil kompetiv, da denkst du an eSport, aber kompetiv im Sinne von Wettbewerb. Ja, und ich kann mir halt vorstellen, dass in diesem Bereich dann,

dass da am Ende die Zahnrädchen nicht alle ineinander gegriffen haben und am Ende nicht das zusammengekommen ist, was man sich gewünscht hat, dass es jetzt kein Multiplayer gibt, sondern ich

glaube nur ein Kob geplant ist und auch noch nicht zum Oli Axes, könnte ein wenig entlasten, aber die Gefahr besteht natürlich trotzdem, dass gerade diese Verkopftheit und diese vielen Gedanken über die Simulation der Welt und die Erdenweise, wie facettenreich und abwechslungsreich

Warenketten sein können, dazu führen kann, dass das Spiel trotzdem nicht ganz zusammen kommt, aber ich glaube, dass man den Multiplayer erst mal weggeschafft hat, ist schon ein gutes Zeichen, dass diese Komplexität am Ende Früchte trägt. Ja, nicht nur die, was Warenketten angeht, sondern auch was Logistik angeht, die ja auch irgendwie mehr Abstands basiert sein soll in

[Transcript] GameStar Podcast / Siedler-Fans bekommen nicht, was sie verdienen, aber was sie brauchen - mit Maurice Weber

Pioneers, wenn ich das richtig verstanden habe, also dass die Abstände zwischen Lagern und Produktionsgebäuden eine noch größere Rolle spielen, nicht nur was die Transportwege angeht, sondern weil auch Wohnhäuser dann idealerweise eine nahe am Marktplatz sein sollten. Da hat Maurice schon in seinem Video gesagt, okay, an sich ja natürlich logisch und realistisch in Führungszeichen, aber das führt halt dann womöglich auch dazu, dass Getreidefeldern mitten im Ort sind, also im Ortskern sozusagen. Mir wurde auf YouTube gesagt, das sei wohl ab und an so gewesen. Das stimmt, das war tatsächlich so manchmal im Mittelalter. Das ist ja absurd, dann habe ich Unsinnskritik geäußert. Ich muss kurz mit einer Sache reingegen, weil es irgendwie grad vom Timing her einfach zu absurd ist. Justeben, wir nehmen diesen Podcast gerade auf, er wird etwas später erst erscheinen, aber soeben, es ist gerade der 3. Juli 14 Uhr angekündigt, dass morgen die Siedler neue Allianzen auf Playstation Xbox, Nintendo Switch und Amazon Luna erscheinen, kamen soeben auf Twitter, morgen, Mitternacht. Okay, ja. Also, es ist doch gut, also das Interessante bei Siedler neue Allianzen war ja, dass man von Ubisoft nichts gehört hat zu dem Spiel, also auch in den Ubisoft-Geschäftsberichten, zumindest in allen, die ich mir jetzt durchgelesen habe, stand gar nichts. Also, Siedler ist einfach bei Ubisoft, es existiert irgendwo und ja, man bringt es auf noch mehr Plattformen, um halt dann noch mehr, also zumindest noch ein bisschen Geld damit zu verdienen, aber es wird nirgendwo erwähnt als hey, das hatten wir doch letztes Jahr als Release und hey, das war erfolgreich oder kudos ans Team, wenigstens, da sieht man, was wir können, gar nichts. Weshalb ich auch eher so die These aufstellen würde, Siedler bei Ubisoft ist vorbei. Ja. Also, ich glaube nicht, dass wir da jemals wieder irgendwas sehen würden. Der Fairness halber, was ich auch ein bisschen schade finde, auch Anno wird sehr selten erwähnt. Stimmt. Und das finde ich interessant, weil natürlich mache ich mir keine Illusionen, dass Anno 1800 im Ubisoft-Hauptquartier den Stellenwert eines Assassin's Creed hat oder sowas, aber es ist schon interessant, dass wenn sie auch in ihren Geschäftsberichten darüber reden, was haben wir an erfolgreichen Service Games und sowas, dass da gar nie, und selbst wenn es gar nicht um das, also muss ich ja auch rentieren, sonst hätten sie nicht haufenweise Seasons gemacht, aber das auch nicht mal für prästisch irgendwo erwähnt wird und wir haben übrigens das beste Aufbauspiel der Welt und das einzige im Grunde-Aufbauspiel, das erfolgreich ein klassisches Season-Service-Game-Modell etablieren konnte und dafür auch noch von den ganzen verstockten alten deutschen Aufbauspielfans, die sowas hassen wie die Pest, gefeiert wurde wie Sau und womit mit Recht. Ich finde, dass das echt, also klar, wie gesagt, es ist halt auf der internationalen Bühne, ist Anno dann, obwohl es da erfolgreicher geworden ist, einfach nicht diese Marke, die es bei uns ist, aber das erklärt vielleicht auch noch mal mehr, warum selbst wenn Siebler jetzt okay gelaufen wäre, es wahrscheinlich nicht groß in solcher Kommunikation stattgefunden hätte. Dass es jetzt ohne jeden Hype einfach morgen auf Konsole erscheint, zeigt auch mal wieder natürlich, das ist abgeschrieben, also da bin ich voll bei euch. Was seitdem auch passiert ist, also nach diesem Launch, der wirklich erst mal, Leute konnten eine Woche kaum Multiplayer spielen und sowas, es kam nichts an größerer Kommunikation, sondern von okay, so wollen wir das Spiel ausbauen oder so und ich verstehe es auch. Also bei aller Kritik an Ubisoft, wenn ich Ubisoft Manager

[Transcript] GameStar Podcast / Siedler-Fans bekommen nicht, was sie verdienen, aber was sie brauchen - mit Maurice Weber

wäre, wenn ich François wäre, wir hatten es von der Weile schon, würde ich auch sagen, ey, Leute, bitte, nicht noch mehr Geld da rein. Das war ein Geldgrab, das hat unserem Ruf geschadet, lasst uns uns auf andere Sachen konzentrieren und das nehme ich Ihnen nicht mal übel. Das stimmt. Gibt es denn, wenn schon Ubisoft wahrscheinlich kein Vertrauen mehr hat in diese Siedlermarke, ich meine, ich rede jetzt natürlich mit den zwei absolut falschen Leuten, um da einen total kritischen Take zu kriegen, aber gibt es denn noch eine Nische, die das haben möchte, was ihr jetzt kiziert habt, also ein Spiel mit komplexen Warenketten, mit dieser klassischen Tüfteleihe einfach, wo baue ich was, wie mache ich das möglichst effizient, wie die Sachen da auch transportiert werden, plus der Wuselfaktor, dass ich dabei auch gerne Zuschauer wie andere arbeiten, das ist ja was ganz Natürliches im Leben. Maurice, was sagst du, ist das noch eine Nische an diesem Aufbauspielmart, auch an einem Aufbauspielmart, der sich ja doch ein bisschen mehr Richtung Survival bewegt hat in den letzten Jahren mit Banished & Frostpunk und sowas? Also es ist jetzt schwer zu sagen, wie groß wirklich die ganz konkrete Siedler-Zielgruppe noch ist. Am Mindestens zwei. Wenn man sich anguckt, wie das Thema jetzt einfach bei uns gelaufen ist, vom Interesse her, dann würde ich schon sagen, dass die gibt es. Also ich wurde sogar bei einem Paradox-Event in London in einer Gruppe von internationalen Gaming-Strategie-Influenzern, so Party-Elite und so waren da dabei, Leute, die man eher im englischen Raum schaut. Da hat mich davon ausgegangen, da kennt mich niemand, aber ich wurde dann doch, es war ein anderer deutscher Influencer dabei, also Content Creator halt, der halt aber auf Englisch macht, One Proud Bavarian, der hat mich vorgestellt, als das ist der Typ, der euer Herz gebrochen hat mit dem Siedler-Video. Und dann kannte man mich da. Also ich glaube schon, dass der Name Siedler ist vielleicht nicht mehr ganz das größte auf der Welt, war es ja auch noch nie eigentlich. Aber wenn man sich anguckt, dass es doch, also wir haben ja verschiedenste Aufbauschpiele in den letzten Jahren, verschiedenste kleine Indie-Aufbauschpiele auch, die alle durchaus Erfolg gefunden haben. Foundation ist ein Beispiel, Fasch Frontier ist ein Beispiel. Auf größerer Ebene, Anno 1800, die sind alle natürlich nicht identisch, aber sie haben alle schon auch Teile von diesem Schönbauen, Feinjustieren, Tüfteln, Warenketten und so. Ich glaube schon noch, dass es eine Spielerschaft gibt, die diesen Themenkomplex im Gaming, sage ich mal, mag und schätzt, der ist nicht so groß wie die Fortnite-Zielgruppe sicher. Aber ich glaube genug, dass da ein kleines deutsches Indie-Studio sein Geld wieder reinholen kann, ist er glaube ich schon. Ja, sehe ich ganz genau so. Also auch wenn wir jetzt sagen, kann das Pionys of Pagonia jetzt nicht das riesen Ding auf der Webseite ist, also dass man da mit Sicherheit davon ausgeht, sobald irgendwo Pionys of Pagonia oder Siedler steht, dass da die Massen angerannt kommen und jeder dein Artikel lesen will, so ist es nicht. Es ist schon, merkt man schon, dass es eine Gruppe ist, die aus eher kleineren Kopffzahlen besteht. Aber man merkt es immer wieder, dass international es daran Interesse gibt, es werden Indie-Spiele dazu gemacht, es werden ja wie gesagt auch auf großer Skala an 1800 erfolgreich

[Transcript] GameStar Podcast / Siedler-Fans bekommen nicht, was sie verdienen, aber was sie brauchen - mit Maurice Weber

betrieben. Ich glaube, es ist schon möglich da noch Leute anzusprechen, die die Leute sind nicht tot oder ausgestorben, die früher mal Siedler mochten, die gibt es noch. Und ich muss auch sagen, es ist ja

gar nicht mehr so, dass dieser banished Frostpunk Survival Trend alles überschattet, sondern es gibt

ja auch viele andere Aufbauspiele, die gerade aufploppen, gerade so kreative Sachen, wo es dann wirklich nur darum geht, schöne Häusle und Dörfler zu bauen, irgendwie ein Dorfromantik, ein Townscape und so weiter oder jetzt Tiny Glade, das gerade gemacht wird, das sind alles eher diese kurze Erspannte Sachen. Oh, Tiny Glade, das wird, oh Gott, ey. Das sieht alles cool aus, das ist halt eine ganz andere Ecke als das Survival, das ist das komplette Gegenteil davon, weil es nicht auf Effizienz geht, es geht nicht ums Überleben, es geht nur darum, schön zu bauen. Und ich glaube, Siedlers irgendwo Zwischeneffizienz und hübsch, weil ich auch sagen muss, bei Tiny zu Paragonia fehlt mir noch ein bisschen dieser reine kreative Baufaktor. Ich fand, die Ortschaften, die haben sie bis jetzt gesehen, sahen schon einigermaßen hübsch aus, aber ich konnte mir noch nicht vorstellen, wie ich da investiert bin, wenn es darum geht, schöne Viertel zu bauen und Ecken zu sehen, die ich romantisch und hübsch finde. Da muss ich noch zeigen, ob das Tiny es auch in dieser Richtung hingekriegt. Also ich habe den Eindruck, es könnte schon durch Sachen wie wirklich relativ frei baubare Straßen und dass du die Anhängselgebäude sage ich mal auch manuell platzierst, also dass du so eine Taverne hast, wo du auch dann die Tische einzeln setzt oder dass du beim Bauern die Felder einzeln setzt. Das finde ich schon, das gefällt mir gut. Was es halt, glaube ich, nicht so ganz hat, ist dieses, es ist jetzt nicht ganz so ein Kindladen runterklapper, wie zum Beispiel ein Manor Lords für viele waren, wo du denkst, okay, das ist das Next-Gen-Aufbauspiel,

holy shit. Aber es ist, wie du sagst, es gibt so viele Spiele, die ein bisschen mehr auf diese Beschaulichkeit fabledem fällt, mit zum Beispiel gerade noch ein auch ein schönes kleines Indie-Aufbauspiel.

Also ich glaube, es gibt schon Bedarf an dieser Art von Aufbaustrategie, die so ein bisschen zwischen Cozy Game und Tüftelai angesiedelt ist. Ich glaube schon, ob natürlich Pioneers gut genug ist, weil das muss man natürlich auch sagen, es ist witzigerweise doch ein Feld, wo es einigermaßen Konkurrenz gibt. Die Konkurrenz sind nicht unbedingt AAA-Spiele, aber es gibt schon viele kleine Putzige-Aufbauspiele inzwischen. Ja, das war auch eine bisschen fiese Frage, die ich gestellt habe, weil ich mag ja selber Putzige-Aufbauspiele und ich mag, um es nochmal zu sagen, jetzt kommt es nämlich eigentlich wirklich, ich mag auch, wie sich Foundation entwickelt hat, gerade aus diesem Schönbauspekt heraus. Weil Foundation war von Anfang an ein Spiel, wo du halt einfach, ja, natürlich

verwaltest du Warenketten und es kommen neue Siedler in dein Dorf und dann musst du gucken, wer macht

welchen Beruf, wer fischt, wer steht am Markt und verkauft Nahrung und so weiter. Alles natürlich spielmechanisch wichtig, aber das eigentlich Tolle, ein Foundation war einfach das Schönbauen, weil es

so einen modularen Baumodus hat, wo du wichtige Gebäude halt selber designen kannst und auch Monumente. Wenn ich eine Taverne baue, kann ich halt sagen, ja, vielleicht baue ich die auf beiden Seiten von dem Flösschen verbunden durch so eine Brücke. Hat schwiemechanisch überhaupt

[Transcript] GameStar Podcast / Siedler-Fans bekommen nicht, was sie verdienen, aber was sie brauchen - mit Maurice Weber

keinen Sinn,
das zu machen, aber es sieht hübsche aus und kostet mehr Baumaterial, dass ich dann irgendwie noch
einsammeln muss, völlig egal. Dann hat meine Taverne halt eine schöne Brücke, die den Fluss überspannt. Oder für meine Landfugteil, die ich aufgebaut habe, habe ich ein Heckenlabyrinth angelegt.
Auch das ist absolut sinnlos eigentlich, aber man kann es halt bauen und dann natürlich das Kathedralen bauen, Türme in jede Ecke oder ganz vorne einen großen Turm. Du kannst eine Klöster anlegen, auf Hügeln und da die einzelnen Gebäude und Gebäudebestandteile setzen, bis hin zu den Weinbergen, wo dann die Mönche halt Wein anbauen, den sie dann wieder im Dorf verkaufen an Nahrungsmittel
stenden und so weiter und so fort. Also einfach dieses da wächst eine mittelalterliche Stadt, die ich selber noch zusätzlich verschönern kann und nicht nur verschönern kann, sondern das ist für mich der springende Punkt beim Thema Motivation. Es bringt auch was. Das war ja eine der wesentlichen Sachen,
die sie letztes Jahr geändert hatten mit Update 1.9, also irgendwie sowas, dass man durch auch Verschönerung oder durch den Bau entsprechender Gebäude sein Ansehen erhöht bei Adel, Klerus oder Arbeiterschaft. Also bei den drei Ständen. Und da zählt halt nicht nur rein, habe ich eine Kirche gebaut. Ja, nein, sondern wie prachtvoll ist diese Kirche. Hat die ein schönes Stahl, hat Ewa Kreuz irgendwie noch, hat die ein schönes Bleiglasfenster irgendwie noch an der Wand. Baue ich dem König eine stolze Trutzburg oder nur einen schiefen Turm und baue ich dem Arbeitervolk
eine Landvogtei, an der sie vorbeigehen können und sagen, schick, also schön, coole Landvogtei. Und wenn du das machst, dann kannst du wie gesagt Ansehen sammeln bei diesen Ständen und durch
dieses Ansehen sammeln, schaltest du dann neue Gebäude frei, neue Deko-Möglichkeiten und auch wiederum Edikte und Erlasse, mit denen du deine Politik verwalten kannst. Also dann kannst du zum Beispiel neue Steuern erheben, um mehr Geld zu verdienen oder man kann irgendwie die, wie sagt man, die Wartungskosten von bestimmten Gebäudetypen senken und so was und dann halt so Gesetze
erlassen in deinem Dörfchen. Und das finde ich einfach super clever, ne? Weil es so schön, dieses Schönbauen verzahnt mit einer bestimmten Motivation. Deswegen war ich vorhin auch so ein bisschen, hab
ich so ein bisschen gebohrt bei der Motivation von Pioneers, weil ich kann mir nicht vorstellen, einfach nur vor mich hinzubauen und dann die Wehrwölfe zu verprügeln mit Silberwaffen, die ich schmieden lasse in meinem Dorf. Da fehlt mir irgendwie was. Ja, ich mein, Pioneers hat diesen Aquariumseffekt. Also da geht es ja eher darum, Prozesse zu beobachten und nicht
wirklich Szenerie zu erleben, die man gestaltet hat. Und da bin ich auch noch sehr skeptisch. Also man darf noch nicht zu viel aus dem Gameplay ziehen, weil da haben sie ja gesagt, das sind noch nicht
alle möglichen Landschaftstypen, die es gibt. Es gibt mehr als nur grüne Felder und ein paar Bäume und Hügel. Es gibt auch sandigere Gebiete oder trockene Steppe und so weiter. Das kann

[Transcript] GameStar Podcast / Siedler-Fans bekommen nicht, was sie verdienen, aber was sie brauchen - mit Maurice Weber

noch für optische Abwechslung sorgen. Sehen kommen noch rein, Flüsse erstmal keine, Küstenstreifen

kommen noch rein. Da wird noch mehr optische Abwechslung drinstecken, als sie es jetzt im Gameplay-Trailer gesehen haben. Aber genau das, was du meinstest, dieses modulare Bau und dieses Gefühl, jede Stadt, die ich irgendwie baue, hat einen eigenen Charakter. Alles ist irgendwie, jedes Mal, wenn ich neu anfangen, habe ich eine neue Stadt, ein neues Dorf mit dem eigenen Charme, das auf eine ganz bestimmte Art und Weise entstanden ist. Und es sieht trotzdem organisch und liebevoll

aus. Und manchmal möchte ich auch einfach nur Zeit investieren, dafür zu sorgen, dass es noch schöner aussieht und ich mich hier einfach zu Hause fühle. Und das Potenzial fehlt mir noch ein bisschen bei Panis, weil Maurice meinte schon, man kann die Bänke und so platzieren, was ich auch ziemlich cool fand. Also ich möchte gerade diese Information, dass man die ganzen Bänke draußen vor der Taverne selber setzt, was halt wirklich so ein bisschen eine Spielerei ist, weil man kann sie auch einfach effizient so in Vierereien neben die Taverne stellen und sagen, sodass die effizienten Datenweise Bänke zu setzen bei der Taverne in Panis auf Pagonia. Aber ich möchte wirklich sagen, nee, ich will dieser Taverne einen eigenen Charakter geben. Ich möchte, dass die Bänke auf eine bestimmte Art und Weise angeordnet sind oder Bänke auf der anderen Flussseite stehen und so weiter und so fort. Das geht schon, aber mir fehlt der dieser modulare Aspekt bei den Gebäuden noch oder zumindest irgendeine Form von Indiz, die mich darin glauben lässt, dass organisch und auf effizienzgetrimmte Städte auch so organisch wachsen, dass sie eben am Ende schön anzusehen sind. Bei mir ist ja tatsächlich, muss ich sagen, bei mir hat diese die klassische Siedlermotivation eigentlich immer sehr gut gegriffen dieses Ich hab gerade zu wenig Land. Ich könnte mehr produzieren, wenn ich mehr Land hätte. Das war für mich auch für mich eine der fundamentalen Sachen, die beim neuen Siedler gefehlt hat. Du hast nie das Bauland ausgegangen,

weil es nicht genug zum Bauen gab. Bei den alten Siedlern war immer so, okay, ich könnte jetzt noch drei Kohleminen hinbauen, aber dann bräuchte ich auch ganz viel neues Ackerland. Und dann müsste ich erst mal diesen Wald da hinten. Ich sehe immer die nächste Aufgabe vor mir. Das war

bei mir immer, was die Siedlermotivation für mich war. Ich bin ja auch tatsächlich selbst kein großer schöner Bauer, witzigerweise ich mag es, wenn das Spiel aus sich selbst heraus idyllische Szenarien erschafft. Also wenn halt eine Siedlung, wie ich sie im normalen Gameplay baue, dann auch schön aussieht und schön anzusehen ist. Aber nicht unbedingt bei Anno, ich habe überhaupt nicht die Geduld dann irgendwie okay meinen Hafen. Da gibt es ja andere Spielertypen, Geraldine zum Beispiel, aber ich habe da gar keine Geduld für jetzt den ganzen Hafen noch mit Deco-Objekten, dass das ein schöner Hafen ist. Es soll bitte die Spielmechanik so sein, dass der Hafen cool aussieht, wenn ich einen spielmechanisch guten Hafen baue. Aber bei mir ist immer eher dieser Schaffenddrang, ist bei mir immer sehr Motivation. Viel mehr als ich könnte ja noch hier jetzt zwei Stunden an dieser Kirche bauen. Da habe ich zwar nicht viel davon, aber dann sieht sie ein bisschen schöner aus. Aber da hinten ist noch ungenutztes Land, Leute. Da könnten fünf Bauernhöfe drauf und wir machen nichts damit. Was ist denn, geht unsere Siedlung vor die Hunde? Nein, los, bewegt euch. Das kann ich aber auch sehr gut nachvollziehen und das soll jetzt auch nicht heißen, dass jedes Spiel unbedingt diese schönen Bauelemente braucht. Das würde ich auch gar

[Transcript] GameStar Podcast / Siedler-Fans bekommen nicht, was sie verdienen, aber was sie brauchen - mit Maurice Weber

nicht

sagen, sondern es kann ja genauso wie in einem Anno ja auch herausfordernd sein, einfach zu schauen, okay, wie tüftel ich das richtig aus? Ich hoffe halt nur, dass sie es bei Pioneers hinkriegen, dass ich, wenn ich das einmal gemacht habe und es hat ja einen Kartengenerator, dass ich dann sage, okay, jetzt nochmal, jetzt das nächste. Und was ist dann anders? Was ist dann cooler? Was kann ich dann ausprobieren? Mal schauen, ob es genügend Tiefe davor hat. Das ist auch tatsächlich noch eine sehr interessante Frage, finde ich. Der Widerspielwert, wenn du natürlich ein paar Variablen ja auch rausnimmst, du hast natürlich KI-Gegner oder auch menschliche

Gegner sorgen natürlich für mehr Vielfalt bei den Situationen, die du bewältigen musst, einfach weil auch dann kannst du eine Kampagne geben, wo du natürlich immer unterschiedliche Konstellationen hast, wo es dann wirklich irgendwie gab ja in den alten Siederteilen die absurdesten Maps, die natürlich überhaupt keinen Sinn ergeben haben. Es gibt irgendwie so Amazon-Map,

wo es ist ein riesiger Kreis, die Karte und du startest auf einem kleinen Tropfen, der unten ist und musst halt hochgehen und dich dahinsiedeln. Gut, sowas kann prototoral vielleicht auch generiert werden, aber halt eben auch, wie sind die Gegner von der Konstellation her, von welchen Herausforderungen setzen die dich und so weiter und so fort. Da kann es tatsächlich sein oder auch, ich fand ja eben, das finde ich immer zu unrecht, untergegangene Siedler 7 hatte auch sehr viel. Du kannst unterschiedliche Wege gehen, Handel, Glaube, Forschung oder einfach Militär oder eine Mischung davon. Das wird noch spannend. Man muss, finde ich, immer noch natürlich

dann auf der anderen Seite auch sehen, das Ding wird ja kein Vollpreisspiel. Das heißt, es ist auch erst mal okay, wenn es vielleicht nicht endlos Motivation bietet, weil es wird auch keine 70 Euro kosten. Ich weiß exakt nicht mehr, ob Sie schon einen Preis genannt haben. Ich glaube, Sie haben, aber ich kann es grad nicht mehr beschwören. Deswegen will ich jetzt grad nichts Falsches sagen. Ja, mehr als null. So viel können wir festhalten. Aber weniger als 70. Ja, irgendwas zwischen. Es startet ja auch erst mal in den Early Access Ende 2023, sagen Sie. Also, das ist das anvisierte Datum. Und dann kann man ja auch schauen, wie bei Foundation auch, wie wächst es denn? In welche Richtung entwickelt es sich denn? Und wo kommt vielleicht auch noch

später mehr Vielfalt hinzu an möglichen Spielweisen oder an möglichen Strategien? Ich finde, das war ein ganz gutes Erwartungsmanagement, was wir jetzt auch betrieben haben. Die wichtigste Erwartung ist ohnehin Ubisoft wird mit dem ganzen Thema Siedler nichts mehr am Hut haben. Oder sagen

wir mal, mit geruhsamem Aufbau nichts weiter am Hut haben. Die können jetzt ein neues Anno ankündigen. Ich sage das am Ende so plakativ, weil wir den Podcast halt schon eine Weile aufnehmen, bevor er gesendet wird. Und ich weiß, wenn ich das hier so sage, wird jetzt ein neues Anno angekündigt. Natürlich. Das wäre toll. Wir beschwören es herbei. Ja, also das hat jetzt schon ein paar Mal geklappt. Ich habe schon mal am Ende eines Podcasts gesagt, jetzt liegt bestimmt

irgendwas zu GTA 6, bevor der live geht. Bum, GTA 6 ist gelegt. Also insofern, ich glaube da an unsere aller magische Fähigkeiten und sage an dieser Stelle, vielen Dank, Maurice und vielen

[Transcript] GameStar Podcast / Siedler-Fans bekommen nicht, was sie verdienen, aber was sie brauchen - mit Maurice Weber

Dank Fabiano für diesen Talk über Pop, über Pinis of Pagonia. Das vielleicht, also ne, vielleicht mal, ich weiß nicht, wir denken uns noch einen Namen aus. Ja, da haben wir uns das bisschen aus der Verantwortung gezogen, muss man sagen. Wir haben den hart kritisiert und dann haben wir nichts Besseres vorgeschlagen. Wenn es nur Pioniers heißen würde. Aber das gibt es bestimmt schon.

Das gibt es bestimmt schon. Man muss halt auch leider sagen, dass wir sind nicht mehr in der Phase der Gaming-Geschichte, wo du noch jeden Namen neben kannst. Nein, es hat halt jemand schon Disidler

gemacht. Ein bisschen kommen, glaube ich, solche Namen auch daher. Aber ja, man muss halt, aber es

geht ja schon noch. Also Sachen, wir haben ein paar jetzt genannt, zum Beispiel Foundation, ist ein schöner Name für ein Aufbau-Spiel. Phasis Frontier, finde ich, ist auch so, das erweckt direkt so. Du erschließt die neueste Grenze, die weiteste Grenze. Also da geht schon noch was. Da geht mehr. Ja, Volker, Challenge an dich. Denkt noch mal über den Namen nach. Nach demal von mehrer Trailhaut, ne ganze Marketingmaschine, die ich angehört habe. Macht noch mal jetzt bitte neue, weil die Game Staff hat noch ein bisschen nörgelt. Kauft doch einfach die Siedlernamensrechte von Ubisoft. Die brauchen sie doch jetzt eh nicht mehr, außer wenn sie bestimmte Spiele noch auf Konsole bringen oder irgendwie alte Collections alter Siedlers weiter vermarkten wollen. Ja, ich würde halt ehrlich sagen, der Siedlermarke droht das Command in Konker Schicksal. Nämlich irgendwer denkt sich, nee, verkaufen sollten wir es nicht. Irgendwann machen wir vielleicht noch mal irgendwas damit, aber doch nicht, dass man wirklich was damit macht.

Command in Konker hat ja sogar ein bisschen den Remaster, aber das ist was ich meine. Es gibt so viele tolle, große Spiele-Serie, die bei irgendwem liegen, der glaub ich einfach denkt, nee, die hat zu viel Prestige, um sie zu verkaufen, aber nicht genug, um selbst was Cooles damit zu machen. Ja, und bei der nächsten Ubisoft Forward steht Ifgil Modan und sagt, wir haben euch gehört, hier ist es jetzt also die Siedler Mobile. Geh weg, Micha, wir beenden den Talk jetzt hier, was soll das? Nein, Schluss raus. Mehr von Fabiano bekommt ihr natürlich bei GameStar, hier bei uns,

im Podcast auf GameStar.de, bei GameStar YouTube und überall sonst wo es GameStar zu sehen und zu

hören gibt. Mehr von Maurice findet ihr auf Twitch, wo er die ganze Welt, der unter anderem Aufbauspiele, aber auch recht viel Diablo und solche Sachen live streamt und seid kurzum und sehr erfolgreich auf YouTube bei seinem eigenen Kanal. Maurice Weber, also schaut vorbei und wenn

euch gefällt, was wir hier so machen, dann lasst gerne ein Abo da oder wenn ihr auf YouTube unterwegs seid und schon Abo habt, dann drückt diese Glocke, damit ihr immer dann belästigt, nein, benachrichtigt, das ist das Wort, das ich suche, benachrichtigt werde, wenn ein neues Video von uns live geht bei GameStarTalk. In diesem Sinne, macht's gut und ich bin schon gespannt, was wir für neue Erkenntnisse haben, wenn wir es nächstes Mal über Pines, über Pop sprechen, hier an dieser Stelle. Bis dann, tschüss! Adios!