

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

Und du? Wenn ist du deine Pinklady am liebsten? Zum Frühstück oder gegen den kleinen Hunger? Pinklady vor dem Schlafengehen oder Pinklady nach der Arbeit? Pinklady zu Nachttisch oder Pinklady als Snack?

Warum sich überhaupt entscheiden? Der Pinklady-Apfel, einfach immer ein Genuss.

Wenden Sie Pinklady in den Zieldörfern der Deutschland-Tour vom 23.07.19

Als uns Creative Assembly zur Vorstellung eines neuen historischen Total War eingeladen hat, da musste Maurice nur Hallo in unseren Chat schreiben und schon saßen wir beide aufgeregt an unseren PCs.

Allerdings ist es wieder nicht das historische Total War geworden, auf das wir seit inzwischen über 16 Jahren warten.

Es spielt nämlich im alten Ägypten und heißt Total War Pharaoh bzw. wenn wir es ein bisschen eindeutschen, Total War Farah-U.

Also schon wieder kein Medieval 3. Ich meine, Farah-U klingt interessant und wir werden auch gleich besprechen.

Warum, Maurice? Und ich konnte ja sogar schon ein bisschen reinspielen, aber meine These ist Creative Assembly hat Angst vor Medieval 3 und auch das werden wir gleich diskutieren.

Dafür begrüße ich natürlich den Gebieter des Nils und aller anderen Lebensströme.

Man könnte auch sagen Livestreams.

Er ist der Gesalbte des Horus der Stier von München, erhebt euch für seine Göttlichkeit Maurizotep II.

Das ist immer wieder toll, deine komischen vorgeschriebenen Ankündigungen.

Ja, du machst das meiste draus, das muss man dir wirklich lassen.

Irgendwann wirst du vielleicht auch genau sowas in einem Anflug spontaner Kreativität hinkriegen, aber bis dahin ist das schon sehr zufriedenstellend.

Der Farah-U ist es zufrieden mit dem Hofschreiberling.

Ich bin ob des göttlichen Lobes bescheidenst ergeben und ich habe tatsächlich dafür sogar die Titel von Ramses dem 2. Nachgeschaut, die kann man auf Wikipedia nachlesen.

Da waren noch viel mehr drin.

Ich konnte sie aber dann nicht alle durchlesen, weil ich mich nur kaputt gelacht habe, dass mein Rechtschreibtool hier in meinem Einleitungsschreib-Dings, was ich hier benutze, möchte, dass Gebieter des Nils unbedingt geändert werden muss zu Gebieternils.

Also du bist Gebieternils, wobei das nicht stimmt, weil Gebieternils arbeitet und uns am Hardware-Team,

das nämlich der Kollege Nils Rettich an dieser Stelle, schöne Grüße.

Ja, oder sie meinen Nils Bohmhof von den Rocket Beans, aber den will ich eigentlich nicht als Gebieter bezeichnen.

Hast du die Warhammer 40K-Anspielung mitgekriegt, die drin steckt mit Horus?

Ja, doch, doch. Nein, eigentlich nicht.

Also ich habe tatsächlich, in dem Fall war ich so auf Ägypten geprimed, dass ich den einfach nur mit Ägypten verbunden habe.

Muss ich jetzt noch hinzugeben.

Ja, Horus ist ein bisschen, man kennt ja Horus Rebellion und sein Fall auf die dunkle Seite des

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

Chaos.

Und ich dachte, das passt auch ein bisschen zu dir.

Ja, das stimmt, das stimmt.

Siehst du, wie viel Recherche da drin steckt, allein in diesen drei Worten?

Und dann haben wir noch gar nicht über Total War Farao.

Ich nenne es jetzt einfach so, wir bleiben mal bei der deutschen Aussprache geredet.

Was war denn deine erste Reaktion?

So, ich meine, wir haben es ja schon ein bisschen vorher erfahren, was es sein wird, bevor Sie es dann präsentiert haben.

Was hast du so gedacht?

Erste Reaktion war tatsächlich ein ziemliches Meh, muss ich zugeben.

Die ist seitdem ein bisschen positiver geworden,

weil sie einige coole Sachen gezeigt haben auf diesem Event und auch was wir spielen konnten.

Im allerersten Schritt muss ich zugeben, dass ich Ägypten jetzt nicht für das coolste Solosetting halte.

Also vor allem, weil es ist ja auch, ich meine, wir hatten ja in Rom,

also in Rom hatten wir ja schon quasi Ägypten und alles andere,

wobei das, der erste Fehlschluss ist, den ich auch tatsächlich beginn.

Denn das ist nicht das gleiche Ägypten, das ist nochmal viel früher.

Es ist nicht die Antike, sondern die Bronzezeit, die nochmal weit vor den Ereignissen von Rom liegt.

Find ich aber auch nicht unbedingt die beste Entscheidung, kommen wir alles noch dazu.

Und hab ein wenig die, also hab da ein paar Sorgen, was dieses Szenario angeht.

Und bin natürlich auch, also ich, ich hätte mich natürlich am meisten über Devil 3 gefreut.

Ansonsten hätte ich auch als vielleicht einziger auf der Welt größeres auf Three Kingdoms 2,

nachdem sie da sehr komisch angedeutet haben, dass ein neues kommt

und irgendwas in Arbeit ist, nachdem sie den ersten dann doch nicht weitergeführt haben.

Aber sie machen irgendwas noch damit.

Und deswegen fand ich nur Ägypten jetzt, hat mich jetzt erst mal nicht so begeistert.

Ja, dass sie Three Kingdoms nicht verweisen lassen können,

wer weiß wie dann das nächste heißt, Four Kingdoms oder so,

merkt man schon allein daran, dass die Infomaterialien, die sie uns auch geschickt haben,

auf Englisch und auf Chinesisch sind.

Also die beiden Sprachen haben sie.

Da wurde ein großer Markt erschlossen.

Also Three Kingdoms hatte ja auch den besten Launch jedes Total War bis dahin,

wo der chinesische Markt eine große Rolle gespielt hat.

Deswegen, aber ich glaube auch ein wenig,

das ist eine weitere Sache, mit der ich nicht gerechnet habe

und das wir dann erst im Event herausgefunden haben.

Das ist ja ein neues, großes, vollwertiges Total War.

Das ist keine Saga.

Man mag das zuerst denken, weil sie so ein bisschen etabliert haben,

dass die Sagers eher so kleinere Szenarien sind.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

Und nur Ägypten wirkt ja vielleicht erst mal so, wobei jetzt auch schon, es gab auch davor schon Chogun, dass auch ein kleineres Szenario hatte oder ein vollwertiges historisches Total War war. Es ist aber nicht vom Creative Assembly Team in England. Es ist von dem Team von Total War Troy, Creative Assembly Sophia, wo auch einige Leute dabei sind, die davor schon bei Creative Assembly an anderen Total Wars mitgewirkt haben und die nach dem, was sie uns erzählt haben, ihr Team auch deutlich aufgestockt haben. Es klang so ein bisschen durch, dass zumindest mal im Gespräch war, ob das eine Saga sein sollte und sie dann der Meinung waren, das Gameplay ist zu groß und zu ehrgeizig dafür. Aber das liegt glaube ich auch und ist auch noch ein bisschen ein wichtiger Faktor dabei, dass es ja bei Creative Assembly auch noch ein historisches Team gibt, die an irgendwas wohl arbeiten werden gerade wahrscheinlich. Das war davor das Three Kingdoms Team. Das hier ist nicht das Three Kingdoms Team. Die werden auch irgendwas machen gerade, ob das direkt schon Three Kingdoms 2 wird, ob das vielleicht sogar doch mit Evil 3 wird. Was natürlich erst mal bedeutet, wir kriegen jetzt mehr vollwertige Total Wars, weil es jetzt ein zweites Team gibt, das die auch macht. Ja, das ist eine sehr gute Nachricht. Ich meine am Ende, weil wir die Kampagne noch nicht gespielt haben, wir konnten Schlachten spielen, 3 Schlachten von Total War Fahrer O. Aber wer weiß denn, ob sich die Kampagne am Ende nicht doch eher wie ein Saga-Spiel anfühlt und sie nur auf dieses Saga-Label doch eher verzichten, weil es halt so klingt wie die kleine Schwester. Also weil es vielleicht die Serie ja auch selber abgewertet hat, dass sie Thrones of Britannia und Troy jetzt halt als Saga bezeichnet haben und vielleicht haben sie sich damit auch einfach, was das Marketing angeht, kein Gefallen getan. Weil was sie jetzt sagen auch über die Kampagnenkarte von Total War Fahrer O, das klingt jetzt nicht riesig. Ich meine natürlich, das Spielfeld wird sein Ägypten, so Karnaan, also die östliche Mittelmeerküste bis hinauf nach Anatolien in die heutige Türkei. Und darauf gibt es 3 spielbare Fraktionen, die sich dann halt nochmal in Unterfraktionen aufsplitten mit jeweils eigenen Anführern. Also insgesamt 8 haben sie uns jetzt angekündigt oder erwähnt gehabt bei dieser Präsentation. Also das ist jetzt kein Monstrum an Total War, wie man es jetzt von einem, also das ist irgendwie den ganzen Mittelmeerraum simulieren würde

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

beispielsweise.

Oder halt auch eine große Region der Warhammer-Weltkarte.

Der Fairness Halber war 3 Kingdoms ja auch in Anführungszeichen nur China.

Und hatte glaube ich auch, hatte schon ein bisschen mehr Anführer,

aber ich glaube zum Start ohne DLCs,

Gott, ich weiß es nicht mehr, ob es 12 waren,

das weiß ich jetzt tatsächlich nicht mehr auswendig,

aber weil es auch nicht so unglaublich viel riesiger

und hatte auch das gleiche in Anführungszeichen Problem,

dass ich bei Fahrerohalt sehe,

dass du halt nicht wirklich sehr viel Vielfalt auf dem Schlachtfeld haben kannst,

wenn du dich in einer Region oder wenn du sagst, es ist nicht ganz eine Region,

sie gehen doch über Ägypten ein bisschen hinaus,

mit den Kananiten und den Hititen als weitere Fraktionen,

aber es ist doch ein bisschen eingeschränkt.

Für mich ist tatsächlich das Hauptproblem mit dem ganzen Setting.

Das macht extrem viele Sachen, die ich gut und richtig finde für historisches Total War.

Das Hauptproblem für mich ist wirklich,

dass die Bronzezeit ist, finde ich, kein so geiles Setting,

weil die Kriegsführung gar nicht so spannend ist.

Sie sagen selbst, es wird sich hauptsächlich um Infanterieschlachten drehen.

Es gibt also im Gegensatz zum Beispiel auch zu Nummer 3 Kingdoms und auch nur im Shogun.

Es ist ja nicht neu, dass ein Total War nicht komplett unterschiedliche Völker hat

und oft waren das sogar meine Lieblingstotal Wars,

aber es gibt dann in Pharao nicht mal Cavalry.

Es gibt Streitwagen und die erfüllen ein bisschen eine ähnliche Rolle,

aber in diesen drei Schlachten, die wir geschlagen haben,

hattest du höchstens eine Streitwageneinheit pro Seite.

Du bist sicher im fertigen Spiel Doomstecken können mit 20 Streitwagen-Trupps,

wie du ja immer kannst, das geht bestimmt.

Aber Streitwagen sind trotzdem schwerfälliger als echte Cavalry.

Es gibt auch keine Artillerie, das haben sie auch gesagt.

Also du nimmst eh schon die Schwäche des historischen Total Wars gegenüber Warhammer,

dass du einfach viel weniger Vielfalt haben kannst

und nimmst dann auch noch ein Setting, wo du nicht mal das an Vielfalt bieten kannst,

was die Historie doch hat, das wenn du zum Beispiel auch in Medieval,

wenn du mit europäischen Rittern gegen islamische Fraktionen spielst

und so, dann ist das auch erstmal eine Infanterie Cavalry-Bogen-Schützen.

Aber es ist halt ein bisschen was anderes, als wenn es Ägypter gegen Ägypter sind

und dreiviertel deiner Armee ist Infanterie im Nahkampf.

Ja, einerseits das und andererseits, was mich einfach nicht interessiert

oder nicht so sehr interessiert, wie bei anderen Settings,

die halt einfach uns näher sind, wie in einem Medieval, wie das Mittelalter,

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

wie auch an einem Rom, wie am alten Rom,
ist diese Sandbox juckt mich einfach nicht.
Und Sandbox, im Sinne von diese historischen Settings,
in allen historischen Strategiespielen,
sind ja immer so coole, was wäre, wenn Experimentier kästen?
Was wäre denn, wenn das heilige Römische Reich Frankreicher Obert hätte?
Es ist im echten Leben nie passiert, aber in Total War
oder auch in den Crusader Kings kann ich es ja mal umsetzen.
Oder was wäre denn, wenn die Gamanen irgendwie das alte Rom überrannt hätten von Norden?
Wie würde die Welt denn dann aussehen?
Und in den Spielen kannst du dir das halt selber erspielen.
Und bei dieser, gerade beim alten Ägypten,
ist ein Problem, was ich aber auch mit Chogun habe,
weil das ja auch ein Setting, was eher weit weg ist,
oder auch mit The Mystery Kingdoms.
Aber auch beim alten Ägypten ist so, ja, was wäre denn,
wenn die Hetita das alte Ägypten erobert hätten?
Ja, haben sie vielleicht sogar, keine Ahnung,
muss ich mal ein Geschichtsbuch schauen.
Es ist einfach nicht so spannend.
Es ist ja auch klar, je weiter ein Setting von uns weg ist,
wir sind alle wahrscheinlich oder viele von uns
in der Umgebung von Burgen aufgewachsen.
Zumindest ich bin in der Umgebung des alten Roms aufgewachsen,
weil an dem Hügel, wo mein Elternhaus liegt,
wurde eine alte Römer willermah ausgegraben, tatsächlich.
Also das sind einfach Settings, die kennt man, die liegen näher.
Und klar, das alte Ägypten kennst du auch.
Es gibt die ikonischen Pyramiden, es gibt die Sphinx,
es gibt natürlich den Niel und so weiter.
Aber die Geschichte und gerade auch dieser Bronzezeit,
das ist schon echt weit weg, finde ich.
Da ticke ich, glaube ich, ein bisschen anders als du,
weil ich das tatsächlich gerne mag.
Also ich mochte es zum Beispiel auch 3 Kingdoms sehr gerne,
weil es mir, das hat bei mir Faszination für eine Epoche geweckt,
die ich davor kaum kannte.
Und das fand ich auch mal richtig cool.
Ich habe mich dann richtig damit befasst und habe mich eingelesen
in diese, der Fan ist halt bei das auch wirklich eine sehr schillernde Epoche,
wo es eben sehr schillernde Figuren gibt.
Und in China die ganze Popkultur dreht sich irgendwie gefühlt
um diese ganzen Geschichten,

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

obwohl das in der echten Historie eigentlich auch dann nur ging,
direkt in den nächsten Bürgerkrieg
und war alles gar nicht so wichtig, wie es dann gemacht wird gerne.
Also das fand ich total interessant.
Die Bronzezeit hat auch, finde ich, sehr interessante Aspekte,
weil es, und das greifen sie sogar auch, greifen sie sogar auf,
es ist die Bronzezeit, und das weiß man gar nicht so sehr,
glaube ich, viele heute, ist geendet mit einer regelrechten Apokalypse.
Die bis heute immer noch nicht gänzlich erforscht ist,
was da eigentlich genau alles passiert ist,
aber es sind einfach plötzlich Zivilisationen von der Weltkarte verschwunden,
mächtige Großreiche,
und das setzten sie auch als Spielmechaniken um.
Es gibt Endgame-Krisen, wie die Seevölker, die in Wirklichkeit auch.
Also es sind einfach plötzlich in der Geschichtsschreibung,
ich bin sicher echte Historiker, es gibt die wissen da gerade mehr als ich
und cringe vielleicht gerade ein bisschen,
aber es sind plötzlich Horden von Piraten aufgetaucht,
die an einer Küste nach der anderen gelandt sind,
wir haben irgendwelche Tafeln von irgendwelchen Herrschern,
die an andere verzweifelte Hilfesuche schicken, die nie ankamen,
weil die so schnell vernichtet wurden von diesen plündernden Horden,
und es gibt wohl Theorien, dass diese wiederum angetrieben wurden
durch Klimaveränderungen, durch sogar einen Vulkanausbruch, glaube ich,
und dadurch aus ihrer Heimat vertrieben wurden.
Niemand wusste damals, wo sind die, wo kommen die her, was passiert hier?
Und das finde ich tatsächlich,
das ist auch wieder eine faszinierende Epoche, was das angeht.
Für mich ist halt aber bei einem Total War,
ich verbinde es mit einer bestimmten Art von Kriegsführung
und mag es nicht, wenn es zu weit davon abweicht.
Und diese Kriegsführung ist im Grunde eine mittelalterliche Ritterarmee.
Und wenn es zu weit nach vorne geht, dann sind wir bei Empire,
wo sich Linien von Mosketenschützen gegenüberstehen.
Stink langweilig, braucht niemand.
Und wenn wir zu weit hintergehen, dann fällt der berittene,
schwere Kavallerist raus, der das Ganze ja erst cool macht.
Und through Kingdoms hatte dieses Problem nicht,
weil das konnte Kavallerie und sowas machen,
das hier ist halt, ich weiß nicht, aber wir kommen sicher noch dazu,
Sie haben einiges an Gameplay gemacht,
wie Sie versuchen, diese strategisch, diese infanterisch lachten,
interessanter zu machen.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

Geht zum Teil auf, zum Teil ist es auch noch schwer zu sagen, aber wir hatten so drei vordefinierte Schlachten, die wir spielen konnten, die fit ich nicht ganz ideal gewählt war für manche der Features, aber kommen wir noch dazu. Ja, ich muss erst kurz eine Lanze oder eine Moskete brechen für Empire. Ja, es kommt wieder damit. Weil das super ist, diese Mosketenschlachten, diese Schlachtreihen, diese sortierten Soldaten stellen sich in Reihen auf und lassen sich erschießen von den anderen auf der anderen Seite. Das passt perfekt zu Total War. Perfekt, ich muss es immer wieder sagen, wenn du dann Empire hast, hier ausgräbst, weil es so viel mehr Sinn ergibt, dass Soldaten in dieser Zeit, also so im viktorianischen, bzw. so in der viktorianischen Zeit, also vorher so zur napoleonischen Zeit, dass sie so in Reion Glied und Information marschieren, als dass es irgendwie eine germanische Horde macht in einem Rome oder sowas. Und ich fand das auch toll. Das ist eine germanischen Horde in Rome, du spielst ja die Römer und die sind marschiert. Ja, aber die anderen halt nicht. Oder vielleicht doch, aber das sieht halt einfach nicht so. Und es ist wie ein Cossacks, dann auch diese Reihen, diese Schützenreihen so auszurichten, dass sie sich gegenseitig Deckung geben und natürlich noch weitreichende, explosive Artillerie und so. Also wegen mir können die sofort in Empire 2 machen, nur davor hätte ich Angst, was da noch irgendwie alles schiefgehen kann. Dann erst mal mit Evil 3 lieber. Das ist jetzt kurz nur eingeschoben, ganz viel Liebe von mir für Empire. Ich habe tatsächlich, mir ging es wie dir, ich habe mich danach, nachdem sie uns das gezeigt haben, auch ein bisschen eingelesen in die Geschichte dieser Zeit, also genau wie du, dieser Zusammenbruch der Bronzezeit, dieser Untergang eines goldenen Zeitalters, da habe ich dann auch gemerkt, okay, es ist interessanter, als man denkt. Und das mag ich. Ich mag es, wenn Total Wars das machen.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

Also ich finde das spannend
und ich fand auch, dass es durchaus spannend klang,
was sie so an Ideen für Spielmechaniken damit hatten.
Weil sie haben ja gesagt, dass sie, also im Allgemeinen,
ich glaube das jetzt, jetzt kommen wir mal zu der guten Nachricht,
ich glaube nämlich der Grundansatz dann wiederum,
wenn man sich mit der historischen Woche an sich anfreunden kann,
ist etwas, was sehr vermisst wurde in Total War-Fan-Kreisen,
nämlich sie sagen, sie wollen ein möglichst realistisches,
historisches Total War machen.
Was wir eine Weile nicht mehr hatten,
weil Total War sehr fantasydominiert war,
durch Wartemann, das ich auch super finde.
Und auch Three Kingdoms war ja nicht hyperrealistisch,
sondern war tatsächlich mehr eine Romanumsetzung eigentlich,
von einem der frühesten Beispiele für Popkultur in der Weltgeschichte.
Und das hier soll wirklich ein bisschen mehr
so historischen Realismus haben
und hat dann dabei zum Beispiel Mechaniken,
was ich super interessant finde,
dass die Welt soll sich mehr verändern.
Und dazu gehört zum Beispiel der Nil.
Also du wirst die ägyptischen Jahreszeiten,
die wohl anders waren als Unserrichtler,
sie haben ja eigentlich 6 oder 7 Warns.
Und da wird halt der Nil Hochwasser haben,
oder nicht, je nach Jahreszeit.
Und dann gibt es unterschiedliche Nahrungsproduktionsketten,
die je nach Jahreszeit unterschiedlich produzieren.
Und du hast den Nil A als sichtbares Element auf der Karte
und B als Spielmechanik, dass du dann darauf achten musst,
dass du natürlich deine Nahrungswirtschaft
auf die fruchtbare Nilzeiten auslegst.
Und das finde ich halt potenziell super spannend.
Ja, auch generell halt mehr Dynamik mit der Kampagnenkarte,
das ist eine gute Idee.
Und was Sie ja auch ableiten aus diesem Niedergang der Zivilisationen,
sind ja diese Stabilitätsveränderungen in deinem Reich
oder in der ganzen Welt in 3 Stufen.
Es gibt ja die Wohlstandsstufe in friedlichen Zeiten.
Wir verstehen uns ja alle, der Handel floriert.
Dann ist auch die Karte hell und freundlich.
Und es gibt positive Zufallsereignisse,

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

die dann irgendwie deine Stadt ist gewachsen,
weil sie zufällig noch ein Countspeicher gefunden haben,
an denen sie nicht mehr sich erinnern konnten.
Das war jetzt ein fiktives Beispiel.
Aber nicht, dass da halt positive Sachen passieren.
Das ist aber nur, wenn es halt allen gut geht.
Wenn die Welt dann anfängt in die Krise abzurutschen,
kommt Stufe 2.
Stufe 2 wird dunkler, ein bisschen gruseliger,
so wie bei Civilisation in den dunklen Zeitaltern.
Es gibt mehr Naturkatastrophen.
Es gibt aggressive Nomaden,
die halt gezwungen werden, ihre Heimat aufzugeben
und in deinem Land einfallen.
Und auch die schon erwähnten Seevölker klopfen dann öfter mal an
in deinen Küstenstädten.
Und dann gibt es Stufe 3.
Zusammenbruch der Kollaps.
Die Zeit der Dunkelheit und Verzweiflung,
wenn wirklich gar nichts mehr funktioniert
und die Leute auch alle unzufrieden sind und alles brennt.
Ich bin gespannt, ob es Spaß macht, das zu spielen.
Also ein Ziel ist es natürlich, das nach Möglichkeit zu verhindern.
Also gut genug zu sein oder dich durchzusetzen,
auch in diesem Erbschaftsstreit beispielsweise,
als ägyptischer Farrao, um zu sagen,
okay, ich versuche diesen Kollaps halt,
so gut es geht zu verhindern.
Wenn du ihn nicht verhindern kannst,
kann da echt schnell die Balance kippen zu Frust.
Ist immer das Problem bei so Endgame-Krisen.
Wenn die zu übel sind oder du auch das Gefühl hast,
wie soll ich hier wieder rauskommen?
Die Seevölker haben alle meine Küstenstädte.
Die Nomaden haben alle meine Wüstenstädte.
Und der Rest rebelliert und verhungert so ungefähr.
Also es ist immer auch eine Herausforderung.
Ich traue denen schon zu, dass sie das ordentlich hinkriegen.
Aber das war auch so ein Gedanke, den ich dann hatte.
Sie haben mir tatsächlich erzählt,
woran das genau festgemacht wird, diese Stabilität.
Es gibt bestimmte wichtige Städte,
die die Säulen der Zivilisation sind in der Region.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

Und wenn die geplündert und zerstört werden,
dann sinkt die Stabilität.

Und du kannst die dir zurückerobert und wieder aufbauen.

Und dann kannst du wieder zurück
in eine Wohlstandsepoche kommen.

Okay.

Also ich erwarte mir von einem historischen Total War
inzwischen, auch nach Three Kingdoms,
vor allem mehr Tiefgang bei Wirtschaft und Diplomatie
als Warhammer hat.

Das ist für mich das,

wie sich historische Titel abgrenzen können.

Weil sie werden nie in den Schlachten gewinnen können.

Du kannst damit Geschmackssachen natürlich.

Es gibt Leute, die mögen eher ein bisschen
bodenständigere Schlachten und so.

Aber ich glaube,

dass Mainstream-Publikum wirst du immer mehr kriegen
mit Drachen gegen Ents oder was weiß ich.

Nein!

Aber dafür, zum Beispiel Three Kingdoms,

hatte halt dafür deutlich mehr in Sachen Wirtschaft und Diplomatie.

Und sie haben über Diplomatie leider nicht viel geredet,

weil sie Kampagnenkarte wird im Detail erst später vorgestellt.

Sie haben aber zumindest angedeutet,

dass es Anführer gibt, die sich darauf spezialisieren.

Und die sollen alle unterschiedliche Sachen haben.

Und ich hoffte sehr, dass es da Leute gibt,

wie Cao Cao aus Three Kingdoms.

Also wirklich so Intrigen, Spinnen und Völkergänder
aufhetzen können und so.

Dass sie das sehr tief machen,

was sie auch gesagt haben,

und das finde ich wiederum vielversprechend,

ist, es wird das Ressourcensystem aus Troy zurückkommen.

Also du wirst tatsächlich wieder unterschiedliche

Ressourcen sammeln, die du für unterschiedliche Sachen benutzt.

Das fand ich ja in Troy recht durch wachsendes Spiel.

Können wir auch noch ein bisschen darüber reden nachher.

Aber das fand ich eine der cooleren Ideen,

um auch mal ein bisschen bei Total War sich abzugrenzen.

Ja, ja zu beidem.

Auf jeden Fall, man kann sich das schon gut vorstellen,

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

dass sie halt jetzt mehr in so eine Persönlichkeitsrichtung gehen, mit den Anführern und einer Anführerin, die ja drin ist, die Tochter des verstorbenen Fahrer aus, die so intrigant ist.

Die klingt nach mir.

Die fokussiert sich auf Streitwägen und Intriege.

Also am 1. noch Cavalry, das Beste, was du halt haben kannst in dieser komischen Epoche, und dann noch ein bisschen Intriege dazu.

Also quasi Zauzau im Grunde.

Zauzau ist Free Kingdom, es war auch mein Lieblingsanführer.

Ich weiß nicht, ob er mich gerade sieht, aber ich hab ihn sogar hinter mir ja als eines meiner Poster hier.

Man sieht das sogar, ja.

Außer man hört gerade den Podcast, dann sieht man nichts.

Das tut mir leid.

Das ist ungefähr zwei gleiche Poster, einmal Maurice im Hintergrund und einmal Maurice im Vordergrund.

Genau.

Also da habe ich Lust drauf, und ich hoffe sehr, dass sie diesen Trend auch fortsetzend von historischen Teilen auch da so mehr Unterschiede über den Völkern und so was einzubauen.

Ich bin sehr gespannt sonst auf das Gameplay, sage ich mal, weil Total War hat jetzt tatsächlich auf der Kampagnenkarte inzwischen recht viele unterschiedliche Ansätze probiert.

Ja.

Ja.

Und das finde ich so viel besser.

In Warhammer gehen sie mir so auf den Sack inzwischen.

Und ich will die einfach nicht mehr.

Nein, was?

Ich denke, man kann sehr davon ausgehen, dass es ein ausgebautes, erweitertes Troy wird, in vielerlei Hinsicht.

Und ich glaube, das ist auch ein bisschen der Grund für diese Epochenentscheidung.

Das hat ein Team, das hat jetzt sein erstes Total War, sein erstes eigenes gemacht, nämlich Troy.

Und das spielte auch in der Bronzezeit.

Jetzt willst du dieses Team upgraden,

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

dass sie bitte nicht mehr diese komischen Sagas machen,
die irgendwie marketingtechnisch ein Schuss in den Ofen waren.
Und auch leider beide,
jetzt nicht die besten Total Wars ever,
also beide nicht schlecht finde ich,
aber Britannia und Troy
gehören schon zu den am wenigsten geliebten Total War Teilen.
Das heißt, du willst davon weg als Firma,
du willst aber mehr Total Wars haben,
du willst vielleicht auch wieder ein bisschen mehr historisches Zeugs produzieren,
weil dein Hauptteam einfach damit beschäftigt ist,
endlosen Warhammer-Contents zu produzieren
und dann historischen Fans ein bisschen sauer werden.
Dann gibst du diesem Team halt,
also ich glaube, in dem Fall war es nicht eine Entscheidung
gegen Medieval 3 im Sinne von
wir wollen kein Mittelalter mehr machen
oder sowas, einfach dieses Team sollte jetzt was machen,
was nicht komplett anders ist
von dem, was es schon gemacht hat.
Die sollten jetzt auf Troy aufbauen
und daraus was Cooles machen
und jetzt nicht irgendwie auch kein Empire
oder sowas machen, so auf einem wo sie
komplett anderes Kampfsystem und sowas bräuchten,
sondern in Troy haben sie diese Infanterie-Schlachten,
haben ein paar interessante Mechaniken ausprobiert,
macht daraus mal ein vollwertiges Total War.
Ja, glaube ich auch, aber vorher muss ich dir widersprechen,
Agenten sind doch super.
Es darf halt nicht zu viele davon geben
und es darf nicht irgendwann nervig sein,
dass man sie bewegen muss oder so,
aber dass du halt eine Spione um hinter die feindlichen Linien zu gucken,
sowas wie die Prinzessin damals in Medieval 2
um Allianzen zu schmieden,
eigentlich eine vereinfachte Spielmechanik,
wenn man es jetzt mal mit dem Heiratssystem
von Crusader Kings oder so vergleicht,
war doch super.
Hast du deine Prinzessin als kleine Figur,
schickst sie zu den Byzantinern, klopfst an,
gibts hier ein Sohn, der gerade irgendwie einsam ist oder so

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

und schon hast du ein Bündnis mit denen.
Also, Agenten kann man halt schlecht machen.
Also, wenn sie jetzt irgendwie keine
interessanten Fähigkeiten haben
und ein Grind ist von Attentats versuchen,
bis es da mal irgendwann klappt, das ist halt blöd,
aber Agenten an sich, finde ich, gehören zu dem Total War.
Nee, also für mich gehört diese Mechanik,
dass du Charaktere hast, die du auf Aufträge entsendest,
auch dazu.
Aber ich fand halt Free Kingdoms, hat das ein bisschen cooler gelöst,
dass das nicht alles Spielfiguren waren,
die du nervig auf der Karte rumschachern musstest.
Und ich muss jetzt tatsächlich gestehen,
dass jetzt ein bisschen peinlich ist,
weil ich weiß extra grad nicht mehr,
aber ich hab Troy mit am wenigsten gespielt
von allen Total Wars, aus mehreren Gründen.
Und zwar erstens, hab ich auch da einfach gemerkt,
ich find diese Infanterie-Schlachten nicht so geil.
Und Troy hatte ja sogar noch die Mythen-Einheiten.
Also, hat es eigentlich aufgelockert, aber die kamen erst später dazu,
weil sie erst diesen komischen Ansatz, also,
gab es ja auch schon diese Wahrheit hinter dem Mythos,
diese komische Idee, dass halt der Minotauros
einfach ein Typ mit einer Stiermaske ist.
Super komisch.
Also, Troy war einfach irgendwie weird.
Deswegen hab ich es nicht so viel gespielt,
obwohl ich manche Ideen darin mochte.
Deswegen kann ich leider grad gar nicht so viel dazu sagen,
was sie aus Troy mitnehmen sollten,
außer eben diese Ressourcenmechanik, die fand ich cool.
Das ist auch die im Wesentlichen Einzige,
die ich jetzt rausgezogen hätte aus Troy.
Ich glaub, Agenten gab's in Troy auch schon noch,
aber diese Ressourcensache ist eine gute Idee,
weil sie halt einfach auch die Diplomatie
noch ein bisschen vielschichtiger macht.
Und auch natürlich die Verwaltung von deinem Reich,
wo du sagen kannst, okay, mir geht halt die Nahrung aus.
Nahrung irgendwie als Unterhalt für meine Truppen
und um irgendwie neue Truppen ausheben zu können.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

Dazu bauche ich irgendwie in Troy Stein,
Bronze und Holz für Bauprojekte
und auch zum Truppenunterhalt und so weiter.
Und jetzt geht mir die Nahrung aus.
Also, schaue ich doch panisch auf der Weltkarte,
mit wem ich jetzt im Ausgleich
für keine Ahnung überzogene Zahlungen
oder ein Bündnis oder sonst was
Nahrung gehandelt kriege in irgendeiner Form,
um meine Kriegsmaschinerie am Laufen zu halten.
Also, das war echt eine coole Neuerung
um diesem ganzen Wirtschaftssystem
und diesen Kreisläufen halt mehr Tiefe zu geben
in dem Troy.
Und 902 hat das ja zum Beispiel auch,
wo du dann irgendwie Magnetstein brauchst,
um Kompass herzustellen.
Und da musst du gucken, okay, wo kriege ich jetzt Magnetstein her?
Was soll man das?
Wir haben noch nie Magnetstein gehört, aber gibt's wohl scheinbar.
Also, muss ich in Wohnmienen bauen dafür
und dann halt diese Produktionskette in Gang kriegen,
damit ich halt dann später irgendwie bessere Schiffe bauen kann,
die mit Kompassen ausgerüstet sind
und wissen, wo sie hinfahren müssen.
Also, das ist, finde ich, eine gute Übernahme aus Troy.
Was Troy noch hat, sind natürlich diese ganzen Religionsebene.
Je nachdem, mit welchem Gott du dich gut stellst,
kannst du bei diesem Gott dann besondere Boni freischalten,
auch schon in der historischen Spielweise
oder im historischen Modus.
In den mythologischen Modi sind es natürlich
so Götterkräfte saubermäßig und völlig überzogen.
Da kriegst du auch die mythologischen Einheiten und so was.
Das finde ich dann auch nicht gut.
Also, ich bin eher der Standard historische Spieler.
Und auch da würde ich sagen, na gut, wenn ich jetzt irgendwie,
keine Ahnung, Athene anbetet,
warum sollten denn dann meine Bauern mehr Nahrung ernten?
Jetzt kann man aber um die Ecke denken, na ja,
vielleicht ist ja, wenn das Reich irgendwie Athene
oder halt einen landwirtschaftlich geprägten griechischen Gott anbetet,
irgendwie, vielleicht ist da dann der Bauer ein angesehener Beruf

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

und deswegen werden mehr Leute Bauern
und deswegen haben wir mehr Nahrung, also man kann sich's dann irgendwie...

Und die Arbeitsmoral steigt vielleicht,
weil die Bauern denken, wir haben die Gunst der Athene.

Zum Beispiel.

Weil sie haben ein Fanesopferitual gesehen oder gehört und denken,
ah ja, super, ich glaub, Athene ist kein Landwirtschaftsgöttin.

Nee, nee, ist sie nicht.

Aber es ist die Name der Mannschaft.

Und ich glaub, haben Sie gegen dir über irgendwas zum Religionssystem
gesagt, ob es da irgendwie in Fahrer...

Es soll ja tatsächlich keinerlei Fantasy haben nach dem, was wir aktuell wissen.

Ja.

Aber haben Sie was zur Religion gesagt, die Ginge über?

Nee, Sie haben nichts gesagt, aber es stecken Hinweise drin in dem,
was wir gesehen haben, es gibt nämlich später im Spiel,

wenn du Fahrer-O geworden bist, also wenn du die Krone sozusagen errungen hast,
gibt es die Möglichkeit, ein Erbe zu wählen.

Ich hole an der Stelle ein bisschen weiter aus

und du hast vier Möglichkeiten, was du dann machst, jeweils orientiert
in einem historischen Fahrer-O oder in einem Vorgänger von dir,

keine Ahnung, der Uropa, wie der es damals gemacht hat.

So, und die erste Möglichkeit ist militärische Stärke,
also einfach Stärke in der Expansion.

Du kannst Truppen besser rekrutieren, du kannst Bevölkerungen
unterwandern und verratieren bei deinen Nachbarn.

Bei Hut?

Ja, ja.

Das ist eher so deins.

Das ist das erste, das zweites eher meins.

Du kannst nämlich leichter Monumente und Weltwunder bauen,
was halt super in dieses Ägypten-Setting passt.

Die große Pyramide, die großen Gärten, riesige Statuen,
die du noch beschleunigen kannst, den Bau dann mit unbezahlter Arbeit.

Das ist wie in dem Asterix-Comic damals.

Nein, wir sind keine Sklaven, wir werden nur gezwungen zu arbeiten
und werden nicht bezahlt.

Ja, okay.

Wichtige Distinktionen.

Richtig.

Monumente bauen ist das zweite.

Das dritte ist die Konzentration auf Handel.

Und du sendest Karavanen aus, du kannst sogar, glaube ich, festlegen,

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

welche Waren diese Karavane konkret handeln sollen.
Also irgendwie, wir haben hier die Feuersteine,
die wir hier aus dem Boden graben, sind besonders toll.
Also handel ich die jetzt nach Anatolien oder so.
Also da kannst du dich darauf spezialisieren,
um einfach wirtschaftlichen Wohlstand zu erringen.
So, und die vierte Option ist alle quasi Splittergruppen
aller Religionen zu unterdrücken
und den einen wahren Gott auszurufen.
Und bei diesem einen wahren Gott steht ganz klein,
hat ich extra darauf geachtet, in den Erklärungen,
du kannst bei diesem Gott dann auch gefallen sammeln,
Favors, um die Fähigkeiten des Glaubens auszubauen.
Das klingt ein bisschen nach Troy.
Also wenn du, wenn dir Aris wohlgesonnener ist,
ist halt die Kampfkraft deiner Truppen und die Moral ein bisschen höher.
Was in der Schlacht dann schon das Züngeln an der Waage sein kann.
Und daraus würde ich schließen,
irgendeine Art von Götter- und Religionssystem ergibt ja total Sinn
in diesem ägyptischen Setting,
weil mit irgendwie Horus, Ra, Sed und all den anderen Goa'uld aus Stargate,
mit denen kann man halt auch wieder quasi so ein System bauen wie bei Troy.
Je nachdem, wen du unterstützt, hast du halt andere Boni
und dann am Ende rufst du den einen wahren Gott Atem oder so aus
und der hat halt dann nochmal eine mächtigere Spezialfähigkeit
oder mächtigere Boni, die er dir irgendwie bringt.
Ja, also ich finde, wir können es ja leider aktuell noch nicht beurteilen,
weil wir es noch nicht gespielt haben, aber ich finde es klingt so,
als würden sie schon zumindest anstreben,
diesen von uns gewünschten bisschen größeren wirtschaftlichen Tiefgang
auf der Kampagnenkarte, was die Reichsverwaltung angeht, anzustreben
und das durchaus mit ein paar interessanten Ideen.
Bei Total War ist halt immer sehr natürlich die Frage,
also bei der Kampagne noch mehr als in den Schlachten, finde ich, die Schlachten,
du kannst Total Warschlachten kaum komplett verkacken, finde ich.
Die machen schon immer irgendwie Spaß.
Aber bei der Kampagne ist halt, da ist so viel am konkreten Balancing
und wird es später in Snowballing und wie wirkt sich das aus?
Ich glaube auch die Ressourcen in Troy waren langfristig trotz guter grundlegender Idee
nicht so geil gebalanced, wie man das gerne hätte.
Aber ich finde, man kann da zumindest erstmal mit einer positiven Stimmung reingehen
und neugierig sein, weil es klingt, finde ich, schon cool.
Und als nach einer interessanten Spielweise.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

Was wir aber schon gespielt haben, sind die Schlachten.

Da konnten wir drei spielen.

Die sind vordefiniert, das waren drei Schlachten aus der Geschichte von Ramses, eine recht simple Feldschlacht, wo der Gegner verteidigt, eine etwas kompliziertere Feldschlacht, wo wir in einem Sturm angegriffen werden und dann noch eine Belagerung.

Und da sollten vor allem die grundlegenden neuen Mechaniken der Schlachten gezeigt werden, weil sie haben sich ein paar Sachen einfallen lassen, wie diese Infanterieschlachten ein bisschen interessanter werden.

Ich glaube, die Markandeste, die sie sehr betont haben, ist das dynamische Wetter.

Dass sich das Wetter im Lauf der Schlacht verändert.

Und es kann dann zum Beispiel sein, dass ein Sandsturm aufkommt, der die Sichtweite verringert und Bogenschützen schwächt.

Es kommt dann ein Regensturm auf, der die Moral senkt und auch wieder gewisse Einheiten schwächt.

Und im Dritten ist irgendwann sägende Hitze angesagt.

Also alles in Grunde unterschiedliche Formen von Debuffs, die auch optisch recht sichtbar sind, optisch auch ganz cool waren, finde ich.

Ja, stimmt.

Dass das wirklich dann gemerkt, okay, im Sandsturm ist nicht nur der reine Stat-Debuffs, sondern auch du als Spieler tust dir gerade ein bisschen schwerer, das Schlachtfeld zu erfassen.

Das fand ich tatsächlich ganz, ganz interessant.

Wie ging es dir damit?

Ja, ich fand das noch nicht kräftig genug in den Auswirkungen.

Das stimmt.

Also ich habe dann einfach, ich habe ehrlich gesagt gar nicht groß meine Taktik verändert, als dann der Sandsturm angebrochen ist oder die sägende Hitze.

Die sägende Hitze ist ja in einer Belagerungsschlacht.

Also du verteidigst dein, ich glaube Memphis ist es in dem Fall, verteidigst du gegen die anrückenden Seevölker, die auch Belagerungstürme wenigstens haben und leiten irgendwie, um da die Mauern zu erklettern.

Und mittendrin bricht halt diese sägende Hitze aus.

Ja, das ist ja dann also, ja, das ist halt ein Debuff einfach für alle, dass die Ausdauer schneller sinkt und sich nicht mehr regeneriert.

Also es kriechen halt nur noch völlig erschöpfte Truppen über die Karte auf beiden Seiten.

Und dann ändere ich ja meine Taktik nicht.

Also dann habe ich trotzdem versucht, die Mauern zu halten.

Die Schlacht an sich war ganz okay oder ganz cool, weil sie sind dann an einer Stelle, haben sie tatsächlich meine Verteidigung durchbrochen, sind über die Mauer und sind auch direkt zu den Siegpunkten.

Es gibt jetzt mehrere in so einer Belagerungskarte aufgebrochen und haben versucht, die so hinter meinem Rücken, während an anderer Stelle noch um die Mauer gekämpft wird, zu erobern.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

Und ich habe dann schnell reagieren müssen und Truppen von der Mauer zurückziehen und die Siegpunkte zu verteidigen und so.

Also an sich coole Schlacht, aber ja, die sägende Hitze, like I care.

Ich fand allgemein interessanterweise, dass diese drei Schlachten gar nicht so schlaue gestellt waren.

Um die Besonderheiten des Spiels darzustellen.

Weil zum Beispiel, das Wetter hätte sich viel krasser ausgewirkt, wenn eine Armee zum Beispiel sehr stark auf Schützen setzen würde.

Und dann hast du auf einmal, sagen wir mal, kämpft gegen den Gegner, der zehn Fernkampfeinheiten in der Armee hat.

Dann musst du warten, bis der Sturm einsetzt und der, den ich mal benutzen kann.

Aber es hatten beide immer ungefähr gleich viel von allem.

Deswegen hat sich da auch für mich so, okay, ich mache halt weiter wie gehabt.

Ich meine, ich werde jetzt nicht, meine Bogenschützen, werde ich jetzt nicht aufhören, einzusetzen im Sandsturm.

Die sind halt schlechter, aber immer noch besser, als sie gar nicht zu benutzen.

Und die Schlacht dauert auch nicht lang genug, dass ich warte, bis der Sandsturm wieder vorbei ist.

Noch enttäuschender Fall nicht.

Ich weiß nicht, wie es niederging.

Einer der interessantesten Ideen eigentlich, finde ich, dass es jetzt Feuer auf dem Schlachtfeld geben soll.

Also soll es Wälder anzünden können, zum Beispiel, richtig.

Ich bin es gerade exakt in sich, ob es das schon mal in einem Total War irgendwie gab.

In der Form nicht, glaube ich.

Ich glaube auch nicht.

Und du sollst dann wirklich Feinde da reintreiben können, zum Beispiel.

Das Blöde ist, die eine Schlacht, wo das ginge, wo ein großer Wald da ist und es nicht regnet, weil in der zweiten Schlacht regnet es die ganze Zeit, ist der Gegner, die KI so defensiv eingestellt und der Angreifer bis.

Ich habe es wirklich, ich habe meinen Anführer allein zu seiner Armee geschickt und bin weggerannt.

Und er ist vielleicht mit einem Typ nach hinterher gerannt und das auch nicht mal wirklich.

Also der hat sich nicht locken lassen, was er erst mal ein bisschen für die KI spricht, aber war kein guter Showcase.

Du kannst ja voll das geile Manöver mit diesen Flammen machen.

Einmal habe ich es geschafft, einen Trupp in den großen Wald zu locken und ich habe mit drei Feuerabfallbogen schützen mehrere Salfen drauf und habe einen Baum abgefackelt.

Also ich kann euch nicht wirklich sagen, ob diese Mechanik cool ist, weil die Demo, ich meine, ich bin sicher, wenn das rauskommt, irgendein YouTuber wird wahrscheinlich ein Video haben.

Ja, look at me, setting the whole Mapperplace oder sowas.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

Und dann stehe ich wie ein Depter.
Ich habe es mehrfach probiert.
Wir hatten die Version leider auch nur für 24 Stunden.
Ich habe es nicht hingekriegt, mochte die Idee eigentlich.
Aber fand auch so die ...
die Wettereffekte ist irgendwie, es ist cool.
Allein schon von der Atmosphäre finde ich es ganz nett,
dass ich in der Schlacht richtig ...
Es ist halt einfach cool, wenn so ein Sturm mitten in der Schlacht aufzieht,
Helms Klamm lässt grüßen.
Aber ich fand auch, es hat mich jetzt noch nicht dazu gebracht,
grundlegend meine Vorgehensweise zu ändern.
Ja, wie du sagst, ich glaube, es war einfach nicht ideal ...
Gibt es da deutsches Wort für Showcase?
Also hat nicht diese Fähigkeiten ideal demonstriert,
wie viel besser wäre es gewesen,
einfach eine Karte zu bauen mit viel hohem Gras.
Und dann haust du da deine Brandpfeile rein,
um die Truppen, die dadurch vorrücken,
halt irgendwie in Flammen zu setzen.
Und diese Flammen sollen ja sogar noch vom Wind beeinflusst werden.
Also je nachdem, wohin der Wind weht,
breiten sie sich dann weiter aus und jetzt halt schön zeigen können,
dass du die gegnerische Armee, die deiner komplett überlegen ist,
durch diese Feuertaktik halt irgendwie aufhalten.
Na ja, was gibt es stattdessen?
Matsch, durch den sich halt schwere Einheiten langsamer bewegen,
aber den kennen wir schon aus anderen Teilen.
Aber auch da wieder zum Beispiel nicht die Dynamik, die das daran haben soll,
weil Matsch kann jetzt austrocknen bei sengender Hitze.
Also da kann sich die Karte dann auch verändern,
sodass man dann halt mit schwerer Reiterei zum Beispiel ...
Oder mit schwerer Infanterie ...
Ja, das ist nicht cool.
Die Tita haben viele gepanzerte Einheiten, habe ich mir sagen lassen,
weil die recht gut sind in der Metallverarbeitung, besser als die Ägypter.
So, und mit denen kannst du dann da leichter durchmarschieren, wenn es heiß ist.
Klingt cool, aber auf den Karten nicht.
Und ich glaube, das hat einen psychologischen Grund,
denn bei diesen Karten in dieser Demo-Version stand ja mit dabei
die erste Schlacht, die ist leicht.
Ja, hier mit Ramses, einem der vier Thronanwärter im alten Ägypten.
Der hat halt starke Elite-Einheiten und kämpft jetzt hier

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

und dann mit denen werdet ihr euch locker durchsetzen.
Das ist die einfache Schlacht.
Die zweite Schlacht, die im Regen ...
Da ist es dann schon Vorsicht, mittlere Schwierigkeit,
nicht für die Zartbeseitigen.
Und die dritte Schlacht, die Belagerung, da stand dann sogar dabei schwer.
Das gewinnt ihr nur, wenn ihr richtig taktiert
und die Gegebenheiten der Umgebung ausnutzt.
Ich fand die alle super leicht.
Ich glaube, es war einfach ein psychologischer Trick,
dass du halt aus dieser Demo rauskommst und sagst,
yes, ich habe die schwere Belagerung geschafft.
Das war die nicht schwer.
Also nicht, wenn man schon mal ein Total War gespielt hat.
Man muss der Känniser besagen, es ist immer eine Herausforderung
für solche Studios.
Sie hoffen ja auch, dass vielleicht sich mal Medienpersönlichkeiten
das anschauen, die noch keine Total War-Fanzien sind
und für ein neues Publikum.
Es lag eigentlich so noch so ein Guide dabei,
wenn du ganz neu zu Total War bist, eine Moral und so was ist ein Ding.
Aber ja, ich hätte auch gern ein bisschen mehr mit den Mechaniken gespielt.
Und ich habe so ein bisschen, was meine Befürchtung ist,
eine der sonstigen Ideen, um diese Schlachten tiefer zu machen,
ähnlich wie es in Troy auch schon war,
so ein bisschen nett auf dem Papier sind,
aber sich dann gar nicht so auswirken.
Weil was auch Troy schon gemacht hat, ist halt, sie sagen halt,
okay, wir haben nicht wirklich Cavalry und so
und auch keine Artillerie.
Dafür haben wir unglaublich viele verschiedene Typen von Infanterie.
Leichte und schwere, mit Schild, ohne Schild,
mit Co-Pesh, mit Schwert, mit Axt, mit Keule.
Das sind unterschiedliche Effektive, unterschiedliche Sachen und so was.
Und ja, aber sie schwimmen halt doch aus, also von oben betrachtet,
ist das alles Infanterie, ob das jetzt ein Nahkämpfer mit einer Keule
oder Nahkämpfer beim Schwert ist.
Ja, total.
Und schwere Infanterie ist besser.
Und da haben sie ja wiederum so Sachen eingeführt,
wo ich auch noch nicht sicher bin.
Also schwere Infanterie hat jetzt Rüstungsverfall.
Also die Rüstung wird im Lauf der Schlacht kaputter

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

und dann wird die Einheit verwundbarer.
Das ist irgendwie so, ich weiß nicht,
das wirkt so sehr wie ein erzwungenes Balancing,
was aber nicht nach einer toll spaßigen Mechanik klingt, irgendwo.
Das weiß ich nicht, weil das, also ich hatte jetzt auch keine Szene
in den Schlachten, wo mich das tatsächlich irgendwie berührt hätte,
dass die Rüstung schlechter wird.
Aber es ist zumindest, wenn du jetzt irgendwie,
keine Ahnung, ans alte Ruhm denkst,
du hast so Pretorianer, die halt fette Rüstungen haben
und die kämpfen dann eine Stunde lang gegen barbaren Horden
und laufen halt immer noch mit glattpolierten Helmen daraus.
Statt dass man dann sagt, okay, die sind jetzt so platt
und haben so viele Löcher in ihrem Kettenhemd
oder so immer die damals an hatten,
dass sie jetzt von jemandem mit einem Zahnstocher
fertig gemacht werden können nach der Schlacht.
Das ist halt vielleicht taktisch interessant,
wenn du halt ein paar Truppen in der Hinterhand hältst
und dann am Ende sie sozusagen überrascht damit,
dass die noch ausgeruht sind und noch volle Rüstung haben
und die angeschlagenen Feinde sind halt dann leichte Beute.
Wer zumindest halt eine taktische Dimension,
die ich mir vorstellen könnte, weiß nicht,
dass es tatsächlich im Wesentlichen so sein wird.
Das sind so bisschen die Sachen.
Ich weiß eben nicht, wie sehr diese Dinge tatsächlich benutzt werden.
Also wie notwendig werden sie auch.
Erhängt natürlich sicher sehr davon ab, wie gut ist die KI.
Also wie sehr brauchst du sowas gegen die KI?
Ein paar Sachen sind schon nett.
Ich habe zum Beispiel halt dann mit, es geschafft,
mit drei leichten Schwertkämpfern den schweren,
gegnerischen General in den Sumpf zu locken,
wo halt schwere Einheiten debaft werden und leichte nicht.
Die anderen Sachen sind schon, also da ist schon Potenzial drin
für coole taktische Manöver.
Und ich mag auch im Ansatz, auch wenn ich da,
auch da wieder irgendwie, weiß ich nicht,
ob es an der Schlacht liegt, die sie einem gegeben haben,
es haben jetzt Einheiten, haben unterschiedliche Stances.
Also Modi, die man zum Teil schon kennt,
also zum Beispiel einfach ein Schildwall oder sowas.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

Noch da wieder etwas, was ich bei Historien Total Wars halt mag.
Zum Beispiel bei Warhammer, gerade am Anfang,
sehr schade, dass zum Beispiel die Zwerge nicht so was hatten
wie ein Schildwall sein.
Das ist auch wieder sowas.
Diese simplen Sachen finde ich bei Historien Total Wars ziemlich cool.
Und sie haben auch noch ein paar Sachen ergänzt.
Zum Beispiel kannst du manchen Einheiten jetzt sagen,
fällt dezent zurück und lockt den Feind quasi vor.
Und du kannst anderen aggressiven Einheiten sagen,
rückt aggressiv vor und drängt diese feindliche Einheit zurück,
versucht die Linie zu brechen.
Oder haltet die Linie.
Und da sehe ich durchaus Potenzial.
Auch da wieder hat sich es irgendwie so ergeben,
dass ich es halt in diesen Schlachten überhaupt nicht gebraucht habe.
Und es auch irgendwie...
Auch da wieder ein bisschen die Komposition der Schlachten hat.
Auf Mauern kannst du es eh nicht machen.
Ich glaube, die eine Schlacht,
wo du dieses aggressive Vordrängen auf mehreren Einheiten hattest,
war die Schlacht, wo du der Verteidiger bist
und der Gegner auf dich zukommt.
Und die Schlacht, wo du der Angreifer bist,
hattest du das, glaube ich, gar nicht.
Oder ich habe es übersehen.
Aber es war wirklich so, ich habe eigentlich gedacht,
ah, interessant, ich versuche ein bisschen damit zu spielen.
Und habe dann irgendwie so, ja,
eigentlich habe ich jetzt doch alle nur wieder auf hold ground gestellt,
was nicht so die Standard-Stands ist.
Oder halt Schildwall.
Auch da wieder, ich könnte mir aber auf dem Papier schon vorstellen,
dass dieses vor und zurück drängen.
Ich weiß halt nicht, es ist...
Ich weiß nicht, ob es alles so Luftschlösser sind.
Also diese Vorstellung, du nutzt diese zurück,
oder die Vordrängenmechanik zum Beispiel,
um den Gegner auf einen brennenden Wald zuzudrängen,
den du angezündet hast.
Das ist halt cool erst mal.
Aber wie sehr wird es tatsächlich
in einem echten Gefecht gegen die KI passieren?

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

Bislang bei mir nicht so.
Ja, bei mir auch nicht.
Ich habe das auch so gut wie gar nicht benutzt.
Ich finde, das sind halt alles so Bausteine irgendwie,
von denen man sich vorstellen kann,
dass sie sehr cool sind.
Genauso wie zum Beispiel,
das kennt man jetzt schon aus Total War Warhammer,
dass man ja generell auch deine Anführer ausrüsten kann.
Also du kannst den Waffen geben,
Reittiere, Rüstungen
und das bestimmt halt nicht nur, wie sie kämpfen.
Also du gibst halt keine Ahnung,
deiner Fahrer ohne ein Tochter
irgendwie ein Streitwagen und Bogen.
Dann ist halt auch ihre Leibwache auf Streitwagen
und schießt auf Feinde aus der Distanz.
Oder du gibst dir halt ein Schwert und eine fette Rüstung,
dann stehen die halt schön vorne an der Front
und hauen mit ihrem Schwert zu.
Also du kannst damit auch die Kampffähigkeiten dann beeinflussen.
Plus bei deinen Anführern schaltest du ja auch noch spezielle
Kronen frei auf der Strategiekarte,
die dir da dann spezielle Fähigkeiten geben,
dass du irgendwie andere Fraktionen einfach annectieren kannst
oder dass du irgendwie die Baubeschränkungen
in der Provinz aufheben kannst,
um da einfach mehr oder andere Sachen bauen zu können,
als eigentlich erlaubt wären.
Und nach das kann ja eine coole Mechanik sein,
kann ich wirklich, also macht es Spaß zu gucken,
okay, wem gebe ich jetzt die fette Rüstung?
Wem gebe ich irgendwie den Bogen?
Was kann ich mit den Kronen anfangen?
Die muss man natürlich erst freischalten,
indem man irgendwie Missionsziele erfüllt und so was.
Aber auf das wieder interessanter Baustein.
Und was ich mir bei ganz vielen von diesen Bausteinen,
die sie jetzt bei Fahreroge gezeigt haben, dachte
und dir auch geschrieben habe,
während wir diese Präsentation gesehen haben,
ist, wow, wie viel cooler wäre das im Mittelalter.
Stell dir doch deine Reihe ausgehobener Bauern vor,

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

denen du sagst, okay,
während ihr mit euren Mistgabeln zustecht,
weicht Schritt für Schritt zurück in der Schlacht,
wenn die französischen Ritter anrücken
und euch im Nacken auch natürlich fertig machen.
Lockt sie in die Langenbogen, schützen.
Ja, ja, absolut richtig, absolut richtig.
Und da gibt es noch mehr Sachen.
Ich weiß, ihr kennt das, das ist ein Problem von mir,
ich weiß negativer bislang, glaube ich,
als ich mich eigentlich fühle,
wenn man im Papier macht das Ding wieder sehr viele Sachen,
die, glaube ich, auch sehr viele historisch Spieler freuen werden,
zum Beispiel, das wir noch gar nicht erwähnt haben,
es gibt jetzt wieder matched animations für jede Einheit.
Also tatsächlich ist ein normaler Axtkämpfer,
ein normalen Schwertkämpfer, die hauen nicht mehr nur aufeinander ein,
sondern die dualieren sich wirklich,
jede Einheit dualiert sich einzeln mit anderen.
Das ist der fernes Halber, es gibt da, glaube ich,
in Totalwoa einfach Grenzen, wie gut das aussehen kann.
Wenn du zu genau hinguckst, wirst du immer sehen,
da steht gerade wieder einer irgendwie weird im anderen drin und so was,
aber es ist schon, finde ich, eine deutliche Verbesserung,
dass du wirklich siehst, wenn da zwei Truppen aufeinander prallen,
dann gibt sich das Spiel müde,
dass da ein glaubwürdigerer Kampf inszeniert wird,
als das viele andere Totalwoas gerade in letzter Zeit so ein bisschen gemacht haben,
dass dann wirklich normale Infanterie halt auch so Sachen wie das halt irgendwie
der Speerkämpfer mit seinem Speer den Schild des anderen weggschlägt
und dann irgendwie Zusticht mit dem Speer und so.
Das ist cool, in Belagerungsschlachten
erstens sind es wieder wirklich so richtig fette 360-Grad-Festungen,
die ist wirklich groß gewesen, die Stadt, die wir da gespielt haben,
und es gibt keine quasi magischen Leitern mehr.
Also, wenn du mit deinem, wenn du keine Ramme hast
und keinen Belagerungszimmer, dann kommst du nicht auf die Mauer.
Es ist nicht, und das finde ich so, das ist,
es ist vielleicht gameplaymäßig, könnte man sagen,
ist es schlechter, weil es kann natürlich passieren,
dass du einfach nicht mehr gut auf die Mauern kommst,
aber da braucht der Gegner schon sehr viele Feuerpfeilbogen schützen,
damit er gut beangt.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

Aber ich finde es halt so geil, dass nicht mehr jede schieß Infanterie-Einheit an eine Mauer rennen kann und plötzlich eine zehnmal so hohe Leiter wie sie selbst in der Hand hält, die aus dem Nichts erscheint und dann klettern alle da hoch.

Also das sind glaube ich so, also ein paar Sachen sind da drin, wo man wirklich so als historisches Spiel einfach so, ja Gott, endlich wieder, so soll es doch sein.

Matched Animations, keine magischen Leitern, bisschen längere Schlachten auch wieder haben sie gesagt, die sind auch tatsächlich, also du hast wirklich ein bisschen Zeit, diese Infanterie, die kloppt eine Weile aufeinander ein, du kannst da reagieren, du kannst da Sachen machen.

Da sind wirklich so ein paar Sachen, ja, so soll sich ein historisches Total War spielen.

Ja, absolut, und es ist sogar auf der Kampagnenkarte eine Mechanik wieder drin, mal schauen, in welcher Form, aus Medieval 1 nämlich das Zuweisen von Titeln.

Auch das sieht man nur, oder hat man in der Präsentation nur gesehen, wenn man mit der Lupe vom Bild schon saß, aber das sieht sich natürlich, wenn ein neues Total War angepöbelt wird.

Genau, und du kannst deinen Charakteren, Helden charakteren, man hat dann wohl wahrscheinlich auch mehrere, also die Generäle und Anführer und so weiter, denen kannst du wieder Titel geben, also keine Ahnung, Schiedsekönig von Cush oder so.

Ich weiß nicht, was es bringt, wahrscheinlich wieder Stat-Boost oder Moral-Boost in irgendeiner Form für die Truppen oder so.

Aber wie cool, das war damals immer das allerbeste Medieval Total War, zu sagen, okay, du, Ritter, Sieg ist Mund, bis jetzt der Kurfür ist der Pfalz.

Und dann hat er halt plus zwei Kampfkraft und plus zwei Lebenspunkte oder wie auch immer.

Das gab es auch in Free Kingdoms zum Beispiel.

Aber finde ich auch cool, also ich glaube, sie haben es da auch erst später eingeführt, ich weiß es gar nicht mehr genau.

Manchmal verschwimmen die Total War für mich auch so ein bisschen, aber da gab es auch so verschiedene Sachen, glaube ich, weil das chinesische Kaiserreich zu der Zeit, glaube ich, sehr dafür bekannt war, wirklich eine absurde Menge absurden Titeln zu haben, da passt es auch sehr gut.

Du bist halt jetzt der himmlische General der neuen Pferde oder so was und dann hast du halt fünf Prozent mehr Anstürmen oder so was,

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

mit Kavalerie.

Aber da finde ich auch, also ich finde tatsächlich, es ist ein bisschen, mein aktueller Stand ist wo, dass es ein Total War mit sehr, sehr, sehr vielen coolen Ideen ist.

Auf die aufgehen, hier am anderen Blatt, aber mit sehr vielen coolen Ideen, das grundlegend zu einer blöden Epoche spielt.

Also ich muss, es ist leider wirklich, wir haben diese Schlachten, Spaß gemacht, aber ich finde halt trotzdem, dass diese Bronzezeit Kriegsführung, das ist nicht die geilste. Und ich will zumindest ein bisschen fortschrittlicher darf es sein, muss gar nicht viel sein, aber halt Free Kingdoms hatte halt, dann finde ich einfach nochmal ein bisschen, da konntest du Artillerie machen, da konntest du Reiterei machen, da konntest du berittene Bogen, gut, du hast berittene Streitwagenbogenschüssen, hast du schon.

Und ich habe auch meine Streitwagen in einer Schlacht ganz gut, wie Cavalry benutzen können, ehrlich gesagt.

Also ich bin in der Belagerung, bin ich draußen, habe da mit dem einen Bogen Streitwagen, den habe ich auf Nachkampfmodus gestellt und habe ihre Bogenschützen aufgewischt.

Also das geht schon, aber man muss tatsächlich sagen, dass viel Potenzial das, was wir bislang gespielt haben, war in Anführungszeichen nur gut, aber hat mir noch nicht vom Hocker gehauen, ist so ein bisschen mein Fazit.

Schließe ich mich zu 100 Prozent an.

Also bei ein paar Elementen, die Sie gezeigt haben, ist halt auch, wie ich schon gesagt habe, direkt mein Kopfkino angesprungen zu sagen, wie könnte das in einem cooleren Total War aussehen, halt in einem Medieval.

Und das ist nie so ein gutes Zeichen, das ist mich halt dann an der Stelle grippt, sondern dass ich mir denke, okay, was könnte man daraus jetzt wieder übernehmen, um es irgendwie weiterzutragen.

Ich fand zum Beispiel auch, dass man als Fahrer-O das Erbe eines Vorgängers weiterführen kann mit speziellen Boni.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

Habe ich auch gedacht,
Mensch, was wäre das für eine coole dynamische Mechanik
für das Mittelalter,
was ja jetzt wahrscheinlich
einen größeren Zeitrahmen umspannen müsste
in einem Total War Medieval,
als jetzt diese Epoche von Total War Fahrer-O,
weil das wird wohl jetzt kein ewig langer Kampagnen-Zeitraum sein,
spielt ja ungefähr 1200 vor Christus,
aber halt nicht 300 Jahre lang.
Sonst müsste man ja die Charaktere ständig wechseln
und die Anführer ständig wechseln,
die eine wichtige Rolle spielen.
Aber beim Mittelalter, wie cool wäre es denn,
und ein bisschen so ist es ja bei Crusader Kings
mit dem Dynastien und mit dem Lebenswandel,
wie cool wäre es denn, wenn ich jetzt sagen könnte,
naja, ich bin jetzt halt Otto III des Heiligen Römischen Reiches
und ich möchte gerne, wie Otto I,
das Erbe von Otto I meinem Großvater fortsetzen
und mich auf den Handel konzentrieren
und den wirtschaftlichen Wohlstand fördern.
Oder ich möchte halt, wie Otto II,
die militärische Expansion befeuern,
sodass man so eine Art Erbmechanik hätte,
dass man auch aus diesem,
damit komme ich jetzt nämlich zu meinem Punkt,
warum sie Angst haben vor Medieval III,
damit man vielleicht jetzt,
wenn man in einem mittelalterlichen Strategiespiel
die Persönlichkeit einzelner Anführer nicht mehr so betonen könnte,
weil es halt eine längere Epoche ist
und weil es ganz viele Könige und sonst was alles umspannen würde,
dann könnte man zumindest in so halt auch selber
mehr Persönlichkeit geben über so eine Mechanik.
Aber es ist halt alles Kopfkino,
jetzt nicht.
Tatsächlich war das in Three Kingdoms
mit einer der größeren Schwächen des Spiels,
dass sobald dir die ganzen coolen historischen Stadthelden
weggestorben sind, ist das Spiel deutlich weniger cool geworden.
Ja, eben.
Es gab dann noch Charaktere, die später aufgeploppt sind,

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

weil es einfach in dieser Story so viele gibt
und dann hast du halt Shugel Yang,
ich glaube, das spreche ich völlig falsch aus,
gegen Sima Hie am Ende,
aber es war nicht mehr das Gleiche.
Und was denkst du denn,
ich denke, wie gesagt, bei diesem Studio
ist wirklich die Herleitung schon sehr nachvollziehbar,
warum das Fahrer ist,
weil sie wollten was anderes in der Bronzezeit.
Und was denkst du denn,
was das nächste historische Total War von Creative Assembly selbst,
das ist falsch gesagt,
aber von dem britischen Historian-Team nennen wir es.
Ich will jetzt gar nicht irgendwie,
wer das echte Team ist oder sowas,
vielleicht machen die Fahrer und Leute ein richtig geiles Ding,
das will ich ihnen gar nicht absprechen.
Aber es wird ja nach allem, was wir wissen,
noch einen Team geben, mindestens eins.
Vielleicht gibt es sogar,
es gibt, denke ich, ein Three Kingdoms-Team,
das an irgendwas gerade arbeitet dort,
weil sie haben das so ein bisschen angedeutet,
in diesem komischen, die Zukunft von Three Kingdoms-Video,
das dann einfach war, es gibt erstmal keine Zukunft,
aber irgendwas kommt später noch.
Und wir sagen euch nicht wirklich, ob es eine Sager
oder ein zweiter Teil oder was ganz anderes wird,
irgendwas gibt es da.
Glaubst du denn,
wir haben irgendeine Chance auf ein Medieval 3
in auch nur mittelfristiger Zukunft?
Ich sage ja, ich glaube fest daran,
dass sie daran arbeiten,
aber jetzt kommen wir zu meiner Angsthypothese.
Ich glaube auch,
dass sie, wenn sie das machen
oder wenn sie das dann ankündigen,
dann erwarten wir einfach
mehr, als wir jetzt
in den letzten Jahren von Total War
gesehen haben,

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

im Sinne von, das sollte die nächste Generation von Total War sein. Weil auch wenn du jetzt ein Fahrer-Uhr anguckst, sieht nicht aus wie die nächste Generation. Das sieht nicht schlecht aus oder so was, aber ich habe jetzt keine einzige Szene auch in den Schlachten gesehen, wo ich sage, das ist ja cool, ägyptische Architektur und alles daunen lassen. Und wenn ich jetzt aber denke, was ist mein Bild, als jemand, der natürlich die Serie auch schon lange kennt, muss man dazu sagen, was ist mein Bild von einem Medieval, also auch dem Spiel, was hochgehalten wird, als das Gronjuvel von Total War, von älteren Leuten zumindest, wenn ich mich halt dazu zählen darf, dann ist es die nächste Generation. Und ich glaube, was da halt reinfunkt immer noch, ist der lange Schatten von Rome 2. Sie schlagen dadurch, dass sich Creative Assembly selbst übernommen hat, dass sie wollten zu viel, sie wollten es zu groß machen, zu viele Mechanismen, sie haben ihre KI einfach nicht in den Griff gekriegt und es war, als es rausgekommen ist, mindestens ein Image-Schaden, wenn nicht sogar ein Schaden für die ganze Serie zum damaligen Zeitpunkt, weil man einfach gesagt, es kann doch nicht sein. Jetzt kündigen sie das Ding an und tatsächlich war ja damals da, als sie Rome 2 zum ersten Mal gezeigt haben, dass es die nächste, alles, was in Zukunft Total War sein wird, jetzt beginnt jetzt. Und dann kommt es halt raus und ist trallerlar.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

Aber du könntest bei einem Medieval 3 aber auch nicht sagen, das, was sie bei Warhammer gemacht haben, naja, wir bauen halt drei überschaubar umfangreiche Spiele, so wie es ja jetzt auch in Total War Farou ist beispielsweise oder wie es auch in Shogun oder Shogun 2 ist. Man macht was Lokalisiertes und dann bauen wir halt mehrere Teile, die sich am Ende wie in Immortal Empires in Total War zu einer riesigen Kampagne verbinden. Könnte man sagen, ja, wäre cool. Aber was wären das für ein Medieval 1 von 3, das dann nur Westeuropa ist zum Beispiel, wo dann irgendwie okay, wir haben jetzt nur Frankreich, England und das heilige Römische Reich und jetzt spielt das mal 2 Jahre lang und dann kommt irgendwann die Mittelmeer-Erweiterung mit Italien und Co. Machst du halt nicht mit, bei Warhammer ist es einfacher, weil halt das Setting als Ganzes vielleicht auch bei den Leuten nicht so präsent ist. Bei einem Medieval erwartest du halt, na ja, das muss halt mindestens sagen wir mal Europa bis Polen und Skandinavien sein und der Mittelmeerraum inklusive Süd- und Ostküste. Das wäre schon so das Minimum dessen, was ich eigentlich bei einem Mittelalter-Spiel bei einem globalen Mittelalter-Strategiespiel an den ganzen Fragen erwarten würde. Und die ganze Volksgeschichte und so. Ja, ja, das ist schwierig, das stimmt. Genau, du hast recht. Röm 2 wollte ja sowas sein, hat eine komplett neue Weltkartenmechanik, See und Landschlachten kombiniert, hatte wirklich riesige Vielfalt an Völkern, aber ist am Ende nicht zusammengekommen zu einem runden Gesamterlebnis. Ja, genau. Und das stimmt, von Medieval 3

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

würden wahrscheinlich Leute einen solchen Sprung erwarten, wie es Röm gemacht hat.
Auf allem weil halt irgendwie,
historische Total Wars sind irgendwie weird geworden,
also du weißt nicht mehr ganz okay,
da gibt es nicht mehr so diese stringente
Weiterentwicklung, so jedes
Experimentiert mit ganz anderen Mechaniken,
die teilweise geil sind.
Wie gesagt, Tree Kingdoms bin ich großer Fan.
Aber irgendwie ist es so,
das ist jetzt irgendwie ein neues Studio
und keine Saga, aber irgendwie auch.
Und gab ja auch schon jetzt
wirklich eine ganze Weile, kein historisch Total War mehr,
dass das macht, was du sagst,
das wirklich so eine Welt abbildet.
Sie haben sich ja schon bewusst,
also China, Pharao jetzt,
konzentrieren sich immer auf so eine Sache.
Ja.
Und sie haben ja sogar, wo ich sehr schmunzeln musste
in dieser Präsentation von Pharao gesagt,
natürlich wollt ihr hier
die Sandbox,
und deshalb könnt ihr Startbedingungen
oder Startpositionen zufallsbasiert machen
und Persönlichkeiten von Anführern zufällig
und die Ressourcenmenge auf der Karte
und die Häufigkeit von Naturkatastrophen einstellen und so.
Und ich mir denke, das ist aber nicht das,
woran ich denke, wenn jemand
Total Wars Sandbox sagt.
Total Wars Sandbox ist das, was ich vorhin gesagt habe.
Du hast eine große Karte,
wo sich die Menschheitsgeschichte komplett anders entwickelt,
als sie sich eigentlich entwickelt hat.
Und du hast eine große Freude daran,
mittendrin zu stehen mit dem Schwert in der Hand
und Chaos und Unfrieden zu stiften
in diesem...
Ich bringe immer Frieden und Ordnung.
Natürlich, genau.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

Und Fröhlichkeit.

Ich glaube, das Zweite, was ihnen dabei im Weg steht, was ihnen auch Angst macht, wenn man das sagen darf, ist ihr Persönlichkeitsfokus.

Ich habe schon gesagt, das Mittelalter, egal ob es jetzt Frühmittelalter oder Spätmittelalter, mit Übergang zu früh, Neuzeiten, was ja Ehren mit Devil's Weine, wo dann auch Amerika entdeckt wurde, wo du dort auch kämpfen konntest, was ihnen da auch Angst macht, ist einfach, dass sie sehr in Richtung Persönlichkeit gegangen sind in letzter Zeit.

In Total War Troy, die Helden, Agamemnon und all die anderen, die man kennt.

In Three Kingdoms, Tau Tau, Jan Schuh und wie sie alle hießen, die auch jeweils eigene Persönlichkeiten haben.

Der eine ist vertrauenswürdig, der andere intrigant, der dritte arrogant und opportunistisch und so was.

Er ist halt beim Mittelalter nicht so leicht und dann gibt es ein Spiel da draußen, dass das viel besser jetzt schon macht mit den Persönlichkeiten in einem Mittelalterchen Setting.

Und es ist Crusader Kings. Also besser als Crusader Kings 3, kannst du mittelalterliche Herrschaft und ihre Abgründe und Facetten nicht darstellen.

Ja, es stimmt.

Das ist interessant.

Ich rufe trotzdem, dass sie sich ran wagen.

Natürlich.

Aber ich sehe, was du meinst.

Ja, ich kann diese Argumentation nachvollziehen, dass man

vielleicht da die Sorge hat und vielleicht auch ein bisschen, dass man so ein bisschen, ich könnte mal noch ein bisschen diese marktstrategische Komponente vorstellen, dass man sich so ein bisschen denkt,

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

mit Mittelalter
kriegen wir vor allem die Spieler,
die uns eh schon spielen.
Der europäische Strategiespieler, den haben wir doch schon.
Und deswegen lieber
ein neues Headings,
neue Zielgruppen, wie es eben ja in China
sehr gut geklappt hat, offensichtlich.
Offenbar wurden die ja nicht alle gehalten
langfristig, sonst würde ja 3 Kingdoms
noch weitergeführt werden.
Aber dass sie die Assets auf Englisch
und Chinesisch anbieten, wie du sagst,
wollte darauf hin, dass sie weiterhin
auch diesen Markt gerne abdecken wollen.
Könnte ich mir auch noch vorstellen,
dass halt da ein Medieval 3 einfach gar nicht so
vielleicht auch so ein bisschen,
wir haben doch schon Warhammer,
wenn natürlich nicht das Gleiche ist,
aber es doch mittelalterliche europäische Fantasy
ist im Kern, und dass man sich denkt,
die Leute können doch schon Karl Franz
das Imperium spielen,
dann geben wir ihnen
lieber noch mal was anderes.
Weil zwischen ist Warhammer so umfangreich,
dass du das Argument immer bringen könntest,
du kannst auch Tomb Kings spielen, also warum
Fahrao, du kannst auch Kaffee spielen,
also warum China
ist schon ein Punkt.
Aber ja, ich muss auch sagen,
dass es sind inzwischen so viele
interessante mechanische Ideen
bei historischen Total Wars dazugekommen,
die ich wirklich,
eben von Three Kingdoms
und auch so viel, dass ich so gerne
in einem
Mittelalter Total War sehen würde.
Ich würde mir auch wünschen, dass sie all das
dann jetzt irgendwie mal zusammenführen

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

zu einem großen Medieval 3.

Ja, und ich meine, das sagen wir seit 2018, seit Fronts of Britannia rausgekommen ist.

Eigentlich schon davor, ehrlich gesagt.

Ich sag es eigentlich schon seit Rome 2.

Gerade Fronts of Britannia fand ich aber halt bemerkenswert, weil das war ja, das ist ja Frühmittelalter und da haben sie ja dieses neue Rekrutierungssystem zum Beispiel eingebaut damals, dass du halt ganz viel billige Bauern ausheben kannst, aber nur ganz wenige Elite-Truppen, was halt super zu dieser Zeit passt.

Sie haben dann diese normalische Invasion als Endgame-Krise quasi eingeführt, der man sich stellen kann, aber nicht muss, weil man kann schon vorher in einer großen Medieval-Bedingung, ich glaube nicht für alle, aber zumindest für die Hauptfraktionen, die drin waren, bestimmte individuelle Zielbedingungen erfüllen, dass du zum Beispiel als Ihre dann oder als Dubliner dann ganz Irland vereinigst, oder so, also lokalere Siegbedingungen, was man sich ja auch in einem Medieval super vorstellen kann, zum Beispiel auf einer größeren Europakarte.

Und dann kommen halt immer noch so mehr Puzzlesteinchen dazu, wie zum Beispiel dann halt das Ressourcensystem von Troy mit den göttlichen Gefallen, was man ja unmünzen könnte, auf den Papst.

Ja.

Und wen unterstützt du, welche Fraktion unterstützt du innerhalb der katholischen Kirche, um dann irgendwie irgendwann den Papst auf dem Thron, hat der ein Thron?

Stuhl? Hauptstuhl?

Ja, der halbe Stuhl natürlich.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

Ja, eben, eben.

Also, ja, ich glaube,
wir müssen aufhören zu schwelgen,
oder? Weil das macht mich nur wieder traurig
und klar. Es ist doch vielleicht ein bisschen unfair gegenüber
Faraos, weil ich, das hat immer noch das
Potenzial ein cooles Total War zu werden.
Auch wenn es jetzt nicht in allem mein
nächster Traum historischer Teil ist,
finde ich, ich werde es mit Neugierde verfolgen,
weil ich viele der Ansätze
so wieder mal ein realistischeres,
etwas tieferes, historisches Total War,
das tatsächlich mal komplett auf Fantasy 5
ist doch auch in der Hinsicht
sehr, was ich mir mal wieder gewünscht
habe, selbst wenn es nicht in meinem Traum
Setting das ist, steckt da viel
drin, was mir sehr gut gefallen könnte.
Und vielleicht waren
auch wirklich nur diese Schlachten ein bisschen
ungünstig gewählt und im fertigen Spiel
werde ich ständig mit Wetter spielen
und Wälder abfackeln.
Man soll ja auch, also was zum Beispiel,
das hat bei mir auch wieder nicht funktioniert,
weil die Gegner nie in die Stadt gekommen sind, aus einmal kurz am Ende,
aber da hatte ich eh schon fast gewonnen, man soll ja auch die Städte
abfackeln und brandschatzen können
und das soll sich dann sogar auf die
Weltkarte auswirken. Also
wenn du da reingehst mit
Wetter und Banditen und die ganze Stadt
abfackelst, dann geht die Moral der Verteidiger
Flöten, aber hinterher hast du halt auch eine Stadt,
die wieder aufbauen musst und das Volk findet dich scheiße,
weil du so
ein schirkischer
Eroberer bist. Also
wenn
alles aufgeht, kann das richtig, richtig cool
werden.
Ich hoffe halt, es sind, ich hoffe halt, die

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

Mechaniken sind nicht alles Papiertiger,
dass du bist in meine größte Sorge, dass am Ende so
hast du doch nur, du hättest halt Infanterie
und in den ganzen Mechaniken brauchst du eigentlich
alle gar nicht. Und die KI ist auch gar nicht
gut genug darin sie einzusetzen.
Und dann geht halt viel
von den coolen Gedanken verloren. Aber ich bin
trotzdem mal
vorsichtig gespannt, sagen wir so.
Ich auch. Und ich schließe mich
komplett an, endlich wieder
auch ein realistisches, historisches
Strategiespiel. Ich fand
bei Troy zum Beispiel es absolut schade
oder eigentlich musste ich mich selbst
Kasteien, als ich Troy gespielt habe,
ich wähle natürlich den historischen Modus.
Also ohne mythologische Einheiten.
Aber dann habe ich gleichzeitig das Gefühl,
ich verpass irgendwie die Hälfte des Spiels,
weil sie ja in diese ganzen mythologischen
Sachen, den Minotaurus, die Einheiten,
die du kriegst, wenn du die Götter verehrst
und so was, haben sie ja super viel Mühe
reingesteckt. Und ich spiele jetzt aber hier die
abgespeckte Version, wenn ich die historische
Version spiele, bin ich jetzt froh, auch
nach Warhammer, dass sie wieder den Weg gehen
zu sagen, nee, nee, es gibt hier auch noch
richtig historische Sachen
und ja, man ist ja dankbar für
und genau aus dem Grund, auch ich
werde die Karriere von Total War
Fahrer O mit Interesse verfolgen.
Mehr
über Total War Fahrer O
sieht, liest, hört ihr natürlich
bei GameStar überall, wo es
GameStar gibt, also auch auf GameStar.de
auch im GameStar Podcast logischerweise
bei GameStar Talk
auf YouTube und bei GameStar

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

auf unserem YouTube Kanal. Mehr von Maurice seht ihr natürlich auf Twitch unter twitch.tv slash Maurice Weber.

Zum Abschluss muss ich allerdings nochmal Total War Fahrer O geißeln, weil sie die größte Chance vertan haben, die sich geboten hätte bei einem Setting in Ägypten. Weißt du welche? Nielpferde.

Es gibt jetzt Nielpferde auf den Karten, Flusspferde, aber sie haben keinen Einfluss auf die Schlachten. Weil das haben sie in so einem Video gesagt, als ich Flusspferde gesehen habe, weil ich gleich dachte, boah, das ist das gefährlichste Raubtier Afrikas, dem jedes Jahr Menschen zum Opfer fallen, weil die Viecher echt gefährlich sind.

Die können schnell zuschnappen und so was, aber nein, auf den Schlachtfeldern von Total War Fahrer O sitzen sie einfach nur und genießen ihr Leben. Schade, ich habe mich schon so gesehen vor Fluss, vor irgendwie mit meinen ägyptischen Truppen vor Nielpferden zu flüchten.

Ich weiß nicht so, es ist ein anderes Tier gewesen, aber so König der Löwenmäßig, weißt du, so eine Stampete aufzuhetzen und dem Gegner einer horde wilder Nielpferde auf den Hals zuhetzen. Aber sie wollen ja realistisch bleiben deswegen, ja, ich verstehe das, ein bisschen schade, Nielpferdreiter, ich sage es euch irgendwann, kommt doch irgendwie der absurde Modus auch dazu, später wie bei Troy.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum Creative Assembly Angst vor Medieval 3: Total War hat - mit Maurice

Ja, wir haben gehört, ihr wollt mehr Cavalry, wir haben jetzt Nielpferdreiter.

Ja, und wenn es Creative Assembly nicht macht, wo ist die Nielpferdmod und wann kriege ich sie entlang?

In diesem Sinne,

vielen Dank, Maurice, ja, schön war es und vielen Dank an euch, alle, dass ihr wieder zugeschaut zugehört und uns die Treue gehalten habt, macht's gut und bis zum nächsten Total War.

Tschüss.

Wir hätten weg noch sagen sollen, das kommt dieses Jahr schon raus.

Eine letzte Info noch, wir haben die Kerninfo gar nicht stimmt.

Blade 2023 soll das Spiel schon kommen, das ist ja auch nicht selbstverständlich.

Ja, so zum Abschluss noch.

Jetzt Tschüss.

Stimmt, Tschüss.