

## [Transcript] DS Vandaag / Bonus: Vandaag. Nieuwe Zelda is de beste game ooit, ook al vergeet je de prinses te redden

Ik ben Lise Bonduwel en van de standaard is dit Radar,  
je wekelijkse cultuurpodcast.  
Radar, Radar, Radar, Radar.  
Ik ben terug van even weg geweest  
en ik krijg ineens bericht van onze game recensente Lotte Alsteens.  
Hé, Lise.  
Lotte, ik moet u vertellen over het avontuur dat ik kan beleven.  
Ik ben thuis en toch ga ik elke dag naar de zot te plaatsen.  
Dat is omdat ik de wereld aan het redden ben.  
Ik ben de wereld van Zelda aan het redden  
en daar staat tegenover dat ik een knoerd van een verslaving heb.  
Ik kan die game niet meer neerleggen.  
Dus laat mij eventjes ventileren, alsjeblieft.  
Als er iets is wat je moet weten, ik ben in compleet een nul.  
Ik kan totaal niet overweg met de console.  
Ik rij mijn personage altijd in de gracht.  
Er ken je niets?  
Dat is niet even mij.  
Oké, ik ben klaar.  
Ik ben klaar, ik ben klaar.  
Dit is de wat.  
Ja, baby.  
Waarom wil allemaal de legend van Zelda, Tears of the Kingdom, spelen?  
Zelda.  
Welkom bij Radar.  
Radar, Radar, Radar, Radar.  
Hallo, iedereen.  
Ik ben Aji Aonuma, producer van de Legend of Zelda serie.  
De development van de Legend of Zelda, Tears of the Kingdom, is nu compleet.  
Dankjewel voor het kijken.  
Je loopt daar rond, dat is een gigantische open wereld.  
En het fantastische eraan is dat je eigenlijk alle kanten op kan.  
Dat speelt droopje in die wereld en je kan doen wat je wil.  
Je moet daar, als je uit verhaal volgt, een princess redden.  
Dat klinkt heel cliché, maar dat is uiteindelijk de reden waarom je daar rond loopt.  
Je moet de wereld redden.  
De wereld redden, ja.  
Oula, no pressure.  
No pressure, inderdaad.  
Je loopt in die wereld en je kan doen wat je wil.  
Je kan het verhaal volgen, je kan het ook helemaal niet doen.  
Je kan helemaal andere dingen gaan doen.  
Je kan overal naar toe.

## [Transcript] DS Vandaag / Bonus: Vandaag. Nieuwe Zelda is de beste game ooit, ook al vergeet je de prinses te redden

En er is van alles te zien achter elke hoek.  
Een kant valt er wat te ontdekken of te proberen.  
Je kan er gewoon uren en uren in verliezen met dat rondlopen  
en die mooie wereld en je gewoon amuseren.  
Ja, we hebben wel een verslavingsprobleem, denk ik.  
Maar Zelda was dat oorspronkelijk niet.  
Dat is in de jaren tachtig begonnen, die franchise.  
In het begin waren dat natuurlijk heel eenvoudige games  
omdat het niet anders kon.  
En het is pas eigenlijk sinds de vorige Zelda, Breath of the Wild,  
die in 2017 is uitgekomen.  
Dat Zelda is helemaal open getrokken naar zo'n open wereld.  
En Breath of the Wild was al een ongelooflijk straffe game.  
Het leek onmogelijk dat die overtroffen kon worden,  
maar het is eigenlijk gewoon gelukt met de nieuwe Tears of the Kingdom.  
En het ziet er heel filmisch uit, ook met de muziek.  
Ik had het gevoel door gewoon naar de trailer te kijken  
van ik zit hier in een film, in een cartoon.  
Die trailer van Tears of the Kingdom  
is een van de beste games trailers ooit gemaakt.  
Ja, van Breath of the Wild was trouwens ook al goed,  
maar ook niet eens nu over te zien.  
Ja, maar het ziet er echt geweldig uit.  
Dat is een heel mooi getekend.  
Het is zo'n combinatie van self-shaded, zo'n cartooniesteel,  
maar met zo'n aquadelferf precies.  
Het is precies zo'n aquadelschilderij dat op leven komt.  
En dan inderdaad, die orkestrale muziek erbij  
maakt het echt wel heel filmisch.  
Ja, en daarin ga je dan opreis in die wereld.  
Er is een verhaal.  
En dan kan je mooi van begin tot einde vol maken.  
Zelda.  
De princess-riden, daar wordt van het begin uitgelegd,  
maar je moet ongeveer toen het verhaal zelf,  
kom je eigenlijk ook maar gaan de weg te weten.  
Maar jij blijft bijvoorbeeld al zeventig uur of tachtig uur  
in dat spel rondgewanderd,  
en je hebt je eigenlijk totaal nog niet om die princess bekommend.  
Nee, nou, Lex.  
Link, je moet me vinden.  
Nee, dat is wel eigen aan het spel, ook aan het vorigen.  
Er is wel een verhaal en je kan dat volgen,

## [Transcript] DS Vandaag / Bonus: Vandaag. Nieuwe Zelda is de beste game ooit, ook al vergeet je de prinses te redden

maar ik kan ook van in het begin,  
ook gewoon beginnen brutzen er rondlopen.  
Ik ben bezig met leuk outfits te vinden,  
mensen die daar rondlopen te helpen met één en ander.  
Ik ben zelfs bezig met encyclopedie te vullen  
door foto's te nemen van alles wat ik tegenkom.  
Ik ben eigenlijk gewoon bezig met mij rond te lopen  
en ook met te bouwen.  
Het boelt je eigenlijk niet, dat die princess-ridden.  
Ja, pas op, het boelt mij zeer zeker.  
Maar het is een soort gevoel als met een dik boek  
waarvan je niet wilt dat het ophoudt.  
Heb ik een soort gevoel van het verhaal dat ik nog...  
Uitstellen.  
Uitstellen, hou het tot ik het misschien stilaan peu word,  
of het gevoel heb van nu mag ik stilaan een einde maken aan dit spel.  
Ik bewaar dat gewoon.  
En dat kan ook gewoon.  
Ik kan mij perfect tientallen, misschien wel honderden uren,  
amuseren in dit spel,  
zonder mij iets aan te trekken van het eind.  
Van eigenlijk een verhaal.  
Ja.  
Dat is wel slim gezien eigenlijk, want ja,  
als je normaal een spel uitspeelt, dan is het klaar.  
Ja, je hebt dat in klassieke spellen.  
Denk maar aan een traditioneel mario-spel.  
Dan doe je level, level, level, level.  
En aan het einde verslaaien de basis het spel op.  
Ja.  
Nu zijn games wel steeds meer aan het weg gaan van dat idee.  
En die replay value, de herspeelbaarheid,  
proberen ze te vergroten,  
dat je van alle dingen nog in die wereld kunt gaan doen.  
Ook al is het spel eigenlijk gedaan.  
Maar ja, Zelda trekt dat op dit extreme.  
Het is eigenlijk één grote afleiding.  
Je kan zeggen, oké, en nu ga ik het verhaal doen.  
Ik ga naar die berg, want daar moet ik iets gaan doen.  
En dan ben je op weg naar die berg, maar ik ben er maar twee minuten op weg.  
En dan zie je van, wat is dat daar in de verte?  
Dat is precies een ruïne van iets.  
Kijk, wat daar te zien is een hup.

**[Transcript] DS Vandaag / Bonus: Vandaag. Nieuwe Zelda is de beste game ooit, ook al vergeet je de prinses te redden**

En voor je het weet, ben je bij een heel zij-verhaal betrokken.  
En dan ben je weer betrokken voor twee uur.  
En dan ben je tweeën gevaar.  
Dan denk je van, daarmee, ik ben nog geen stapveiger  
bij het redden van diependensies.  
Ja, om het te illustreren, vorige week was ik op weg naar een huisje  
waarin een bende zat die ik moest verslaan.  
Maar terwijl ik dat huis zag, zag ik ook een grote draak voorbij vliegen  
die ik dan met een bomb-pijl heb aangevallen,  
zodat er een schup van die draak naar beneden viel in de zee  
waar ik naartoe moest stuiken van een cliff,  
waarop ik een tempelsdag die ik dan ben binnen gegaan.  
En dus al heb ik opgelost, buiten gekomen,  
en grot gezien, daarin gegaan.  
Een monster tegengekomen, een monster verslagen.  
Iets verder gelopen, gezien dat er een ingang was naar een labyrinth,  
en dat labyrinth brengt me naar een labyrinth nog hoger in de lucht.  
En uiteindelijk, ja, heb ik die bende in geen uren of dagen gezien  
of gevolgd of verslagen. Ik was gewoon bezig met allemaal anderen.  
En Lotte heeft ook niet geslapen die nacht.  
Moet wel. Zullen jullie dan naar elkaar?  
Van, ik zit nu, ik heb net een bende verslagen.  
En heb je die ook al gezien.  
Dat is... Terde naar rechts.  
Bij praten wel regelmatig over die game, maar dat is echt zoiets.  
Ik denk dat geen twee mensen op de wereld dezelfde game spelen,  
om het zo te zeggen.  
Iedereen speelt het zo anders, dat het gewoon...  
Ja, het is leuk om er met elkaar over te praten,  
maar niemand zal hetzelfde verhaal vertellen.  
En hoe speel je de game dan?  
Ik speel bijna alleen handheld, zoals dat heet.  
Dus in mijn handen, in de Nintendo Switch,  
kan je zowel op de televisie als gewoon één derwaer spelen.  
En eigenlijk speel ik het vooral onderweg op de trein,  
op de metro, of ergens in een zetel, soms buiten in mijn tuin.  
Of gewoon ook in de keuken bijvoorbeeld,  
als ik tien minuten aardappelen moet koken.  
Dan kan ik ondertussen twee basen verslaan.  
Kijk, het kan altijd en overal.  
Is er dan een soort van handleiding?  
Want jullie zijn door winter de spelers,  
maar ik kan me e-mailen als ik daar gedropt zou worden.

## [Transcript] DS Vandaag / Bonus: Vandaag. Nieuwe Zelda is de beste game ooit, ook al vergeet je de prinses te redden

Ik heb geen idee wat de codes zijn  
of dat ik een plant moet opeeten of vinden  
of voordat ik een andere poort kan voorgaan.  
Dat was eigenlijk in Breath of the Wild,  
het voorloper van dit spel,  
het revolutionaire, toch?  
Een groottheel wordt gedropt in die wereldzonderhandleiding.  
Letterlijk in je nakje, eigenlijk.  
Ik heb het alleen een shortje aan, denk ik, zo'n lendendoek.  
En zoek het maar uit.  
Je gaat dan op zoek en dat is door dingen te proberen  
en te zien en met personages in het spel te praten  
en zodat er dingen duidelijk worden van hoe die wereld werkt  
en functioneert en wat je allemaal kan doen  
en hoe je dat moet doen.  
Maar er zijn ook mensen die zich daar volledig in verliezen.  
Op YouTube zag ik mensen die martelkamers maken,  
legbatterijen met kippen, die eieren leggen.  
Dat is wel fantastisch, een van de nieuwe dingen in de game.  
Het is wat deze game zo bijzonder maakt, denk ik,  
echt nog naar een zoveel hoger niveau telt dan de vorige,  
is de mogelijkheid om te bouwen.  
En dan niet gewoon twee platen tegen elkaar of vier platen tegen elkaar,  
maar echt ongelooflijke dingen.  
Zatte constructies.  
Ja, dingen die mijn patch te boven gaan, wat ik op YouTube zie passeren.  
Ja, ik heb inderdaad, je zegt zoiets in legbatterijen.  
Ik heb een soort Kentucky Fried Chicken machine gezien  
waar iemand zo een soort container maakt met vuur er boven.  
En je gooit daar dan een kip in.  
En die kip wordt dan geroost en die rolt er uit via zo'n loopbandje.  
Ik kan je afvragen wat eigenlijk het nut van is  
om geen mensen vandaag koel om te maken.  
Het wordt zo een heel ander spel daardoor.  
Ik denk dat mensen dit echt nog jaren aan het stuk gaan spelen,  
niet om Zelda te helpen en de wereld te redden.  
Arme Zelda.  
Ja, die doet maar.  
Die zit ergens verstopt, ze moeten naar rezoeken.  
Dat is de kloof, maar ik heb geen flauw idee waar ze zou kunnen zitten.  
You must find me.  
Mensen gaan dit gewoon nog spelen, puur om echt dingen in elkaar te steken.  
Echt op een ongelofelijk slimme manier.

## [Transcript] DS Vandaag / Bonus: Vandaag. Nieuwe Zelda is de beste game ooit, ook al vergeet je de prinses te redden

Ze maken helicopters nu al, ze maken bommenwerpers.  
Ze maken van die mecs, van die hele grote robots.  
Waarmee ze de vijand aanvallen.  
Van die automatische rattenwielen zo.  
Het is zo zot als je kan bedenken, ze hebben het al gemaakt  
en ze gaan het blijven maken.  
Het is echt onwaarschijnlijk creatief.  
Zowel hoe ze het spel gemaakt hebben als wat de mensen er mee doen.  
En wat mij betreft is dat de reden waarom we zo'n spel echt zestere konden geven.  
Het is echt zo ongezien.  
Ik zal deze wereld reshape zoals het is om me te zijn.  
En hebben jullie al iets gebouwd?  
Mijn bouwsels zijn bescheiden.  
Ik heb auto's en boodjes en vliegtuigjes.  
Je moet bouwen, anders kan je op bepaalde zonens niet komen.  
Je ontsnapt er niet aan.  
Maar ik heb nog geen van die extremen constructies gedaan.  
Luchtballon en zo.  
Dat kan iedereen...  
Dat spreekt voor zich, Elische.  
Ja, dat is eenvoudig.  
Zeker. Ik voel van een vuur en dat...  
In dit spel kun je veel dingen doen  
door te denken over wat er zelfs mogelijk is.  
Er zijn nog veel nieuwe gameplayen,  
mysteriezen en enkelen die we vandaag niet kunnen laten zien.  
Maar ze zijn allemaal in dit onfamilieerde hyrule gepakt.  
Dit hyrule, want ze heet die wereld waarin het zich afspeelt.  
En we hopen dat je je imagineren kunt gebruiken om het te ontdekken.  
En is dat dan de reden van het succes  
dat je toetreedt in een totaal nieuwe wereld  
en daar gewoon kunt zijn  
en gewoon kunt doen wat je wilt,  
alsof je op reis gaat in een wereld?  
Dat is het wel een beetje wat je doet, hè?  
Om zonder heel metaverse-achtig te klinken,  
waar Mark Zuckerbroek dan vandaan is,  
is het wel een soort digitale wereld, wat in je ronde loopt.  
Eentje die in dit spel nog veel groter is geworden dan in het vorige.  
Want als je...  
Het volledige spel, Bread of the Wild, was een gigantisch groot spel.  
En dit spel is eigenlijk nog een heel stuk groter, want...  
Weer dan verdubbeld, hè?

## [Transcript] DS Vandaag / Bonus: Vandaag. Nieuwe Zelda is de beste game ooit, ook al vergeet je de prinses te redden

Ja, een zwevende wereld boven gekomen, ondergrond zweel, onder...

Die even groot is als die.

Ja, het is enorm groot.

Je hebt besneeuwde beddagtoppen, je hebt hoestijnen en oasis en noem maar op met verschillende volkeren die daar leven, waar je echt uren kunt ontswerpen.

Dus het is een beetje een digitale vakantie, hè?

Maar je hebt wel alleen op vakantie.

Je speelt het spel wel alleen.

Ja, het is geen multiplayer-game.

Je kan hier niet online met vrienden...

Het is al eigenlijk in klein beetje technisch een onmogelijke game, wat ze hebben klaargespeeld, om er dan nog multiplayer aan toe te voegen zou het helemaal te gek worden.

Want Nintendo heeft hier afgeleverd, het is echt een technisch hoogstandje.

Niemand kon hopen dat de Nintendo Switch, dat is een console die nu ondertussen zeven...

Sessive jaar dan ook, hè?

Sessive jaar oud is, dat die tot dit soort spel in staat is.

Want in haar mijn gevoel, wat ze hier eigenlijk gemaakt hebben, is niet één game, het zijn als het ware 20 games in elkaar gedraaid.

Gisteren was ik nog in een labyrinthand vliegen en hij zog in een doolhof mij weg aan het zoeken.

Dat is gewoon manning.

Ja, en net op de trein was ik dan weer in het donkeren naar bepaalde planten aan het zoeken.

Ik ben constant andere dingen aan het doen.

En elk van die aspecten zou een game op zich kunnen zijn, zonder problemen.

Dat is eigenlijk wel opmerkelijk, want aanvankelijk was het idee dat dit met een downloadable content, een expansie zou zijn van het voorraadige spel, een extraertje dat je kan downloaden.

En dan gaan de weg, zijn de bedenkers tot het besef gekomen.

We hebben hier zoveel ideeën,

misschien moeten we daar maar een nieuw spel van maken.

En als je het nu ziet, ja, maar goed, dat ze dat hebben gedaan, want dit is al zo'n chock vol met allemaal nieuwe geden.

Ja, het was gewoon teveel.

Ja, als er lesjes worden opgesteld van de beste games aller tijden, dan staat Breath of the Wild altijd heel hoog.

Maar eerlijk gezegd, ik heb weinig zin om dat nu nog opnieuw te spelen.

Want ik heb het gevoel dat het gewoon...

## [Transcript] DS Vandaag / Bonus: Vandaag. Nieuwe Zelda is de beste game ooit, ook al vergeet je de prinses te redden

Ja, een beetje een flauw afkoeksel, afkoeksel is niet het woord, maar een soort van eerste versie van dit spel is zo. Dat was al zo revengend. Zeker, er zijn echt heel veel games die daar op geïnspireerd zijn, dat het gegeven van zo'n open wereld waar je kan doen wat je wil, ik denk dat Elden Ring daar, de game van vorig jaar, dat die daar ook veel inspiratie hebben opgedaan. Maar dan nu zijn er zoveel meer mogelijkheden, is er zoveel meer te ontdekken dat het maar een beetje mager zou voelen om terug te keren naar die eerste game. Dus ik denk niet dat er al veel beters gemaakt is aan dit. Het spel komt ook voort uit de geest van de Japanse game ontwikkelaar. Ik moet nu zien dat ik die zijn naam juist uitspreek. Shigeru Miyamoto, het brein achter Super Mario ook. Is dat eraan te zien? Ja, hij is dus inderdaad de geestelijke vader van Super Mario en Donkey Kong. Dus hij wordt in de gameswereld als een levende legende, een beetje beschouwend, een legendarische gamesdeveloper. Is het eraan te zien? Het is helemaal anders dan Super Mario, helemaal anders dan Donkey Kong, daar heeft het niks mee te maken, omdat het heel verschillende soorten franchises zijn. Maar het heeft wel zo die speciale Nintendo-vibe die alleen bij dit soort spellen van Miyamoto tegenkomt. Ik heb ooit lezen ergens dat Miyamoto zelf ooit aan Zelda begonnen is, of dat bedacht heeft uit zijn eigen kinderlijke verwondering. Fantasiek. Dat hij zo, als kind, wel rondlopen en op ontdekking gaan en vechten tegen de slechter rijken. Hij heeft dat willen vertalen in Zelda. Nu in de jaren tachtig heeft hij dat wel gedaan, maar dat spel was natuurlijk heel basic. En dan, wat het nu is eigenlijk, denk ik wel, dat dan toch in de buurt moet komen van de fantasie van zo'n kind. Ik denk dat de hele wereld zo goed te ligt. Want in dit spel, er wonen ze genoeg. Miyamoto is hier niet heel actief bij betokken geweest, omdat hij bezig was met een ander project. De Super Mario-film, die nu de box-office en crushen is, wereldwijd, kan vragen stellen of dat de recht is kwalitatief gezien, maar goed. Hij was met die Mario-film bezig, dus hij heeft zich niet zo actief bezig gehouden met de ontwikkeling van dit spel. Hij heeft zijn team eerder gedaan.



## [Transcript] DS Vandaag / Bonus: Vandaag. Nieuwe Zelda is de beste game ooit, ook al vergeet je de prinses te redden

Hij zal natuurlijk wel een oogje in het zeil gehouden hebben, dat zeker.

Maar hij zat nu niet in de driver's seat.

Dat was niet het geval.

Hij heeft zijn wereld laten creëren door zijn team.

Hij heeft nu mensen die daar met hart en ziel aan werken,  
en al lang, hoor, al langer.

Ja, ik denk dat ze nu wel echt een topteam te pakken hebben  
om deze fantasie...

Super Mario zal misschien wel altijd nummer één blijven bij Nintendo,  
maar op dit moment is het toch Zelda dat het merk een beetje maakt.

Ja.

En hoe verhoudt Zelda zich dan bijvoorbeeld tegenover andere franchises,  
denk ik, maar aan Fifa?

Of Call of Duty?

Dat is iets compleet anders, hè.

Zonder fans van Fifa of Call of Duty posten willen maken.

Dat is op, hè?

Ja, dat is op. Ik ben voorzichtig.

Heb ik toch eerder het gevoel om het heel respectloos te zeggen

dat Fifa Call of Duty misschien wat meer McDonald's is

en dat Zelda misschien wat onvankelevers.

Ja, je krijgt elk jaar een nieuwe Call of Duty,  
onzoveel jaren een nieuwe Fifa.

Daar zit weinig variatie-revolutieën, dat ga je daar niet.

Dat zit ook weinig creativiteit in, hè.

Dus aanhangstekens.

Zelda is zo uniek en zo goed gedaan

dat dit is het soort game dat toch wel het woord kunst benadert.

Als je spekt over games zijn de kunst,

dan is Zelda een van die spullen die wel heel dicht in de buurt komen.

Ja, dat zit hem in hoe het eruit ziet, wat je in kan doen,

hoe het klinkt, muziek, dat ook goed.

Het is echt af op alle fronten en het is ook origineel.

Dat kan je niet van die andere games bezwaarlijk zeggen.

Maar dit is echt gewoon fantasie, zoals we ze allemaal hebben, denk ik.

Zeker als kind hadden die gewoon een soort leven is gekomen

en waarin je dan ook echt je ding kan doen.

Het is echt wel een hele fijne beleving, een fijne verslaving, zal ik zeggen.

Die die we momenteel aan het doormaken.

Het is ook een klein beetje onverwacht in de zin

dat toen het spel werd aangekondigd, al vijftal jaar geleden, denk ik,

waren ze altijd heel karig met informatie

en mensen waren bang dat het, zoals die andere games,

## [Transcript] DS Vandaag / Bonus: Vandaag. Nieuwe Zelda is de beste game ooit, ook al vergeet je de prinses te redden

niet meer zo origineel zou zijn,  
dat het een beetje Breath of the Wild-bissen zou worden zonder meer.  
Ze zijn in die jaren ook maar heel weinig informatie blijven verspreiden.  
We wisten eigenlijk niks tot een maand voor de release.  
Toen hebben ze getoond wat er zo wel mogelijk was.  
Dat bouwaspect, dat nu zo belangrijk is, hebben ze toen voor de eerste keer getoond.  
Ze hebben van de onderwereld die heel groot is en heel boeiend en heel uniek.  
We hebben helemaal niks getoond, dat we moeten ontdekken door het spel te spelen.  
Die trailer, die is fantastisch, is eigenlijk...  
Die hangt toch een kippenvel moment in de eerste keer dat je die ziet.  
Die was er pas twee weken, denk ik, voor de release.  
Dus het heeft lang geduurd voor we echt warm gemaakt werden voor dit spel.  
Er was vrees dat het misschien toch niet zo goed zou worden.  
Maar ja, dat is dus niet het geval. Het is echt ongelooflijk.  
Ze hebben het ook verschillende keren uitgesteld, de release van het spel,  
omdat ze van mening waren dat het nog niet klaar was, dat het nog niet af genoeg was.  
Dus dat is echt wel...  
Dat het voor grote alleen door ongerust is.  
Het is nog niet goed genoeg, dus hop, weer een half jaar erbij tot...  
Ja.  
Hoe lang zit jullie er al op te wachten?  
De eerste keer dat ze zeiden dat het in ontwikkeling was,  
was het, denk ik, vijf jaar geleden dan ongeveer.  
Toen al vrij vroeg, toen je het gevoel van, oh, Breath of the Wild was nog niet zo oud,  
en dan opeens konden ze het aan en vanaf dan waren alle fans aan het afstellen  
en de afstellen werd dan altijd een beetje vooruitgeschoveerd.  
En ik had er een week vakantie voor noemen.  
Zelda.  
We rely on your night and that legendary sword he carries.  
Our last line of defence will be link.  
Het was dus wel een dure investering voor Nintendo.  
Ja, ik weet niet hoeveel het hen gekost heeft.  
Het heeft wel een aantal jaren gekost, het zal veel gekost hebben,  
maar ze halen het ongetwijfeld heel snel terug.  
Want in de eerste drie dagen werd de game al 10 miljoen keer verkocht.  
Ja, en dat is veel.  
Te vergelijking, ik denk dat Nintendo ongeveer zeven games heeft verkocht  
die meer dan 20 miljoen keer over de toombank gingen.  
Andere grote games ontwikkelaar, console ontwikkelaars,  
zoals PlayStation, Xbox, die slagen daar bijna nooit in.  
Om een game zo vaak te verkopen, ik denk dat PlayStation hem misschien eentje heeft.  
Maar Nintendo zit weer op koersvoren, alweer een onwaarschijnlijke verkoop  
en een onwaarschijnlijke topgame.

## [Transcript] DS Vandaag / Bonus: Vandaag. Nieuwe Zelda is de beste game ooit, ook al vergeet je de prinses te redden

Te weten dat ze ook de prijs hebben opgetrokken,  
dit is een game van 70 euro, 70 dollar,  
een eerste, nog nooit hebben ze een game zo duur verkocht.  
Wat wel de prijs is van de games op PlayStation en Xbox.  
Maar voor Nintendo is dat nieuw.  
Hoeveel kost normaal een spel voor Nintendo?  
Een hele 60 euro.  
Een topgame van Nintendo, van eigen Nintendo, is 59 euro.  
Ja, 60 euro. 60,99 euro.  
Er werd ook heel veel over gezicht opvoren, van oh nee, 60 euro.  
Zo duur, maar nu hoorde je daar niemand nog iets over zeggen.  
Iedereen zegt nu van ja, het was het dubbele waard.  
Ze zullen er waarschijnlijk in Japan ook een kop over aanbreken zijn,  
maar als deze game dan zo onevenaarbaar is,  
hoe kunnen ze dat ooit overtreffen?  
Als je dat weet, dan zou ik voorstellen een vliegtuigticket  
naar Kyoto te boeken en het daar gaan vertellen,  
want dat wordt je royaal betaald.  
Dus ja, ze zullen daarin, ze zullen daar ook inderdaad hun hoofd over aanbreken zijn.  
Ik denk sowieso dat ze van een wit plat gaan moeten beginnen.  
Ze hebben deze wereld,  
dit High Rule hebben ze nu al twee keer bezocht.  
Ik denk dat ze niet anders kunnen dan compleet,  
van een from scratch, van een wit plat, helemaal opnieuw,  
iets compleet nieuws gaan doen.  
Ja, en andere zijds kan ik mij dan ook weer niet inbeelden  
dat ze die dat bouw aspect bijvoorbeeld gaan laten vallen,  
want nu hebben mensen daar zoveel plezier mee,  
dat je die manieren van spelen wel niet zomaar in de vuilnisbaan kunt gooien.  
Dus ze moeten een beetje erop voortbouwen,  
maar wel in een andere wereld, denk ik.  
Misschien is de volgende stap dat jullie samen kunnen spelen  
en samen jullie verslaving daar verder zetten.  
Alwel eventueel, die je zou kunnen denken,  
misschien is multiplayer hier wel een optie met een nieuwe console.  
Met een nieuwe console die dat technisch aan kan.  
Op naar je pan.  
Dat is sowieso een verrijste,  
maar anderzijds is Nintendo niet het platform van de multiplayer game.  
Eerlijk gezegd, ze mogen dat doen van mij  
en ik wil dat dan ook rust uitproberen,  
maar ik blijf toch graag solo spelen.  
Solo mijn eigen ding doen en dat kan in deze game als in geen ander.

## [Transcript] DS Vandaag / Bonus: Vandaag. Nieuwe Zelda is de beste game ooit, ook al vergeet je de prinses te redden

Dus ik zit er niet echt op te wachten eigenlijk om het samen te spelen.  
Het is ook... Nintendo is heel terughoudend als het gaat over multiplayer games.  
En het is ook omdat zij een aangenaam fijne speelomgeving willen garanderen.  
En als we één ding hebben geleerd uit de multiplayer games  
op PlayStation PC en zo,  
is dat het een heel toxische, giftige omgeving kan worden.  
En daar is Nintendo absoluut allergisch voor en wil ze vermijden.  
Zo dood, jammer zijn, mag dat.  
De wereld van Zelda binnenkomen.  
Dus we zullen wel drie keer nadenken.  
Ja, hoe zou dat doen?  
Ik blijf natuurlijk nog altijd een leek.  
Dus overtuig mij nog een laatste keer om Zelda te beginnen spelen.  
Als je Zelda speelt, dan kom je terecht in een magische wereld  
die heel mooi is, die er mooi uitziet, die mooi klinkt.  
Het is heel leuk, want er is overal iets te doen.  
En je hoeft niet bang te zijn als niet gamer,  
want iedereen kan hierin springen en plezier maken.  
Je kan niks fouten doen.  
Het is geen moeilijke game. Iedereen kan het.  
Er is geen right of wrong, het is geen juist of fout.  
Je kan doen wat je wil en het is altijd goed.  
Ja, jullie hebben natuurlijk nog andere games op de planning staan  
die jullie moeten reviewen.  
Hebben jullie nog zin om een andere game te spelen?  
Eerlijk.  
Echt niet, hè?  
Nee, pas op, ik heb het gedaan.  
Ik moet natuurlijk professioneel blijven.  
Ik heb vorige week een andere game gespeeld,  
die gelukkig maar vier of vijf uur duurt, die heel goed was trouwens.  
Planet Of Lana heet het.  
Een heel fijne puzzelgame.  
Maar ik was blij dat ik het op zij kon winnen.  
En ik gewoon op YouTube's of The Kingdom kon spelen.  
Ik denk dat ik dit echt nog maanden kan spelen.  
Wie weet, jaren.  
Ik heb over de wild na een tijdje ook weer opgepikt  
en opnieuw gespeeld.  
Dus als je mij nu vertelt, Lotte, dit is het.  
Voor de rest van het jaar, find by me, zou ik zeggen.  
En jij, Karsten?  
Ja, Idem, ik moet over twee weken

## [Transcript] DS Vandaag / Bonus: Vandaag. Nieuwe Zelda is de beste game ooit, ook al vergeet je de prinses te redden

een recensie van een andere game klaar hebben.

Ik ga net zoals Lotte blij zijn als het voorbij is

dat ik toch naar High Road kan gaan.

Dat vind ik net te vol.

Ja, ja, verslaafd.

All right.

Alleen, we spreken over zeventien uur nog eens.

Our time together has been brief.

I am so happy that we finally met.

You are exactly as Zelda said.

I've done everything I can for her.

Now it is up to you.

Karsten en Lotte, dikke merci.

Arigatou gozaimasta.

En ik heb hier nog een extra cultuurtip voor jou.

Prader.

De tip komt deze week van...

Philippe Thieles, chef culturen media.

Wat is je afdip?

De expo rust en resonantie van Hans op de beek in Kassel,  
in Noord-Frankrijk.

En waarom?

Ik las in onze krant een heel inspirerend stuk

van mijn collega Geert van der Speeten

over de expo van Hans op de beek in Kassel.

Ik had nog nooit van Kassel gehoord,

ook nog nooit van het Musee de Vlaanderen.

Maar ik moest in de buurt zijn afgelopen weekend.

Het is maar net over de grens met Frankrijk.

Dus ik dacht, we maken er een tripje van, we gaan kijken.

En op de grote markt van dat dorpsplein is dat museum.

Een schattig museum met een prachtig uitzicht.

En daar heeft Hans op de beek een 20-tal werken

die exposeert, die in dialoog gaat met de oude kunstwerken van dat museum.

Dus beeld je in, Hans op de beek zet er een sculptuur van een paard

dat dan tegenover een wandap heeft met een oorlogsslag staat,

of een memento mori, dat dan met schilderijen met de levens gecombineerd wordt.

Prachtige combinaties en het werk van Hans op de beek

is visibel imponerend, maar het staat er heel mooi opgesteld.

Dus ik ga kijken naar de expo Rust en Resonantie van Hans op de beek

in het Musee de Vlaanderen in Kassel, niet in Duitsland,

maar in Noord-Frankrijk.

De expo loopt nog tot 3 september.

**[Transcript] DS Vandaag / Bonus: Vandaag. Nieuwe Zelda is de beste game ooit, ook al vergeet je de prinses te redden**

Bedankt voor jouw meidraag en links voor de tip.

Radar. Radar. Radar.

Voilà. Ik hoop dat je ervan genoten hebt.

Dit was Radar, de wekelijks cultuurpodcast van de standaard.

Alle quredits vind je op [standaard.be](http://standaard.be).

Schuine Streep podcast.

Merci om te luisteren en tot volgende week.