

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

Es ist das Thema, an dem man aktuell nicht drumherum kommt, künstliche Intelligenz. Doch wie verändert KI unser Leben? Welche Risiken und Chancen bergt sie? Genau damit beschäftigt sich KI-Verstehen, der neue Podcast von Deutschlandfunk. Es ändert sich ja tatsächlich etwas.

Ja, das ist extrem beeindruckend, finde ich schon auch, aber trotzdem bleibt's dabei. Diese KI hat nicht die Fähigkeit, den Sinn dahinter zu erkennen.

Was sie da sagt, sind alles nur Rechnungen aus diesem riesigen Datenberg. KI-Verstehen, jeden Donnerstag neu in der kostenlosen DLF-Audio-Take-App und überall, wo es Podcasts gibt.

Genießt die pure Entspannung an den schönsten Orten der Welt und erlebt die grenzenlose Vielfalt an Bord.

Alle Infos im Reisebüro und auf aida.de

Verpass ich dadurch womöglich ab und zu etwas?

Ja, klar, aber das fragt ihr die Frau, die in Skyrim viele Stunden als friedlicher Kohlbauer gespielt hat, da Drachen zu töten.

Worauf ich hinaus will, oft sind wir alte Sachen einfach gewohnt. Das alte Kopfkissen, die liebste Pizzeria, den eigenen Großvater.

Aber sind diese Sachen wirklich besser als zum Beispiel ein neues Kopfkissen, eine neue Pizzeria oder ein neuer Großvater?

Das steht auf einem ganz anderen Blatt.

Und zwar auf unserem Blatt von heute Abend, denn genau das wollen wir herausfinden. Wir wollen darüber sprechen, wie neue Spiele eigentlich sein dürfen, damit sie sich noch nach dem Original anfühlen.

Wie weit dürfen oder müssen sich Fortsetzungen von ihren Vorgänger unterscheiden und stimmt es eigentlich, dass zum Beispiel Diablo 4 sich nicht mehr nach Diablo anfühlt?

Für dieses Thema gibt es natürlich keine besseren Gäste, als die ultimativen Gaming-Podcast Urveter, die Retro noch mehr zu schätzen wissen, als ich mein besagtes, altes Kopfkissen.

An ihrem Podcast Stay Forever kommt ihr nicht vorbei, wenn ihr entweder etwas für Spiele oder für Podcast oder für beides übrig habt.

Ich heiße herzlich willkommen den Mann, der die Legende nach, sein Eis am Stil immer direkt auf ist, weil er keine Tiefkühltruhe hat.

Hallo Gunnar, schön, dass du da bist.

Hallo, schön, dass ich hier sein darf.

Und ich hätte nicht gedacht, dass dieser spezifische Funfact mich mal definieren würde in den Augen der Welt.

Doch, doch, das ist meine schönste und liebste Erinnerung an dich, muss ich sagen.

Wie wir mal in einem Call zur Vorbereitung des ersten Podcast-Festivals saßen und du dein Eis am Stil gegessen hast, weil du keine Tiefkühltruhe hattest.

Ja, ich habe auch keine Tiefkühltruhe. Es ist barbarisch, eine Tiefkühltruhe bezusetzen.

Ich begrüße außerdem den einzigen anderen Menschen neben mir, der immer noch nicht The Witcher 3 gespielt hat.

Ich fühle mich also sehr solidarisch mit ihm.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

Hallo, Chris, schön, dass du da bist.

Hallo, Geraldine, danke für die Einladung.

Und hallo natürlich auch an den Rest von euch und an die Zuhörer da draußen.

Außerdem sitzt auch Micha heute Abend neben mir.

Ich habe leider keine Einladung für dich, weil es würde alles wieder im Streit enden.

Alles, was ich mir gedacht habe, was irgendwie die Kombination von dir

und der Vorliebe für alte Dinge beinhalten würde,

würde einen unausweichlichen Vampirwitz zur Folge haben.

Und ich weiß, dass dich das verärgert, deswegen sage ich nur, hallo, Micha.

Hallo.

Hallo.

Ja, war eine schöne Begrüßung.

Endet nicht im Streit, ist alles gut?

Ja, ich bin guter Dinge und bin gut gelaunt.

In Ordnung.

Gut, ich sollte, ich habe hier zu stehen, ich sollte dich fragen, Chris,

von Micha, ob du inzwischen Witcher 3 gespielt hast,

aber ich glaube, ich entnehme es aus deiner Reaktion,

dass es auch immer noch nicht der Fall war.

Nein, es ist immer noch nicht der Fall.

Es ist auf meiner To-Do-Liste jetzt nach dem siebten DLC

von Shadow of the Tomb Raider vorgerückt.

Also, das kann nicht mehr allzu lange dauern.

Ist es okay, wir können es vielleicht parallel machen,

wenn ich es eines Tages irgendwann mal mache,

aber vielleicht mache ich es auch nicht.

Das wäre doch mal eine Idee.

Genau, da machen wir den eigenen Podcast, Geraldine,

und machen das und spielen das dann so pö-a-pö durch

und machen so eine Art Let's Play-Podcast.

Oh, das klingt eigentlich tatsächlich nach einer unironisch guten Idee,

die wir uns notieren sollten.

Das ist tatsächlich eine gute Idee.

Ja, so machen wir das.

Muss man da die Vorgänger kennen dafür?

Das wäre nämlich schon das Problem.

Kommen wir fangen beim ersten Teil an.

Dann haben wir auch dann wirklich da immer auch richtig lange staffeln.

Ja, das stimmt.

Ich glaube, um die volle Erfahrung zu haben,

müssen wir beim ersten Teil anfangen.

Und es ist auch schon eigentlich das Thema von unserem Talk heute,

weil wir nämlich darüber sprechen,

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

wie Fortsetzungen von etablierten Spielereien auszusehen haben, damit sie sich noch nach dem Original anfühlen und was das überhaupt alles ausmacht.

Was macht überhaupt die Persönlichkeit eines Spiels aus?

Die größten Beispiele, die dafür zur Zeit existieren, sind zum einen Diablo 4.

Was viele Leute gesagt haben, Diablo 4 fühlt sich für sie irgendwie nicht mehr nach Diablo an, weil es zu sehr in diese MMO-Richtung abdriftet und das hat für sie nicht mehr die Identität von Diablo, wobei Diablo schon immer sehr, sehr unterschiedlich war und schon immer sehr viele verschiedene Zielgruppen angesprochen hat.

Was denkt ihr dazu?

Diablo, sag mal was zu Diablo Christian.

Da müssen wir Diablo 4 jetzt vielleicht kennen dazu.

Da geht es schon mal los, das ist wie bei Witcher 3.

Deswegen kann ich jetzt nichts zu Diablo 4 sagen.

Aber aus der Diablo-Historie ist jeder der Vorgänger auf seine Art und Weise anders.

Also ich kenne zum Beispiel Leute, mich eingeschlossen, die den zweiten Teilen nicht so toll finden wie den ersten.

Das ist ja etwas die unpopuläre Meinung.

In aller Weise denken die meisten Leute oder sagen die meisten Leute, der zweite war eine Verbesserung zum ersten.

Aber sie sind unterschiedlich genug, dass man das dann so festmachen kann.

Dass man sagen kann, okay, das eine hat mir besser gefallen,

das andere weniger. Diablo 3 wissen wir aber noch mal in größerer Sprung.

Das heißt, wenn man sich fragt, bei Diablo 4

fühlt sich jetzt anders an, dann wäre die Rückfrage als was, als welcher Vorgänger, als der dritte, der zweite.

Was ist denn das Diablo eigentlich?

Ja, komplett, das ist tatsächlich die Frage.

Also ob die eigene Wahrnehmung einer Persönlichkeit eines Spiels auch davon abhängt, welchen Teil man nicht nur überhaupt gespielt hat, sondern auch welchen Teil man zuerst gespielt hat.

Ich weiß, dass ich sehr stark davon geprägt bin.

Mein größtes Beispiel ist tatsächlich die Zelda-Reihe.

Mein erstes Zelda war das ungewöhnlichste Zelda, das man sich hätte vorstellen können.

Es war Madras Mask.

Und Madras Mask hat nichts mit den anderen Zelda-Teilen zu tun oder sehr wenig.

Es ist noch ein bisschen vergleichbar mit Ocarina of Time, aber das war es auch schon.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

Und weil das mein erstes Zelda war,  
vergleich ich alles, was danach kam immer mit Madras Mask  
und denkt mir, ja, es ist halt nicht Madras Mask,  
dann fühlt sich für mich nicht wie Zelda.  
Und jetzt ist es natürlich komplett abstrus,  
weil das eigentlich nicht die Identität von Zelda ausgemacht hat.  
Das ist ein schönes Beispiel, aber ich habe das selber  
und jetzt wird es gleich sehr kontrovers für Leute,  
die die Spiele noch kennen, bei Ultima.  
Denn das erste Ultima, was ich gespielt habe,  
klassische Rollenspiele eigentlich aus der isometrischen Perspektive,  
wo man eine Gruppe steuert, zumindest in den,  
sage ich mal, mittelneueren, so Ultima 6, Ultima 7,  
fantastische Spiele, die man dann diese Gruppe durch die Welt bewegt,  
Abenteuer erlebt, die Welt erkundet und so weiter.  
Das erste, das ich aber tatsächlich alleine gespielt habe,  
also nicht beim Bruder zugeschaut beim Spielen  
oder das irgendwie anderweitig erlebt,  
sondern wo ich alleine bis nachts vor meinem PC saß,  
damals war Ultima 8.  
Und Ultima 8 gilt als der Bruch in der Ultima Geschichte,  
weil da hattest du keine Heldengruppe mehr,  
du warst alleine unterwegs nur noch als dieser Avatar,  
wurde es in komplett neues Setting verfrachtet,  
das auch nichts mehr zu tun hatte mit dem Britannia,  
wo man früher unterwegs war,  
wo immer über die Tugenden gesprochen wurde,  
die man aufrechterhalten müsse als Avatar,  
sondern es war eine neue Welt, die dann ja noch  
von einem alten Bösewicht, von diesem Guardian bedroht wurde.  
Also so eine Zäsur auf trotzdem in der Geschichte nochmal.  
Plus es ging weg von diesem eigentlich klassischen Rollenspiel  
im Sinne von, ich führe halt viele Dialoge,  
das gab es zwar auch und ich kämpfe und so was alles drin,  
aber es waren so Click-Action-Kämpfe,  
also du hast dann dein Schwertchen geschwungen,  
wirklich per Maus-Click,  
vorher waren das ein bisschen so automatischer ablaufende Kämpfe  
und es gab so Hüpf- und Kletterpassagen,  
wo man so die beste Szene überhaupt auf so einem See  
von Stein zu Stein springen musste,  
um ans andere Ufer zu kommen  
und dort dann nochmal Hochklettern und so weiter.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

Und die Leute haben gesagt,  
ist Richard Garriott jetzt verrückt geworden?  
Wenn er so eine Fortsetzung macht,  
zu einer der damals beliebtesten Rollenspielserien überhaupt,  
deren Siebterteil ja kultisch verehrt wird  
bis heute von den Leuten, die ihn noch kennen,  
weil er so eine coole Sandbox Open World hat,  
in der es halt super viel zu entdecken gab.  
Und dann macht er Ultima 8.  
Ja und ich so,  
nee, aber ich habe halt mit Ultima 8 angefangen,  
gesagt, wie geil ist das?  
Ich kann da rumlaufen, ich kann gegen Monster kämpfen,  
ich kann diese Welt erkunden,  
ich kann von Stein zu Stein springen  
und wenn man ins Wasser fällt, dann stirbt man,  
weil da sind ja Monster drin.  
Und für mich war das natürlich kein Bruch,  
weil ich kannte ja die anderen Teile so nicht  
oder habe die zumindest halt selber nie gespielt gehabt.  
Zumal sie ja noch in diesem mittelalterlichen Englisch war,  
was ich nicht hätte verstehen können damals einfach  
und ich habe mich dann so ein bisschen verliebt  
in dieses, ja, alleine unterwegs sein.  
Also für mich ist, ich will nicht sagen,  
das ist das wahre Ultima,  
weil heute weiß ich es, wie es sich wirklich gehört  
und was eigentlich die guten Ultimas waren.  
Aber ich habe das gerne gespielt  
und ich habe viele Jahrzehnte später  
dann Richard Garriott getroffen  
und gesagt, ja, mit Ultima 8  
da gab es ja viel Kritik und so,  
dass es halt dieser Bruch war,  
aber ich fand es gut.  
Und er so, was?  
Du also, ja, so quasi.  
Und endlich sagt es mal einer  
und für ihn war das damals so experimentell  
und das war für ihn das Diablo vor Diablo  
so ein bisschen, nicht so.  
Das sage ich auch immer, Richard.  
Mir glaubt aber keiner,

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

weil man da allein unterwegs ist  
und es gibt Actionkämpfe  
und wir sind uns in die Arme gefallen  
und seid ihnen die besten Freunde.  
Okay, der letzte Teil ist vielleicht ein bisschen überzogen,  
aber es war, das Interview gab es tatsächlich.  
Also möchte ich nicht sagen,  
dass Ultima 8 damit meine Erwartungen  
an die Ultima-Serie geprägt hat,  
weil sie eh nur noch einen Teil hatte  
und er war fürchterlich,  
weil er halt technisch grottig war, Ultima 9 dann,  
aber ich hab zumindest den Bruch so nicht wahrgenommen  
und ich glaube,  
dass es auch damals dazu beigetragen hat,  
dass ich auch da wiederum,  
Jahre später, als es erschienen ist,  
drei Jahre später oder so,  
ist dann Diablo rausgekommen.  
Ich dachte mir, also, ist ja geil.  
Es ist ja fast wie Ultima 8.  
Man steuert eine Figur, man hat Actionkämpfe,  
es gibt zum Glück keine Sprungpassagen,  
weil so toll waren sie dann doch nicht.  
Aber das hatte mich halt damals,  
auch weil ich es halt so alleine spielen konnte,  
vielleicht auch da dieses bisschen,  
weiß ich nicht, ob das Selbstwirksamkeit ist,  
aber wenn man so als Kind die Erfahrung macht,  
jetzt kann ich ja nicht mal alleine,  
jetzt muss ich hier nicht mal jemandem zugucken,  
der mir vorspielt oder so,  
sondern jetzt kann ich endlich was alleine bedienen  
und ich kann alleine diese Welt erleben und erkunden  
und diese Geschichte mir erschließen,  
die das Spiel erzählt und so was.  
Und vielleicht hat das dazu beigetragen,  
dass ich dann gesagt habe,  
das bringt mir ein bisschen ein Diablo dann zurück,  
dieses Gefühl von der Perspektive her,  
von der Steuerung her.  
Und deswegen muss ich diese Blasphemie aussprechen,  
ich mochte Ultima 8.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

Weißt du jetzt nicht, wo ich mit der Geschichte hin wollte, aber ja.

Ich wollte gerade sagen, was wolltest du damit sagen?

Das ist ja keine Schande, Ultima 8 zu mögen, es hatte immerhin nicht so eine bekloppte Perspektive wie Ultima 7, wollen wir mal festhalten hier, aber du würdest ja nicht sagen, dass das alle Ultimas, die nicht so sind wie Ultima 8, keine wahren Ultimas sind.

Also ich verstehe diese These mit dem Einstiegspunkt in eine Serie, dass das das für einen selber so definiert. Aber ich glaube, so eine Fundamentalkritik wie, das ist kein Siedler mehr, was jetzt kommt, oder kein Diablo mehr, das zielt ja eher darauf, dass da, dass man irgendwas, was man als zentrales, verbindendes Element einer Serie wahrgenommen hat, dass das entfernt worden ist, oder dass irgendwas hinzugefügt worden ist, was noch nie da war.

Oft ist es ein Entfernen, oder? Und dann ändert sich so ein Gesamtseriengefühl wenn es das überhaupt gibt, und wenn es nicht nur eingebildet ist, wie bei Diablo vielleicht, weil kristinalschen Recht, die sind ja sehr unterschiedlich. Aber das ist ohnehin eine spannende Frage, die du da aufwirfst, weil natürlich die Frage ist, was macht die Persönlichkeit dieses Spiels dann überhaupt aus, wenn es entfernt wird oder hinzugefügt wird? Weil gerade das Beispiel, das du genannt hast, Siedler ist ja auch ein Spiel, was sich über die Jahre in seiner Reihe immer wieder neu erfunden hat und immer wieder hin und her gesprungen ist zwischen großem Aufbau-Fokus und großem RTS-Fokus. Seldar war ein Spiel, das über die Jahre immer wieder hin und her gesprungen ist zwischen verschiedenen Schwerpunkten.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

Mal war es mehr Rollenspiel,  
mal war es dann mehr Action-Adventure.  
Jetzt ist es total dieser Open-World-Focus-Side,  
Dress of the Wild,  
und wie gesagt auch Diablo war in seinen separaten Teilen  
immer wieder unterschiedlich  
und hatte ganz unterschiedliche Zielgruppen.  
Was glaubt ihr, woher das kommt,  
dass man trotzdem manchmal sagt,  
irgendwas fehlt mir da.  
Was ist die Persönlichkeit, die so ein Spiel ausmacht?  
Christian und ich vergleichen das ja in Podcasts immer  
mit einem Rezept.  
Also wenn du halt jetzt ein Ego-Shooter machst,  
heutzutage oder irgendein anderes Genre,  
mal sagen wir mal ein Ego-Shooter,  
dann nimmst du halt so bestimmte Zutaten,  
oder die sind auch klar,  
du brauchst irgendwas mit der Steuerung  
und einen Eingabekonzept,  
einen Lebenspunkt,  
ein Healthsystem,  
Inventar, Gunplay  
und das ganze Untersystem dazu.  
Und die nimmst du zusammen.  
Entweder denkst du, sieht ja aus  
oder du nimmst sie aus anderen Spielen  
und lehnst dich da irgendwie an.  
Und wie das Rezept zusammengesetzt ist,  
wie sich diese Formel entwickelt,  
macht meines Erachtens dann  
das Flavor dieses Spiels aus  
oder die Seele dieses Spiels.  
Und immer wenn es in die Extreme geht,  
wird es halt super sichtbar,  
wenn halt dann Spiele,  
besonders zentrale Systeme ändern und so.  
Und dann denkt man, okay, diese Zusammensetzung,  
ein bisschen Narration,  
schnelle Bewegung,  
ausgefeiltes Lebenspunktsystem,  
was weiß ich,  
das ist dann mein Spiel

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

und das ist dann die Formel für dieses Spiel.  
Und wenn dann das nächste Spiel der Serie  
da nur ein bisschen was hinzufügt,  
nichts wegnimmt  
und nicht so viel verändert,  
dann sagt man, okay, das ist treu zur Formel.  
Das passt schon,  
das ist genau noch wie Teil 1 oder so.  
Oder Teil 2 oder Teil 7.  
Und wenn halt große Sachen  
aus dieser Rezeptur verändert werden,  
dann fängt man an zu sagen,  
das ist kein Seele mehr.  
Das hängt ein bisschen davon ab,  
was man wahrnimmt als das wichtigste Feature.  
Und das ist, glaube ich, individuell.  
Für mich waren alle Seele keine Seele,  
wo ich keine Wege habe, oder?  
Also ich meine.  
Bin ich bei dir?  
Ich finde das eine überraschend schwierige Frage.  
Was macht denn eigentlich die Identität  
eines Spiels oder eines Spieles der Serie aus?  
Aber was Gunnar gerade gesagt hat,  
ist, glaube ich, eine sehr gute Annäherung.  
Das ist ja so eine Art systemische Annäherung.  
Ich stelle mir das so vor,  
dass ein Baum zum Beispiel,  
wenn du zehn Bäume nebeneinander hast,  
die können alle unterschiedlich aussehen.  
Die können unterschiedliche Blätter haben, unterschiedliche Farben,  
natürlich unterschiedlich verzweigtes und so weiter.  
Aber damit es als Baum erkennbar ist,  
muss das ein Stamm-Este-Blätter haben.  
Oder Nadel oder irgendwas Grünes, was daran hängt, zumindest.  
Und unten Wurzeln, und da ist das Ding fertig.  
Das kann man von dem anderen dann auch...  
Kannst du wieder immer anschauen, das Ding und sagen,  
okay, das ist ein Baum.  
Und das ist so dieses systemische.  
Dazu braucht man mehr als einen, um das miteinander vergleichen zu können.  
Deswegen ist das schon wichtig,  
nicht nur wie Gunnar Follin sagt, zum Beispiel ein Ultima-Acht anzugucken.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

Dann kannst du sagen,  
das nächste Spiel ist nicht wie Ultima-Acht.  
Aber du kannst nicht sagen, das ist kein Ultima.  
Denn dazu müsstest du mindestens zwei Ultimas angeguckt haben.  
Um das vergleichen zu können, müsstest schauen,  
das ist die Systemik.  
Was sind die wiederkehrenden Elemente,  
wo ein Baum nennen kann?  
Und der andere Punkt, und das hat deine Geschichte  
mich vorher aber ganz schön klar gemacht  
bei Ultima-Acht ist,  
das ist natürlich dann auch eine Frage,  
wie Gunnar Gratis sagt,  
von so einer individuellen Prägung ist  
auf einen bestimmten Baum.  
Mir sind zum Beispiel die Kiefern-bäume  
hier im Frankischen Steckalerswald  
viel näher am Herzen als die Redwood-Bäume,  
die in Kalifornien stehen.  
Beides Bäume, aber das eine ist halt meine Bäume.  
Und das ist eine Frage der individuellen  
Prägung  
insbesondere in der formativen Zeit.  
Ich glaube, dass vieles von dem,  
was wir besonders schätzen,  
Dinge sind, die uns zu einem bestimmten Zeitpunkt  
unseres meist jungen Lebens  
besonders geflasht haben, besonders beeindruckt haben.  
Wenn wir so unter diesem  
großen Hub rum der Nostalgie reden,  
dann ist das ja auch unser  
Traurige quasi  
an unserem restlichen Leben ist,  
dass wir diesen früheren Heiß immer hinterherjagen  
und das verschaffen wir  
und versuchen wir uns wieder zu verschaffen mit der Nostalgie.  
Ich war irgendwann  
Ende der 90er in Fight Club zum Beispiel  
als junger Mensch in diesem Film  
und war so begeistert davon, dass ich mir den  
vier-fünfmal hintereinander angeguckt habe.  
Und seitdem  
versuche ich jedes Mal, wenn ich als

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

abgeklärter  
zynischer erwachsener Mensch ins Kino gehe,  
habe ich die leise Hoffnung,  
wenigstens die flammt noch in mir  
wieder so überwältigt zu werden  
wie von diesem Film, aber das ist natürlich völlig illusorisch.  
Dazu bin ich  
zu reif  
zu abgebrüht.  
Dafür bin ich zu gefestigt  
und so was passiert uns mit Spielen  
natürlich auch.  
Die Liebeslieder, die ich gehört habe,  
als ich 18 war, waren alle wahr  
und danach kam nichts mehr.  
Danach war alles gelogen  
und ich möchte nochmal zum Thema  
Zelda kurz sagen, mein erstes Zelda,  
so peinlich es ist, das zuzugeben war Wind Waker  
und ich würde sagen, alles mit Dungeons  
und das zuzugeben war das Zelda.  
Das ist so schön.  
Ich glaube, das sind die zwei  
oder zwei von drei  
Selders, die die absurdesten ersten  
Selderspiele sind, die man spielen könnte.  
Das Dritte ist das mit den Zügen.  
Oh, oh, oh.  
Hier, ähm, ja.  
Track, Track, Track.  
Spirit Trax.  
Ja, genau, natürlich.  
Das. Also das sind die drei absurdesten Picks.  
Meins ist Minish Cap.  
Das ist mein GBA,  
wo man ja so klein werden kann.  
Aber da dachte ich, Minish,  
ist auch isometrisch, bin alleine unterwegs,  
kann eine Welt erkunden, ist quasi wie Ultima 8.  
Das sind meine Erwartungen an so ein Spiel.  
Ich ziehe das jetzt durch.  
Ich um meine Geschichte vom Anfang  
Sinn zu geben, ziehe ich das jetzt als Motiv durch

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

diesen ganzen Talk, auch wenn es nicht zum Thema beiträgt.

Aber doch irgendwie, war das ja auch dieses, um vielleicht dem noch mehr um meine Formel ein bisschen in der Art und Weise an Rollenspiele in der gewissen Art und Weise.

Weil ich, in Ultima 8 bin ich alleine unterwegs.

Damit fängt es ja schon mal an.

Ich steuere keine Gruppe wie in anderen Ultima Spielen oder natürlich auch in anderen klassischen Rollenspielen.

Das heißt, auch da habe ich gesagt, ich mag das eigentlich, alleine durch diese Welt zu gehen. Und ich mag es auch, nicht unbedingt eine Story zu folgen, weil ehrlich gesagt, von der Geschichte selber habe ich in Ultima 8 auch nicht viel verstanden in meinem Alter, in dem ich damals war.

Ich habe es ja auch nicht so erforschen und zu erkunden, einfach von Neugier getragen, da durchzulaufen und zu gucken, was ist denn hinter dem See, nachdem ich über die Steine gesprungen bin? Was ist denn in der Behausung des alten Magiers, wo ich mir Gegenstände anschauen kann, die überhaupt keinen Sinn haben für das Spiel, sondern einfach nur Easter Eggs sind, die ich nicht verstanden habe.

Es gibt in diesem Spiel einen Gegenstand, der ändert die ganze Zeit seine Form vom Würfel zu Pyramide zur Kugel.

Weiß nicht, ob die Reihenfolge stimmt, aber das sind die drei Formen, die er annehmen kann.

Und ich dachte mir, oh, das ist bestimmten Secret.

Das ist bestimmten Gegenstand, den ich an einer ganz bestimmten Stelle ganz toll einsetzen muss, damit irgendwas absolut Fantastisches passiert.

Und ich habe mit diesem Ding rumexperimentiert, ich habe es mitgenommen und überall geguckt, okay, vielleicht hier oder da, wo so eine Felsspalte ist, wo ich denke, vielleicht sieht man

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

da was, vielleicht kann ich es da hinstellen  
und es öffnet sich der Fels in eine  
Neulevel-Umgebung oder so.  
Nee, das Easter Egg ist einfach das Bild des  
EA-Logo.  
Was diese drei Formen waren.  
Das ist das Easter Egg von diesem Gegenstand.  
Aber in meiner Fantasie war es viel mehr.  
Und so spiele ich bis heute Spiele.  
Deswegen mag ich ja bis heute auch Sandboxen so gerne.  
Oder auch so was wie ein Eldenwing,  
wo man halt einfach guckt, okay, was gibt es da?  
Wo wirkt irgendwie eine Wand komisch,  
dass ich mich schwer draufhauen kann?  
Da ist da ein Geheimraum.  
Und irgendwann bin ich paranoid und hau auf jede Wand,  
weil Eldenwing sagt mir nicht, ob eine Wand komisch ist  
oder nicht, weil wenn sie nicht komisch ist,  
dass es ein Geheimraum sein könnte.  
So, und mit so einer kindlichen Neugierig  
durch so ein Spiel zu gehen.  
Das erste, in dem ich das erlebt habe,  
war tatsächlich ein Ultima 8.  
Und das ist für mich bis heute wichtiger,  
als dass es irgendwie eine packende Geschichte gibt  
an irgendeiner Stelle.  
Oder dass ich Gefährten und Gefährtinnen habe  
in dem Spiel.  
Was interessieren mich denn Ayolo und Dupré und so  
und diese ganzen Avatar-Speichelecker,  
die in Ultima so rumstroman.  
Wie alles Wurscht.  
Verirrte Figuren wahrscheinlich  
oder höchstwahrscheinlich in der Ultima Community.  
Aber für mich nicht  
maßgeblich, für so ein Gefühl,  
das ich haben möchte, in so einem Rollenspiel.  
So, jetzt könnt ihr wieder sinnvolle Sachen sagen.  
Ich bereite  
mein nächstes Ultima 8-Loblied.  
Das hatte ich ja schwer beeindruckt,  
das Spiel.  
Es freut mich so viel, positive über Ultima 8 zu hören.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

Aber das, was du beschreibst,  
ist ein erstes Mal,  
ein magisches erstes Mal.  
Das ist immer magisch.  
Da ist noch die Welt der Möglichkeiten,  
liegt da noch vor uns.  
Das ist wie ein Puzzle, wo du entdeckt hast,  
dass man da Teile aneinander hängen kann,  
das erste Mal.  
Dann macht es Klick und dann stellt fest, wow,  
das ist ja der Hammer.  
Und was wird da wohl ein Bild dabei,  
für ein Bild dabei rauskommen.  
Und je mehr Erfahrungen du machst,  
je mehr du spielst, desto vollständiger.  
Dieses Puzzle, du verstehst,  
auf einmal, wie die Dinge funktionieren,  
die fallen zurück auf Realitäten.  
Und das, was bleibt, glaube ich,  
ist dieses Nachwähnen,  
dieses Gefühl von diesem ersten Mal,  
dieses Sehnsucht, das wieder erleben zu können,  
dieses erste Mal, und wie gesagt,  
dem Jagen wieder hinterher.  
Aber um da auch mal eine Klammer dran zu machen,  
ich hätte eine Frage an euch beide,  
um noch mal den Wogen zurückzuspannen  
zum Thema Diablo.  
Ihr habt ja schon beschrieben,  
dass Leute sagen, das ist kein Diablo mehr.  
Darf ich euch mal fragen, wie ihr Diablo definieren würdet?  
Also, was für mich die Essenz von Diablo ist, ist Loot.  
Aber auch das, das ist ja genau das,  
was Feraldin vorhin angeschnitten hat,  
die Erwartungen an einen Diablo differieren sehr stark.  
Je nach Zielgruppe, nicht nur davon abgänglich,  
welchen Vorgänger ich gespielt habe,  
hatten wir schon das...  
Nicht ablenken jetzt. Definition, bitte.  
Loot, habe ich schon gesagt.  
Vielleicht ist er wieder bei Ultima 8,  
dann hat die Frage nicht beantwortet.  
Ja, das Gute als Loot in Ultima 8.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

Ich suche bis heute diesen formwandelnden Stein  
in Diablo. Irgendwo muss er sein.  
Das ist ja die Kerne.  
Ich würde sagen, die Belohnungsspirale.  
Ich will immer besser werden mit meinem Helden,  
ich will Balken füllen, ich will immer mächtiger werden.  
Und dann ist es eine Power Fantasy.  
Das hat Diablo 4 nicht.  
Doch, deswegen ist ja für mich zum Beispiel  
auch in Diablo 4 überhaupt keine Abkehr von irgendwas.  
Also, ich persönlich würde sagen,  
ich hatte in der Beta viel Spaß damit.  
Natürlich kritische Dinge und so was,  
die man noch nicht einschätzen kann,  
wie es dann später wird und ob sie die Balance hinkriegen  
und ob es alles wirklich Spaß macht,  
was später an Spielmechanik gibt.  
Aber im Kern, glaube ich,  
zumindest bisher,  
dass es mir diese Power Fantasy wieder geben wird,  
aber das bin halt nur ich.  
Und was wir erleben aus der Community,  
aus dem Kollegenkreis,  
sind aber sehr unterschiedliche Perspektive  
und schon darauf, was dir ein Diablo geben muss.  
Weil es gibt natürlich auch Leute  
wie den Kollegen Peter Bartge,  
der sagt, ich spiele das nur für die Story.  
Wenn die Story rum ist, ist Diablo rum.  
Und ich sage, bist du...  
Was für ein Mensch muss man sein?  
Nee, aber tatsächlich...  
Ich erlebe es halt komplett anders,  
habe es schon immer anders erlebt,  
weil die Diablo hatte halt...  
Einmal kurz Handtuch, welches Diablo eine coole Story hatte.  
Zwar hatte coole Zwischensequenzen,  
aber es sind nicht gute...  
Jetzt mal literarisch die gängige Geschichten.  
Sind's jetzt nicht, würde ich sagen.  
Da spiele ich halt was anderes, wenn ich das haben möchte.  
Aber ich sage halt,  
ein Diablo fängt erst an nach der Story.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

Also, wenn ich halt dann weiter mein Charakter ausbaue,  
wenn ich mich freue, dann irgendwie nach 30 Stunden  
Grind eine noch bessere Rüstung zu finden.  
Und ja, ich weiß, wie schrecklich das jetzt klingt,  
während ich es sage, viele von euch...  
Ich behalte schon den Chat im Auge,  
aber ich habe euch schon gekickt,  
Bandwerte von euch.  
Für viele ist das natürlich...  
ist das auch wiederum komplett Harnbüchern.  
Andere können es verstehen.  
Je nachdem, was du halt erwartest,  
ist es auch eher Singleplayer für dich  
oder es ist Multiplayer.  
Mein Bruder z.B. spielt Diablo so gut wie nicht  
der geht halt ins Battle.net,  
sucht sich irgendwelche Leute  
oft sogar in irgendwie  
ganz durch Europa verstreut.  
Also, nicht irgendwie in einen festen Kreis,  
mit dem er da spielt, eine Gilde oder was auch immer,  
sondern einfach in Diablo 3 irgendwelche  
3 Randos oder sowas,  
mit denen er dann nie von den Portale durchschneztelt.  
Und manchmal kommt er mit den Leuten ein bisschen ins Gespräch  
und stellt dann fest, dass es  
eine Schuferkäuferin ist aus Griechenland  
oder sowas. Erzählt mir das dann  
und sehr coole Geschichten, die dann dabei entstehen.  
Aber wo ich da wieder sage,  
dass der Multiplayer-Teil  
juckt mich überhaupt nicht.  
Deswegen würde ich dann bei Diablo wieder sagen,  
ist mir doch völlig egal,  
dass es einen sehr starken Online-Fokus hat  
mit einer Shared World.  
Lass mich doch mit anderen Menschen in Ruhe.  
Das ist doch kein Diablo mehr,  
wenn da andere Leute unterwegs sind.  
Also, es sind  
viele Perspektiven, die auf so ein Spiel  
einwirken können.  
Ja, für mich ist Diablo immer gewesen,

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

ein Koop zusammen mit Maurice Weber zu spielen  
und ihm in alle dramatischen  
Zwischensequenzen reinzulachen,  
was ihn bis heute sehr verärgert.  
Aber zu meiner Verteidigung,  
er hatte zuvor ein sehr lustiges Item gefunden.  
Er hatte zuvor  
eine stinkende Hose gefunden,  
die irgendwie  
alle Gegner in der ersten Reihe ohnmächtig werden lässt,  
weil die Hose so sehr stinkt.  
Und das war sehr lustig.  
Ja, die hatte ich auch schon mal.  
Ja, es ist eine sehr lustige Hose.  
Das ganze Spiel übergelacht.  
Man muss dabei gewesen sein.  
Man muss dabei gewesen sein.  
Wenn es die im Diablo IV nicht gibt,  
ist das kein Diablo mehr.  
Aber wenn es die gibt, ist es Diablo.  
Das ist nämlich dann die Frage.  
Selbst wenn man die gleichen Spielerfahrungen gemacht hat,  
wie andere, wenn man wirklich gesagt hat,  
ich habe jeden Teil gespielt  
und sogar in der vorgesehenen Reihenfolge meinetwegen,  
kann es trotzdem immer noch sein,  
dass man die Persönlichkeit eines Spiels  
anders wahrnimmt als andere,  
das ist ganz interessant und auch ein bisschen lustig,  
was ihr da gerade so über Diablo gesagt habt.  
Die Elemente, die ihr genannt habt,  
die überwiegend spielmechanische sind,  
wobei auch so was wie Power Fantasy zum Beispiel dabei war.  
Ich erinnere mich noch, als Diablo III damals dann raus war,  
dass einer der großen Kritikpunkte war,  
dass das nicht mehr düster genug ist.  
Dass Diablo muss gritty sein,  
muss dunkel sein.  
Und auch in der Vorberichtstaltung zur Diablo IV  
spielte das eine große Rolle.  
Das hat Blizzard nämlich erkannt.  
Und jetzt ist es endlich auch wieder,  
dass Diablo III so was.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

Und ich glaube, dass diese immersiven Elemente unterschätzt werden, wenn es darum geht, darüber zu sprechen, was ist die Identität eigentlich von der Serie? Was wünschen sich Leute, wo fühlen sie sich wieder zu Hause? Dass das Renz viel auch mit Worldbuilding zu tun hat, mit Stimmungsaufbau zu tun hat. Also trifft ein Spiel, ein Nachfolger den gleichen Ton wie der erste Teil. Ganz unabhängig von den Spielmechaniken. Ganz wörtlich übrigens. Auch vom Writing her trifft das Spiel den Ton. Es gibt ja Spiele, die sind ein bisschen lustig. Es gibt Spiele, die sind leicht ironisch. Und es gibt Spiele, die sind so wie wenn Manowar ein Spiel geworden werden. Und wenn das Spiel davon abweicht, ist das ja ein wesentlicher Bestandteil des Rezeptes sozusagen. Für mich war das Diablo immer so ein Spiel, also für mich ist das ganz klar definiert über den Kampf. Auch gar nicht so sehr über das Meta-Spiel, sondern über den Kampf. Und ich finde, dass 3 und 4 den Kampf von der Mitte an anders gemacht haben. Meine Erinnerung an den Kampf von Diablo 2 ist so wie Vampires Survivors. Alles stürzt auf mich ein in so eine riesen Menge an kleinen Kreaturen. Und ich mache aber Flächenschaden, Flächenschaden, Flächenschaden. Und das erscheint mir jetzt bei den neuen Teilen da nicht mehr so zu sein. Die sind eher, weiß ich auch, nicht langsamer. Aber vielleicht ist das auch nur meine schwache Erinnerung an ein Spiel, das ich lange nicht mehr gespielt habe. Ich würde sagen, in Diablo 3 und Diablo 4 haben sie die Kämpfe ja,

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

alleine von den Animationen her  
einfach wuchtiger gemacht  
und dynamischer gemacht.  
Also, wenn du ins Keletzer schlägst,  
fliegen halt die Knochen in alle Himmelsrichtungen davon.  
Oder prallen dann auch von Wänden ab  
und es fühlt sich einfach haptischer an,  
mit dem Schreibkolben irgendwo drauf zu hauen.  
Das war ja also der große Schritt eigentlich  
im Kampfsystem und im Kampfgefühl,  
den sie gegangen sind.  
Aber wenn ich das jetzt spiele  
und auch in Diablo 3 gespielt habe oder so,  
dann verfärbt sich das in meiner Erinnerung  
und es ist sage, ja, so war die Kämpfe  
in Diablo schon immer. Also so Wucht und Schmackes.  
Und das ist halt richtig so bamd,  
wenn man halt auf irgendwas drauf haut.  
Und dann spiele ich irgendwie Diablo 2 Resurrected,  
wo sie es aber schon ein bisschen überarbeitet haben  
im Remaster oder im Remake.  
Und ich spiele nochmal Diablo 2 Original  
und sehe so, hu, hu, hu.  
Okay, da habe ich halt auch diesen, okay,  
der Pixel-Demon reagiert ein bisschen drauf,  
wenn ich mich schwer draufstreichle,  
aber also der richtige  
Wertblizzard immer gesagt,  
der UMPF ist, der war da noch nicht da.  
Also das haben sie ganz gut weitergedreht.  
Da würde ich dir widersprechen,  
mich also für seine Zeit,  
Diablo war ja 1996,  
da war das Trefferfeedback  
super, das sind ja die Viecher,  
dann die Skelette sind so umgefallen  
oder die Viecher sind so mit so einem  
schmatzenen Geräusch zerspritzt.  
Da sind jetzt vielleicht nicht die Teile durch die Gegend geflogen,  
aber diese Todesanimationen,  
die in der zugehörigen Sauns waren,  
für die Zeit genau das, die hatten diesen UMPF.  
Du widersprichst mir nicht, du

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

hilfst so meine Gedanken zu ordnen,  
denn das ist ja der Punkt, den ich eigentlich mache.  
Jetzt, wenn ich das spiele, sage ich ja, so war es  
früher auch, weil es damals  
schon das hatte.  
Und weil das damals schon ist stärker war.  
Also wenn man so will, da haben sie die Formel nicht geändert,  
aber sie haben sie halt in die Moderne gehoben.  
Das ist ja genau der Grund.  
Es ist wie wenn ich Homeworld Remastered spiele heute,  
weil es jetzt auch schon wieder ein paar Jahre alt  
war.  
Und da diese detaillierten Raumschiffe sehe  
und sage, oh, so hat Homeworld schon immer ausgesehen.  
Diese Wahnsinn.  
Da kann ich jede Luke, kann ich erkennen  
an diesen Raumschiffmodellen.  
Und dann spiele ich wieder das Original Homeworld 1  
von 1999.  
Und denke mir, was ist das für ein Pixelmatch  
auf diesen Schiffchen.  
Aber für 1999 sah es natürlich fantastisch aus.  
Nicht nur, wie detaillierte Schiffe waren,  
sondern auch die Lichtstimmung in den Levels,  
die Hintergründe, die halt toll aussahen  
ist eher als meine absoluten Lieblingsspiele.  
Ach echt?  
Ich weiß, ich erzähle mehr.  
Nicht Ultima 8.  
Also Homeworld ist so was Ähnliches für mich,  
wo Ultima 8, weil es da auch so ein Objekt gibt,  
was seine Formen... Nein, also...  
Nee, aber da auch eine Homeworld war  
damals grafisch beeindruckend,  
für mich zumindest.  
Und wenn ich jetzt eine noch beeindruckende  
Version sehe, überschreibt sie sozusagen  
die Erinnerung von damals.  
Und ich denke mir, ja, so war es doch schon immer.  
Also, und dann guck ich es mir von damals wieder an  
und sage, uffi!  
Na ja, das hat die Mobile-Version da,  
die alte, die wir damals gespielt haben.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

Und ich glaube, das...  
Oder ich weiß nicht, wenn man zumindest  
als These mal in den Raum gestellt,  
vielleicht ist das ein Merkmal  
für eine gelungene Art  
der Fortsetzung, oder in dem Fall  
des Remakes, des Remasters,  
dass ich ein Element sehe,  
was mich schon immer beeindruckt hat  
an diesem Spiel, aber halt übersetzt  
eine Darstellungskonvention  
auf moderne Grafik,  
auf moderne Sounddesign,  
auf moderne Haptik-Bedienung,  
wie auch immer. Also, das dann schafft  
irgendwie so was Altes zu nehmen  
und in die Moderne zu verpflanzen,  
dass man denkt, okay, so war es doch schon immer.  
Ja, das ist genau die logische  
Vollgefrage tatsächlich, wenn man sagt,  
wir gehen jetzt davon aus,  
dass die Identität des Spiels gewahrt  
wurde und wir haben es vielleicht  
technisch oder grafisch ein bisschen verbessert.  
Was muss eine gute Fortsetzung sonst noch haben?  
Also, wenn du das immer,  
die Grafik so anpasst,  
dass sie deinem Headcanon von Teil 1 entspricht,  
der ein paar Jahre her ist  
und die Bedienensysteme anpasst  
auf moderne Convenience-Funktionen  
und modernen UMPF,  
dann kommt dir die Serie vor  
wie Stagnation. Die Serien  
müssen schon, wenn es eine Spielserie ist,  
auch aus der Sicht der größten  
Fans, irgendeine Art von Fortsetzung  
bringen. Also in der Art  
von eine Addition bringen,  
die der Formel,  
was sinnvolles zuzufügt, ohne die Formel  
zu verändern. Das ist also ein bisschen die  
Grundschwierigkeit. Und das gelingt

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

manchen Spielen und manchen Spielen gelingt es nicht und manche Spieler finden sich neu in Teil 2 und bilden einen anderen Take-off das Thema.

Und das ist wahnsinnig unterschiedlich.

Ich würde sagen, die beste Fortsetzung der Welt, die jemals jemand gemacht hat, oder GTA 3,

dass sie

eine wahre Essenz von GTA 2

genommen haben und die in ein ganz

anderes Spielkorsett getan haben

und es ist trotzdem noch irgendwo noch

GTA. Das ist ihnen schon

sehr gut gelungen und

für andere Teile gilt das ja auch.

Ich möchte noch mal ganz kurz

in der Haltung nochmal eine Lande brechen

für Michael's kreatives Skills,

der gesagt hat,

du widersprichst mir nicht, du hilfst mir

meine Gedanken zu ordnen

und dann einfach das Gegenteil behauptet

hat von dem was er vorher behauptet.

Aber für ihn war es eine

völlig konsistente Fortsetzung seiner Rede.

Das ist der Hammer.

Das ist mein Kopfkanon von Profis.

Du bist heute generell stark darin,

irgendwie nicht sicher zu sein, ob du grad

widersprichst oder zustimmst. Das hatten wir eben auch schon

im Rollenspieltort.

Das ergänzt sehr gut, was ich gerade sagen wollte.

Hä?

Ja, Chris wollte was sagen.

Ich war mir nicht ganz sicher, ob es wir grade

von Fortsetzungen ruiden oder von Remakes,

aber ich glaube von Fortsetzungen,

weil das ist ja schon mal was anderes,

glaube ich, auch die Anforderungen daran.

Aber ich nehme jetzt mal das auf, was Gunnar

gesagt hat in Sachen Fortsetzungen

und stimme ihm erstmal grundsätzlich zu.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

Idealerweise ist sich eine Fortsetzung der Stärken bewusst, die der Vorgänger hat und auch der Schwächen.

Und März, die dann aus und der Schwäche dann heißt ja nicht unbedingt, etwas Neues hinzuzufügen, sondern erst mal etwas Altes zu nehmen oder was Bestehendes zu nehmen, das zu verbessern. Und das kann interessanterweise manchmal auch sagen, es ein etwas wegzulassen.

Mein Lieblingsbeispiel dafür ist immer die, sind die ersten beiden Baldosgate-Spieler, weil der zweite Teil, der das, na, gemeinhin als das wesentlich bessere Spiel gilt, im Wesentlichen gegenüber dem ersten Teil Sachen wegstreicht.

Also er macht zum Beispiel viel weniger Begleiter als im ersten Teil und die dafür dann aber ausgefeilter.

Insgesamt auch eine kleinere Welt, was ein bisschen bizarres, weil Baldosgate 2 schon immer noch ein riesiges Spiel ist. Aber es hat längst nicht so viele Schauplätze wie der erste Teil und nutzt die dafür dann aber auch besser.

Da ist dann nicht so viel Leerlauf drin, das heißt, es bedenkt, dass Baldosgate 2 eben dieses riesige Spiel ist, aber es ist trotzdem das Kompaktere. Und das heißt also, eine Fortsetzung zu machen, die den Spirit sozusagen aufgreift, heißt auch nicht zwangsläufig, dass das vollkommen identisch zu dem sein muss, was im Vorgänger passiert ist, wenn wir uns die Final Fantasies zum Beispiel anschauen, die spielen ja in jedem einzelnen Episode immer mit einer neuen Welt, mit einem völlig neuen Setting und neuen Charakteren.

Da wird ja erzählerisch nicht zu übernommen aus den Vorgängern. Und trotzdem ist kein Zweifel, dass es Final Fantasy-Spiele sind.

Also es heißt nicht, dass man da keine Beweglichkeit hätte bei Fortsetzungen, sondern das Entscheidende ist halt zu wissen, was ist denn eigentlich der Kern von meinem Spiel, was ist eben das Entscheidende,

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

was meine Spielidentität ausmacht,  
wie wir es vorhin schon versucht haben,  
einzugrenzen und das mitzunehmen  
und drumherum kann man dann Dinge verändern.  
Aber es ist, was auch wichtig ist,  
und das wurde ja auch schon gesagt,  
dass es aber auch auf dem Stand  
der Technik sein sollte.  
Also wenn ich eine Fortsetzung habe zu einem  
3-4 Jahre alten Spiel, die heute rauskommt,  
dann sollte das den aktuellen Stand der Technik  
widerspiegeln. Und um da noch ganz kurz  
schnell etwas dazu zu sagen, was mich  
hervorhin gesagt hat, das ist glaube ich  
auch ein ganz wesentlicher Teil  
oder  
ein Aspekt, der manchmal  
unter die Räder kommt bei Remakes.  
Ich weiß, ich springe ein bisschen im Thema,  
aber ich wollte den Gedanken nicht verlieren.  
Wenn ein Spiel,  
das zu seiner Zeit technisch beeindruckend war,  
wieder neu aufgelegt wird  
und ist nicht mehr technisch beeindruckend,  
dann kann ein Teil dieser Essenz  
verloren gegangen sein. Mein Lieblingsbeispiel  
da sind immer die Monkey Island Spiele,  
die ja mit den Special Editions  
Neuaufgaben bekommen haben. Und die ersten beiden  
Monkey Island Adventures waren zu ihrer Zeit  
1991  
technisch brillant. Der zweite Teil  
mit das erste mal eingeschenkte Hintergrund-Grafiken,  
dieses fantastische IMU-System.  
Also das waren, die waren  
prachtvoll, die waren imposant,  
das waren teure Spiele für ihre Zeit.  
Und dann kommen diese Special Editions raus  
und sind halt so  
hingerotzt das Ding. Also  
ich sehe die in dem, zu dem Zeitpunkt denken wir,  
da ist nichts davon, a State of the Art.  
Das mag nett gemein sein, aber nett gemeint

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

ist halt nicht gut.

Und das tut mir weh,  
wenn ich sehe, dass zu diesem Kern  
von alten Spielen gehört, eben zum Teil  
auch die technische Exzellenz  
in ihrer Zeit.

Und im Zweifelsfall auch das teuer gewesen  
sein, für ihre Zeit teuer gewesen sein.

Und bei allem Verständnis,  
warum das vielleicht heutzutage nicht mehr geht,  
es fehlt halt dann doch was, wenn diese Spiele  
dann rauskommen und sind nicht mehr technisch  
exzellent heutzutage.

Ich stimme euch da unbedingt zu. Die Frage  
wäre natürlich, ob das bedeutet,  
dass es überhaupt Spiele rein gibt,  
die theoretisch unendlich fortgesetzt  
werden können.

Wenn wir davon ausgehen, dass zu einer guten  
Spielefortsetzung gehört, dass sie  
technisch auf dem neuesten Stand ist,  
dass sie irgendeine Form von  
Verbesserung mit sich bringt, indem sie  
zum Beispiel Fehler erkennt und ausmerzt  
und indem sie vielleicht optional noch irgendwie  
was Neues dazu bringen und vielleicht noch  
irgendwie je nach Genre die Story  
weitererzählt,  
haben rein, die jetzt zum Beispiel schon lange  
existieren, dann überhaupt das Potenzial  
weiter zu existieren, sagen wir mal so was wie  
Zelda, wie Resident Evil, wie Final Fantasy,  
wie Anno. Also Serien, die immer noch  
stark sind und bei denen ein Ende  
noch nicht in Sicht ist.

Also ich

glaube,

ja,

um kurz zu dem zurückzukommen, was Gunnar  
vorhin gesagt hat, ich habe erst gedacht,  
ist das nicht eine akademische Erwartung,  
wenn ich sage, die Fortsetzung muss was  
wirklich tolles Neues haben, weil eigentlich

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

kann eine Fortsetzung doch auch ein Remake mit neuer Story sein und die Leute werden happy. Also Remake im Sinne von graphisch aufpoliert, moderne Engine, Bedienung, bla, bla, aber jetzt nichts revolutionär Neues, aber gleichzeitig nimmst du mir den Wind aus den Segeln, wenn ich das fragen würde, mit GTA 3. Weil GTA 3 ja durch den Sprung von 2D auf 3D revolutionär war. Obwohl man damals ja noch die Sichtbegrenzung hatte mit dem Nebel und so, es war jetzt halt kein spektakulär tolles 3D, wie wir es heute erleben, aber natürlich halt ein Fortschritt und eine Magnitude der Verbesserung, dass du aus allen Wolken gefallen bist, wie du das zum ersten Mal gespielt hast. GTA 3, man vorher halt nur dieses isometrische Platte von einem Pixelauto rumfahren hatte in GTA 2. Und deswegen wäre ein bisschen der Gedanke, den ich hätte bei dem Thema, kann eine Serie ewig leben oder wie lange es ewig ist, aber wie lange kann man es weiter treiben, bis die Leute sagen, bitte hört auf damit. Bitte hört auf mit Zelda Nintendo, das wird nie passieren. Bitte hört auf mit Mario, wer sagt es sowas. Was für ein Mensch muss man sein da auch wieder. Aber wenn sie lange leben soll, müsste man vielleicht zumindest in regelmäßigen Abständen neue Revolutionen für sie finden von einer ähnlichen Tragweite, wie diesen Sprung von 2D auf 3D. Den Fallout ja auch gemacht hat beispielsweise, von Fallout 2 auf Fallout 3 dann nicht, dass es halt 1 zu 1 zu selben stärken hatten, Fallout 3, wie der zweite Teil, was Geschichten erzählen angeht, aber Alter

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

nicht durch diese Welt zu laufen.  
Und diese Ruinen halt in der Ego-Perspektive erkunden zu können, ist halt ein komplett neues und anderes Spielgefühl, als es vorher da war.  
Und trotzdem ist es immer noch auch Fallout mit dem schwarzen Humor, mit all dem was halt an ikonischen Elementen drinsteckt, mit dem Vaultboy und sowas.  
Also wenn du, da vielleicht auch das wieder als Tee sind, wenn du sowas in der Geschichte einer Serie zumindest häufiger hinkriegst, so ein zumindest punktuell neu erfinden in einer ganz wichtigen Disziplin, dann wird dir das ewige Leben offen sozusagen.  
Ey, aber da machst du natürlich ein Fass auf. Ich glaube, ehrlich gesagt, dass es für mich eine der größten Herausforderungen, vor der die Spieleindustrie steht, dass es für mich fast unmöglich ist der Gedanke, dass es nochmal so einen großen Sprung geben wird, wie damals den von 2D zu 3D. Also der vergleichbarste Sprung, den es vielleicht spielmechanisch und technisch noch gab, war dann die offene Spielwelt und seitdem kam eigentlich nichts mehr, was so dermaßen Spiele verändert hat und ich weiß nicht, ob sowas nochmal kommt.  
Doch, das gibt's, aber halt nur in technischer Hinsicht, nämlich VR beispielsweise.  
Naja, ich sage nicht, also nicht bei allem, aber das ist ja eine der zugrunde liegenden Fragen, wenn du sagst, wie neu darf ein Spiel sein, das sind ja halt technische Meilensteine,

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

2D auf 3D war halt  
ein technischer Umschwung, plötzlich  
also wir haben vorher auch schon 3D,  
aber halt, dass man halt gesehen hat,  
hey, Spiele haben jetzt auch diese tiefen Perspektive  
und  
bei VR ist es halt auch wieder, es ist eine  
neue Art,  
ein lieb gewonnenes Spielprinzip  
erleben zu können, wie dann halt von einem  
Half-Life 2 auf einem Half-Life Alyx.  
Mir fallen nicht viele Serien ein, die jetzt  
den Sprung im VR so geschafft haben.  
Nein, Resident Evil hätte ich noch mit  
Resident Evil 7, was ja dann auch immer  
immersiver war, aber das genügt halt jetzt nicht  
viel, weil die Technologie noch nicht da ist,  
weil sie halt schwer zugänglich ist, wenn man sie nicht  
erlebt hat.  
Also bei allen Hürden natürlich, die  
vor der VR steht, oder Augmented Reality,  
wenn das mal kommt, oder der Gehirn Chip  
oder was auch immer dann die Zukunft bringt.  
Aber  
vielleicht ist halt wirklich  
dieses Neuerfinden auch irgendwo nur noch  
möglich, wenn es so technologische  
Sprünge gibt,  
jetzt nochmal, das neue Far Cry hat halt  
noch mehr Fernsicht.  
Ja, also, ja toll, schön,  
dann sehe ich halt den Berg da.  
Also ich würde sagen,  
Gunnar, mach du zuerst.  
Ich finde, das ist  
ein bisschen, ich weiß es auch, also andersrum,  
ich glaube, eine Serie, die lange lebt,  
viele Serien, die lange leben, ich habe das  
nicht recherchiert, ich behaupte, das ist einfach  
und dann müsste er mich wiederlegen.  
Ist ja Christian's Hobby, also insofern kann  
man das auch erwarten.  
Und ich würde sagen, die meisten Serien,

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

die lange leben,  
ziehen den Fokus auf.  
Die beginnen irgendwie klein,  
mit einem relativ engen Setting  
und werden dann größer.  
Es kommt noch Welt hinzu, es kommt noch  
Meter hinzu, es kommt 3D hinzu vielleicht,  
es kommt  
eine offene Welt hinzu  
und ich glaube, es ist schwierig für Serien,  
wieder klein zu werden.  
Also im Scope runter zu gehen,  
was vorher noch die ganze Welt war,  
nur noch eine Stadt oder so was, passiert  
schon auch.  
Aber es ist, glaube ich, sehr viel schwieriger,  
wenn Sie das nicht irgendwie kompensieren,  
diesen Move des Kleinerwerdens.  
Und ich habe das Gefühl, VR  
macht Spiele kleiner aus technischen Gründen  
auch einfach von der Beherrschbarkeit her  
und so. Und das widerspricht  
dem  
Fortsetzungsgefühl einer Serie,  
weswegen sich Alex auch null anfühlt  
wie Half-Life 3,  
sondern halt wie so ein Seitenzweig,  
wie schön das ist.  
Also ja.  
Es ist ja auch ein Seitenzweig.  
Stell dir mal vor, es wäre Gordon Freeman gewesen,  
es wäre Half-Life Gordon gewesen.  
Aber du hast recht also, ich will dir nicht widersprechen.  
Du hast mir geholfen, meine Gedanken zu ordnen.  
Ich finde das  
eine gute Beobachtung des Serien,  
die langlebig sind und relevant sind,  
den Fokus aufmachen, die dann zu Universen  
werden.  
Und ich würde sagen, die Langlebigkeit  
hängt nicht von irgendeiner Technologie ab,  
sondern hauptsächlich von der kulturellen Relevanz.  
Ist es vorstellbar,

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

dass wir irgendwann mal eine Zeit geben wird ohne Starboss.

Wo Starboss vergessen ist, sozusagen.

Selbstverständlich ist das vorstellbar.

Da müsste vielleicht irgendeine große Umweltsung oder Katastrophe passieren oder sowas.

Es ist doch nicht gegeben,

dass Starboss eine kulturelle Relevanz hat für alle Ewigkeit.

Das bestimmte Standpfeile, auf denen das fußt,

und zwar zum Beispiel, dass es eben nicht nur

eine Filmtrilogie ist aus den 70er,

sondern ein ganzes Universum,

in dem Medien übergreifend Geschichten erzählt werden können.

Also es ist eine Folie, auf der Geschichten

erzählt werden können, ein Universum

und unter anderem auch in Computerspielen zum Beispiel.

Wir können uns auf der einen Seite fragen,

die Frage stellen, Leben franchise

ist lange. Die dann nicht zwangsläufig

auf ein bestimmtes Medium festgelegt sein müssen.

Und dazu müssen sie wie gesagt eine gewisse kulturelle Relevanz haben.

Assassin's Creed zum Beispiel ist jetzt keine richtig tolle Franchise. In dem Sinne ist das ein Universum.

Für mich sind das immer noch, das ist vielleicht der Probleme von Assassin's Creed.

Das ist halt so punktuell, diese einzelnen Spiele sind.

Aber irgendwie kein großes Universum.

Und ich würde denken, dass wir uns

das vermutlich zu klein denkt,

wenn man sich fragt, wird ein Assassin's Creed

auf der nächsten oder über nächsten Konsolengeneration

noch relevant sein. Ja, vielleicht

das wird sich in Abhängigkeit von der Technik entwickeln.

Es gibt ja ständig

technologische Neuerungen bei der

Darstellbarkeit, bei der Bedienung

und so was. Wenn sich die Konvention ändern,

ändern sich die Spiele. Die kulturellen

Leitplanken ändern sich auch übrigens.

Wenn wir heutzutage

TV-Serien, Spiele,

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

Filme aus den 80ern,  
70ern angucken, dann sind die cringe  
für die junge Generation.  
Weil sich die kulturellen Normen geändert haben.  
Und deswegen kann sowas auch immer wieder  
für neue Generationen immer wieder neu erfunden werden  
und neu angepasst werden. Das ist auch Teil der  
Langlebigkeit. Aber vor allen Dingen reden wir hier über  
jetzt mal unermöglich keine  
von der Franchise reden wir auch über  
das Spielen an sich, wo die Computerspiele  
ja auch nur einen Ausdruck sind.  
Und meine Eltern zum Beispiel sind in einer  
Ehre aufgewachsen, wo es keine Computerspiele gab.  
Für die war das vermutlich unvorstellbar,  
dass ihre Kinder mal vor Computern spielen  
würden, anstatt mit  
den Schafkopfkarten am Tisch, wie man das halt  
so macht. Oder mit Monopoly.  
Und wer weiß denn,  
wie sich das Spielen an sich verändern wird.  
Und in diesem zukünftigen Spielen  
gibt es dann vielleicht noch in  
Assassin's Creed oder in Star Wars.  
Aber das hängt sicher auch davon ab.  
Das schließt sich wieder der Kreis zurück zu meinem  
ursprünglichen Punkt. Das hängt davon ab,  
ob es diese Franchises schaffen,  
irgendwie im kulturellen Bewusstsein zu  
verankern und relevant zu sein.  
Ja oder zufällig einfach wieder ein  
brillantes Spiel machen. Das ist ja auch erlaubt.  
Also kann man einfach ein brillantes Spiel  
machen, dass noch zufällig  
dasselbe Setting hatte oder  
dieselbe DNA wie ein anderes.  
Aber es wird nicht geliebt wegen  
seiner Herkunft, sondern weil es für  
ich meine Theorie ist,  
dass die Elder Scrolls-Serie einfach nur  
eine Kette von Spielen ist, die zufällig  
wiedergemacht werden, weil es so ein Bedarf gibt  
und dass niemand

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

jemals dergafor  
gut fand. Aber trotzdem es  
möglich war, ob Levion gut zu finden.  
Es ist sehr möglich,  
für Levion gut zu finden. Das ist ein gutes Beispiel.  
Wir wissen,  
dass ein Elder Scrolls Sex gearbeitet wird, aber  
keiner weiß, was es damit aufsichert. Wenn wir uns  
jetzt mal vorstellen, dass es eigentlich  
spielmechanisch von seinem ganzen System  
und von dem, was er da macht, eine 1 zu 1  
Skopie von Skyrim ist. Nur halt  
an einem anderen Ort von Tamriel  
und mit der Grafik von heute  
oder von 2024. Würden sich die Leute  
beschweren, wenn sie das Spiel bekommen?  
Ich würde sagen, ganz im Gegenteil, vermutlich  
würden sie es feiern. Ja,  
und das wirft die Frage auf, ab wann ist  
ein Spiel denn zu neu? Was sind denn Neuerungen,  
die einem Spiel eher schaden?  
Also gerade, wenn man auch so in Richtung  
Trends denkt, ich meine, wir haben vorhin  
ein Spiel Talk so viel über die Open World  
gelestert, dass die Open World  
vielen Spielen einfach nicht gut tut.  
Und ich glaube, dass das auch definitiv die  
Wahrheit ist in unterschiedlichsten Genres,  
dass manchmal die Open World als Trend  
oder als Zeitgeist auf irgendwas draufgeklatscht  
wird, aber dem Spiel selbst nicht gut tut.  
Gibt es dann auch andere Beispiele?  
Frage ich mal so provokant.  
Viele  
mich beschäftigt nur gerade  
zuerst, dass  
eigentlich  
ein Elder Scrolls Beispiel  
ist ein sehr gutes,  
weil es ja aber eigentlich wieder liegt,  
was Kunda vorhin gesagt hat,  
immer eine Fortsetzung,  
weil bei einem... Das ergänzt das mehr,

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

würde ich sagen.  
Ich helfe dir ein bisschen, deine Gedanken  
zu ordnen, weil in Elder Scrolls 6  
wäre selbst dann  
eine gefeierte Fortsetzung,  
hoffentlich vielleicht, keine Ahnung,  
wenn es das wiederbringt,  
wie es Chris gesagt hat, was wiederbringt,  
ja, komplett. Also,  
das ist ja genau das, dass man jetzt Angst davor hat,  
dass Starfield zu viel  
an der Bethesda Formel runddort  
und zu viel anders macht, wenn man sich fragt,  
Skyrim war doch super, wie es war,  
macht doch einfach noch mal Skyrim.  
Aber das heißt ja dann eigentlich,  
Leute,  
und jetzt aber wichtige Einschränkungen,  
die die alten Teile kennen,  
wollen doch überhaupt nichts Neues.  
Sie wollen das,  
vielleicht das Kondensat dessen, was  
ja cool war.  
Baldur's Gate ist auch ein schönes Beispiel,  
es war gar nicht klar, dass es kleiner ist,  
aber ich nie so empfunden. Aber wenn du das sagst,  
glaube ich dir das.  
Und klar, wenn du es halt einfach besser füllst  
mit coolen Geschichten oder mit besseren Geschichten,  
als du sie erlebt hast im ersten Teil,  
wo du schon dachtest, oh, es ist ja toll hier mit meiner Gruppe,  
die es nicht braucht, die Ultima 8, aber hey,  
sie ist da, mit der irgendwie schöne Geschichten zu erleben.  
Aber im zweiten Teil ist es auch viel geiler,  
wenn ich dann in der Kanalisation dieses Ufo  
finde oder mit einem Beholder diskutieren kann  
oder die Gedankenschinder mich gedankenschinden  
und was weiß ich, oder ich meine eigene Burg  
besitzen kann als Paladin  
oder meine eigene Druiden Hein oder whatever.  
Also noch viel toller Erlebnisse,  
die man machen kann.  
Das ist ja jetzt keine Neuerung

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

im technischen Sinne, es ist keine Neuerung,  
was das Gameplay angeht.  
Es ist einfach nur das, was den ersten Teil  
schon cool gemacht hat,  
verdichtet sozusagen.  
Und ich möchte  
bei der Bethesda Formel dazu sagen,  
dass das einfach ein Genre ist,  
von dem es verdammt wenig Spiele gibt.  
Und ich bin nicht sicher,  
ob die Bethesda Formel so geliebt ist,  
weil jeder hat ja seine Issues,  
auch mit einem brillanten Spiel wie Skyrim,  
das ich total geliebt habe.  
Da ist ja richtig viel Scheiße dran,  
also immer ehrlich.  
Zum Beispiel der komplette Kampf.  
Aber es gibt so wenig Spiele,  
mit diesem Scope,  
mit dieser Größe  
und dieser Fantasie,  
die dazu gehört,  
dass da Bethesda das einfach rausbringen muss.  
Und dann reicht das schon.  
Und ich finde, das zählt nicht so richtig  
als Serienidentität  
oder auch nicht so richtig als Fortsetzung.  
Sie machen halt wieder so ein Spiel mit dem,  
was sie können einigermaßen  
und weil es keine adäquate Konkurrenz gibt,  
spielen das halt alle.  
Das ist ein sehr guter Punkt, die Frage,  
was ist denn eigentlich der Vergleich,  
was ist denn die Referenz  
und wenn es keine richtige Referenz gibt,  
würde ich sagen.  
Wenn du schon die Nummer eins bist,  
warum solltest du dich dann anstrecken?  
Das ist diese Amphivalenz, die wir Jahr für Jahr haben.  
Wir in unserer Kritikerblase,  
sag ich jetzt mal, wenn das nächste FIFA  
oder das nächste Call of Duty rauskommt,  
wo die Presse Jahr für Jahr sagt,

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

ah, jetzt haben sie schon wieder keine Innovation drin.  
Mach doch mal was Neues, das ist doch immer das Gleiche.  
Und dann verkauft sich das trotzdem wie geschnitten Brot,  
weil offensichtlich genügend Menschen da draußen,  
der Meinung sind, dass das genau das ist,  
was sie sich gewünscht haben.  
Und dass sie unbedingt was Großes,  
umweltsendes Neues haben möchten.  
Sondern eine leichte Verbesserung,  
insbesondere eine optische Verbesserung von dem,  
was sie schon gewöhnt sind.  
Oder halt vielleicht auch einfach nur  
eine neue Geschichte erzählt bekommen wollen.  
Jetzt vielleicht mehr in Call of Duty  
und weniger in FIFA,  
als die, die letzte Jahr erzählt bekommen haben.  
Da habe ich aber eine kontroverse These.  
Ich glaube nämlich,  
für mein Gefühl, dass es durchaus auch zur  
Bethesda-Identität gehört,  
und ich glaube,  
dass Skyrim niemals nach 12 Jahren  
noch so groß wäre,  
wenn es besser wäre.  
Es ist jetzt eine wilde These.  
Aber viel von dem heutigen  
Content, der Fan-Liebe,  
den unendlichen Mods, die rausgebracht werden,  
kommen entweder aus einem Wunsch  
der Verbesserung, aus einem, hey,  
hier war irgendetwas nicht perfekt,  
also schreibe ich da eine aufwendige Mod für.  
Oder aus einem,  
dieses Spiel ist so breakable, wenn man weiß,  
dass es einfach Spaß macht, es auf kreative  
Weisen kaputt zu machen.  
Das ist teilweise die komplette Identität  
von gewissen Skyrim-YouTubers,  
die das seit Jahren machen und die immer noch  
neue Wege finden, Skyrim kaputt zu machen  
oder zu Speedrun oder  
anderweitig irgendwie kreativen Quatsch damit anzustellen.  
Und ich glaube fast,

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

dass es durchaus Teil der Identität ist,  
dass Skyrim nicht perfekt ist.  
Das ist aber ein Teil der kulturellen Relevanz,  
die Chris gerade angesprochen hat.  
Weil dieses Gaming-Video, Live-Video,  
ich meine, wir nehmen es im Livestream gerade auf,  
aber ohne Skyrim zu zeigen,  
es tut mir sehr leid.  
Aber das ist ein relevanter Teil der Gegenwartskultur,  
natürlich.  
Also etwas über Video weiter zu verbreiten,  
viral zu verbreiten, das Leute es sehen,  
dann Bock haben es selber zu spielen.  
Deswegen ist ja auch aktuell dieser Trend  
irgendwie zu Sandbox  
und zu diesem emergenten Gameplay  
oder zu so einem Chaos Gameplay  
da oder da gewesen,  
wie in einem Zelda, wo jetzt mehr gesagt wird,  
zu implementieren,  
ihr könnt mit der Physik noch mehr lustige Sachen anstellen.  
Es gibt ja jetzt schon auf den YouTube-Videos  
wie Leute irgendwie die Fähigkeiten  
und die Objekte und sonst was alles  
in Breath of the Wild lustig kombinieren  
und damit komische Sachen anstellen.  
Und jetzt Tiers of the Kingdom baut das ja noch aus  
mit neuen Fähigkeiten.  
Dann kann man noch selber eigene Waffen bauen  
und Fahrzeuge bauen oder Flugzeuge  
und so was in dieser Welt.  
Und ich glaube, das ist halt ein  
zumindest jetzt auf Video bezogen,  
dass man kulturelle Relevanz  
entstehen kann, einfach dann zu sagen,  
ja, ihr könnt halt einfach viel Quatsch anstellen  
und anderen davon erzählen.  
Das ist ein voll guter Punkt.  
Ja, mach mal.  
Ich würde sagen, das ist bei Skyrim  
natürlich Zufall gewesen  
und bei anderen Spielen ist es Teil des Designs.  
Ja, ich würde sagen, bei Minecraft

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

ist es halt Teil des Designs, dass das so ist  
und das hat dann zufällig, war das das perfekte Spiel  
für die Streaming-Revolution  
oder die YouTube-Revolution  
war halt einfach kaputt.  
Und das hat irgendwie gepasst, das stimmt schon.  
Aber es ist eine sehr gute Beobachtung, das stimmt.  
Ja, da schließe ich mich auch an,  
das ist eine wirklich gute Beobachtung.  
Ich überlege gerade, spekuliere gerade so ein bisschen innerlich,  
ob man in Bezug auf die Langlebigkeit  
von solchen Serien dann vielleicht zwei  
Stränge aufmachen kann, nämlich einmal den Strang  
von Spielen, die zur Beschäftigung  
der langfristigen Beschäftigung mit ihnen einladen,  
weil sie kaputt sind  
oder weil sie sehr offen sind, weil sie irgendein Angebot machen,  
dass Spieler mit ihnen lange interagieren können,  
wie Inscriber oder Minecraft.  
Und auf der anderen Seite dann aber  
den Strang von ebenem Call of Duty zum Beispiel,  
dass jetzt keine tiefe  
Interaktion zulässt  
über das Spielerlebnis hinaus,  
jetzt den Multiplayer mal ausgeklammert  
und wo dann aber halt ein Publisher  
wie Activision nachlegen muss.  
Da muss dann aber halt auch wirklich jedes Jahr  
der nächste Teil kommen, damit diese Relevanz erhalten bleibt.  
Ich glaube, Call of Duty  
ist hektische Nostalgie.  
Du bekommst jedes Jahr  
zuverlässig  
das, was dir schon  
die letzten zehn Jahre immer auch jedes  
Jahr Spaß gemacht hat.  
Also es ist einfach  
kompakteren Nostalgie-Zyklen,  
wenn man so möchte.  
Ja gut, es ist ein bisschen überspitzt,  
aber einfach diese  
sagen zu können, hey, ich weiß,  
ich liebe FIFA beispielsweise

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

oder ich liebe Madden oder halt eine Sport-Serie,  
die jedes Jahr rauskommt NBA2K oder wie auch immer.  
Und wenn da ein neues Spiel kommt,  
dann weiß ich, ja, es ist halt wieder  
cooles Basketball, einfach  
in moderner Grafik, cooles Fußball  
spielen, das lege ich mir wieder zu.  
Weil ich mag es halt einfach.  
Und dann sind noch die modernen Lizenzen drin im neuen FIFA  
oder sowas.  
Bei kompetitiven Multiplayer-Spielen  
ist ein Zwang, weil Teile  
der Community umziehen wollen  
und andere dann mit umziehen müssen  
auf das neuere Spiel.  
Oder weil Server abgeschaltet werden  
oder irgendwas. Also da gibt es  
einen Grund von außen  
das neue Spiel zu bevorzugen  
und das neue Spiel damit möglich zu machen.  
Stimmt, stimmt. Bei Counter-Strike  
spielt so einfach seit 10 Jahren  
das selbe Spiel.  
Das ist das selbe Spiel  
und das Vertraute wie beim Call of Duty  
oder bei dem Counter-Strike.  
Das mag auch noch ein interessanter  
oder relevante Aspekt sein,  
wenn wir zu Fortsetzungen wieder und wieder zurück  
hören, die Frage, wie viel  
neuen mentalen Lernaufwand muss ich  
dann eigentlich investieren, um mehr etwas  
zu erschließen. Und wir reden hier immer  
noch über ein Gegenstand  
über ein Medium, das in erster Linie  
zur Entspannung taugt, auch ein bisschen  
den Eskapismus und so weiter.  
Und wo natürlich kann es Spaß machen, neue Dinge  
zu erlernen und zu erleben, insbesondere  
wenn man jung ist. Aber bei Fortsetzungen  
zum Beispiel, glaube ich, spielt das schon  
auch eine Rolle, dass da schon ein Grundstock  
an schon getaner Arbeit drin ist.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

Dass ich schon weiß, ich weiß grundsätzlich wie sich ein Call of Duty spielt. Und zumindest bei mir, wenn jetzt alle Jubeljahre mal ein neues Civilization erscheint, dann ist das immer so eine innere Spannung, die ich da habe zwischen, ah, ich bin gespannt, was sie da jetzt neu machen und ah, Scheiße, hoffentlich muss ich nicht zu viel Neues lernen. Ich will doch, ich will doch mein, ich will doch so wieder reinkommen können und ich will jetzt nicht, dass es irgendwie in Richtung Paradox geht, wo ich erstmal, keine Ahnung, tagelang lernen muss und durch trial and error, durch Scheitern, mir das erarbeiten muss. Und das ist vielleicht auch ein Versprechen, dass Fortsetzungen natürlich nicht brechen dürfen. Dass sie, dass diese Erwartung ist, dass sie schon, dass man grundsätzlich schnell wieder reinkommen sollte in sie. Das Gefühl habe ich gerade mit Pokémon. Also Pokémon ist ja wirklich jetzt in den letzten Teilen nicht gerade besser geworden, das kann man wirklich nicht behaupten. Sie haben stattdessen immer wieder neue Mechaniken hinzugefügt, die teilweise richtig cool waren und dafür alte Mechaniken wieder gestrichen, die vorher cool waren, wo niemand gesagt hat, bitte diese Mechanik. Aber gefühlt können sie nur eine gewisse Anzahl von Mechaniken in die Switch packen oder so, liegt auch an der Switch. Aber sie dachten sich so, ja, wir haben jetzt zum Beispiel ein Pokémon Kamesin und Purpur haben wir jetzt nur auf eine Welt, aber dafür könnt ihr euch nicht mehr umziehen. Na ja, man kann nicht alles haben, ne? Und es ist so merkwürdig, dass sie nicht einfach mal sich ein bisschen mehr Zeit nehmen und nicht ständig ein neues Pokémon raushauen und sich ein bisschen mehr Zeit nehmen, mal alle coolen Mechaniken, die bisher da gewesen sind, in ein Pokémon zu packen. Aber man verzeiht

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

ein Gameplay Loop und man sagt, ja, es ist halt immer noch Pokémon, der macht halt Spaß, ich kenn's halt.

Ja? Ja, es ist wie Mario.

Ja. Und dann Mario Kart.

Noch schlimmer. Ja.

Kennst du halt, ne? Es ist halt lustig auf der Banane ausrutschen kurz vorm Ziel und die blaue Rakete kommt immer dann, wenn man sie nicht brauchen kann.

Aber es heißt halt Mario Kart. Und ja, natürlich ist da Multiplayer Aspekt, das heißt, in der Gruppe ist es dann immer noch mal was anderes und anderes erleben und wahrscheinlich alles, was man in der Gruppe spielt, ist lustiger, als wenn man es alleine spielt.

Aber

Mario zum Beispiel, also die klassischen, also die normalen Mario-Spiele, also nicht Mario Kart jetzt oder Smash Bros. oder so, sondern die Singleplayer Marios, ist eine Serie, die sich mir nicht erschließt.

Auch daran, an die musste ich gerade denken, als Christoph von der kulturellen Relevanz gesprochen hat, weil natürlich hat Mario die kulturelle Relevanz aus der Hölle, weil alle Kinder mit Mario aufwachsen, immer, weil alle irgendwie das auf ihr Nintendo-Konsolen spielen, sind Generationen und es nicht aufhört, sodass inzwischen dieser Mario-Kino-Film Rekorde bricht noch nöcher, weil einfach jeder Mario kennt.

Aber die Spiele sind für mich so belanglos, weil es halt immer nur, ja, sie sind zauberhaft gemacht und natürlich einen hohen Produktionswert und du merkst, wie viel Liebe da reingeht, wahrscheinlich, von Nintendo-Seite, aber ich habe halt null Beziehung zu Mario. Bin nicht mit Mario aufgewachsen. Ich hatte nie Nintendo-Geräte zu Hause, als ich klein war. Mir ist die Figur egal, mir gibt dieses Setting nichts. Es ist nicht so ein Universum

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

daraus entstanden, wie es Christkizziert hat. Also es ist ja, was ist denn die Mario-Law-Gipfel als Pilzkönigreich und Prinzessin Peach, die auch irgendwie ein Mensch ist, als Einzige neben Mario regiert aber ein Königreich aus Pilzen und es gibt Bausa oder ich weiß ja nichts, also es ist mir auch egal. Es gibt schon eine Menge Mario-Law. Ich weiß, dass es eine Menge Mario-Karaktere gibt. Aber ist das ein Universum, wo man sagt, boah, es ist richtig ein Universum. Du hast ja gerade schon das Cardspiel zum Beispiel genannt. Es gibt Rollenspiele Mario-Universum. Es gibt Sportspiele mit Mario. Ja Gameplay-Universum. Es ist ein, ja genau, Spiele-Universum. Ja, okay, das heißt ja. Ja, es ist vor allen Dingen ein Universum für Kinder. Das darf man nicht vergessen. Es ist ja eine Marke, die sich grundsätzlich an Kinder wendet und die leicht erlernbar sein soll. Deswegen kommt sie halt nicht mit, wie der Planet von den Krillen erobert wurde. Das kann man ihnen jetzt nicht vorwerfen, das stimmt. Außerdem hat Super Mario glaube ich recht viel Law. Also seit Super Mario Galaxy existiert da glaube ich einiges an Story. Könnt sie dir auch nicht sagen, aber sie existiert. Okay, du bist mal ein Mario-Law-Podcast. Ja, wo wir uns dann gegenseitig, wo wir so raten einfach, was möglicherweise die Law von Super Mario ist, sagt dann so, ja, es gibt hier noch die eine Rosalina, die hat diesen Stern, glaube ich, ihr Haustier und dann sagst du ja, ich glaube Peach regiert, das Pilz Königreich und sage ich, das könnte sein. Ich

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

hatte halt auf jeden Fall gesagt, Mario ist die Serie, die niemals stirbt. Das ist genau die, ja, so lange Nintendo existiert und es muss glaube ich viel passieren, damit Nintendo nicht mehr existieren würde, auf so einem Geldberg, wie sie sitzen. Ich glaube das, weil es gerade diesen Generationen übergreifenden Aspekt hat, immer jede Generation, die neu nachkommt, hat wieder sofort Mario in der Hand. Kommst du auf die Welt, wird denn Mario in die Hand gedrückt und sieht es und sagt so, ja, lustiger Typ mit roter Latzhose oder so, ist sie rot-blau? Nee, keine Ahnung. Ihr wisst schon, Mario kennt ja doch so ein Charakter, den er als Kind schon hat, kämpft. So, und ich glaube, es geht eh nicht weiter und es ist völlig egal, was es macht, solange es okay, gut gemacht ist, ja, natürlich, wenn es natürlich völlige Grütze wäre, aber... Ja, also Mario ist eine Serie, ich würde ja erstmal sagen, das ist gar keine Serie, ja, sondern das ist, wie Christian so gesagt hat, so eine Art Folie oder Prinzip mit dem immer neue Spiele gemacht werden, also wofür man heutzutage das Wort Franchise hat. Aber ich würde es, also Mario lebt hauptsächlich davon von, ich weiß gar nicht, wie das Deutsch wie ein deutsches Wort wäre, so eine Art Verwaltungertum, so Stewardship, würde man im Englischen vielleicht sagen, ja, weil der Steward dieser Serie so super stark ist und so tolle Sachen macht. Und wenn das jetzt aufhören würde, Nintendo hat keine Lust mehr, macht drei lieblose Spiele, dann glaube ich, weiß ich nicht. Dann wird man sich immer an Mario erinnern,

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

aber man wird sagen, boah, das war eine geile Serie von 1980 bis 2025 und danach.

Es ist schade, dass meine Kinder das nicht mehr erleben können, ich hab noch ein Gameboy von früher, ja, ich kann, das kann mir das gut vorstellen, dass so was ich meine, kein Mensch erinnert sich mehr an Baba-Papa oder an irgendwelche Kinderserien aus den 80ern, die auch mal ziemlich groß waren.

Aber es muss halt immer was nachkommen, jede Generation braucht das wieder neu, sonst ist es einfach mit dem Generationswechsel vorbei.

Das könnte auch ganz gut eine cringige Serie aus den 90ern sein.

Mario.

Es könnte sehr gut sein, dass meine Tochter dann zu mir kommt und sagt, Mario, ihr habt Mario gespielt? Diesen sexistischen Klammteuer mit dem Schnurri? Ernsthaft, das ist durch.

Also weiß ich nicht, so was könnte passieren.

Halt das nicht für Gott-Given so.

Die einzige Serie, die immer bleibt das FIFA. Ah nee, sie haben mir die Lizenz verloren. Dann nicht mal mehr das. Sports FC wird ewig leben.

Solange es den Fußball gibt.

Nichts hat zwangsläufig bestanden.

Deswegen ist es, glaube ich, auch so schwierig, so was langfristig aufrechtzuerhalten. Das hat ja ein Aspekt, der da auch mit rein spielt, ist das Vertrauen von den Spielern, von den Konsumenten, die Loyalität, die man zu einer Serie aufbaut, weil sie ein gewisses Versprechen im Gegenzug macht. Und das ist schon etwas, was Nintendo mit seinen Serien fast durch die Bank sehr gut macht, insbesondere mit Mario, dass du halt relativ blinden

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

Mario-Spiel kaufen kannst. Und es wird schon okay sein. Es wird nicht nur okay sein, es wird schon gut sein. Kannst du einen blinden Zelda kaufen und es wird ein gutes oder sehr gutes Spiel sein. Also Nintendo liegt da zurecht ja auch groß und wird darauf sicherzustellen, dass das der Fall ist. Denn wir sehen ja, wenn das nicht der Fall ist, wie schnell dann Vertrauen verloren gehen kann in so eine Serie. Ja und dieses inherente Versprechen von den großen, bekannten Produkten, von den großen, bekannten Serien ist ein ganz wichtiger Punkt und der muss natürlich Fortsetzungen müssen das erhalten. Dieses ganze Gefühl von wer weiß, ob unsere Kinder das noch mal spielen können, passt ganz gut zu unserem letzten Thema, zu dem wir noch driften können, nämlich die Remakes, die wir vorhin schon kurz angeschnitten haben. Und da hast du ja schon einen spannenden Punkt genannt, Chris, nämlich, dass die Technik nicht nur ins heutige übersetzt werden muss, sondern auch irgendwie ein Gefühl transportieren muss. Wenn zum Beispiel die Technik damals bahnbrechend war, dann muss sie eben für heutige Verhältnisse bahnbrechend sein und nicht einfach nur ein bisschen besser aussehen. Was ich aber vor allem spannend finde ist, dass meine Theorie ist, dass gar nicht jedes Spiel sich für ein Remake überhaupt noch anbietet. Ich glaube, es gibt viele Spiele, die absolute Wert sind, Remake zu werden, weil sie bis heute einzigartig sind und weil sie bis heute irgendwas machen, was noch kein anderes Spiel wiedergemacht hat, wo ich sage ja, das möchte ich nochmal erleben und es auch nochmal zugänglich machen, überhaupt mit der Systeme und für Leute, die sich zu schade sind, irgendwie in alter Grafik zu spielen.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

Und dennoch gibt es Spiele, und da sage ich jetzt wieder was Kontroverses, wo ich nicht glaube, dass dann Remake überhaupt Sinn ergeben würde.

Und ich traue mich jetzt zu sagen, für mich wäre das Half-Life.

Weil Half-Life ist vor allem deswegen groß, weil es damals sehr, sehr viel zum ersten Mal gemacht hat.

Und klar, wenn man damals selbst Half-Life gespielt hat, ich habe es damals natürlich nicht gespielt, dann vermutlich weiß ich nicht, was ich da gemacht habe, jedenfalls nicht Half-Life gespielt, Mario gespielt wahrscheinlich. Jedenfalls möchte ich darauf hin aus natürlich für die Leute, die damals Half-Life gespielt haben, für dir das noch diesen Nostalgie-Faktor, aber wenn jetzt nochmal jemand Half-Life spielen würde, der würde ja nicht sagen, oh krass, das ist zum ersten Mal ein richtig guter Story-Shooter, der hat und so, nee, das gibt's ja schon, das macht's ja nicht mehr zum ersten Mal.

Aber da müsst ihr mehr als Half-Life-Experten natürlich jetzt widersprechen.

Also es ist eine gewagte These, würde ich sagen. Ich hatte gesagt, wenn einer von diesen frühen Shootern überhaupt in Frage käme, für Remake dann am ersten noch Half-Life, wenn wir, also ich bin voll bei dir, Seraldeen, wenn du jetzt zum Beispiel Doom gesagt hättest. Und wir sehen ja, dass die in der Doom-Serie, in der Historie, sich der anderen Spiele bemüht hat, wobei das stimmt nicht. Doom 3 ist ja so eine Art Remake vom ersten Doom, aber das ist ein völlig anderes Spiel, weil das erste Doom, also vom Story-Ramen und so was, aber das erste Doom, das ist ja eine Tech-Demo

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

mit Monstern drin, also einen Remake, wo man sich sagt, wir nehmen das, dieses Level, diesen Inhalte und versprachen das in der Zeit gemäÙes Gewand, das wäre tatsächlich völlig sinnlos. Und da lässt sich dieser Essenz von dieser Faszination, die Doom damals hatte, anfangen. Half-Life dagegen ist ja schon so weit fortgeschritten in dieser Historie der Ego-Shooter, dass das schon Elemente rausgebildet hat, die eine Daseinsberechtigung über die reine Technik hinaus ihm gewähren. Es ist zum Beispiel es ist durchaus ein Story-Shooter, also es zählt durchaus eine Geschichte. Es beginnt ja mit dieser berühmten Sequenz, wo wir erstmal in die Anlage hinein fahren, die immer noch gut funktioniert, auch jetzt, Jahrzehnte später, weil sie diese Atmosphäre so gut setzt. Und Half-Life war ein immersiver Shooter, also einer, der auf Atmosphäre gebaut hat, am Anfang ja so richtige Horror-Vibes, wo dann diese Aliens ausbrechen. Und dann ist es stellenweise so eine Fluchtgeschichte und so was. Und das sind alles Dinge, dann kann ich mir wunderbar vorstellen, dass man das natürlich zeitgemäß verändert nochmal aufbereiten könnte. Glaube ich auch. Wisst ihr nicht, warum nicht? Es halten alles ein bisschen tighter, als bei Half-Life 2 oder so, aber kann man schon ganz gut machen. Ich glaube auch, dass man mit dem Gameplay von Doom 2016 in die alten Level gehen könnte, halt in richtigen 3D und so von Doom. Und das wäre auch schon okay. Vielleicht. Meine These wäre, ein Spiel, das kein Remake verdient, verdient auch keine Fortsetzung. Oder umgekehrt.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

Also wenn du sagst, ein Spiel verdient eigentlich keine Fortsetzung, dann braucht es auch kein Remake.

Also Remakes, vor allen Dingen Remakes, sind ja auch vor allen Dingen Remakes mit der Optik.

Und deswegen fällt die ganze Remake logischerweise auf frühe 3D-Spiele.

Weil die frühen 3D-Spiele sehen halt alle scheiße aus.

Das wussten wir damals nicht, tut mir leid.

Aber die sehen halt, also da war halt die Technologie noch nicht so weit.

Und die lohnen sich alle zu Remaken, weil da gab es ja einfach gute Spiele zu der Zeit, die jetzt halt nur unerträglich aussehen und auch nicht mehr spielbar sind, manchmal wegen der Optik.

Und das lohnt sich schon.

Die Frage ist, ob so eine ältere Generation, ob so 2D-Spiele, die halt dann schon auf ihre Art funktioniert haben, ob man da überhaupt noch mal dran gehen muss.

Heutzutage und ob da eine moderne 2D-Grafik da was viel bringen würde.

Oder eine Übersetzung in 3D, Gott bewahre.

Warum ich überhaupt darauf komme, es tut mir jetzt auch total leid für alle, die total wütend geworden sind.

Und auch an alle Black Mesa-Fans da draußen. Es ist auch nicht wirklich mein Genre unbedingt, muss ich sagen.

Aber warum ich überhaupt darauf komme, ist, dass es für mich halt Spiele gibt, die einzigartiger sind in Hinsicht, dass dieses Konzept nicht nochmal aufgegriffen und vielleicht besser oder anders nochmal gemacht wurde.

Half-Life war ja maßgebend

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

und wegweisend für weitere Spiele,  
die es dann nochmal geil gemacht haben  
und die eben auf Half-Life basiert haben  
und auf diesen Erkenntnissen  
basiert haben.  
Da war ja auch eine gewisse,  
wenn ich sagen,  
Gesetzgebung, weil natürlich die Leute immer noch hoffen,  
dass Half-Life fortgesetzt wird.  
Aber da ist einfach eine gewisse,  
ein gewisser Content da, der darauf aufbaut  
und der dann nochmal mehr rausgeholt hat.  
Aber es gibt für mich eben auch Spiele,  
die sind immer einzigartig geblieben,  
die wurden nie wieder so gemacht  
und das sind Spiele für mich, wo ich sage,  
die brauchen vielleicht nicht unbedingt eine Fortsetzung,  
aber die müssen geremaked werden,  
damit sie einfach erhalten bleiben.  
Ich meine, es gibt halt keine  
andere 3D-Echtzeit-Weltraum-Strategie.  
So nischig wie es vielleicht auch ist,  
aber ich liebe es.  
Natürlich sage ich, das muss fortgesetzt werden,  
weil es Krieger sonst nirgends  
und wenn ich das gerne spiele.  
Und ja, für mich, es kann jetzt auch nochmal  
geremaked werden, aber es gab ja schon  
das Remaster und jetzt nochmal ein Remake,  
also irgendwann reicht es dann auch  
oder vielleicht in fünf, zehn Jahren dann irgendwann.  
Aber also völlig richtig,  
würde ich sagen, wenn ein Spiel  
das kann auch wieder sehr individuell sein,  
dir ganz persönlich irgendeinen  
Wunsch erfüllt  
oder etwas gibt, was du halt sehr gerne magst,  
also wenn jetzt Richard Gary  
gesagt, ich mache ein neues Ultima 8,  
in dem Geiste von Ultima 8  
mal ein neues Rollenspiel,  
ja, nämlich  
nicht die Blockchaingrütze, die er jetzt macht,

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

sondern ein neues Ultima 8  
bin ich sofort  
an Bord.  
Du musst nicht mehr springen,  
weil das es faltet,  
aber wenn du um über ein See zu kommen,  
musst du vier NFTs erschaffen.  
Minden.  
Ja.  
Nee, nee, nee, ich kann  
diesen Form verändert,  
dieses Form veränderte Objekt da kann ich  
erschaffen, als NFT.  
Nur ich ist.  
Jedes Objekt von jedem Menschen da draußen  
ändert die Form anders.  
Und alle sind belanglos.  
Wie NFTs halt.  
Ich bin so froh, dass du nochmal Ultima 8  
erwähnt hast.  
Ich werde vielleicht auch, wenn wir das schneiden  
und als VOT rausbringen diesen Talk,  
werde ich vorne einen Hinweis einbauen,  
dass die Leute gerne ein Trinkspiel daraus machen  
können, wenn sie möchten, wann immer du Ultima 8  
erwähnt.  
Das war gar nicht so oft.  
Ja, schon.  
Um das als Abspielpunkt zu nehmen,  
ich würde sagen, dass Ultima 8 ein ganz gutes  
Beispiel ist für ein Spiel, das ein Remake  
ist.  
Weil das ja keine Einzigartigkeit hat,  
die sich aus einer technischen Leistung  
speist.  
Ich würde Charlene insofern zustimmen, als Spiele,  
die hauptsächlich sich in ihrer Zeit definiert haben  
durch eine besondere technische Leistung,  
wie eben ein Doom oder ein Wolfenstein 3D,  
wo man einfach beeindruckt war, so eine  
Spielerfahrung das erste Mal zu haben,  
dass die nicht unbedingt Remake werden müssen,  
weil dieses gleiche Gefühl wird man nicht

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

mehr erzeugen können heutzutage.  
Aber ein werster Liene erzählen das bayerisches Spiel wie ein Ultima 8.  
Das könnte man wunderbar Remaken und vielleicht würde man dann das, was damals das Spiel gewollt hat, aber was seine Bedienung im Weg stand, seine Isometrie im Weg stand, vielleicht wäre das jetzt sogar erreichbar, indem man das mit einem Remake herausarbeitet.  
Also insofern, es muss halt irgendeine Daseinsberechtigung für ein Remake geben und das ist, glaube ich, die zentrale Frage. Wofür macht man denn eigentlich Remakes? Weil man noch die Rechte rumliegen hat und Geld verdienen muss.  
Genau, weil es noch Fans da draußen gibt.  
Ja, im schlimmsten Falle das, aber im besten Falle ist es wirklich die Zugänglichkeit, also man darf hier wirklich nicht vergessen, dass manche Spiele einfach nicht mehr spielbar sind, also wirklich technisch nicht mehr spielbar sind, nicht nur im Sinne von, dass man sagt, oh, das sieht mir aber zu alt aus, sondern dass es die Konsole vielleicht nicht mehr gibt, auf der es spielbar war oder dass es ich als großer Flash-Fan kann sagen, es gibt viele Flash-Spiele nicht mehr, die nur über Flash-Spiele über waren oder das generell einfach PC ist, das nicht mehr darstellen können, was da passiert ist und das wäre für mich der fast schon einzige sinnige Grund, aber ein sehr guter Grund, um Spiele zu remaken.  
Dass sie einfach der Welt zugänglich gemacht werden weiterhin.  
Ich glaube, Remakes zu machen, ist einfach von Mario lernen, dass so einfach wieder auch eine neuen Generation

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

dasselbe  
Spiel gibt, immer und immer wieder  
um eine Serie am Leben  
zu erhalten.  
Um auch eine Marke  
natürlich so im Bewusstsein zu halten  
weil einerseits dann die alten Leute,  
die sie noch kennen und die die alten Spiele noch kennen,  
sagen, oh, das ist ja wieder  
oder auch Sonic, das ist wieder Sonic  
wie früher, weißt du doch wie geil Sonic auf  
Mega Drive war oder so  
und damit halt so ein gewisser Buster  
und die Leute sagen, hey, Sonic lebt,  
das gibt's noch und dann auch  
vielleicht wieder neue Leute dazukommen  
und sagen, oh, das ist ja gar nicht so  
unspannend, dieses Laufen durch Kreise  
und siehst du, ich mag das alles nicht,  
also ich mag weder Sonic noch Mario,  
aber  
vielleicht einfach so zu sagen, okay, ich  
auch da wieder, ich gebe jeder neuen  
Generation wieder  
dieses Spiel, damit sie sich vielleicht  
wieder neu darin verlieben kann, damit  
es auch immer noch weiter am Leben bleibt  
diese Marke, dieses Universum  
das Ding, vielleicht  
vielleicht riech ich auch etwas  
Nein, ich würde mich da voll  
zustimmen und mich anschließen und sagen, es ist der Versuch  
die kulturelle Relevanz  
von einer Franchise, einem Produkt  
zu erhalten, in dem man es in einer  
zeitgemäßen Da-Reichungsform  
dem jetzt nachgewachsenen Publikum präsentiert  
das ist ein bisschen die Frage  
von wen richtet sich dann ein Remake  
also zu einem gewissen Grad sicher an die Leute, die  
damals schon dabei waren, aber da würde ich sagen  
dafür kann man auch das Original spielen  
vermutlich ist es, oder idealerweise

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

ist es schon der Versuch, eine neue Generation für eine bestimmte Spielerfahrung, eine bestimmte Franchise eine bestimmte Marke zu begeistern und sie dadurch, wie gesagt, im kulturellen Bewusstsein zu behalten oder dieses zu erneuern einen neuen Stellenwert zu geben weiß ich ehrlich gesagt nicht wobei ein gutes Beispiel wäre die Resident Evil Remakes die erstens sehr gut gemacht sind aber wo man die aktuelle junge Generation an die alten Resident Evil mit ihrer Tanksteuerung setzt es ist vermutlich die Zugangshürde ist relativ groß gesehen davon sind die auch ziemlich cringy mit ihren Texten und mit ihren echt Weltvideos und so was man sieht aber auch an dem Erfolg von diesen Remakes, das ist durchaus die Resident Evil Reihe ist jetzt natürlich auch eine Marke, die nach wie vor im öffentlichen Bewusstsein ist aber diese Remakes zahlen da auch wunderbar drauf ein und führen also eine neue Generation auch wieder an diese alten Geschichten daran behalten die Marke dadurch auch relevant aber das ist das, das finde ich das interessanteste Beispiel, das ist ja eine Serie die ist noch relevant es gibt aktuelle Resident Evils für die aktuelle Generation und die Serie geht aber zurück und sagt ok, jetzt fällt uns auf Vorteil 4, haben wir schon mal was anderes gemacht hatte die Serie noch eine veränderte Essence die gehört auch dazu und diese alte Essence kann man nicht mehr

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

barrierefrei erleben  
das legen wir noch mal auf und eigentlich  
geben wir an dieser Stelle auch zu, dass halt 2 der beste war  
aber das ist ja...  
dann gehen sie noch mal zurück  
das ist sehr berechtigt  
bei Resident Evil  
aber  
es wirkt wie eine Kapitulation  
es ist doch nur ein Cash Grab  
es ist doch nur zynisch  
nochmal mal ein bisschen Geld einsammeln  
es ist natürlich die beste Teil der Serie  
und es ist ein sehr kompetentes Remake  
also insofern, Gott, werfer den ersten Stein  
aber  
irgendwie finde ich so, weiß ich nicht  
von der Serienführung her  
sie glauben nicht so richtig an die Zugkraft ihrer neueren Teile  
ne, es ist halt Differenzierung  
wenn du sagst halt, hey guck mal  
diese eine Marke, diese eine Serie, dieses Universum  
das ist aber auch wieder Mario  
kann unterschiedliche Schwerpunkte  
starken haben  
in unterschiedlichen Strängen  
die V-Masters sind das eine, da kriegt ihr  
also ich habe jetzt überhaupt keine Ahnung von Rieasis  
aber da kriegt ihr einen guten alten Survival Horror  
und hier sind unsere neuen Rieasis, die sind halt eher so Ego-Perspektive  
und dann gibt es noch die übernächste Riesigeneration  
die läuft auf dem Gehirnchip  
für die ganz hippe Generation  
inzwischen gab es noch 5 und 6 und die waren ganz ruhig  
ja, über die reden wir nicht mehr  
genau, die Action-Rieasis, da riehen wir nicht mehr drüber  
aber einfach so  
ich glaube, das ist ja der Traum  
von jedem Markenbesitzer  
sozusagen, eine Marke zu haben  
auf die man  
in ganz vielen unterschiedlichen Bereichen  
spielen kann

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

die überall stark ist, die alte  
Leute anspricht, die junge Leute anspricht  
die irgendwie  
vielleicht noch einen Sandbox-Ableger hat  
und einen Survival-Ableger  
und die am Ende sogar noch als Shooter funktioniert  
oder als Rennspiel oder als Sportspiel  
oder als Multiplayer-Spiel oder so  
das ist ja der ultimative Markentraum  
ich finde das ganz konsequent  
jetzt zum Beispiel Resident Evil  
die ursprünglichen Spiele nochmal  
neu zu machen und wieder aufzulegen  
obwohl die Marke weiter existiert  
und parallel andere Titel rauskriegen  
Nein, weil, das ist die Bedingung dafür  
naja, es könnte auch eine Hose sein  
wenn die Serie tot ist, kannst du es auch nicht remake  
ja, ganz genau  
jetzt mach doch mal ein Ultima-Remake  
von Ultima 7, bester Teil  
viel Glück  
das soll es nicht ein Silent Hill-Remake geben  
aber das wäre ja das Beispiel  
von einer Serie, die im Endeffekt tot ist  
und die trotzdem aber wieder beliebt werden könnte  
aber mein Punkt ist, ich glaube  
dass solche großen Franchises  
gerade die bekannten Franchises  
und die aktuell einen Ursprungsmythos haben  
das Original, das worauf sie zurückgehen  
also du kannst über The Mandalorian  
in Star Wars in das Universum einsteigen  
und wirst früh oder später aber  
auf die Original-Trilogie  
die Filmtrilogie kommen als  
den Ursprung, da wo alles herkommt  
das muss immer zugänglich sein  
das ist wichtig, dass dieser Ursprungsmythos  
gepflegt wird  
und dass der auch für neue Generationen erlebbar ist  
dementsprechend muss er erneuert werden  
und das ist bei Spielen schwieriger als bei Filmen

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

die Filme klar digital neu aufbereitet  
und so weiter, aber grundsätzlich  
kannst du die heute noch so anschauen wie damals  
bei Spielen haben wir diese schon genannte  
Barriere, diese Zugangshürde  
die müssen dann im Zweifel halt vielleicht neu aufbereitet werden  
ja  
kein Mensch weiß mehr, dass es feinde Fantasies  
vor Teil 6 gibt  
gut, das passt  
passendes Gegenbeispiel, dann muss man halt  
gleich mit Teil 6 an  
wir müssen mal Remakes her, weitestgehend vergessen  
er hat doch niemand Lust drauf, die zu Remake  
aber hat die Square die nicht auch alle neu rausgebracht?  
wenn in 30 Jahren  
fertig sind mit dem Remake von Final Fantasy 7  
dann kann man ja weiter zurückgehen  
mit der Geschichte  
zwei Dinge, lassen mich heute  
nacht ruhig schlafen  
ich hab gesehen, dass immerhin zwei Leute im Chat  
haben, dass Half-Life kein Remake braucht  
das ist die eine Sache die mich ruhig  
schlafen lassen wird und das andere ist  
dass wir uns zumindest darin friedvoll  
einen können, dass Resident Evil 2  
der beste Teil der Reihe ist  
damit wir heute zumindest noch friedlich  
auseinandergoehen können in diesem  
wunderschönen Talk den wir heute gemeinsam hatten  
vielen Dank, leider ist unsere Zeit schon um  
ich würde eigentlich gern weiter talken  
aber für alle die sich zum Beispiel für das Resident Evil Thema  
noch interessieren, die können direkt nochmal den Talk  
von gestern als VOD schauen  
mit einem Horror Talk  
wo ich zusammen mit Colin von RBTV  
und mit Micha von Inc.9 über genau dieses Resident Evil Thema  
gesprachen habe  
also ihr könnt euch in einem unendlichen Loop  
fangen diese beiden Talks immer und immer  
wieder als VOD zu gucken

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

auf Gamestard Talk und das ist ja auch was Schönes  
ja, das klingt gut  
wie Mario ist es dann  
wie Mario, richtig  
richtig  
ich möchte mich bei euch bedanken, danke schön Micha  
natürlich, danke schön  
Chris, es war wunderschön mit euch wie immer  
und mehr von euch beiden  
findet man natürlich in eurem  
fantastischen Podcast They Forever  
und vielleicht auch irgendwann das Podcast  
Let's Play von Chris und mir zu Witcher 3  
außer ich habe es mir jetzt verschärzt  
ich bin nicht sicher, habe ich es mir verschärzt mit der Half-Life Sache?  
Nein, überhaupt nicht, es darf ja auch ein bisschen kontrovers sein  
ist gesetzt das Projekt  
sehr gut, sehr gut, das machen wir  
haltet die Augen offen danach  
und mehr von Micha  
findet ihr natürlich  
im Podcast aber auch auf unserem  
neu gegründeten YouTube-Kanal Gamestard Talk  
wo ja alle unsere Podcasts auch nochmal  
als Videotalks findet und da sind schon einige  
wunderschöne dabei und da werdet ihr auch  
alle Talks von diesem Festival nochmal  
als VOD finden  
außerdem findet ihr mehr von uns beiden  
auch ganz persönlich  
physisch anwesend  
auf dem Geekfest 2023 in München  
da werden wir am 28. und am 29. Juli  
auf der Bühne stehen  
mit dem Gamestard Podcast und da würden wir uns  
natürlich sehr freuen euch live zu treffen  
wenn ihr Lust habt  
und damit verabschiede ich mich schon mal von allen  
die uns als Podcast hören  
oder als Video, als VOD zuschauen  
und sage, vielen Dank, dass ihr da war  
Freut ihr euch auch so auf den Winter?  
Auf weiße Palmenstrände

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4, Zelda, Remakes: Wie neu darf ein Spiel sein? - mit Stay Forever

sonnige Temperaturen und  
türkisblaues Meer?  
dann auf nach Aida  
denn bei uns wartet ein Winter voller Sommer  
zum Beispiel bei einer Kreuzfahrt  
mit Aida Perla durch die Karibik  
erlebt gemeinsam traumhafte  
Naturparadiese, romantische  
Sonnenuntergänge und karibisches Flair  
genießt die pure Entspannung  
an den schönsten Orten der Welt  
und erlebt die grenzenlose Vielfalt an Bord  
alle Infos im Reisebüro und auf Aida.de  
Kennst du schon Crimetime?  
Das ist der neue Lieblingstv-Sender  
für alle Krimi-Fans  
Hier siehst du 24.7  
deine liebsten Krimi-Klassiker  
und jede Menge Serien und Filme  
von Thriller bis Mystery  
also garantiert Spannung pur  
Crimetime ist ab sofort frei empfangbar  
über Satellit