

[Transcript] GameStar Podcast / Die große Remake-Flut: Wo soll das enden?

Dieses Jahr habe ich Geld gespart und für mein Auto nur drei Sommerreifen gekauft.
Besser bei ATU 4 Reifen kaufen und trotzdem sparen.
Denn nur bis Samstag 22. April gibt es zusätzlich 21 Euro Gutschein auf deinem nächsten Einkauf.
Bei Auto besser.
Alle Aktionsbedingungen auf atu.de
Hallo und herzlich willkommen.
Ich bin Geraldine Reimagined, Rewritten, Reinforced und Revolution, die Remake-Version von Geraldine.
Mich gibt es mit mehr Kantenblättung, Raytracing und natürlich einem zusätzlichen Bonus-Level.
Und ich bin heute hier, um für euch live von der Cactus in Leipzig über die große Remake-Welle zu sprechen.
Resident Evil Final Fantasy Diablo II, Crash Bandicoot, WoW.
Nichts und niemand ist mir sicher vor der großen Grunderneuerung.
Und weil wir heute darüber sprechen wollen, ob das eine gute Sache ist und wo das noch hinführen soll,
habe ich eine extrem kontroverse Runde zusammengestellt.
Sie besteht aus mir, die Remakes superfindet, aus dem lieben Dennis von der GamePro, der Remakes superfindet
und aus der fantastischen Elaine von der GamePro, die Remakes zumindest meistens okay findet.
Also herzlich willkommen, schön, dass ihr da seid.
Ja, hallo.
Wenn es nicht kontrovers genug ist, dann rede ich mit Dennis einfach weiter über Dragon Age Origins und dann wird es schnell kontrovers.
Dann wird es ja sehr schnell kontrovers, ja.
Aber wir sind heute hier, um über Remakes zu sprechen und deswegen fangen wir ganz am Anfang an,
weil viele ja immer noch verwirrt sind, vor allem heutzutage verwirrt sind, wo es nicht mehr nur noch Remakes und Remaster gibt,
sondern auch noch Reimaginings und Reboots und diverse andere Rees.
Was genau macht denn ein Remake eigentlich aus?
Ja, also das Ding ist auch oftmals sehr schlecht kommuniziert.
Also wenn man bei manchen Entwicklern so guckt, dann wird es zwischen Remaster und Remake wild hergeworfen
und beim Remake ist es eigentlich ganz einfach, du nimmst einfach, du baust ein Spiel komplett von neu auf.
Also da ist nichts mehr vorhanden, außer eben der Gedanke von früher, dass du das Spiel eben nachbauen möchtest
und beim Remaster ist es eben so, da nimmst du eben vorhandenes und machst eine bessere Auflösung rein,
machst eine schönere Frame Rate rein, ist eben auch nicht so aufwendig und Reboots,
da gehen wir da wieder davon aus, dass quasi der Grundgedanke vom Spiel da ist, aber das Spiel auch andere, die gehen kann.
Also viel wirst du wieder erkennen, viel ist aber auch nicht und genau.
Ja, wir wollen ja heute auch ergründen, ob Remakes eine gute Sache sind und warum es Remakes

[Transcript] GameStar Podcast / Die große Remake-Flut: Wo soll das enden?

überhaupt gibt und wo das hinführt

und da können wir ja mal mit der Frage anfangen, was sind denn mögliche Gründe für Remakes, positive wie negative?

Positive wie negative Geld.

Ja, das wäre also.

Klar, also ich meine, es gibt eigentlich ein Haufen positiver Gründe auch für Remakes, was auch ich als leicht skeptische Person sagen kann.

Also allein schon spiele halt Zuganglicher zu machen, die einfach, die man zum Beispiel wo es keine Konsolen mehr gibt,

keine Plattformen aktuell, auf denen man die spielen kann oder wo man dann irgendwo eine alten Game Boy Color zu Hause rumliegen haben muss.

Das ist natürlich so mit dem Gedanken Game Preservation einfach Spiele zu erhalten oder halt auch einem neuen Publikum zugänglich zu machen,

die vielleicht nicht die wunderschöne 2D-Pixel-Gravik mehr spielen wollen und einfach das nicht anerkennen können.

Ja, auf jeden Fall. Und das ist auch die Perspektive, aus der ich es meistens erlebe, weil die meisten Remakes,

die für mich gemacht sind, weil sie irgendwie zu rein gehören, die ich ohnehin schon gespielt habe und liebe,

die mag ich extrem gerne, weil ich es einfach schätze, diesen Gedanken zu haben,

dieses Spiel könnte irgendwann aussterben, weil einfach die Konsole irgendwann ausstirbt,

auf der es mal stattgefunden hat oder auch selbst die PC-Technik irgendwann ist einfach nicht mehr zuläs, das zu spielen.

Und es geht ja nicht nur darum, dass man das Leuten zugänglich macht, die vielleicht sagen, ich gebe mir doch heute nicht mehr Gothic-Gravik,

sondern ich kann vielleicht Gothic irgendwann wirklich nicht mehr spielen.

Und es gibt so viele Spiele, die einzigartig geblieben sind und die immer noch so toll sind, dass es echt schade wäre,

wenn sie nicht einfach nochmal genauso kommen würden.

Aber ich sehe auch, dass es durchaus halbherzige Physikofremakes gibt und auch noch andere Gründe, die da wären.

Aber bevor wir ganz weggehen von den Positiven ründen, weil du hast eben noch was Interessantes genannt,

nicht mehr spielen können, weil da auch einfach ein Accessibility-Gedanke hinterstrecken kann.

Also hier zum Beispiel, The Last of Us Part 1 ist natürlich so ein sehr, sehr gutes Beispiel für...

Es war schon ein Spiel, das hatte schon viele bei ihrer Freiheitsoption

und dann haben sie aber nochmal drauf gelegt und nochmal nachgespielt.

Und dieses Spiel halt zugänglich, habe ich noch mehr Leute gemacht.

Das ist eigentlich ein großartiger Gedanke für welche, die halt auch das Original aus den Gründen nicht spielen können,

obwohl man das noch auf allen Plattformen, also auf allen Playstation-Plattformen theoretisch spielen kann.

Ich glaube, da ist bei ihr das Problem gewesen, dass du quasi das Spiel vor wenigen Jahren original hattest.

[Transcript] GameStar Podcast / Die große Remake-Flut: Wo soll das enden?

Ich glaube, es war ja 2013, danach kam das Spiel Master raus.
Und dann bringst du eben direkt danach nochmal einen Remake raus.
Und dann denkst du dann so, okay, das Spiel habe ich jetzt schon vor fünf Jahren schon mal gekauft und generell die Leute, um die sich für Interessiert haben, das ist jetzt nicht so, dass du vor 20 Jahren ein Spiel hattest, du kamen mit sich mehr dran.
Das ist eine ganz neue Zielgruppe, sondern du hast quasi die gleichen Leute, die das Spiel dann größtenteils nochmals kaufen und dann vor allem 80 Euro für so ein Spiel ausgeben oder 70 Euro.
Und das ist eben schon sehr, sehr viel nicht.
Ich verstehe da auch voll im Punkt, wenn man sagt, hey, es ist eine beliebte Funktion, reinzubringen.
Richtig coole Sache, aber dann könnte er auch genauso gut mit dem Patch einfach machen für die alte Version.
Und das ist auch so ein Punkt, wo ich sehr, sehr viel gespalten bin, weil auf der einen Seite das Spiel ist technisch und generell audiovisuell wirklich eine Bombe.
Also es gibt kaum ein Spiel auf Konsolen, das schöner aussieht.
Aber auch gerade beim Gameplay, wo man gedacht hätte, vielleicht hätte sie dann auch ein bisschen nachlegen können.
Das Ganze noch ein bisschen mehr modernisieren können.
Aber da haben sie dann eher gesagt, nee, das lassen wir dann so und machen eher so ganz, ganz kleine Feinheiten.
Aber was jetzt auch nicht merklich vom Remaster oder auf dem Original unterscheidet.
Und da kann ich dann schon verstehen, wenn man sagt, ja gut, nur für die jetzt ein bisschen bessere Grafik.
Also die Grafik ist viel besser, gerade wenn man es im Vergleich sieht.
Aber es fällt eben nicht so auf, weil es trotzdem ein PS4-Spiel ist oder eben ein PS3-Spiel, was in Ende der PS3 eher herausgekommen ist.
Und daher, das ist so ein bisschen der Zwischenpunkt, wo man so überlegt, es wirkt so ein bisschen komisch, weil man muss ja auch sagen, die Hintergründe sind ja auch klar.
Da hast du noch was Part 2s rausgekommen.
Du willst Part 1 quasi auf den gleichen Stand bringen und willst das Ganze nachher noch bestens noch in einer Collection wahrscheinlich verkaufen in einem Jahr.
Und das wirst du dir als Käufer-Käuferinnen eben auch denken und sagen, es wirkt schon ein bisschen, als ob man hier nochmal ein bisschen Geld mitnehmen möchte.
Und vor allem wenn dann auch, das zwar noch nicht offiziell, aber gerade so Horizon Zero Dawn, was ja quasi auch nochmal neu aufgelegt werden soll, war es auch irgendwo verständlich ist, weil Horizon United nochmal besser aussieht und die beiden Spiele dann irgendwo auch zusammengehören.
Aber das Spiel ist ja dann nochmals jünger und sollte das dann irgendwie im nächsten Jahr als Remake rauskommen.
Ich glaube, dann wird die Diskussion nochmal ein bisschen größerer sein.

[Transcript] GameStar Podcast / Die große Remake-Flut: Wo soll das enden?

Ja, ja, ja, ja.

Es ist halt auch, irgendwo ist es so ein bisschen, es geht ja viel, viel mit Remakes auch einfach auf diese Nostalgie.

Also Leute haben einfach diesen Gedanken daran, hey, das war super damals, ich habe das geliebt. Und wenn sich jetzt heute nochmal spielen würden, das Original, das einfach viel, ja, dass sie merken, okay, da ist viel Verklärtheit auch dabei.

Das sind viele Mechaniken, die nicht mehr modern sind.

Und dann bringen sie halt ein Remake rein.

Und Leute haben schon irgendwie schon Gefühle dafür.

Die haben das noch nicht mal gespielt, das ist Remake.

Und die haben schon Gefühle, die sagen schon so, ach ja, damals dieses Spiel brauch ich jetzt.

Das muss ich mir jetzt holen.

Dann hast du quasi schon mal garantiert irgendwo so ein Grundwert von Leute wollen dieses Spiel erstmal, obwohl die das noch gar nicht kennen.

Also einfach diese Nostalgie mitnehmen und abgreifen.

Ist ja auch viel, viel dabei bzw. dann einfach so frei nach dem Motto, lieber was Altes nochmal machen, was garantiert gut ankommt, als etwas Neues machen.

Ja, das stimmt.

Das hat auf jeden Fall zwei sehr gegensätzliche Seiten.

Noch dazu kommt, dass für Last of Us natürlich niemand Nostalgie empfindet, weil es ein neues Spiel ist.

Was die meisten ohnehin schon gespielt haben.

Die einzigen, für die das wirklich interessant war, ist, dass sie damit ja dann direkt den PC-Port gemacht haben.

Und ausgerechnet der war dann nicht so gut, als er rausgekommen ist.

Und da verstehe ich, dass Last of Us dann vor allem ein Remake ist, was sehr, sehr kritisch beäugt wird.

Und wo die Leute sich fragen, warum war das nötig?

Ich kann es aus meiner Perspektive sagen, ich bin auch ein riesen, großartiger Last of Us Fan von damals.

Ich habe es halt auch gespielt.

Und klar, in den ersten Sekunden denkst du, boah, es sieht toll aus.

Und klar, hast du immer noch ein paar zwei Implik, wo es jetzt auch nicht merklich unterscheidet. Aber dann spielst du es eben eine Stunde.

Und wenn du das Spiel schon so oft gespielt hast, vor ein paar Jahren erst, fragst du dich auch so, für was soll ich es denn jetzt wirklich noch weiterspielen?

Weil alles von Story, vom Gameplay, ist eben bekannt.

Und das große Problem ist eben auch, dass auch keine zusätzlichen Inhalts dabei sind.

Also hätten Sie jetzt gesagt, wir bringen ein Remake raus und bringen doch mal ein Left Behind 2.0 raus.

Dann wäre wieder so Punkt gewesen für mich, wo ich sage, ey ja cool, da ist ja noch was.

Und das kommt vielleicht auch nicht ganz im Schluss, sondern vielleicht eine Vorgeschichte dazu.

Da gehe ich noch mal rein.

Aber das ist so ein bisschen, wir haben das gleiche halt nochmal entschickt,

mit ein paar coolen Zusatzfunktionen dabei.

Ja, das ist wahr.

Du hast natürlich mit der Nostalgie, Elin, auch was superwichtiges angesprochen, weil auch das positiv, weniger positiv sein kann.

Es ist einerseits was total schönes, wenn tatsächlich Leute sich an so ein Projekt setzen, die selber Leidenschaft für ein altes Spiel haben und sagen, wir wollen dieses Spiel.

Ich weiß, es ist was, was sehr, sehr oft mittlerweile inflationär die Formulierung genutzt wird, aber wir wollen das Spiel nochmal so rausbringen, wie wir es in Erinnerung hatten.

Und es dem Leuten einfach nochmal zur Verfügung stellen, wo Leuten, die es damals gemocht haben, als auch Leuten, die es einfach noch nicht genießen konnten.

Und das ist ein total nobler Gedanke.

Aber wenn man irgendwie davon ausgeht, dass Leute diese Nostalgie ausnutzen, um einfach Verkäufe zu machen, statt irgendwie was Neues zu bringen.

Und das kann man ja auch nicht ewig machen.

Also mittlerweile sind ja wirklich viele von den besten Spielen, die im Jahr rauskommen, Remakes in irgendeiner Form von einem Teil.

Wenn irgendwann nur noch Remakes kommen, dann nennen natürlich irgendwann nichts mehr, außer die Remakes dann irgendwann wieder Resident Evil 1.

Dafür wäre ich offen übrigens.

Das ist Resident Evil 1, finde ich okay, wenn das nochmal Remake wird.

Noch ein Remake?

Ja.

Das Reimagining Remake?

Ja, das Re-Remake.

Das erste Remake ist mittlerweile alt genug, also wesentlich älter als The Last of Us zum Beispiel, um auch noch mal ein Remake zu werden.

Es wird ja langsam Zeit, offensichtlich.

Also ich meine, das ist mehr als zwei Jahre alt, es muss mal wieder.

Also wirklich, es ist mittlerweile auch einfach alt.

Aber da sind wir auch direkt schon bei Resident Evil,

was ja mittlerweile wahrscheinlich die meiste Remake-Reihe überhaupt ist.

Und für mich und für viele andere ist Resident Evil 2 vor allem

und jetzt auch Resident Evil 4 ja ein absolut krasses Beispiel für so müssen Remakes aussehen.

Also ich war geflasht von Resident Evil 2 von dem Remake,

weil für mich hat das die perfekte Balance geschaffen aus.

Es ist ein perfektes Remake für alle, die es original gespielt haben

und es ist aber auch ein perfektes eigenständiges Spiel

und bringt genug neue Sachen und Überraschungen.

Aber ist halt im Herzen und im Kern immer noch das Original-Spiel in so vieler Hinsicht?

Es ist wirklich eine Blaupause auch, wie man Remakes finde ich machen sollte,

weil du legst dieses Spiel ein und hast schon das Gefühl von früher,

aber du weißt auch genau, dass du hier was Neues spielst.

Also es ist halt nicht, weißt nicht immer was, was da kommt,

[Transcript] GameStar Podcast / Die große Remake-Flut: Wo soll das enden?

vielleicht gibt es noch mal da ein paar neue Story Beats, aber alleine durch die ganze Aufmachung sieht einfach auch super gut aus. Das haben sie halt auch drauf.

Ich meine jetzt gerade bei Resident Evil 4 klar, da gibt es auch gerade auf Kontrollen noch ein paar sehr schöne Sachen, gerade auf Xbox und so weiter. Aber generell ist das schon sehr, sehr hochwertig produziert. Du merkst das da Leute dran sind, die sich wirklich Gedanken gemacht haben, zum einen eben die Fans von früher abzuholen.

Also bei mir war es bei Resident Evil 2 damals auch so. Ich habe gesagt, boah, brauchst du da unbedingt ein Remake zu, aber als ich gesehen habe, was da draus geworden ist, war ich komplett dabei. Und eben die neuen Leute, die es damals nicht gespielt haben, weil das Spiel ist auch schon 20 Jahre als Original, da ist es auch schwer nochmal einen Zugang zu finden, gerade auch wegen der Kameraperspektive, Steuerung und so weiter und so fort. Das magst du aber für uns, die es damals gespielt haben, immer noch in gewisser Weise funktionieren, aber für eine neue Zielgruppe glaube ich nicht, dass das irgendwie noch großartig Spaß machen würde. Und von daher ist es so die perfekte Balance zwischen, wir holen alte Leute ab, die es gemacht haben und wir begeistern auch neue Leute.

Und das ist wirklich eine sehr coole Sache. Und das haben sie wirklich mit Teil 2, 3, okay, da kann man jetzt jetzt ein bisschen treiden, ob es generell nicht so etwas cool zu spielen. Ja, das ist ein bisschen an der Vorlage auch. Ja, genau richtig, man kann es ja auch nichts machen. Aber selbst ich, der jetzt auch nicht der größte Teil Fan von Teil 5 und 6 war, ich habe schon ein bisschen Bock zu sehen, was sie daraus dann auch machen heutzutage. Und ich glaube, wenn man sich auch zu den Verkaufszahlen anguckt, das wird kommen und vielleicht danach nochmal irgendwie ein Reboot der ganzen Reihe mit Resi einzeln als Remake, Reboot.

Ich glaube, sie werden das schon diesen Zyklus auch beibehalten zwischen Remake und neuen Spielen. Und das muss man ja auch sagen, funktioniert tatsächlich sehr, sehr gut. Ja, ich gehöre ja vor allem auch zu...

Also ich habe damals, damals, als ich jung war, ich habe tatsächlich jetzt mit Resident Evil 4 angefangen, also mit den Actionlastigeren Teilen der Reihe und habe dann Resi 2 tatsächlich auch das erste Mal mit dem Remake gespielt. Und was ich einfach großartig daran finde, ist wirklich dieses Gefühl. Ich merke beim Spielen, ja, einerseits die Steuerung, die ist modern,

das ist okay, alles flüssig, läuft super.

Aber ich merke so in einigen Spielelementen einfach so, ja, das ist, das fühlt sich an wie ein altes Spieldesign, was man übernommen hat und dann halt so ein bisschen modernisiert hat, um es damit man es heute noch spielen kann.

Aber da ist mir beim Spielen erstmal so bewusst geworden, ja, Spiele werden heute anders gemacht, Spiele sind heute anders aufgebaut. Das ist einfach dieses Feeling von, ich spiele gerade ein PS2-Spiel, aber sehr, sehr hübsch.

Das kriege ich selbst als jemand, der das Original nicht gespielt hatte.

Ja, das stimmt.

Also gerade die klassischen zwei Ära ist was, was tatsächlich heutzutage einfach nicht mehr so gemacht wird, was in vielen Punkten Sinne ergibt, wenn du sagst zum Beispiel Steuerung, Inventarmanagement und andere Sachen, da ergibt es total Sinn, das zu modernisieren.

Aber dann hat es eben auch wieder so kleine Kniffe drin, die mir total gefehlt haben, gerade im Resident Evil.

Resident Evil hat sich ja so weit wegentwickelt von den klassischen Teilen bis, sag ich mal, Teil 4, weil 5 und 6 waren dann diese extrem action-lastigen Co-Op-Teile und 7 und 8 waren dann die Ego-Perspektiven-Teile, die 7 eigentlich die Ego-Perspektive nur für VR eingeführt hat, was ja auch in Riesensache geworden ist.

Ja, ist jetzt VR, ist groß geworden.

Und jetzt sind wir halt irgendwie bei der Ego-Perspektive angekommen und ich nehme an, dass sie ja jetzt auch weitermachen werden, eben mit der Tochter von Ethan und dass diese Storyline, die jetzt ja auch mittlerweile fast schon oder sogar zum Teil in der Zukunft spielt, in der nahen Zukunft, sind ja mittlerweile völlig woanders angekommen, sowohl vom Setting als auch von den Mechaniken her.

Da finde ich ein Remake, so als Sprungbrett zu nehmen für einen eventuellen Reboot der Reihe, finde ich eigentlich total smart, einfach nochmal zurückzugehen zu dem, was gut funktioniert hat und es nochmal besser zu machen.

Und vielleicht ist es ja auch so ein Fingerzeichen, wenn die Leute wirklich auch gerade diese Remakes spielen und so sagen, okay, Ego-Perspektive, das sind jetzt die neuen Teile, aber es spricht ja nichts dagegen zu sagen, okay, vielleicht machen wir mal einen Resi 9, ein Resi 10 wieder ein bisschen mehr zurück zu den Wurzeln.

Also, dass es feste Kamera gibt und so weiter, das werden wir bei Resi nicht mehr sehen, da geben wir ziemlich stark von aus.

Es wird da eher im Indie-Bereich geben, Tormented Souls zum Beispiel, ist ja auch ein schöner, das ist ein super schönes Spiel.

Aber das kann ja trotzdem ein Fingerzeichen sein und sagen,

[Transcript] GameStar Podcast / Die große Remake-Flut: Wo soll das enden?

okay, dann versuchen wir halt,
in neuen Ableger auch nochmal dieses Gefühl von früher irgendwo einzufangen,
das ist aber trotzdem modern zu machen, das wäre ja auch cool.
Ja, auf jeden Fall.
Also, man kann Remakes auch benutzen,
um einfach alte Spielkonzepte nochmal zu ergründen
und irgendwie damit herum zu experimentieren und zu gucken,
wo kann das Vollzutage hinführen.
Aber was auch so kleine Details waren,
und ich verspreche danach, gehen wir weg von Resi 2,
ich kann noch immer den ganzen Tag darüber reden.
Aber was noch Details waren, die ich geliebt habe an Resi 2,
waren diese ganz kleinen Sachen, die so ein Fingerzeug auf den alten Teil waren,
die trotzdem eigenständig funktioniert haben.
Zum Beispiel den berühmten Moment aus Resi 2,
wenn man durch den Floor läuft und von dem Hund angefallen wird,
der durch das Fenster springt,
was der beliebteste oder unbeliebteste Jumpscare der Reihe ist,
je nachdem, wie man so drauf ist.
Und genau diesen Floor gibt es ja,
weil es genau die gleiche Polizeistation
mit fast genau dem gleichen Layout ist wie im Original.
Man läuft durch diesen Floor und denkt,
oh, das ist der Floor, jetzt kommt der Hund, jetzt kommt der Hund.
Und dann läuft man da lang und es kommt kein Hund.
Und man denkt, oh, da war ja gar kein Hund.
Und in der Sekunde kommt einem anderen Fenster ein Zombie durchs Fenster
und das fand ich fantastisch.
Das ist ja auch so ein Punkt,
den Sie quasi in den Spitem Remakes auch noch gemacht haben,
wo du wirklich so Stellen hast, wo du denkst,
eigentlich müsste das da sein, ist aber gar nicht.
Haben Sie sich jetzt rausgenommen und,
nee, Sie haben es halt nicht rausgenommen,
sondern woanders platziert und dann überrascht sich halt wieder.
Mein klar hast du doch nicht das Gefühl,
wie damals, als du zum ersten Mal gesehen hast,
aber es ist trotzdem noch ein cooles Gefühl,
bis noch ein bisschen in der anderen Form neu zu erleben werden.
Ja, es ist fast schon Remake dieses Moments irgendwie überrascht zu werden.
Das ist eigentlich richtig clever.
Es ist halt so einfach für Fans so ein bisschen so ein,
hey, es ist noch hier, aber keine Sorge,
sondern noch ein bisschen überraschend.

[Transcript] GameStar Podcast / Die große Remake-Flut: Wo soll das enden?

Ich sag ja nur, okay, C4, der See, der auf den See schießt.
Ein leicht anderer Stelle.
Als ich das erste Mal draufgeschossen habe,
bei dem Steg, das war ja noch ein Steg,
bevor du zum Boot kommst,
und ich habe den See geschossen und gesagt,
passiert ja nichts, ich bin so enttäuscht.
Dann habe ich es bei den anderen Stellen mal probiert
und dann war der glücklichste Game Over-Bild
schon in meines Lebens.
Wie schön.
Ja, es gibt ja noch andere große Beispiele aus den letzten Jahren.
Dazu auch Final Fantasy 7.
Und Final Fantasy 7 wird ja sehr gemischt aufgenommen.
Ich weiß, dass es zu Recht auch viel kritisiert wird
von Fans vom Original.
Es gibt aber eine Sache,
die werde ich nach eurer vermutlich negativen Argumentation bringen,
die ich sehr gut finde an Final Fantasy 7 im Remake.
Jetzt müsst ihr was Negatives sagen,
weil jetzt habe ich es so an.
Ich kann es mal aus der Perspektive sagen
für jemanden, der Final Fantasy 7 damals tatsächlich nicht gespielt hat.
Und ich habe das Remake dann gespielt
und dachte mir die ganze Zeit so,
irgendwas wirkt hier sehr, sehr gestreckt.
Weil es war ja so, okay, in Teil 7 hast du alles kompakt gehabt
und hier machen sie jetzt gerade drei Spiele draus
und das merkst du eben auch.
Also klar ist sich das richtig cool aus,
tolle Charaktere, Kampfsystem.
Ja, gut, ich bin eher so Rundenbasierter Fan.
War okay.
Aber irgendwann gerade zum Schluss hast du schon gemerkt,
okay, sie wollen das gerade nur in diesem Bereich haben
die Story und dann quasi alles andere lagerst du aus.
Und vor allem das Problem ist ja auch,
dann ist die Story so zum Drittel erzählt
und ich muss wie viele Jahre auf das nächste Spiel warten.
Das zweite soll in diesem Jahr rauskommen, Teil 1 kam 2019 raus, 20,
aber dann irgendwie drei, vier Jahre zu warten,
bis die Story endlich mal weitergeht.
Boah, da war ich auch so,
ich weiß nicht, ob ich den zweiten Teil unbedingt noch spielen muss.

[Transcript] GameStar Podcast / Die große Remake-Flut: Wo soll das enden?

Das ist mir alles zu aufgeblasen und dann doch zu weit weg vom Original, wo ja wirklich die Story, also sagt man ja, richtig geht es geil sein, auch im Ganzen.

Ja, aber zumal ist auch einfach nur ein sehr, sehr kleiner Teil der Story ist und dessen, was die Story im Original, also ich habe das Original halt gespielt, auf PC damals, ich habe den Steam Release gespielt, auch sehr merkwürdig, mit Tastatur, sollte man nicht tun, aber davon ab, großartiges Spiel, großartiger Story, auch einem der überraschendsten Momente der Videospiegelgeschichte, wird ja immer noch zitiert und dann habe ich das Remake gespielt und das Remake will natürlich vieles neu machen, also mal vom Kampfsystem ab, was, ja, du hast ja die beiden rundenbasierten Fans sitzen ausgerechnet auf der Couch. Ich finde die Modernisierung, die ist eigentlich, die ist sehr smart, was das Kampfsystem angeht, um halt wirklich diese klassische Feeling mit einem actionbasierteren Kampfsystem zu mischen, ob ich es nur mag oder nicht, eigentlich ist es eine sehr, sehr gute Idee, weil der Story tue ich mich halt ein bisschen schwerer, also nicht mal nur, dass die gestreckt ist, was auf jeden Fall, aber auch einfach, sie haben ja versucht die Story abzuändern, um quasi zu sagen, okay, das ist jetzt so ein bisschen so eine semi-andere Timeline und aber irgendeine Macht in dieser Welt will zu der originalen Timeline zurück und das war alles sehr, es fühlte sich, es fühlte sich ein bisschen an, als wäre es nicht Final Fantasy 7, sondern es ist ein weiteres Spiel in dieser, ich meine, Final Fantasy 7-Kompilation ist ja inzwischen so ein riesengroßes Ding mit Ventilen und Filmen, mit Dirt of Terroris, mit, was gab es da noch, alles, mit dem Prequel, mit Zack, etc.

Unlaublich, wenn es fühlt sich einfach an wie, okay, das ist jetzt ein weiteres Spiel, eine Reihe, dass irgendwie versucht noch eine andere Geschichte weiter zu finden, die was anderes erzählt, ich wollte aber eigentlich die Originalgeschichte mit schöner Grafik noch mal haben, so ein bisschen, weil ja, natürlich ist die bei vielen Leuten besonders, bei Fans sehr bekannt, aber die ist aus einem Grund bekannt, Fans lieben diese Story und das wollte ich halt, das wollte ich eigentlich wiederkriegen und stattdessen versucht sie halt einfach zu überraschen, was für mich zumindest persönlich nicht funktioniert hat.

Das finde ich super spannend, weil das wäre mein Positivpunkt gewesen, aber das mag daran liegen, das gebe ich dir, dass ich das original nicht gespielt habe, weil für mich fand ich das einen total spannenden Kniff zu sagen, wir versuchen es mal spoilerfrei zu sagen, aber du hast es ja im Grunde schon ganz gut erklärt, dass es am Ende Andeutungen gibt, dass die Story anders verlaufen wird, als man es eigentlich kennt.

Und dass es sein kann, dass Charaktere ein anderes Schicksal finden, als man es eigentlich kennt und erwartet

und dass sie vielleicht sogar ein Schicksal finden,
was man sich eher für sie gewünscht hätte.
Und das finde ich eine coole Idee,
als wie gesagt Personen, die jetzt nicht emotional an der Originalstory hängt.
Und ich meine, es ist für Final Fantasy,
Final Fantasy ist sowieso ein sehr, sehr komplexes Universum,
mit einer sehr komplexen Story.
Es ist überraschtlich auch nicht negativ, wenn sie sagen,
wir machen jetzt noch eine zweite Zeitlinie auf,
in der noch andere Dinge passieren.
Und es ist im Grunde die gleiche Story, aber sie verläuft ein bisschen anders,
weil es gibt Mächte, die versuchen, das Schicksal von Charakteren abzuwenden.
Aber die originale Stories trotzdem noch passiert
und vielleicht finden beide Stories irgendwann zusammen,
das überrascht mich auch nicht mehr, vor allem nicht,
nachdem ich Kingdom Hearts gespielt habe.
Das muss ich aber auch dran denken.
Das gibt mir einfach ein bisschen Kingdom Hearts,
weil es gibt es der 1.5.
3.3 hoch 5.
35.000 Half-Days hast du nicht gesehen.
Das ist alles, als jemand, der niemals auf welcher Konsole kam,
die auf dem...
Welches?
Die ganzen Zwischenteile.
Portable?
Ja, genau, die auf die...
Wow, ich kann nicht...
3DS?
Ich glaube, 3DS, der Handheld.
Der Handheld?
Das Ding zum Spielen mit den Fingern.
Als jemand, der früher nie ein 3DS hatte,
ich hatte den 2. gespielt, das war schon verwirrend,
weil zwischen dem 1. und 2. ist auch irgendwas passiert,
was ich dann auf YouTube nachgeguckt habe
und dann war es zwischen dem 2. und 3.
Da waren da auch X-Halbe-Teile und irgendwelche Charaktere,
die irgendwelche Seelenhalle von irgendwelchen anderen Charakteren sind,
die ja dann aber auch schon wieder wechseln.
Das ist für mich das beste Beispiel einer
überverkomplizierten Loa.
Und genau mit diesen Hintergedanken an Kingdom Hearts,
denke ich jetzt so, nein, nicht auch noch bei Final Fantasy 7.

Ist ein Punkt.

Ich kann für Kingdom Hearts und Final Fantasy,
kann ich betreutes Spielen empfehlen.

Ich habe Kingdom Hearts nämlich auch nicht allein gespielt.

Ich habe es mit einem Experten gespielt,
mit dem Kollegen Fabiano, der konnte mir Sachen erklären,
die ich nicht verstanden habe, das war hilfreich
und konnte mich beruhigen, wenn ich wütend war,
weil irgendwas völlig unlogisches und beschissenes passiert ist.
Also macht das nicht allein durch, das ist hier die Empfehlung.

Kann man Fabiano mieten oder so?

Ja, der hat einen ganz humanen Stundensatz auch.

Kann man ihn in ein Schokolade oder so bezahlen?

Ja.

Kann man nicht jeden mit Schokolade bezahlen?

Also mich schon.

Also was glaubst du, warum ich gerade hier sitze?

Ja, ich habe dir, stimmt, oh Gott, ich habe dir Schokolade versprochen.

Die kriegst du natürlich, die ist hinter der Bühne.

Die habe ich da, versprochen.

Ich glaube dir, gut, zum nächsten Thema.

Demon's Souls, das Demon's Souls Remake war noch ein sehr großes Thema
die letzten Jahre und wurde hauptsächlich sehr positiv aufgenommen.

Eure Gefühle.

Also ich bin ein riesengroßer Demon's Souls,
das war damals das erste Souls-Spiel für mich
und ich habe das sehr, sehr positiv wahrgenommen,
aber auch mit so einer kleinen Drehne im Auge.

Weil, man muss sagen, das Spiel sieht fantastisch aus.

Also gerade auch zum Start der PS5,

das war wirklich immer noch eines der schönsten Spiele für die PS5.

Es hat genau den Vibe eingefangen, wie damals, das Kampfsystem war so.

Es gab so kleine Komfortverbesserungen.

Alles cool, aber ich habe mir nur gedacht,

ey, es gibt da noch so einen Arc-Storn, den man nie spielen konnte.

Jetzt habt ihr die Chance in einem Remake,

mir als Altenfan endlich zu sagen,

und nicht nur in irgendwelchen Data meiner Videos,

die ich dann auf YouTube sehe, wie es da weitergegangen wäre,

warum sagt ihr mir nicht einfach, was in dieser Welt passiert wäre

und lasst mich diese Welt auch noch spielen,

gebt mir noch so ein bisschen Mehrweltabssets von neuer Grafik

und das ist ja alles schön und gut,

aber ein bisschen Abssets davon noch mehr.

Und das finde ich im Nachhinein echt schade,
dass ich es nicht gemacht habe.
Und die haben es halt auch begründet und gesagt,
ey, nee, das Formsoft wäre, wir rödel da dran, nichts rum.
Ich kann das verstehen, man will ja noch nicht irgendwie
ein Werk von einem anderen reinfuschen.
Aber auf der anderen Seite, so als Spielerperspektive,
als Fanperspektive hätte ich mir echt gewünscht,
dass ich es gemacht hätte.
Ja, das ist schön, weil ich bin natürlich schon wieder hier der Gegenpol.
Wir wechseln uns immer ab, wer das Original gespielt hat
und ich habe natürlich das Original nicht gespielt mal wieder.
Und wenn ich jetzt gehe, quasi, frisch dann an die Lebensholz rein,
denken wir mal, so sieht geil aus, mega will hier rumlaufen.
Ich muss dazu sagen, ich habe auch das Remake nur als Drunksholz gespielt,
also meine Sicht ist vielleicht ein kleines bisschen getrübt.
Ich weiß einfach nur, es sah gut aus, ich bin sehr viel gestorben,
die kennen das, aber als jemand, der das Original nicht kennt,
ist es für mich einfach so, ja, ich entdecke diese Welt neu
und es ist quasi genau so, wie Leute mir gesagt haben, wie es ist.
Und jetzt ist es, es ist ja schon, das Original ist ja schon ein sehr gutes Spiel,
das kann man auch dazu sagen, weil es gibt ja wirklich teilweise Sachen,
so, ja, so Taktik, die hat da was funktioniert, macht das mal, es funktioniert immer noch.
Es ist halt, das ist so ein bisschen putzig, aber auch mit dem Gedanken,
ich habe es halt mit jemandem gespielt, der das Original auch sehr viel gespielt hatte,
dann saß man halt da und dann hat er mir gesagt, ja, jetzt hier, lange, da, ne, ne,
und dann hat das schon wieder diesen gewissen Charme,
aber ich gehe natürlich komplett unwissend quasi dann ran,
als jemand, der das Original nicht gespielt hat
und erlebt es halt einfach zum ersten Mal mit wirklich so, wie es war, in schön.
Aber ich glaube, selbst wenn du nur reingehst, wirst du dich auch fragen,
warum sind denn da oben so viel Welten und eine geht nicht, was ist da los,
kommt da jetzt noch ein DLC oder bleibt das einfach so,
weil da verstehst du ja auch den Hintergrund nicht wirklich.
Ja, gut, da war ich natürlich vorbereitet,
weil das ist inzwischen so ein offenes Geheimnis,
und wenn ich das weiß und damit ran gehe,
okay, aber ich kann sehr, sehr gut verstehen diesen Gedanken,
da hätte man was machen können, da hätte man ein bisschen was rausholen können,
da hätte man eine Überraschung reinbringen können.
Wir hatten noch dieses kleine, e-typflichen Fans von damals gewesen
und ja, vielleicht irgendwann, ich meine, ich glaube nicht,
dass es noch ein Deam Souls II geben wird,
aber vielleicht irgendwann, sagt From Software,

[Transcript] GameStar Podcast / Die große Remake-Flut: Wo soll das enden?

wir sind so erfolgreich, wir haben jetzt zu viel Geld verdient,
wir müssen noch ein bisschen verbraten.
Wir haben hier viele Leute, die 5 Leute, die es damals gespielt haben,
hier ist endlich eure letzte Welt, die ihr nicht spielen könnt.
Ihr habt übrigens Schokolade bekommen da drüben, möchte ich nur mal sagen.
Ja, die gebe ich euch in einem Moment,
in dem ich euch bestechen muss, bis dahin lasse ich sie hier liegen,
in Sichtweite für euch.
Nicht fair, nicht daran ist fair.
Damit ihr seht, dass ich habe hier Schokolade
und wenn ihr das richtig gesagt bekommt ihr sie.
Auf jeden Fall am Ende des Slots, damit hier niemand rumknistert.
Wir werden ja einfach daran gehindert zu gehen, ich sehe das schon,
also Rage Crit gibt es ja einfach nicht.
Nee, der Slot geht jetzt auch noch 3 Stunden weiter.
Ich kann nicht einfach Dennis zwischendrin anschreien
und dann gehen, weil ich dann keine Schokolade kriege,
das finde ich ganz schön unfair.
Richtig, außer wenn du schnell genug rennst und sie einfach nimmst.
Ich habe keine besonders guten Reflexe, das sagst du.
Nice, okay, okay, ich merke mir das.
Nicht, dass ich irgendwelche Pläne hätte, ich merke mir das einfach.
Nein, nein, Dennis hast du gute Reflexe, kannst du sie aufhalten?
Absolut nicht.
Gut, du hast eine freie Fahrt.
Oh ja.
Ihr habt gerade noch ein richtig spannendes Thema aufgemacht
mit From Software, weil ich finde, es macht einen richtig großen Unterschied,
ob Remakes von dem original Studio stammen
oder von anderen Leuten gemacht werden.
Ich finde, manchmal merkt man sehr, sehr stark,
wenn das Remake von anderen Leuten stammt,
im positiven Sinne, wenn die Leute wirklich nochmal
einen anderen Blick auf das Spiel haben
und eine Fan-Perspektive fast schon auf das Spiel haben
und wissen, was den Fans wichtig ist, was ihnen besonders gut gefallen hat
und was vielleicht Fragen sind, die sie sich noch gestellt hätten.
Ja, nur da hätte ich mir über Demon's Halls auch gewünscht.
Ey, wenn ihr Fans seid, dann macht ihr das da rein.
Vielleicht durfst du sie nicht.
Ja, die haben einfach so einen Knebelvertrag.
Also, ihr packt nichts an Lore ein, was es nicht dem Original gibt.
Das ist wirklich eine sehr interessante Frage.
Wenn ihr wirklich gesagt habt zu Blue Point,

dann, ey, Leute, ihr könnt das machen.

Ihr macht das schön und so, aber weh, ihr macht da irgendwas Neues rein.

Ich weiß es nicht.

Richtig, das kann ich mir ordentlich vorstellen.

Das wäre schon so ein starker Vorwurf.

Aber ja, es ist auf jeden Fall richtig,

wenn man da immer eine neue Perspektive draufbringt,

das kann schon viel, viel Gutes bringen.

Weil ich glaube, wenn du das Original gemacht hast,

du machst dann ein Remake, dann bist du auch noch sehr

in diesem Modus drin, dass es quasi nur nochmal ein Schick machen möchtest.

Und so ein paar Sachen, die damals vielleicht nicht so cool waren

und die Playlist war vielleicht eher so, ja, das hat schon irgendwie gepasst.

Es war zwar nicht so cool, aber es war trotzdem,

das gehört einem Spiel dazu.

Ja, aber da bin ich jetzt wieder ein bisschen der Gegenfall.

Zu einem Remake, was noch gar nicht draußen ist.

Aber wo ich immer dran denke, wenn der Punkt kommt mit,

okay, Remakes, die nicht vom Originalentwickler gemacht werden,

weil ich mir so ein kleines bisschen sorgen,

um das Silent Hill 2 Remake machen.

Ich bin ein großer Fan vom Original,

weil es ist einfach für mich, es ist halt das perfekte Silent Hill,

bis auf die Steuerung.

Wir reden nicht über die Steuerung, sonst fängt bei mir was an zu zucken.

Die Steuerung ist so schlimm.

Das ist furchtbar.

Den Charakter läuft dahin, in wo er hinguckt.

Die Zuschauer zahlen sich gerade rapide.

Nein.

Aber einfach, es gibt ja bisher eigentlich nur diesen Trailer zum Remake.

Der hat einfach...

Silent Hill 2 ist ein ganz, ganz spezielles Gefühl einfach.

Ich kann es gar nicht so in Worte fassen,

ohne diesen Slot auf 3 Stunden auszuweiten, glaube ich.

Aber ich weiß genau, wenn ich Silent Hill 2 anschmeiße,

nicht, dass ich das heutzutage noch tue.

Aber wenn ich es tun würde, da kommt jetzt ganz bestimmte Gefühl,

wenn ich in diese Stadt komme.

Und ich habe das Gefühl, es ist manche, dieses leicht,

auch irgendwo unemotionale,

weil du hast einen Hauptcharakter,

der selbst emotional komplett abgeschaltet hat.

[Transcript] GameStar Podcast / Die große Remake-Flut: Wo soll das enden?

Und dann habe ich den Schweller gesehen zum Remake und dachte mir, hm, irgendwie gibt es mir das nicht.

Es gibt mir nicht dieses Feeling, was ich haben will.

Also es ist ja die Anfangsszene drin, wo ich den gerade auf dem Schach James heißt.

Ja.

Ist James los im ersten?

Ich schieke es so ganz leicht.

Ich rede hier erst mal darüber, wie sehr ich das Spiel liebere, wie heißt der Hauptcharakter doch? Klassiker ist James.

Vielleicht heißt er jetzt auch James.

Wenn er nicht James hieß, dann wird er James heißen.

Niemand hört mir hierzu.

Ja, James und Maria.

Wer da in diesem Bett steht an der Raststätte und der in den Spiel geguckt und im Original heißt er wirklich einfach so ein Mann, der reinguckt, der irgendwie schon einfach nur aussieht, als wäre emotional tot ein bisschen.

Und ein Schweiler war die Szene drinnen, aber er sah einfach nur so, ich leide.

Das war so, nee, das fühlt sich irgendwie falsch an.

Also man muss dazu sagen, es war nur ein Schweiler.

Das hat doch nicht viel auszusagen.

Vielleicht wollten sie einfach eine gewisse Stimmung rüberbringen, um neue Leute auch so ein bisschen neugierig zu machen.

Aber das war dann so meine Sorge, ist das wirklich dieses Gefühl rüberbringen, was ich möchte?

Haben diese neuen Entwickler dieses Gefühl verstanden, haben sie verstanden, was das Spiel ausmacht?

Abseits von dem offensichtlichen Horror.

Ja, ich sehe das in zweierlei Hinsicht.

Ich verstehe die Kritik, die es da aktuell gibt.

Gerade weil es halt ein Teil zwei so ein sehr, sehr schwer zu greifen, das Spiel ist in vielerlei Hinsicht.

Es hat eine sehr feinaustrierte Story und eine sehr feinaustrierte Atmosphäre, die man super schwer, glaube ich, nachmachen kann.

Und ich weiß, dass es viel Kritik an Bloober Team gibt.

Die haben ja zuvor diverse Horrorspiele gemacht, zum Beispiel The Medium jetzt zuletzt, oder auch das Spiel zu Blair Witch und Layers of Fear und so weiter.

Und es waren gemischt aufgenommen, die Spiele, die waren schon durchaus, hatten ihre positiven Reviews und so.

Und viele kritisieren aber, dass sie irgendwie Story nicht gut können würden oder dass sie Horror nicht gut verstehen würden.

Ich kann sagen, ich verstehe, dass ihre Spiele gemischt aufgenommen werden.

Ich sehe sie auch nicht als absoluten Peak des Horrors an, wirklich nicht.

Aber ich kenne die Leute von Bloober Team ein bisschen durch Interviews und Events.

Und ich weiß zumindest, dass das wirklich richtig krasse Horrorfans der ersten Stunde sind.

[Transcript] GameStar Podcast / Die große Remake-Flut: Wo soll das enden?

Die verstehen eigentlich die Materie.

Aber manchmal haben sie Probleme, damit es richtig umzusetzen.

Ich glaube, das ist auch so ein bisschen das Ding, weil ich habe die Spiele von Bloober auch gespielt.

Und die waren alle cool.

Wenn die man fragt, hast du super coole Horrorspiele zu empfehlen, kann man die empfehlen.

Und man wird auch eine gute Zeit haben in diesen Spielen.

Aber die gehen halt nie über ein gewisses Level hinaus.

Und das Ding ist einfach, wenn ich einen Salten, zwei Remake haben werde.

Wir haben wirklich so hohe Erwartungen dran.

Wir sind wirklich von vielen eines der besten Horrorspiele aller Zeiten.

Was auch damals einfach das Beste aus der Konsole rauskühlen oder an den technischen Limitierungen.

Und das ins Moderne zu übertragen.

Und dann auch mit Blick auf die Stories waren halt nie so cool.

Aber das müssen sie jetzt hier wirklich perfekt auf den Punkt in die Moderne holen.

Und ich glaube, da ist auch einfach eine große Sorge, dass man denkt,

ja, das wird schon irgendwie ein cooles Horrorspiel.

Aber es geht halt nicht diesen einen Schritt weiter.

Dass es eben wirklich denn auch heutzutage noch ein Meisterwerk ist, was das Spiel einfach sein muss.

Weil alles, was da drunter ist, wird zerrissen von den Fans.

Und gar wenn du das neu spielst, dann wird dir das nicht auffallen.

Hast du halt einfach ein cooles Horrorspiel.

Aber gerade von der großen Fanbase von damals, die wird das Spiel komplett abstrafen.

Wenn es nicht wirklich, wenn nicht alle Punkte absetzt von Grafik, Gameplay-Mechanik.

Das werden die hinbekommen, bin ich mir sicher.

Aber wenn die Story nicht super ist, die Atmos vor allem, dann regnet es.

Ja, da ist die Community aber auch teilweise echt unangenehm von Silent Hill 2.

Also, die hat da teilweise wirklich so League of Legends Level an unangenehm sein.

Ich weiß nicht, woher das kommt.

Aber auf Twitter sind die zurzeit wirklich sehr, sehr, sehr unangenehm.

Das nimmt teilweise Formen an, dass sie ehemaligen Entwicklern absprechen, irgendetwas über ihr Spiegel zu wissen.

Also, es gab diese Diskussion zum Beispiel, als der erste Trailer gezeigt wurde

von James, der in den Spiegel schaut, dann haben Fans behauptet,

im Original hätte er den Spieler angeschaut durch den Spiegel.

Und das wäre so ein starker Moment gewesen.

Und das kann man aber nur sehr schwer erkennen im Original, weil es sehr dunkel ist.

Und da hatte sich dann ein ehemaliger Entwickler gemeldet und meinte,

nee, das war nie so, das sah nur so aus.

Und hat auch ein Bild gepostet, wo er das Gamma erhöht hat

und gezeigt hat, die Blickrichtung ist eine andere, das war nie so.

Und dann haben Fans gesagt, du hast ja keine Ahnung.

Du hast die Szene ja gar nicht gemacht.

Also, Entschuldigung, James hat eindeutig die Kamera geguckt.

Ich bin so Leute.

Es ist doch okay, wenn ihr das Gefühl habt, dass er euch angestarrt hat.

Aber manchmal muss man vielleicht auch einen kleinen Check machen, bevor man.

Aber ich glaube, da bist du einfach auch beim Level von Leuten, die das Spiel auch gar nicht gut finden wollen.

Also, wenn du wirklich einfach das Original spielen willst

und dann musst du das Original wirklich spielen,

dann musst du eine alte Konsole holen

oder sonstwo das Spiel auf deinem PC installieren

und dann funktioniert das wieder.

Aber dann wirst du nie glücklich sein damit,

wenn du dich an solchen Momenten aufhängst.

Und ich verstehe, dass du kleine Kniffe auch viele ausmachen können.

Aber gerade in so einem Fall denkt man sich auch so,

wow, das ist auch dann einfach nur meckern, weil man meckern will

und weil man dieses Spielgefühl von früher einfach

für immer konservieren möchte

und dass da nichts dran gerodelt wird.

Da ist halt auch einfach viel Verklertheit bei.

Ich glaube, das ist oftmals auch Leute,

die das seit Jahren teilweise nicht gespielt haben,

die sich daran erinnern, so war das Spiel.

Und es hat da einfach einen sehr, sehr starken Eindruck hinterlassen, als sie es gespielt haben.

Und im Kopf ist das jetzt dann irgendwie perfekt.

Und dann schmeißt du es noch mal ein bisschen, oh, hoppala.

Da sind vielleicht doch ein paar Karten und Ecken dran.

Ich meine, es sind teilweise auch schöne Dinge.

Also, was ich finde, ist mit den technischen Limitierungen

einfach, dass Silent Hill 2 sieht halt auch so aus, wie es aussieht,

weil das damals auf der PS2 laufen musste.

Und das heißt, du hast halt diesen ganzen Nebel,

damit das Spiel dann im Hintergrund irgendwann sagen kann,

okay, lass mich mal kurz laden, was eigentlich passiert.

Deswegen kannst du halt überhaupt nicht weit gucken

und hast dir das Gefühl, durch diese extrem vernebelte Stadt

zu laufen, das war auch ein großartiges Gefühl ist.

Und das ist halt einfach technische Limitierung.

Und so musste man halt früher auch Spiele machen.

Und heute gibt es das eigentlich in dem Sinne nicht mehr.

Außer du hast einen Ryzen Burning Shores

mit den Wolken, die jetzt aus irgendwelchen Polyvonen bestehen

und deswegen nicht mehr auf PS4 laufen können.

Aber das ist ein anderer Punkt.

Das ist einfach nur, okay, dann pusht man halt ein bisschen, was technisch geht, weil man es kann, weil man es möchte, weil man irgendwie was noch beeindruckenderes machen will und nicht, weil man sagen muss, okay, wie kriegen wir das hin?

Diese Vision, die wir haben, irgendwie umsetzen zu können.

Das ist auch so was, das ist ein Gefühl, das kriegst du heute in dem Sinne so gar nicht mehr bei Spielen.

Ja, du sprichst da noch was total Spannendes an.

Es ist nämlich, wie du schon sagst, gar nicht nur Verklertes, sondern teilweise auch technische Limitierung, weil die Vorstellung, die man von dem Spiel hat, jetzt Beispiel Silent Hill 2, je älter es ist, desto mehr hat man diese Vorstellung in seinem eigenen Kopf aufgefüllt, weil die Grafik nicht superrealistisch und detailliert war.

Das heißt, man hat in seinem eigenen Kopf aufgefüllt, wie James aussieht oder wie er gerade guckt oder was eigentlich seine Mimik ist.

Wenn seine Mimik fast nicht vorhanden war, einfach weil technische Limitierung.

Und heutzutage musst du das, wenn du das in der realistischen Grafik dann machen willst, irgendwie auffüllen mit Sachen.

Und du wirst es nicht immer mit den Sachen auffüllen, wie alle Leute es sich vorgestellt haben.

Und das ist echt eine große Herausforderung.

Ja, siehe die Szene, wo er in den Spiegel guckt.

Im Original konnte man unglaublich viel reinlesen, weil es halt auch nicht, es war nicht übertrieben.

Man hat nicht den Weg gegangen zu sagen, okay, wir machen das jetzt so deutlich, wie es geht, so extrem deutlich, sondern es ist einfach nur ein Mann, der im Spiel guckt und du siehst, da ist irgendwas.

Und das kannst du reinlesen.

Und jetzt der Schwerer macht das sehr, sehr deutlich, was passiert da.

Und da geht dieser Interpretationsspielraum, der halt auch verloren geht, spricht dann gegen die Nostalgie wieder ein wenig, weil wer das gespielt hat, der hat sein eigenes Bild im Kopf, der hat eine Interpretation an gewissen Teilen, das ist ja, so war die Szene oder so war die Szene für mich, was ja teilweise noch viel mehr bedeuten kann, mein persönlich. Und jetzt wird es halt vorgesetzt.

Jetzt weiß ich ganz genau das und das und das,
weil die Grafik zu gut ist, ja.
Ich finde auch Sony und Microsoft sollten die Grafik von Spielen
wieder schlechter machen.
Ich glaube, das wäre unser Tipp an beide.
Das ist unser Appell, Grafik wieder schlechter machen.
Ihr seid über eine Linie gerutscht, da wollt ihr nicht drüber rutschen.
Ja, er zeigt uns doch bitte nicht, was Leute fühlen.
Was sollen das hier so mit Last of Us,
wo man die Emotionen von Charakteren sieht?
Also bitte, da find ich die Terien.
Gott, ja, Serien.
Da kommen wir auch ins Metier,
was der Chat auch schon die ganze Zeit ein bisschen anspricht,
dass ja auch Film-Remakes gerade heiß im Kommen sind.
Jetzt will ich nicht zu sehr aufmachen, das Thema.
Aber ich verstehe, dass wenn man die Kombination hat
aus diversen Disney-Film-Remakes,
die vielleicht ein bisschen die Geschichte des Originals
nicht so gut interpretieren, wie man es hätte machen können
und teilweise sehr lieblos hingeklatscht sind.
Vor allem das König der Löwen-Remake war ja eine absolute Vollkatastrophe.
Nicht nur das.
Wirklich?
Ja, sind wir auf dem Stand hier auf dieser Couch, ja.
Wolltest du die Couch verlassen?
Ich muss sagen, als wirklich sehr, sehr großer Fan
fand ich das ganz cool.
Warte, warte, warte.
Aber hier reicht es auch schon, wenn die alte Musik eingespielt wird.
Da bin ich schon dabei, also ich bin da sehr, sehr leicht zu begeistern.
Ja, das ist dann das Thema von Emotionen,
weil einfach die Musik von so einem König der Löwen ist halt einfach.
Also, da verbinde ich auch was mit, da brauche ich gar kein Bild.
Das ist mir scheißegal, was da für ein Bild läuft.
Ich höre die Musik, ich bin so, ja, ich fühle es.
Aber um nochmal kurz, bei den Serienremakes vielleicht zu bleiben,
das war ja auch bei The Last of Us bei der Serie vorab,
viel diskutiertes Thema, brauchen wir eine Serie überhaupt?
Das Spiel ist doch eigentlich schon so was wie eine Serie.
Das ist doch schon so storyfokussiert.
Und du kannst jetzt diese Geschichte nur nachziehen,
was was soll deine Serie da Neues bringen,
ohne die Story komplett zu verändern,

[Transcript] GameStar Podcast / Die große Remake-Flut: Wo soll das enden?

was Leute dann gleichzeitig wieder nicht wollen,
weil sie natürlich die Story sehen wollen, die sie kennen.
Und dann letztlich ist die Serie ein riesen Erfolg geworden.
Da muss man natürlich auch sagen, viel drumherum auch,
auch großartige schauspielerische Leistungen, etc.
An einigen Stellen Veränderungen, die Folge 3,
die Story mit Bill und Frank, da haben sie ja viel verändert,
aber ansonsten sind sie ja sehr, sehr viel, sehr sehr nah an der Story geblieben.
Und es hat sowohl Fans des Spiels, als halt auch Leute,
die dieses Spiel nie gespielt haben, dann abgeholt.
Und am Ende des Tages war es so, ja, okay, es war jetzt nicht so viel Neues,
aber es war ein anderes Medium.
Und irgendwie hat es das noch mal, hat es, hat das gereicht,
um anders genug zu sein.
Es ist auch quasi fast so ein bisschen so was wie ein Remake,
in dem Sinne.
Auf jeden Fall.
Die Grafik war auch top der Serie, fand ich.
Ja, die war ein bisschen zu gut.
Die war ein bisschen zu photorealistisch, ja.
Das ist das so Uncanny.
Bisschen zu viel Memake.
Also das habe ich mir irgendwie anders vorgestellt im Original.
Ich muss auch sagen, in dieser einen Szene,
in der Konfrontation mit Joel und Ellie,
also ich habe die Andersgelösung auch im Original.
Das haben sie vollkommen falsch interpretiert.
Aber insgesamt sehr coole Serie, muss man sagen.
Ja, die ist großartig.
Bei mir schon auf die zweite Staffel.
Auf gewisse Ereignisse.
Ich bin sehr gespannt, wie sie umgesetzt werden.
Ich hoffe, dass Petra Pascal noch sehr lange der Serie halt bleibt.
Dann möchte ich nicht sagen.
Spoiler, aber nicht Spoiler.
Dennis, ich möchte dir noch eine Freude machen,
weil ich dich gerade verletzt habe mit den Disney Remakes.
Ich weiß, dass ich dir eine große Freude mache,
wenn ich noch ein Spiel anspreche, von dem ich weiß,
dass du das Remake sehr magst, Spyro.
Oh ja.
Ich habe ein sehr großes Herz für Spyro,
weil ich damals immer wirklich an jedem Weihnachten
ein Spiel unter dem Baum hatte.

Und quasi fünf Tage vorher schon das Spiel
unter dem Bild meiner Eltern hervorgezogen habe,
aufgemacht habe und dann trotzdem wieder hingelegt habe.
Die Vorurte war sehr groß, ich liebe diese Spiele.
Und das Remake hätte für mich nicht besser sein können.
Also das Ding ist, in meiner Vorstellung
sei das Spiel damals auch schon so aus.
Jetzt weiß ich, nein, das war so nicht.
Es war quasi dieser Gran-Tourismus-Effekt,
wo man damals schon dachte, das ist ja Foto-Realismus,
was hier abgeht.
Das sieht einfach ganz toll aus.
Es hat sich genauso gesteuert.
Du hast wirklich das Pad in die Hand genommen
und ihr habt das damals zigmal durchgespielt.
Und ich wusste genau, was ich mache.
Ich wusste genau, wie sich Spyro verhält.
Da wurde zwar auch nichts drumherum gemacht,
aber das war in dem Fall wirklich komplett egal.
Weil da wollte ich einfach nur noch dieses Gefühl erleben.
Und ich wusste auch, wenn das jetzt Leute heutzutage spielen,
das war ein unfassbar gutes 3D-Jump-Run.
Und auch diese ganzen Storytelling-Momente,
NastyNorg und so weiter aus, das ist fantastisch.
Aber ist die Steuerung besser?
Das ist die erste Frage, die ich mir gefühlt
bei Jump-Run spielen stelle,
weil jetzt auf den alten Konsolen...
Ich muss sagen, ich fand die damals schon richtig gut.
Ich meine, klar, es ist jetzt nicht wahrscheinlich
irgendwie ein Mario oder sonst was,
was immer so mit der besten Steuerung gleichgesetzt wird.
Aber ich fand das schon ziemlich gut.
Es hat sich halt nicht supermerklich von damals unterschieden.
Und ich weiß es jetzt auch nicht,
wenn jemand, der noch nie gespielt hat, da dran kommt.
Aber ich glaube, man kann das schon gut spielen.
Spielt Spyro.
Ich finde das ein gutes Thema,
weil das ist ja tatsächlich ein Genre,
was es eigentlich nicht mehr gibt,
das ist eine, sag ich mal, N64-Jump-in-Run aus der Ära.
Das ist ja eigentlich ausgestorben mehr oder weniger.
Ich meine, es gab dann nochmal Gott, wie hieß es,

[Transcript] GameStar Podcast / Die große Remake-Flut: Wo soll das enden?

das von den Leuten, die Banjo-Casui gemacht haben,
mit dem Chameleon.
Ja, Yoko Lele.
Das war auch fantastisch.
Genau, das gab es dann nochmal.
Aber ansonsten ist das ja eigentlich ein ausgestorbenes Genre.
Und dafür nicht spannend, das zurückzuholen.
Ich glaube, das ist einfach der ganze Markt
so bei Nintendo mittlerweile,
und ja, es ist wirklich schade,
weil die Spiele machen einfach,
das ist einfach, du legst dir ein, hast eine gute Zeit,
hast einen strahlenden Gesicht und das war es wieder.
Du hast eine runde Grafik,
hast einen kleinen Drachen, der da rumfliegt.
Alles cool.
Mehr braucht es in meiner Videospieldwelt nicht.
Ich muss auch sagen, mein größter Traum
ist ein Banjo-Casui-Remake.
Das sage ich oft und gerne,
weil Banjo-Casui war eins meiner ersten Videospiele überhaupt.
Und ich spiel das auch immer noch gern,
mittlerweile auf meiner Xbox-Series.
Das ist ein absoluter Top-Grafik.
Das ist das Xbox-Remaster von vor vielen Jahren.
Und es sieht immer noch aus wie damals.
Es ist nicht schön.
Aber es ist ein Spiel mit einer fantastischen Art Direction.
Es sieht technisch natürlich einfach nicht mehr
auf dem neuesten Stand aus,
aber die Art Direction ist halt immer noch wunderschön.
Und ich liebe dieses Spiel
und ich wünschte, sie würden ein Remake machen
in der Grafik, die sie für Smash gemacht haben.
Weil Banjo-Casui dann ja nochmal Charaktere geworden sind
in Smash und da hatten sie ja auch dann eigene Stage,
also mit Sparrow Mountain.
Und das war fantastisch, es sah so schön aus.
Und ich dachte, ja, ihr habt doch die Assets.
Jetzt nehmt diese Assets, jetzt macht ein Remake daraus,
weil es sah perfekt aus.
Weil wenn du überlegst, was alles schon Remake bekommen hat,
solltest du mich sogar irgendwie Gags,
irgendwie noch ein neues Spiel jetzt bekommen.

Es gab da auch ein Gerücht drüber,
wo ich mir auch so gesagt habe,
es gab zu allem Remaster, Remakes,
sonstwas oder Fortsetzungen der Reihe Crash.
Aber Banjo-Casui, ich glaube, da haben so viele einfach Gefühle
noch für, aber ich glaube mittlerweile
sind die Rechte 50-mal umgereicht worden
und keiner hat irgendwie mehr Ahnung,
wer das jetzt produzieren soll.
Niemand weiß, wer wem es gehört.
Niemand weiß es mehr, aber wer auch noch dabei.
Gehört es irgendwie einer Privatperson in Bremen
oder so, die nie erfahren hat,
dass die Rechte von Banjo-Casui bei ihr liegen,
aber über Umwege und Erbschaft.
Falls du das hier hörst, beteilige dich mal.
Person in Bremen.
Ich hoffe, du hast ein Herz für Banjo-Casui.
Ja.
Gibt es noch Remakes, die ihr euch wünschen würdet?
Irgendwas, wo ihr sagt, das braucht noch mal ein Remake.
Ja, ich wüsste da was.
Also, es sei denn, es bekommt seinen 60 FPS-Patch.
Natürlich ist die Rede von Bloodborne.
Ich habe es mittlerweile aufgegeben,
dass FromSoft für irgendwann sagt,
ey, so technische Verbesserungen im Patch,
hätten wir ja schnell gemacht, aber machen wir nicht.
Warum auch immer.
Aber vielleicht sagt sich Bluepoint,
das Team-Source hat auch richtig gut funktioniert.
Dürfen wir denn auch Bloodborne und FromSoft für den Nein?
Auf gar keine.
Natürlich nicht. Nein, das gehen wir nicht her.
Weil wir an Bloodborne 2 entwickeln oder sonst was.
Was ich ja persönlich auch nicht so wirklich hoffe,
weil ich finde, es muss nicht zu allem eine Fortsetzung geben.
Und ich finde, Bloodborne war so wunderbar abgeschlossen
und macht lieber was anderes.
Aber so ein 60 FPS-Patch
oder eben wirklich ein Remake,
weil wenn man wirklich gerade so Art Direction
fromSoft versetzt,
dieses Crash Bandicoot-Beispiel

[Transcript] GameStar Podcast / Die große Remake-Flut: Wo soll das enden?

auf FromSoft bezogen,
weil Art Direction ist ja wirklich auch ein Zehen von Zehen.
Grafik dann eher darunter.
Aber das macht es eben aus.
Guckst du eben auf das Spiel drauf?
Nächstes Jahr baut es dir einfach richtig super aus.
Und da habe ich wirklich nie verstanden,
warum sie das nicht gemacht haben.
Und ich hoffe wirklich,
dass auch wenn es nicht Bluepoint ist,
irgendjemand anderes vielleicht in meinem Limit davon macht.
Mit was einfach
cool heutzutage noch spielen kann.
Auch wenn es noch nicht so alt ist, aber das fehlt einfach.
Hauptsache keine Fortsetzung.
Hauptsache keine Fortsetzung, ja.
Das war ein wunderschöner Talk.
Ihr habt euch eure Schokolade verdient.
Das war wirklich ein traumhafter Talk mit euch.
Bitte schön.
Dankeschön. Vielen, vielen Dank.
Und damit sage ich euch schon mal Danke
und verabschiede mich schon mal von allen,
die uns zum Beispiel gerade als BUD zuschauen.
Vielen Dank.
Diesmal trauen Sie sich.
Dieses Jahr habe ich Geld gespart
und für mein Auto nur 3 Sommerreifen gekauft.
Besser bei ATU 4 Reifen kaufen und trotzdem sparen.
Denn nur bis Samstag 22. April
gibt es zusätzlich einen 20 Euro Gutschein
auf deinem nächsten Einkauf.
Bei Auto besser. Alle Aktionsbedingungen auf atu.de.