

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

Hallo, hier ist mal wieder Micha aus der Zukunft.
Denn es ist schon wieder passiert.
Kaum hatten wir unseren Podcast aufgenommen.
Aus Feiertagsgründen, frohe Ostern übrigens,
schon ein paar Tage vor der Star Wars Celebration,
kündigt Disney überraschend drei neue Krieg der Sterne-Filme an.
Damit hatten wir überhaupt nicht gerechnet.
Und deshalb hatten wir auch überhaupt nicht darüber gesprochen.
Wobei Fabianos These, die ja gleich im Gespräch äußern,
alle Story-Strenges, die wir momentan in den Serien sehen,
irgendwann in einem großen Film kulminieren werden.
Nun, ich sag mal, das war eine cleverere These,
als wir es in dem Moment tatsächlich dachten.
Diese drei neuen Filme werden sein.
Erstens Ray, wie sie den Jedi-Orden neu aufbaut.
Darüber hab ich schon mit Demi gesprochen.
Er freut sich sehr auf ein Wiedersehen mit Ray.
Naja, wenn wir mal sehen.
Im zweiten Film von Regisseur James Mangold
soll es um die Ursprünge des Jedi-Ordens gehen.
Also eine Vergangenheitsgeschichte, die weit zurückblickt.
Spannend? Okay, mal schauen, was da der Blickwinkel sein wird
und welche neuen Jedi-Geschichten sie da erzählen können.
Und der dritte Film, jetzt kommt's nämlich,
der dritte Film stammt von Dave Filoni,
der halt auch die Star Wars Serien verantwortet,
insbesondere The Mandalorian und Azoka.
Und Dave Filoni wird in diesem Film die Story-Strenger von
The Mandalorian von Azoka und von Star Wars Rebels,
was er auch verantwortet hat, sozusagen zusammenfassen
und zu einem Showdown führen.
Und da soll ja auch Großadmiral Thrawn eine Rolle spielen,
den wir kennen aus den Star Wars-Fortsetzungs-Romanen
von Timothy Song.
Und im neuen Trailer zu Azoka wird Admiral Thrawn
auch als Erbe des Imperiums bezeichnet.
Und so hieß ja auch der erste von Sons-Fortsetzungs-Romanen
Erben des Imperiums.
Oh, da freu ich mich drauf.
Also Thrawn ist eh ein Charakter, den ich sehr mag.
Also da bin ich mega gespannt, was Filoni daraus machen wird.
Und wie dann auch dieser filmhafte Abschluss dieser Serien
aussehen wird.

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

So, im Gespräch jetzt gleich geht's noch um ein paar andere Themen unter anderem um Star Wars Jedi Survivor, um natürlich unsere Erwartungen an die Dinge, die bis dahin angekündigt waren.

Und um die hohe Republik, die eine immer wichtigere Rolle in diesem ganzen Star Wars-Gefüge zu spielen scheint.

In diesem Sinne, möge die Macht mit euch sein und viel Spaß beim Hören.

Musik

Denke ich an Star Wars und die Macht bin ich um den Schlaf gebracht.

Oder zumindest ging's mir so, nachdem ich Episode 9

im Kino gesehen hatte, einen Film, in dem ein uralter Dolch, eine bestimmte Position markiert,

wenn man ihn im exakt richtigen Winkel,

im exakt richtigen Abstand vor das Wrack des zweiten Todessterns hält, der noch nicht mehr existierte, als dieser Dolch geschmiedet wurde.

Ich mein, ne? Das ist schwierig.

Und ja, ich weiß, dass es den romanen Shadow of the Sith von Adam Christopher gibt, in dem erklärt wird,

dass der Dolch an sich zwar alt, die Markierung darauf aber neu war, aber Banta Pudu, wenn es schon in Romanen braucht,

um die Handlungslücken einer Sequel-Trilogie zu stopfen, für die es offensichtlich keinen Plan gab,

dann läuft doch etwas schief.

Es gab keinen Plan für Star Wars.

Dabei war kurz vor dem Kinostart von Episode 9

ein Spiel erschienen, das uns eine neue Hoffnung gegeben hatte,

die Hoffnung auf richtig gute Star Wars-Spiele, nämlich,

und das war Jedi Fallen Order.

Und dieses Fallen Order bekommt jetzt einen Nachfolger namens Jedi.

Und natürlich müssen wir darüber reden,

ob es darin einen Google Maps durchgibt,

vor allem aber, wo Star Wars für uns gerade steht

und ob Jedi Survivor das Krieg der Sterne-Universum bereichern kann.

Denn auch bei Star Wars hat sich seit Episode 9

so einiges getan.

Mein erster Gast hat Jedi Survivor in Los Angeles gespielt

und sagt, dieses Spiel ist wichtig für uns, für Electronic Arts

und vor allem für Star Wars.

Herzlich willkommen, Fabiano.

Hallo, Micha. Möge die Macht mit dir sein.

Und ich kann es dir jetzt schon nicht verzeihen,

dass du direkt am Anfang die Sequel-Wunde wieder aufgerissen hast.

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

Dankeschön dafür.

Gerne. Gerne. So bin ich.

Ich musste sehr lachen, weil du dir in unserem Aufnahmetool den Namen Glab-Schitto gegeben hast.

Das ist ein Star Wars-Insider.

Ja, es klingt auch einfach schön.

Apropos Klang, du bist ein bisschen verschnupft.

Das müssen wir als Exclaimer mitschicken.

Das liegt aber nicht an Jedi Survivor.

In jedem Fall ebenfalls verschnupft ist mein zweiter Gast, wenn es um Star Wars geht.

Wenn er irgendwo den Namen Kylo Ren sieht, dann greift er weinend zu einem Filzstift, streicht das Ohr durch, setzt ein E an diese Stelle und schreibt noch als Nachnamen Katam dahinter.

Außerdem verharte er in Schockstare, seitdem die Inquisitoren in Star Wars Rebels ihre Doppellichtschwerter als Helikopter benutzt haben.

Hey, Dimmy.

Hallo. Und ich habe selbstlos für heute noch alle Bad-Batch-Folgen nachgeholt von Season 2,

damit ich dem Fabiano in seinem exklusiven Anspielen auch irgendwas entgegenhalten kann in Sachen Expertise.

Ich auch.

Ich auch. Ich habe jetzt auch Bad-Batch nachgeholt, nachdem ich jetzt gerade vor dieser Aufnahme, zwei Tage vorher, so meiner Freundin beiläufig erzählt habe, ja, du, wir machen jetzt so ein Podcast-Videotalk über Star Wars und sie so, ja, hast du jetzt Bad-Batch-Staffel 2 angeschaut?

Die soll ja ganz gut sein, ich so, da gibt es Staffel 2.

Aber sag mal, Dimmy, das letzte Mal, als wir über Star Wars gesprochen hatten, hattest du ja was ergriffen von der großen Star-Wars-Müdigkeit, weil es ja inzwischen auch einfach so viel davon gibt und auch immer noch natürlich nicht alles geil ist.

Wie geht es dir denn heute?

Ist Star Wars wieder was Besonderes oder bist du immer noch so meh?

Ja, ich bin so ein bisschen innerlich zerrissen.

Aber dafür ist ja der Podcast auch da, um sich therapeutisch auseinanderzusetzen mit so den eigenen Herausforderungen.

Weil also eine der Sachen, die bei mir echt wieder Feuer entfacht hat, war Andor, die Serie, die niemand geguckt hat.

Weil Andor so fantastischer Star Wars,

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

so eine fantastische Star Wars-Erweiterung war und eigentlich sehr viel von dem, was ich mir wünsche für Star Wars. Auf der anderen Seite, du hast es ja selbst gerade auch mit Bad-Batch angesprochen, also wenn ich jetzt mal ehrlich bin, wenn man mich darauf festnagelt, ähm, so richtig diese, diese, also diese innere Erregung, ja, für Star Wars, es läuft halt jetzt gerade parallel Mandalorian und Bad-Batch, also zwei Star Wars-Serien. Direkt davor lief Andor und dieses, äh, Nuttales from the Jedi oder so, diese Kurzgeschichten-Sammlung über Kaon-Duko. Also es gibt gerade so viel Star Wars. Eigentlich sollte ich jeden Tag aus dem Häuschen sein. Und stattdessen habe ich jetzt bei der letzten Mando, genau bei der vorletzten Mando-Folge, sie gar nicht ganz am Stück durchgeguckt, sondern auch zwischendurch mal pausiert. Weil bei Staffel eins und zwei noch direkt Mittwochs immer die Mittagspause abgewartet haben. Dann kommt die Mittagspause, ich muss Mando gucken. Und dann direkt angeworfen und die ganze Folge durchgeschaut. Und so ist es jetzt halt so, ach ja, okay, jetzt müssen sie irgendein Vogel auf dem Berg, okay. Ah ja, na gut. Da greifst du aber auch die schlimmstmögliche Episode raus in der neuen Mando-Staffel, der Vogel auf dem Berg. Ja, es ist halt ein bisschen boring aktuell, weil halt auch so wenig Großes passiert im Star Wars-Universum. Ähm, na ja, aber gut. Da werde ich dir gleich widersprechen, aber nur vielleicht nicht im Großen, aber im Kleinen, was Mandalorian angeht. Erst mal will ich wissen, Fabiano, ne? Du wurdest extra nach Los Angeles geflogen, um dort Chatter-Survivor zu spielen. Und man sagte, es hätte man auch remote machen können per Streaming, aber sei es drum. Warst du grumpy, weil du auch so auf der Schiene bist, gerade zu sagen, äh, noch mehr Star Wars? Oder wie war's, wie war's für dich? Ist es was Schwierig. Also, momentan ist es bei mir so, dass ich das Gefühl immer stärker embrace, dass ich mir Sherry-Pittick-Picking betreibe bei Star Wars.

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

Weil früher wär's wirklich so gewesen,
dass ich alles konsumiert hätte, was da draußen vor sich geht.
Vor allem serienmäßig.
Bei den Comics war ich nie so sehr drin.
Romane hab ich auch nur ganz früher
bei dem alten Expandent-Universum ein bisschen reingeschnuppert.
Und bei den neuen so ein paar Sachen.
Aber ich war nie jemand, der abseits von Filmen und Serien
alles mitgenommen hat, sondern halt da schon nur Teile.
Mittlerweile ist es auch so, dass ich auch bei Serien
sehr genau darauf gucke, womit ich meine Zeit verbringe.
Weil es halt wirklich, es gibt so viel.
Und nicht alles davon ist gut.
Und ich glaube, für mein eigenes Seelenheil
ist es wirklich mittlerweile echt am besten, zu sagen,
ich guck halt das, was vielversprechend ist
und das, was mir Spaß macht, guck ich weiter.
Andor zum Beispiel war überragend gut.
Da bin ich bis heute stolz drauf, dass ich das geguckt habe.
Und jetzt gucke ich auch noch, aber auch nicht mehr so
rituell wie früher noch.
Und Bad Batch hab ich komplett ausgestiegen.
Also da hab ich in der Mitte der ersten Staffel
bin ich schon raus, als sie dann angefangen haben,
dieses Rancor-Baby zu jagen und dann dachte ich mir, okay,
ist es nicht ganz das, was ich mir erhofft habe.
Und ich glaube, nur so krieg ich meine Zeit auch noch gemanagt.
Nur so hab ich noch Kraft, mir das daraus zu geben,
wenn ich halt mir die Sachen raussuche,
die mir auch wirklich Spaß machen.
Und das Universum mir so ein bisschen zusammensetze.
Und um jetzt wieder in den Bogen zu schlagen, zu Jedi-Sviver,
im Videospielbereich ist es ja noch gar nicht so.
Also wir sind ja nicht gerade verwöhnt mit Star Wars Spielen.
On Mask ist ja seit Jahren so,
dass dieses Franchise irgendwie nicht so richtig stattfindet
auf dem PC und auf dem Konsul.
Ich meine, klar, wir haben schon regelmäßig Star Wars-Gramm,
der irgendwie rauskommt.
Ich meine, es kann ja zuletzt auch die Skywalker-Saga Lego raus.
Aber ich lasse diese Lego-Sachen immer gerne ein bisschen außen vor,
weil sie bringen uns halt meistens nur Sachen, die wir schon kennen.
Und Lego-Spiele sind auch schon irgendwie bekannt.

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

Aber diese ganz großen neuen Geschichten im Star Wars Universum finden auf PC und Konsolen gerade nicht so statt.
Und deswegen war ich sehr aufgeregt,
Jedi-Sviver mir wieder anzugucken.
Gleichzeitig aber so ein bisschen ernüchtert,
weil es so ein Spiel ist, von dem man so erwartet, dass es gut ist.
Also, auch alle Leute, mit denen ich da geredet habe, alle waren so...
Ja, ich gehe nicht davon aus, dass es jetzt eine ganz große Überraschung wird
oder furchtbar oder sonst irgendwas.
Weil der erste Teil einfach so gut war,
dass man ein bisschen das Vertrauen darin hat,
dass dieser Teil jetzt wieder gut wurde.
Ich wurde dann trotzdem überrascht, wie viel Spaß es gemacht hat.
Das war dann die positiv überraschung, wie viel Spaß es gemacht hat,
wie sie das Universum umgesetzt haben.
Und tatsächlich auch, wie extrem sie versucht haben,
den größten Kritikpunkt an dem Vorgänger,
das Leveldesign und das Backtracking, umzumodellieren.
Und daraus im Prinzip schon ein anderes Spiel zu machen, fast schon.
Wo aber der Kern des Vorgängers noch ganz präsent ist.
Mhm. Dazu kommen wir gleich.
Ich möchte schnell auf dieses Cherry-Picking zurückkommen,
was Starboss angeht.
Denn das kenne ich eins zu eins genauso,
insbesondere bei den Animationsserien.
Also, ich hab Bad Bad Staffel eins,
hab ich mir nicht komplett angeguckt.
Ich hab jetzt auch Staffel zwei nicht.
Ich geh dann immer auf ein DB, also diese Filmbewertungsseite,
und schaue, okay, welche Episoden dieser Staffel
sind sehr gut bewertet und welche richtig schlecht?
Und die gebe ich mir dann.
Was sind denn die Höhen und Tiefen?
Weil ich weiß, genau, das war bei Clone Wars,
ich weiß, es ist Ketzerei für manche Leute.
Was war bei Clone Wars schon genau so?
Ich weiß, genau, wenn so eine neue Staffel
von der Animationsserie im Starboss-Setting 15 neue Folgen bringt,
dann hab ich fünf davon, finde ich, gut.
Und dann sind so Mission of the Week.
Wir fliegen nach Planet völlig egal,
wo die Leute halt irgendein Problem haben mit irgendwas.
Piraten, Kopfgeldjägern, sonst was.

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

Und wir lösen das, aber halt auch so simpel,
dass es innerhalb einer Folge gelöst ist.
Weil es darf ja jetzt kein großer Handlungsbogen drauf werden,
weil wir müssen mal wieder eine coole Folge bringen,
mit dem Imperium und den Sachen, die die Leute eigentlich interessieren.
Das macht diese Serien schon sehr zäh, würde ich jetzt mal sagen, zum Teil.
Aber es macht sie halt auch immer wieder geil,
weil wenn man halt die guten Folgen erwischt,
also wenn man dann jetzt bei Bad Bad Staffel 2,
wo sich ja viel drum dreht,
was macht das Imperium eigentlich mit den Clonen?
Weil da fehlt uns ja noch ein kompletter Baustein irgendwie.
Am Ende der Clone-Kriege sind überall noch Clone-Soldaten.
Und in Episode 4 oder in den neuen Star Wars Sachen halt dann,
wo das Imperium schon etabliert ist.
Also neu am Sinne von zeitlich gesehen, chronologisch danach,
da sind es plötzlich Sturmtruppen.
Also rekrutierte Menschen, die da irgendwie fürs Imperium kämpfen
und ultra schlecht schießen.
Und so, wie kommt dieser Übergang zustande?
Was ist mit den Clonen überhaupt passiert?
Was wollen die mit denen...
Und das thematisiert halt Bad Bad Staffel 2.
Und da, ich wollte es nicht mögen.
Ich hab mich hingesezt und gesagt,
schau, ich hab Bad Bad Staffel 2.
Muss ja irgendwas reden können in diesem Podcast.
Und ich fand's cool.
Ich hab mich davor gesetzt und gesagt, jetzt will ich's doch wieder wissen.
Also, in mir ist dieser...
dieser Funke noch irgendwie,
dass ich zumindest sage,
ich möchte so diese Löcher im Star Wars Kanon
für mich gerne gestopft haben.
Und das hat auch The Mandalorian Staffel 3 gemacht.
Man muss dazu sagen, die Staffel läuft noch,
während wir hier reden.
Also, es kann in den noch kommenden Folgen alles passieren,
vom Totalabsturz bis zum ultimativen Höhenflug von Star Wars.
Das Problem ist, irgendwann müssen wir ihren Podcast aufnehmen.
Und dann, wenn man in der Reihe gerade die Abstürzen
oder einen totalen Höhenflug hinlegen kann,
insofern ist es eigentlich egal, wie ich sagen möchte,

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

es gab eine Folge von The Mandalorian,
in der der Mandalorianer überhaupt nicht vorkommt.
Und Baby Yoda auch nicht, oder zumindest nicht groß,
sondern die komplett auf Korroskand spielt und sich darum dreht.
Also, auf dem Hauptplaneten der neuen Republik.
Das Imperium ist ja besiegt.
Und der sich darum dreht, was passiert eigentlich
mit ehemaligen Imperiumsleuten,
die in so ein Rehabilitierungsprogramm kommen.
Und wie versuchen die halt, diese neue Republik zu unterwandern,
die halt schon damit überfordert ist,
wieder sich selber zu verwalten?
Weshalb ja schon mal die alte Republik untergegangen ist,
vor dem Imperium.
Es ist so eine schöne Folge, weil sie halt auch immer mal wieder...
Sie hat nette Anspielungen, irgendwie,
wie das so ein abgewandeter Imperial March,
als so eine fröhliche Karnevalsmusik im Hintergrund läuft.
Wenn sie irgendwie Eisessen gehen,
auch sehr ruhige Momente,
wo halt einfach nur diese...
imperialen Rehabilitanten dann stupider Arbeit nachgehen,
die sie halt dann dort zu leisten haben für die neue Republik,
um sich zu rehabilitieren.
Viele haben ja gesagt, das ist The Mandalorian.
Weil es halt auch sehr weit weggeht von dem,
was wir normalerweise von Star Wars vielleicht erwarten würden.
Selbst von The Mandalorian erwarten würden.
Ja, halt irgendwie der heldenhafte Kampf,
in dem Fall um die Rückkehr der Mandalorianer und so.
Alles egal.
Hier schaut mal, wie sich an einem anderen Ort der Galaxis
Leute vielsagend angucken,
wenn sie drüber reden, das ist Imperium, nee, das ist ja vorbei.
Also, das kommt auch nie wieder, das war böse.
Und das fand ich richtig gut.
Demi, wie ging's dir mit der Folge? Das will ich jetzt wissen.
Ja, ich fand sie auch gut.
Ich finde, nur alles, was du gerade geschildert hast,
mit dem, dass Star Wars gerade hat,
nämlich dass sich sehr viel davon anfühlt wie Filler.
Und das, was Leute wie dich und mich bei der Stange hält,
oder vielleicht auf Habiano, ist halt sehr viel dieses, okay,

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

also entweder gibt dir uns was Substanzielles,
was halt das, was wir schon cool finden,
irgendwie rekontextualisiert oder irgendwie erweitert.
Oder ihr geht uns endlich mal was Substanzielles Neues,
wo wir gehuckt sind.
Zum Beispiel, was einem bei Mandalorian immer interessiert ist,
der angedeuteten Großadmiral Thrawn und auch mit dem,
was ja der Folge, die du gerade angesprochen hast,
auch zumindest so ein bisschen ohne zu viel zu spoilern.
Aber angedeutet wird, ist, dass da was größeres in der Mache ist
im Hintergrund, dieses Avengers im MCU.
Irgendwas passiert da im Hintergrund.
Und das hält einen bei der Stange.
Aber ich finde, sehr viel Abseits davon ist halt nicht so spannend.
Das Bad Batch hat das Problem sehr stark, finde ich,
weil die Charaktere einfach nicht interessant sind.
Wenn du bei TV Troops eingibst, so Standard-Five-Man-Band,
da hast du halt deinen Leader,
du hast halt den einen, der immer widerspricht, den Crosshair,
du hast halt den Giant Guy, den Racker,
dann hast du den Tech Guy, der halt wirklich Tech heißt,
in The Bad Batch.
Und du hast da noch irgendwie so ein Hacker,
der teilweise ähnlich ist wie Tech, aber ja,
die Charakterik, man kann man kaum auseinander gehalten.
Und du hast halt das junge Kind,
das ja in jeder Star Wars-Here mittlerweile dabei sein muss.
Und das ist das junge Junge Léa oder der junge Grogu,
oder in dem Fall, na, Omega.
Und du erlebst halt mit ihnen zusammen,
die als Charaktere schon nicht so interessant sind,
Abenteuer auf irgendwelchen immer wieder staubtrockenden,
uninteressanten Planeten, wo sie mal einen Rennen gewinnen müssen,
oder mal einen Riesendrachen jagen müssen,
oder mal irgendwas in die Luft jagen müssen.
Und es sind immer die gleichen Plots von wegen,
oh nein, Omega, wir können dir das nicht zutrauen.
Und ach, jetzt bist du wieder auf eigene Faust losgezogen
und ihr doch vertrauen und ach, es ist einfach so ein bisschen...
Ich meine, ich hab dir die Folgen alle geschaut,
und es ist gar nicht so, als würde ich das super schlecht finden.
Es ist nur einfach nicht sehr interessant.
Und ich finde, Star Wars müsste da eigentlich mehr hinkommen,

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

neue Akzente zu setzen, die einen bei der Stange halten.
Und ich finde, das hat Mandalorian eigentlich schon
in Staffel zwei ganz gut geschafft,
dass du mit Mando und mit Grogu wirklich Charakter hast,
wo du sagst, mal Luke Skywalker,
und du interessiert wirklich was mit dem passiert.
Und an dem Punkt, finde ich,
hat Staffel drei bisher nicht so viel Interessantes zu erzählen,
außer okay, Mandalorianer.
Und Andor, finde ich, sticht da so ein bisschen raus,
weil Andor halt inhaltlich einfach was zu sagen hatte.
Bei Andor passiert ja gar nicht so viel mit diesem klassischen Okay.
Wusstet ihr, dass der und der früher mal das und das gemacht hat?
Oder hier ist ein Lichtschreck gefunden,
das kennt ihr schon aus den Filmen.
Neue Charaktere, fast nur neue Charaktere.
Aber es funktioniert halt sehr über dieses,
wir zeigen euch mal, wie das Imperium funktioniert
und wie Subtilis auch funktioniert.
Wir zeigen euch mal, was es eigentlich heiß ging,
so ein totalitäres System aufzubegehren.
Wir zeigen euch mal, dass da viele Leute sind,
die eben nicht so Cookie-Cutter-Helden sind wie Luke Skywalker,
die halt einfach sagen, nö, ich jag jetzt in Todesstätten die Luft,
dann klappt das, sondern das da einfach sehr viel Leid.
Also diese Gravitaste Star Wars-Konflikts,
die absolute Gegenentwurf zu die Sturmtruppen schießen,
dauernd daneben, das ist ja im Prinzip das, was Andor sagt
oder sagen will und so gut sagt.
Und deswegen fühlt es sich für mich so erfrischend an.
Die Serie ist ja gar nicht so super spannend,
das dauernd Action passiert oder so.
Aber es ist endlich mal wieder eine Serie,
die sich traut, was sagen zu wollen, die inhaltlich was bietet
und auch mal in die Tiefe geht.
Wenn du die Dialoge anschaust,
das Manifesto von einem Kerl und so, das ist so gut geschrieben.
Ach, ist das erfrischend,
dass ich als Star Wars-Fan auch ernst genommen werde
und nicht das Gefühl habe, ich werde hingehalten
mit so sehr gestreckten Plotpoints.
Und ja, ich fand die Folge, die du skizziert hast,
von Mando, ist auch die beste gewesen bisher.

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

Ich frage mich nur, wie lange ich warten muss,
damit es mit dem Plot irgendwie weitergeht.
Ob das bis zum Staffelfinale von Season 3 nix ist
oder ob ich bis zur Asoka-Serie warten muss,
wo dann angedeutet wird,
dass da auch noch mehr was größeres im Hintergrund ist.
Ich bin mir auch gar nicht so sicher, ob es immer ist,
wir haben wirklich was größeres im Hintergrund
oder wir wollen euch einfach nur neue Serien pitchen,
die wir auch alle dennächst bringen wollen.
Also, arbeitest das darauf hin,
dass wir irgendwann einen großen Film bekommen,
wo die Sachen zusammenlaufen,
wenn du schon sagst, wie bei den Avengers,
oder arbeitest es nur darauf hin,
dass wir noch mehr Serien bekommen,
die noch mehr Geschichten erzielen,
die am Ende des Tages aber eher Standardkost sind
und nicht mehr.
Und nicht den ganz großen Neuanfang
oder die ganz große Fortsetzung
für Star Wars bedeuten
oder auch mal diese riesige Lücke
zwischen Episode 6 und Episode 7 zu füllen versuchen.
Ja, und da bin ich voll bei dir.
Das ist nämlich das, was mich auch aufregt.
Ich vertraue Star Wars nicht mehr,
dass es diesen großen Plan hat.
Das haben sie sich mit den Sequels verschenkt.
Das hat mich ja auch schon gesagt.
Alleine, dass die den großen Cliffhanger am Ende von Staffel 2 von Mando
zwischen Staffel 2 und Staffel 3
in einer anderen Serie wieder komplett rückgängig machen.
Ich meine, was ist der eine Grund,
diese Boba Fett-Serie zu schauen,
die zwei Folgen, in denen er nicht vorkommt?
In diesen zwei Folgen wird einfach das Spanns
an Staffel 2 rückgängig gemacht,
damit Staffel 3 von Mandalorian jetzt wieder mit.
Und da denke ich mir so, habt ihr euch das wirklich durchdacht?
Also, was ist denn der große Plan dahinter gewesen?
Mal antäuschen und dann doch nicht da weiter?
Also, ich weiß es nicht.

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

Mir erscheint es so,
aber das ist jetzt nur Spekulation,
dass sie einfach sich nicht getraut haben,
die Staffel 3 ohne Baby Yoda als Marketingmaterial durchzuziehen.
Und das wirkt für mich nicht nach,
bei uns kommt die Story an allererster Stelle,
sondern wir wissen einfach,
was wir mit diesem Charakter an Zugkraft erschaffen haben.
Wir können uns nicht leisten, ihn rauszunehmen.
Ich meine, gerade Boba Fett und Knobi,
das waren so die zwei Serien, wo ich mir dachte,
wie kann es sein,
dass so populären Charakteren an den Start geht
und es nicht auf die Reihe kriegt,
da wirklich Geschichten zu erzählen,
die einigermaßen Substanz haben,
die interessant und spannend sind.
Die ganze Ausgangslage von Knobi war so gut.
Also, weil alles, was sie da ursprünglich angelegt haben,
hätte richtig gut sein können.
Und sie haben es richtig krass in den Sand gesetzt,
meiner Meinung nach.
Also, wirklich Knobi in den Sand gesetzt.
Und bei Boba Fett noch schlimmer.
Das ist so eine gewisse Unfähigkeit,
fast schon mit bekannten Charakteren irgendwie umzugehen.
Also, mit berühmten Charakteren,
die früher aus den Filmen eine gewisse Geschichte mitbringen.
Und das aufzugreifen und mit diesen Figuren noch mal was zu machen.
Im Falle von Knobi halt wahrscheinlich,
weil sie, ich weiß nicht, ob es daran lag,
dass sie klar war, wo er anfängt und wo er aufhören muss.
Und nicht wussten, wie sie das dazwischen verbinden wollen.
Und bei Boba Fett diese seltsame Fokussierung darauf,
dass sie diesen Charakter zu einem Cookie-Cutter-Helden machen wollten,
was er ja nie war.
Und was diametral zu seinem ganzen Reiz entgegen stand.
Das ist halt das, was mich so schockiert hat bei diesen Serien zuletzt,
dass sie eben gerade so wichtige Charaktere
schwach umsetzen mit schwachen Serien und schwachen Geschichten.
Ich liebe die Formulierung in den Sand gesetzt,
in dem Zusammenhang, weil ja sowohl Boba Fett als auch Knobi
wieder auf Tatooine sind.

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

Echt? Also, eh klar.

Bei Knobi würde ich eher sagen, sie haben ihn in den Keys gesetzt, wo dann sein erstes Rematch gegen Darth Vader stattfindet.

Und ich glaube, das ist genau das Problem unter anderem auch von durchaus auch Star Wars Spielen gewesen. Auch im ersten vollen Order für alle, die es gespielt haben.

Wir wissen, was kurz vor Ende passiert.

Oder auch von Rogue One natürlich, vom Film.

Irgendwo musst du eine Erwartung erfüllen, indem du Leute auch wieder reinbringst, die man kennt, aus dem guten alten Star Wars.

Also, der Auftritt von Darth Vader in Rogue One, wo ja nur Director Cranic zu ihm kommt und sagt, läuft eigentlich, aber ja, wir haben ein paar Probleme.

Und dann wirkt er ein bisschen und sagt, der Emperor wird nicht erfreut sein von dem, was du grade sagst.

Und geht wieder. Das sind wie viele Minuten im Film? Zwei?

Aber nee, Darth Vader muss halt mit dabei sein.

Ja, die ist mega cool, wenn er da dann dieses Schiff entert und die Rebellen durch die Luft schmeißt.

Und so denkst du, ja, Fanmoment, ja, ein bisschen gänsehaut schon.

Aber sie konnten einfach nicht auf ihn verzichten.

Und bei Kenobi war es genau so.

Irgendwie war wohl scheinbar diese Erwartungshaltung immer da.

Es gibt das Rematch of the Century.

Nämlich endlich, also, es ist ja nicht das Rematch, es ist ja eigentlich das Duell zwischen Anakin Skywalker und Kenobi, zwischen dem Duell auf Musterfahr und dem anderen Duell aus Episode 4 auf dem Todesstern.

Also, es ist das Mittelmach of the Century, dass kein Mensch braucht in diesem Kanon.

Es ist nicht notwendig.

Es ist nicht notwendig für die Story von Obi-Wan Kenobi.

Der ist halt ein verbitterter alter Mann, der im Sand sitzt den ganzen Tag und Luke Skywalker beobachtet, wie so ein Creep mit dem Ferngras.

Und das hätte doch...

Das ist ja noch Abenteuerleben.

Deswegen finde ich auch, wie du, die Prämisse, zu zeigen, na ja, wie geht's dem eigentlich im Exil?

Er hat alles verloren, außer diese kleine, letzte Hoffnung mit Luke und Leia eines Tages vielleicht irgendwas ausrichten zu können.

Wie geht's dir denn damit, Obi-Wan?

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

Und es gibt ja auch Folgen da, also gerade am Anfang,
da kann man das schon sehr spüren.
Ich glaube, sie haben sich zu sehr hinreißen lassen,
einerseits unbedingt noch dieses Rematch zeigen zu müssen.
Das ist das erste Rematches in der Serie.
Das erste ist die Kiesgrube.
Mehr muss man da, glaub ich, nicht sagen.
Und sie mussten ja eine Serie draus machen.
Weil als... Ich glaube, Kenobi hätte es sehr gut getan,
genauso wie Book of Boba Fett auch,
wenn das Kompakter gewesen wäre,
zumindest für die Story, die sie da hätten erzählen können,
wenn das Kompakter gewesen wäre und ein Film.
Und es gibt einen Fan-Edit auf YouTube,
ich weiß nicht, wie legal der ist, liebe Disney, an Wälte.
Ich habe nie erwähnt, aber wo jemand einfach gesagt hat,
ne, ich cut das jetzt zu einem Film zusammen.
Ich habe auch ein paar neue Szenen dafür erstellt,
irgendwie so CGI-mäßig, dauert wahrscheinlich ein geraume Zeit,
bis es fertig ist bei vielen Fan-Projekten.
Aber es wäre besser, es wäre besser für den Kanon,
es wäre besser für das, als es erzählt.
Ihr müsst nicht alles in Länge ziehen.
Bei Andor funktioniert diese Serienformat ja gerade deshalb herausragend,
weil Andor eh wahnsinnig langsam erzählt ist.
Also, wo du halt einfach...
Es gibt halt drei Folgen in diesem Gefängnis,
oder sind es vier, also mehrere auf jeden Fall.
Und es ist vollkommen okay so,
weil man ja auch neue Figuren kennenlernt,
weil man irgendwie halt...
Damit man auch dieses gerade, dieses neue, was die Serie bringt,
was die mir gerade schön zusammengefasst hat,
besser zu schätzen, weiß...
Weil Kenobi brauche ich das ja nicht,
weil ich kenne Obi-Wan Kenobi.
Ich habe mich acht Folgen lang irgendwie vorstellen,
als, ah, da mag Kenobi eigentlich gar nicht,
aber irgendwie doch, und ja, er weiß seine Hilfe zu schätzen,
aber irgendwie ist er doch auch misstrauisch.
Das ist Ankel Owen, der verbrennt eh bald.
Also...
Ja, also deswegen, ich bin da komplett dabei,

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

ich glaube, dieses Problem, was sie sich selber geschaffen haben, auch mit dem Erfolg von dem Mandalorian ist, diese Serialisierung, auch schon vom Erfolg von Clown Wars eigentlich, wenn wir ehrlich sind, weil da hat es angefangen, dieses Serialisierung erschafft halt einfach viel Beliebtheit. Weil klar, gut, dann habe ich halt irgendwie 15 Folgen Bad Batch, oder ich hab irgendwie, wer weiß, was bei Azuka alles passiert. Aber was soll ihr denn eigentlich alles erleben? Kommt sie nicht doch auch zwischendurch auf Planet Beliebig, wo die Leute von Piraten, meinst du, Piraten wollen noch, ja, Piraten sind immer da. Es spielt zwar irgendwie außerhalb der Galaxia, aber da gibt's Piraten, jetzt vertrau mir halt. Und die greifen dann so Planeten von so Dorf an, und die muss sie dann retten, aber auch nur innerhalb der Folge retten, und dann kommt sie später noch mal wieder, weil es so ein fröhlicher Ort jetzt ist, kurz bevor dann der Endkampf steigt und alles dramatisch wird. Ja, aber who cares?

Schwierig.

Ich glaube, wenn man mal wirklich rauszoomt, ich glaube, Star Wars ist einfach ein sehr schüchternes Franchise geworden. Wenn man wirklich mal rauszoomt und sich überlegt, okay, du würdest jetzt reingehen, die halt damals das Expanded Universe reingegangen ist, dann muss man einfach sagen, okay, wir erzählen euch, was nach Episode 6 mit Lugo Lea passiert, wir machen eine Serie darüber, wie Luke seiner Jedi-Akademie aufbaut, wie der halt junge Jedi-Jünglinge rekrutiert, und wie halt irgendein anderer abtrünniger Schüler da irgendwie eine Sith-Schule aufbaut.

Was weiß ich?

Ich sag nicht, dass das ein gutes Story-Pitch ist, aber man kann ja oder Marry a Jade einzuführen. Also das, was viel das Expanded Universe gemacht hat, das würden ja die Leute gucken ohne Ende. Ich glaube nur, das ist ja das, genau womit sie reingegangen sind, was sie so genommen hat mit den Sequels. Und man kann da viel darüber debattieren, Erfolg bis Erfolg und so weiter.

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

Ich tue mich jetzt schwer zu sagen,
das war ja voll der Misserfolg und so.
Die Zahlen zumindest vom ersten von Episode 7 belegen
und was anderes.
Aber offensichtlich war es ja trotzdem für Disney
ein Wahnsignal, die Resonanz, die sie da bekommen haben,
auch gerade in Episode 9,
sonst würden sie jetzt nicht so vorsichtig
jeden einzelnen neuen Fortsitzungsplotpoint
nach Episode 6 setzen.
Und wenn man das halt vergleicht mit dem Expanded Universe,
das ist ja wirklich absolut Gänse-Marsch.
Wie langsam.
Also wenn ein Großadmiral Fraun auftritt,
also das, was ja im Expanded Universe der Auftakt war,
wann wird das passieren?
Keine Ahnung, irgendwann 2026 oder 2027?
Wie lang hat Disney dann schon Star Wars?
Zwölf Jahre?
Also das passiert ja so langsam,
weil sie so konservativ sind,
es sich irgendwie zu verschärzen
mit den falschen Storyentscheidungen.
Stattdessen hast du diese ganz vielen Zoom-Ins
auf Sachen, die schon mal da waren,
Quinoa B in der Wüste.
Und wir machen eine Zwischenstaffel mit Boba Fett,
zwischen Mando 2 und 3,
wo im Prinzip quasi gar nichts passiert.
Und wir machen jetzt noch mal hier ein Insert.
Und da kommen noch mal ein bisschen was über Count Dooku.
Und hier machen wir noch mal eine kleine Staffel Bad Batch,
die dann noch mal das und das erzählt
und so wie die Sturmtruppen eigentlich kamen.
Ich sage nicht, dass es alles schlecht ist,
aber es erzeugt eine sehr, sehr vorsichtige,
ängstliche Strategie.
Ich warte.
Also ich bin da ein bisschen zwiegespalten.
Also ich bin da ganz auf deiner Seite.
Ich glaube auch ein ganz großes Problem,
was sie momentan haben, ist,
dadurch, dass die Epoche, die sie mit den Sequels aufgebaut haben,

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

so ein banaler Unsinn ist,
fällt es schwer, jetzt auf diese Epoche hinzuarbeiten.
Weil wer freut sich denn darauf zu erfahren,
wirklich wie die erste Ordnung entstanden ist
und wie wir wieder an diesen Punkt gekommen sind,
dass die Sequels wirklich passieren können?
Du willst das wissen?
Natürlich will ich das wissen,
weil das ist ja das, was ich am Anfang gesagt habe.
Also ich sage mal so, ich hätte nie gedacht,
dass ich es jemals wissen wollen würde,
aber so wie die Sequels uns vor vor Ende
Tatsachen gestellt haben in mancherlei Hinsicht.
Natürlich will ich das wissen.
Ich frage mich schon seit Episode 7.
Was ist denn, wie kann das...
Ich bin rausgegangen mit dem Stand von Episode 6.
Der Imperator ist in den Todesstrahlen gefallen,
das wird... fertig.
Also, da hat ja auch niemand gesagt,
das Ende von Episode 6, das war so offen.
Wie Star weitergeht, will ich immer wissen.
Sondern nee, fertig halt.
Und plötzlich ist diese neue Ordnung da,
diese erste Ordnung, und du fragst dich ja klar.
Natürlich, deswegen fand ich ja auch diese Mandalorian-Folge
so cool, weil sie darauf hindeutet,
was nach dem Ende des Imperiums passiert.
Auch so ein bisschen damals die Story von Star Wars Battlefront 2,
und die Kampagne, wie sonst, kein Wort verlieren, bitte.
Aber auch die hat ja versucht zu zeigen,
na ja, was passiert denn nach Endor?
Also, wie löst sich das Ganze denn auf und so was?
Das finde ich... Pass auf, von der Intention her finde ich das gut.
Seine Liebe, dass es auch immer gut ist.
Also, das finde ich ja auch.
Ich finde ja auch, gerade diese Folge zu sehen,
was passiert bei dem Imperium, nachdem der Imperator tot ist,
und wo es jetzt anfängt, die neue Republik,
dass sie an Stärke nimmt und so weiter.
Das finde ich ja alles cool.
Das ist der Endpunkt, den sie dann erreichen,
dieses Setup, was sie haben mit, die erste Ordnung ist da.

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

Und es gibt einen Widerstand, eine neue Republik,
und niemand weiß genau, wie jetzt genau die Machtverhältnisse sind.
Wie groß ist diese erste Ordnung, wie groß ist der Widerstand?
Es ist so ein seltsames Setup.
Und ich bedauere jeden Writer,
der sich die Mühe machen muss, Erklärungen dafür zu finden,
wie dieses Setup von den Sequels zu Standard gekommen ist.
Auch später dann in Episode 9,
der ganze Kram mit dieser riesigen imperialen Cisflotte,
die irgendwo auf dem entlegenen Planeten
im unbekannten Territorium geparkt wurde für 30 Jahre.
Und der Imperator kommt und Snoke und alles, was da drinsteckt,
wo jeder weiß, dass da nie jemand sich überlegt hat,
was eigentlich der Hintergrund ist.
Und das muss jetzt jemand auffüllen.
Die Person tut mir einfach leid.
Und ich glaube nicht, dass es so spannende Geschichten werden,
die sie da erzählen wollen.
Sich anzugucken, wie das gemacht wird, direkt nach Episode 6.
Klar, spannend, weil wir auch noch sehr nah dran sind an Episode 6.
Ich glaube, nichts wird die Sequels reparieren können.
Aber interessanterweise findet ja sehr viel von diesem Verbinden
aktuell in den Comics statt.
Meine Theorie, auch da wieder reine Spekulation,
ist, dass sie sehr viel davon in den Comics machen,
weil die Comics vergleichen, was irrelevant sind.
Für 90 Prozent der Star Wars-Fans und die Auflagen
sind ja jetzt auch nicht riesig von Comics heutzutage,
ist es völlig egal, dass jetzt diese Kira aus dem Solo-Film
wieder zurück ist. Und diese ganze Crimson Dawn, Darth Maul,
Gangster-Geschichte, die sie da angedeutet haben in Solo,
dass das alles aufgelöst wird in Comics.
Und in den Comics lösen sie auch mehr auf von diesem,
wo kommt der Sith-Deutsch her?
Und was ist dann mit diesem Sith-Attentäter,
der in Episode 9 gar nicht vorkommt?
Geplante Sachen, gestrichene Sachen, Verbindungsstücke.
Da ist dann mal der Luke Skywalker vor seinem Fall,
ist er da mit Kylo Ren unterwegs,
in einem Abenteuer mit dem Young Kylo Ren.
Also sehr viel davon findet in Comics statt,
weil ich glaube, dass sie da experimentieren damit,
was sie machen können mit den Sequels,

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

wie sie da noch Dinge andocken können,
während sie in den eigentlichen Filmen und Serien
super vorsichtig damit sind.
Also mal unabhängig von den Sequels, ich finde diese Folgen auch stark,
weil gerade diese Mando-Folge von dir, Micha...
Es ist ja so eine offene Frage, die Republik ist ja gescheitert.
Perpetin ist ja nicht allein das Problem,
sondern es war ja dieses klassische spätrömische Ding
das Harn-Empire in China, das halt irgendwie der Hofkorrupt ist
und alle denken nur an sich,
was auch diese Tales from the Jedi-Serie sehr cool aufgreift.
Das ist ja nicht alles plötzlich verschwunden,
das sind plötzlich nur noch gute Politiker übrig,
nach dem Fall des Imperiums.
Sondern es ist, wie es ist, Lebewesen versuchen,
ihre Vorteile rauszuschlagen.
Es entstehen Splittergruppen usw. und so fort.
Das wäre ja perfekt, um eine Geschichte zu erzählen
von einer jungen Lea-Organesolo,
die versucht da als Politikerin was zu reißen.
Aber das machen sie dann wieder nicht,
das ist ja keine Ahnung.
Noch nicht, sag niemals nie.
Ja, es kommt 2032, ja.
Wir haben da ein bisschen die Herausforderung,
dass wir Koalit gucken müssen, wie setzt man das um.
Gerade Carrie Fisher ist ja leider nicht mehr unter uns.
Wie macht man das dann?
Macht man es wie jetzt in Mandalorian?
Setzt man auf CGI-Gesichter?
Setzt man auf eine Animationsserie?
Es ist halt immer ein bisschen Kompromiss,
weil beides Nachteile hat.
Aber ich würde eigentlich auch gerne mehr Geschichten sehen
zu den alten Helden, auch zu Han Solo,
zu Luke, das sind Sachen,
die ich eigentlich auch gerne erleben würde.
Weil das war ja das Expanded Universe früher.
Du hast halt gesehen, was macht Luke, was macht Han, was macht Lea,
was machen ihre Kinder und so weiter und so fort.
Und das ist halt ein bisschen schwieriger geworden,
jetzt 30 Jahre später.
Ja, ich bin trotzdem noch gespannt immerhin auf Azuka,

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

aber gerade halt nur wegen Thrawn,
weil ich halt wissen möchte,
findet sie ihn, wo ist er?
Ja, Bridger ist da auch aus Star Wars Rebels,
aber der juckt mich nicht.
Obwohl ich Rebels echt eine coole Serie fand,
hat auch wieder mit dem typischen Animationsserien ein Problem,
dass du die Hälfte davon nicht sehen musst.
Aber zumindest da freu ich mich,
darauf zu sehen, wo das hingeht.
Alles andere, wenn ich sehe, was sie noch machen,
jetzt in nächster Zeit mit Star Wars.
Junk-Jetter-Adventures streiche ich gleich durch.
Skeleton Crew mit diesen Kindern,
die irgendwie in der Galaxie ist, verirrt sind.
Und dann wieder nach Hause mit Jude Law.
Kinder, warum?
Wo kommt das sehr ständig Kinder überall?
Harry Potter ist auch erfolgreich,
vielleicht soll er was mit Kindern machen.
Ich weiß es nicht.
Richtet sich ein anderes Publikum ist auch okay,
wenn man eine Marke so eine Breite geben kann,
aber dann sage ich auch gut, ich muss ja nicht alles gucken.
Rangers of the New Republic liegt irgendwie auf Eis,
nachdem sie Gina Carano rausgeschmissen haben bei Disney.
Aber auch da gibt es immer wieder.
Jetzt, wo gerade hier Zapp aus Star Wars Rebels
vorgekommen ist, sofort die Spekulation wieder.
Das ist doch der Versuch, wieder diese Rangers
auf der New Republic durch die Hintertür mit neuen Charakteren
reinzubringen, dann können wir endlich die neuen Abenteuer von Zapp sehen.
Und ich denke mir so...
Ja, nee, aber ich meine,
der ist ja wahrscheinlich dann trotzdem in Azuka dabei,
weil da die alte Rebels Crew wieder zusammenkommt,
auch mit Tara auf dem Ghost und so was.
Aber, ja...
Das klingt jetzt nicht so direkt reizvoll.
Also, lasst es doch halt, lasst es doch bleiben.
Ich brauch sie nicht unbedingt, diese Serie.
Das Einzige, wo ich denke,
das ist immerhin ein Setting,

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

was wir schon mal kannten, aber in anderer Form.
Aber es kommt halt wieder, ist die Hohe Republik,
die ja 200 Jahre vor Episode 1 spielt,
nicht mehr 4.000 Jahre vor den Star Wars Filmen,
wie damals in Knights of the Old Republic,
also die alte Old Republic.
Das ist jetzt die neue Old Republic.
Aber immerhin, ne? Es kann noch mal irgendwie ein...
Ja, ich finde, ich sage ein frischer Take,
weil es ist ein Prequel, ein Prequel ist nie frisch,
wenn es rausgeht, aber zumindest halt eine Möglichkeit sein,
neue und andere Geschichten zu erzählen,
als jetzt in diesem Kanon, wo man...
Ich glaub nämlich, dass sie durchaus in dem,
was sie jetzt machen mit den Serien, nicht nur eingezänkt sind,
dadurch, dass sie versuchen, möglichst...
Naja, nix falsch zu machen oder so,
sondern ich würde...
Da würde ich immerhin jetzt mal auf die positive Seite gucken
und sagen, hey, sie versuchen halt auch nicht,
irgendwie völlig durchzudrehen,
sondern alles dann doch jetzt einigermaßen so einzubetten,
dass es ein stimmiges Ganzes ergibt.
Und halt nicht diesen Prequel...
Dieses Prequel-Durcheinander, was wir halt...
Prequel-Sequel, also das Durcheinander,
was wir mit dem Google Maps-Stolch erlebt haben,
will ich damit sagen.
Dass sie durchaus jetzt mehr Plan haben,
als sie es noch vor drei Jahren hatten oder vor vier Jahren,
das wäre dann meine Hoffnung.
Und die Hore publik ist aber...
Also, das wäre ja halt ein Spielfeld,
einfach, wo man tun kann, was man möchte.
Wo sich um eine Jedi-Schülerin dreht,
die aber dann irgendwie von der dunklen Seite
auch nicht so ganz abgeneigt ist und so was.
Und das ein Mystery-Filler werden soll,
sagen sie offiziell, ist die Beschreibung.
Na, wenigstens das.
Also, wenigstens da kann man doch ein bisschen
dann auch wieder experimentieren.
Das ist auch gerade das, was ich ja jetzt auch cool finde.

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

Dadurch, dass sie jetzt anfangen, die High-Republic einzubauen und es da im Prinzip mehr Prequel-Geschichten gibt zu Star Wars, ich stelle mich dazu, der konkrete Reiz von einem Prequel muss nicht immer groß sein, weil man halt ein bisschen weiß, worauf es hinausläuft.

Aber so eine Auffüllung der Historie des Universums gibt ja aktuellen Geschichten oder auch Geschichten in Epochen, die einen mehr Spaß machen wie der Galaktische Bürgerkrieg, neues Futter, mit dem sie arbeiten können.

Und das ist ja genau das, was man jetzt bei Jedi Survivor sieht, dass sie jetzt anfangen, mit Inhalten aus High-Republic zu arbeiten und sich das Universum direkt irgendwie vollständiger anfühlt.

Dadurch, dass sie halt Sachen drin haben und Bezug nehmen auf Vergangenheitsgeschichten aus dem Universum und das in ihre Geschichte einflächten.

Und bis da schon aber so dieses, oh, diese alten Hinterlassenschaften der Republik, was ist das alles hier? Warum ist das so alt?

Was können wir damit anfangen?

Was sagt uns das über die aktuelle Gegenwart aus?

Und das finde ich schon wieder direkt cool.

Das finde ich halt, dass sich jetzt da zeigt, wie das Universum zusammenwächst.

Das eben nicht einfach nur ist, ja, hier haben wir die High-Republik, da ist irgendwie die Prequel-Area, dann haben wir den Galaktischen Bürgerkrieg, sondern es wächst gerade so zusammen in Jedi Survivor.

Und das hat mir richtig gut gefallen.

Ein sehr schöner Übergang zum Thema Jedi Survivor.

Jetzt, das ist ja auch quasi schon das Argument, was du machst, gegen die große Beliebtheit von modernen Starboss-Abenteuern, wenn sie das schaffen.

Was hast du denn genau spielen können von dem Ding?

Also, ich habe vier Stunden lang den ersten Planeten spielen können.

Es gibt theoretisch noch einen Planeten davor, weil da was passiert, weil ich nicht erzählen darf, weil ich auch nicht gespielt habe und auch nicht gesehen habe, aber ich darf nicht darüber reden.

Aber der erste Planet, auf den Kerl, abstürzt mit seinem Raumschiff mit Dermentes und dann nach seinem alten Kumpan sucht den Kapitän Dermentes dessen Name ich immer wieder vergesse, der mit den vier Armen jetzt nur noch dreieinhalb Arme, weil ein Arme Roboterarm ist.

Auf jeden Fall den sucht er, damit er für ihn das Schiff reparieren kann.

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

Der erste Planet, auf den er landet, ist Kobo.
Wieder ein Wüstenplanet, vielleicht ein bisschen mehr Vegetation,
ein bisschen mehr Staub, ein paar Verfellen als Tetorien,
aber eher trocken.
Und diesen Planet habe ich im Prinzip bespielt.
Da konnte ich mich frei bewegen, umherlaufen,
Sachen machen, ich konnte der Story folgen.
Ich wollte stringenter der Story folgen
und nicht so sehr umherwandern, was ich nicht gemacht habe.
Weil das ja gerade das Spannende ist.
Was ich gesehen habe, war eben, dass diese Welt so viel offener ist
als das, was ich vom Vorgänger kannte.
Und deswegen wollte ich auch umherwandern.
Über die Storydetails darf ich eh nicht reden.
Warum wollten Sie von mir durch die Story spielen?
Das habe ich gespielt.
Ich habe vier Stunden lang mich auf Kobo aufgehalten,
habe mit Calcastes gegen Kampftruinen gekämpft,
habe gegen Sturmdruckern gekämpft,
die umgebung erkundet, habe mit Leuten geredet
und habe Bärte gesammelt.
Ja, wenn es eines gibt, was wir von einem Star-Wars-Spiel erwarten,
ist es, dass man Bärte sammeln kann.
Aber wenn ich das jetzt so höre, das klingt ja fürchterlich.
Ja, ich meine, es ist wieder ein Böhstenplanet.
Also, allein es gibt ja noch andere Welten,
die man auch schon gesehen hat, durchaus im Trailern.
Das fängt es dann wieder auf dem Böhstenplaneten an.
Es sind natürlich wieder gut Sturmtruppen, die kennt man.
Aber trotzdem, also, das fand es so gut.
Dass die Sturmtruppen da waren.
Ja, allgemein halt, dieses Setting,
dass es sich wieder in so ein eigentlich bekanntes Setting reinschmeißt.
Ja, aber es macht ja Spaß.
Und wie gesagt, das ist ja das, was ich gerade eben meinte,
dass sich da sehr schnell herausstellt,
dass dieses Setting sehr viel stärker mit Sachen
aus der Vergangenheit verbunden ist.
Allein, dass ich wieder gegen Kampftruiden kämpfen durfte.
Dass man halt ein Jedi ist,
der gegen B1-Kampftruiden heißt,
die auch richtig lustig sind.
Sie bringt direkt einen Unterhaltungsfaktor in dieses Spiel rein.

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

Der Absurd, es gibt da so eine Szene,
wie man mit Kerl an so einer Klippe langklettert,
wo dann oben so ein Kampfruide steht.
Und er sagt so, jetzt muss ich hier wieder die Klippe bewachen
und Ausschau halten.
Aber wenn ich das gut mache, dann kommt hier niemand durch.
Da werden die anderen Kampfruiden aber ganz schön blöd gucken.
Aber was mache ich dann, wenn ich dir jemand anderes sagen will,
dass er die Klippe bewachen soll, weil ich einen höheren Rang hab?
Und das ist einfach lustig.
Und es macht Spaß.
Und hat so viele Rückbezüge auf die Prequels,
die ich als Mensch, der in den 90er-Jahren Kind war,
eben gut findet und feiert.
Und es sind Superkampfruiden da.
Und es ist alles so viel miteinander verwachsen.
Man merkt so viel Star-Wars-Liebe in diesem Spiel drin.
Und allein dieses Erkunden können, diese...
Ich will nicht sagen Open Worlds, sie benutzen diesen Begriff nicht,
weil sie nicht wollen, dass man das als Open-World-Spiel bezeichnet.
Das ist zumindest dieser erste Planet.
Der ist so offen wie eine Open-World.
Nicht ganz in dem Sinne, dass man überall
mehrstufige Nebenquests entdecken kann,
sondern eher simple Sachen und Sammelkram.
Aber doch offen genug, dass es Spaß macht, ihn zu erkunden.
Und ich bin zumindest jemand,
der auch tatsächlich Spaß daran hat, Bärte zu finden.
Ich mag das, meine Charaktere zu individualisieren.
Und dann alle möglichen, verschiedene Klamotten anzuziehen,
verschiedene Bärte, und ihn dann genau so zu haben,
wie ich ihn gerne hätte.
Es ist 10.000-mal besser, als wieder einen grünen Poncho zu finden.
Oder einen blauen Poncho.
Oder malen roten Streifen für BD-1.
Allein das macht mir schon viel mehr Spaß.
Also, ich hatte wirklich eine richtig gute Zeit mit Jedi Survivor.
Mhm. Kannst du denn...
Also, ich mein, du hast ja jetzt trotzdem wenig gesehen
an sich von dem Spiel, aber kannst du einschätzen,
wie interessant denn die Story wird und wie es inszeniert ist?
Und wie viel... Ja, vor allem auch, wie viel...
Wie viel es tatsächlich beitragen kann zu diesem Star-Wars-Kanon,

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

den wir ja gerade ganz schön auseinandergenommen haben.
Wie viel es zum Kanon beitragen kann, find ich ganz schwer,
weil es noch so...
Erstens, ich darf nicht viel sagen über die Sachen,
die potentiell relevant sind.
Ich darf jetzt nicht besonders spannend klingen, Kerl stürzt ab und sucht jemanden,
der sein Schiff reparieren kann.
Das ist die Story, der Storybeat, den ich euch verraten darf.
Er will sein Schiff reparieren.
Klingt wie eine Folge von Kenobi, glaub ich.
Aber so, was die Inszenierung angeht und die Story...
Wir haben es in vollem Order gesehen.
Da war es ja auch schon gut.
Das werden Sie nicht verlernt haben in den letzten vier, fünf, vier Jahren.
Es ist immer noch gut inszeniert.
Kerl Kess ist ein echter Schauspieler, der macht das auf jeden Fall solide.
Er hat noch ein bisschen mehr, finde ich, einen lockereren Ansatz
als im ersten Teil, wo er etwas biederfast schon wirkte.
Wenn ich mich richtig erinnere, er war ja etwas...
einfach gestrickter Held, finde ich.
Aber jetzt ist er etwas erwachsen, etwas gereifter
und findet mehr in seine Rolle rein.
Und in diese Versessenheit auch, sich dem Impärem entgegenzustellen.
Und diesen Schmerz, diesen Verlust, den er erlitten hat,
diesen Jedi-Orden, der für ihn wirklich eine Heimat war.
Und man sieht ihn halt immer dann auch ein bisschen wehleilig,
sich daran zurückerinnern, wie es war.
Nicht nur an die Zeit im Jedi-Orden,
sondern jetzt auch an die Zeit, die er mit seiner Mannschaft verbracht hat.
Mit Ciri, seiner Jedi-Lehrerin im weitesten Sinne.
Und Marin, der Jedi, der Hexe, der Nachtschwester.
Die er dann auch dazugehört hat.
Und eben den Kapitän, dessen Namen ich immer wieder vergesse.
Die ja auch nicht mehr zusammen sind, die haben sich auch aufgesplittert.
Jetzt sind sie alle allein unterwegs.
Und auch dieserzeit trauert er so ein bisschen nach.
Und sein Kopane trauert auch etwas nach.
Sie haben da schon ein paar Hard-to-Hard-Moments gehabt,
die schön fand und auch wichtig sind.
Das war ja auch so ein Ding von Vollen Order,
diese Geschichte von Freundschaften ein bisschen auch.
Zwischen Cale und BD-One und der Crew.
Das war alles, war ein emotionaler Anker,

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

wie wir ihn bei Star Wars einfach auch schön finden.
Für mich ist ja Star Wars Jedi auch das bessere Rebels, ehrlich gesagt.
Sie erzählen eine sehr ähnliche Geschichte wie Rebels, aber besser.
Ah, ohne Thrawn. Nein.
Also, alles, was kein Thrawn hat.
Nein, als er sagt, ich bin ein Thrawn-Fan.
Wer weiß, ja auch da...
Stimmt, natürlich, da muss ja auch irgendwas erlebt haben.
Es spielt ja vor Rebels zeitlich, ich glaube, Jedi-Survivor.
Da wäre dann Thrawn noch in die Ketten oder so was.
Stimmt, das müsste schon deutlich vor Rebels spielen, nicht ganz Täusche.
Oder Schüler, nee, es sei ja nie irgendwie, auf der Imperiumsakademie.
Okay, bevor wir... Wahrscheinlich kommt er nicht im Spiel vor,
so viel Mädchen an der Stelle zu sagen.
Aber sie greifen mal andere Sachen auf.
Wie gesagt, die höhere Publik wird eine Rolle spielen
in Jedi-Survivor.
Man hat da auch schon ein paar Sachen gesehen.
Das ist jetzt kein Spoiler aus dem Anspiel-Event.
Es gab ja schon diese Figur, die man gesehen hat,
eine so ein einarmiger Typ, der dann auch irgendwann so eine Robe trägt
auf Screenshots, die aussieht wie diese Jedi-Roben,
die sie früher in der High-Republik getragen haben.
Das heißt, das ganze Thema hohe Republik wird da aufgegriffen.
Und es wird für Kerl wichtig werden,
die alten Bräuchttümer meiner Jedi aus dieser Zeit zu studieren.
Und alte Tempel zu entdecken, es gibt so Jedi-Rätselkammern
in der Open-World, wo man durchspringen muss,
um Machträsel zu lösen.
Und diese Kammern stammen auch aus der Zeit der High-Republik.
Und ich glaube, dass da eine interessante Geschichte erzählt wird.
Also, das Set-Up fand ich schon sehr, sehr spannend,
weil es das Universum in seiner Gesamtheit so erfasst.
Und es sich so zusammenrauft und sich wirklich organisch anfühlt
und zusammengehörig. Das fand ich richtig cool.
Und ich glaube, dass sie daraus eine coole Geschichte stricken können.
Aber wie gesagt, viel habe ich davon noch nicht gesehen,
weil ich auch sehr abgelenkt wurde,
um zu kämpfen und andere Sachen zu machen in diesem Kobohub,
als dass ich größte der Geschichte gefolgt werde,
von der ich dann eh nicht reden dürfte.
Aber es macht den Eindruck, als wäre die Inszenierung wieder super.
Und die Geschichte, ich traue es Ihnen zu, dass Sie da am Ball bleiben.

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

Okay, ich würde argumentieren,
die Rätselkammern stammen aus der Zeit von Zelda Breath of the Wild.
Das ist einfach ein cooles Element,
dass Sie in so eine semi-open World noch kleine Challenges reinzupacken.
Ich finde es grundsätzlich gut, das ist ja eine coole Idee,
dass Sie das dann einbetten in dem größeren geschichtlichen Zusammenhang,
den Sie inzwischen wieder neu bauen für Star Wars,
nachdem das Expanded Universe ja entexpandiert wurde
und ausgelagert wurde sozusagen.
Nicht schlecht.
Vielleicht eine Frage noch, der Cameron Monaghan,
der Kalkäste spielt.
Der Schauspieler hat im Interview gesagt,
verzweifelte Zeiten erfordern verzweifelte Maßnahmen.
Es wird sehr schwierig für ihn, also für Kalkäste,
überhaupt zu verstehen, wofür er kämpft und wohin er gehen soll.
Also fast schon auch wieder so eine Obi-Wan gebrochener Mann
durch die Galaxisgeschichte.
Merkt man, hast du davon schon irgendwas...
Also, bringt es das rüber?
Wie gesagt, man merkt eben eine gewisse Melancholie an, das schon.
Also, diese Sehnsucht nach vergangenen Zeiten,
nach dem alten Jedi-Ordnen und nach seiner Crew,
das merkt man ihm an.
Aber ich war jetzt noch an keinem Punkt in der Geschichte,
wo ich das Gefühl hatte, er wüsste nicht, was jetzt sein Ziel ist.
Weil, wie gesagt, er stürzt ab und will sein Raumschiff reparieren.
Er weiß sehr gut, dass das gerade seine Aufgabe ist.
Und ich bin ja nur an dem Storypunkt gekommen,
wo er gerade anfängt, Geheimnisse zu entdecken
und Vergangenes aufzutröseln.
Ähm...
Und ich kann jetzt, also in den vier Stunden, wo ich drin war,
war es noch nicht so, dass ich das Gefühl hatte,
Kalkästes wüsste nicht, wohin mit sich als Nächstes.
Okay.
Demi, was sagt dein Fan-Herz?
Klingt das interessant, oder denkst du so, hui,
mehr Star Wars, ha? Cool.
Also, ne, ich glaub, es gibt wenige Spiele,
wenn überhaupt eins, auf das ich mich dieses Jahr so freue,
wie oft er der Survivor, also das, was Fabiano da erzählt.
Ich hab auch so eine Preview gelesen.

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

Und das Video geschaut, das klingt fantastisch.
Also, ich bin ja auch ein Fan der High Republic.
Ich hab ja diese erste Phase komplett in meinem Regal stehen,
selbst die kleinen Kinderbücher und so weiter.
Das war wirklich mal wieder Star Wars mit Verstand geplottet.
Wo sie endlich mal wieder einen Schurken haben,
der einen großen Plan hat und so weiter.
Und sofort auch Bedrohungen, die mal was Neues reinbringen.
Und die Aussicht darauf, dass Jedi Survivor viel davon aufgreift
und damit verknüpft, das find ich super.
Aber vor allem, ich hab jetzt vor dem Order noch mal durchgespielt,
auf 100 Prozent.
Und hab mir da auch wieder gedacht,
das war das erste Mal, dass ich das gespielt hab,
dass die ja mit Ruhe und wirklich so viel Zeit wie ich gerne hätte.
Die haben wirklich verstanden, was Star Wars ausmacht.
Sowohl beim Erkunden der Landschaften,
aber vor allem bei dem Herz der Charaktere.
Das ist genau das, was Bad Bad in meinen Augen fehlt.
Diese Dynamik zwischen BD-1 und Calceus.
Calceus ist als Charakter so greifbar, du verstehst, was ihn plagt.
Dann hat er diesen BD-1, diesen fröhlichen Drohnen und so.
Und der auch irgendwo eine tragische Vergangenheit hat.
Und die beiden müssen irgendwie zusammenwachsen.
Die anderen Charaktere in der Mentes und so.
Und davon wieder mehr zu haben, auch im neuen Spiel.
Hammer.
Also, ich hab da so Bock drauf.
Und auch das, was Fabiano vom Gameplay und so weit skizziert,
mit diesen fünf Stilen.
Und dass es Schnellreise gibt.
Und ach, das klingt alles so gut.
Also, das könnte so ein gutes Spiel werden.
Ich freu mich da sehr drauf.
Und man kann reiten.
Und man kann sich an so fliegenden Viechern festhalten,
um von ihnen getragen zu werden.
Aber ja, Magst du ein paar Takte erzählen zum Gameplay?
Wo ist das Schritt jetzt auch im Vergleich zu vollem Order?
Dass man denkt, okay, da haben Sie echt noch mal dran gefeilt?
Ja, man merkt es auf jeden Fall, dass sich das...
Also, das gefühlte Gameplay ist noch mal eine ganze Ecke spürbarer,
als im ersten Teil.

Also, diese Lichtschwertkämpfe, sie fühlen sich so gut an.
Es ist wirklich krass, wie sehr so ein Lichtschwert
noch mal anders reinzwiebelt als im ersten Teil.
Da war es schon manchmal so, dass es auf jeden Fall
eine Power hatte, das Schwert,
aber manchmal auch so ein bisschen lasch sich angefiltert.
Jetzt ballert es schon gut rein.
Und das fühlt man von der ersten Sekunde an.
Das hat mir richtig gut gefallen.
Ich habe es nicht mal ganz so präsent wie präzise und ausgebaut
und detailliert die Kämpfe zum ersten Teil waren,
auch von den Animationen her.
Aber im zweiten Teil jetzt, dieser ganze Ablauf,
dieses choreografierte Kämpfen, es fühlt sich so organisch und cool an.
Es gibt verschiedene Gegnertypen.
Man kann, wie gesagt, die Kampfstile durchwechseln.
Es macht schon einen Unterschied,
ob ich jetzt beide Klingen in der Hand habe
oder die Doppelklinge benutzen.
Das Ding ist halt, das habe ich auch geschrieben,
man muss sich jetzt entscheiden an diesen Meditationspunkten
für zwei Kampfstile.
Also, man kann nicht jederzeit, wenn man rumrennt,
immer durch alle drei durchschalten.
Man hat zwei Slots zu beginnen.
Man muss dann sagen, ich möchte jetzt mit dem Einhand Schwert
und mit beiden Schwertern oder halt in einer anderen Kombination
mit der Doppelklinge noch.
Später kommen noch zwei hinzu, mit dem Blaster und dem Crossguard.
Lichtschwert, also wie Kylo Ren 1 benutzt.
Da konnte ich noch nicht mitspielen,
die waren noch nicht verfügbar in der ersten Welt.
Da muss ich dann auch noch entscheiden, in welches ich die habe.
Da habe ich auch nur zwei.
Und das ist mal vorher eine strategische Entscheidung.
Es schränkt aber auch so ein bisschen ein, weil man sich denkt,
es sind gewisse Gegnertypen, für die man bestimmte Kampfstile braucht.
Und ich meine, man kann in der Theorie jeden Gegner
natürlich auch mit jedem Kampfstil bezwingen.
Aber man hat nicht mehr so diesen ganzen dynamischen Freiheit zu sagen,
hier ist jetzt grad ein Gegner, da sollte ich ganz schnell
auf die Doppelklingen wechseln, wenn du sie grad nicht ausgerüstet hast.
Das muss ich noch zeigen, finde ich, ob das hinderlich ist

oder ob das Spaß macht, dass man diese strategische Entscheidung hat.
Ich meine, es kann später sein,
wenn wir mehr Slots hinzukommen,
da bin ich mir aber nicht 100 Prozent sicher.
Weil es gab zwar diese Präsentationen am Ende,
wo Kalkästis komplett hochgelevelt
gegen Herrschaden an Feinden gekämpft hat,
von einem Entwickler gesteuert,
und halt wirklich komplett alles abgefeuert hat,
was ein Jedi raushauen kann.
Er hat sie hochgehoben, hat sie in der Luft abgeschossen,
hat dann gewechselt auf die Doppelklinge, ist er durchgeflogen,
hat sein Schwert um sich herumkreisen lassen,
hat sich zu sich gezogen, hat alle abgestochen mit seinen kleinen Schwärtern.
Er hat so viele coole Optionen gehabt.
Die Power-Fantasie war wirklich absurd in dieser Präsentation.
Und da hat er durch alle fünf Stile durchgewechselt.
Das heißt, meine Theorie ist, man bekommt diese Dynamik später,
dass man alle fünf Kampfstile fließend durchwechselt.
Ich bin mir deshalb nicht ganz sicher,
weil es wie gesagt eine Entwicklerpräsentation war,
in einem Umfeld, das so im Spiel nicht existiert.
Das war extra ein Setup gemacht für diese Präsentation,
was Kell Kestes alles kann.
Und wenn das dann am Ende wirklich so zutrifft,
dann denke ich halt, diese Kampf-Mechanik, diese Kampf-Dynamik,
die wird so versiert sein und so cool und einerseits so strategisch,
gleichzeitig aber auch so facettenreich und actionreich,
dass es halt wirklich eine wahre Freude ist.
Ich bin echt versucht mittlerweile zu sagen,
dass für mich fast Jedi Knight topped in seinem Umfang.
Also, ich weiß, es ist ein schwieriges Erbe.
Aber wenn man sich wirklich mal im Detail noch mal anguckt,
wie die Kämpfe in Jedi Knight waren,
und jetzt die Kämpfe in Jedi Survivor, ich wollte schon sagen zwei,
aber in Jedi Survivor,
dann, glaube ich, ist es perfektionierter als in Jedi Knight.
Zumindest im Kampf gegen Troiden und Sturmtruppen und so weiter.
Jetzt nicht relativieren.
Jetzt haben wir das Zitat, ja.
Gleich rausklippen und überall im Internet verbreiten.
Das ist der Typ, der sagt, Jedi ist besser als Jedi Knight.
Ja, ähm, ich denke, aber es klingt so,

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

was zumindest die Lichtschwertkämpfe angeht,
die ja jetzt halt einfach noch ausgefeilter sind
und mit mehr Stil und so was, okay.
Da ist diese Power-Fantasy aber angeht,
da hätte ich jetzt nur noch erwartet, dass du irgendwann sagst,
jetzt reißt da noch einen Sternzerstörer vom Himmel,
dann ist es halt komplett forcerndiecht.
Gerade der Punkt, Kerl Kestes, Fokus ist ja wirklich das Lichtschwert.
Manchmal ist man fast schon enttäuscht,
wie wenig er mit der Macht machen kann im Vergleich zu Star-Killer.
Dass man eben Leute schubsen kann, Leute heranziehen kann
und mehrere Leute hochheben kann in die Luft.
Aber das ist das Mindest- an Macht-Potenzial,
wo ich sage, das wird ein Jedi haben.
Das ist aber kein Vergleich zu den ausufernden Machtfähigkeiten
eines Forstanlichts.
Er ist wirklich schon eher ein Jedi, der auf das Schwert fokussiert.
Ich meine, er hat diese Zeitlupe und kann Gegner einfrieren
und Blaster einfrieren und solche Sachen,
was übrigens ein ultimativer Skill ist.
Er macht es nicht mehr zentriert auf einen Gegner,
sondern er löst halt so eine Welle aus Zeitstopp aus
und lehnt mehrere Gegner gleichzeitig damit.
Also, er hat sich für mich nie wie ein übermächtiger Jedi angefühlt.
Und das ist gerade was, was ich cool finde,
dass man nicht denkt, was macht dieser Typ eigentlich während der Rebellion?
Wieso schicken wir den nicht gegen Darth Vader?
Weil man hat schon den Einflug, er kann viel,
aber er ist nicht übermächtig.
Ja, das ist auch super wichtig einfach für diese Figur.
Also, mich gruselt es ja schon, wenn du sagst,
er kann so mehrere Blaster-Schüsse anhalten
oder so diese Zeitluppenfunktion benutzen.
Weil das ist ja... genau das fand ich halt den Reiz,
dieser Figur ja auch in vollem Order.
Du bist ja der getriebene Ex-Padawan,
der auch nie seine Ausbildung wirklich abgeschlossen hat.
Also, dass du ja auch erst mal wenig kannst,
außer ein bisschen mit dem Lichtschwert wackeln
und Blaster-Schüsse zurückreflektieren,
aber auch nicht immer richtig gut.
Plus, dass dann ich noch dransitze und Gamepad nicht bedienen kann,
sodass ich nicht diesen Parry-Move einfach...

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

Also, Parade-Move, wenn mich jemand haut von diesen Inquisitionsschärgen mit so einem Schockstab, das ist...

Ich hab das Timing, kann ich nicht.

Ich kann es sich abwehren, aber ich dachte mir immer, das ist ja auch nur eine arme Wurst, die sich dieser Übermacht des Imperiums erwehren kann.

Aber wenn Sie das halt aufweichen, im zweiten Teil, dann... also, ich bin gespannt, wie Sie das erklären.

Also, weil er... klar, er ist älter geworden, er ist erfahrener geworden, er meditiert scheinbar jetzt mehr.

Aber ich hoffe es wirklich, wie du sagst, dass er nicht sich zu mächtig anfühlt, denn das wäre halt nicht mehr die Figur.

Ja, weil ich grad beschrieben hab, wie gesagt, das war der Battle-Designer von diesem Spiel, der halt da vom Leder gelassen hat und halt wirklich alles rausgehauen hat, was er konnte.

Wenn du aber ein normalsterblicher Mensch bist, der das Spiel zum ersten Mal anfängt, da wirst du auch mal von der Sturmtruppe vertrescht.

Ich bin das Spiel reingegangen, ein bisschen mit der Siegesgewissheit, dass ich den ersten Teil kenne und wusste, gegen was für Feindlich da ankommen konnte.

Und dann kam halt ein SKD in Superkampf-Trueide und hat mich mit einer Rakete in die Luft gejagt.

Ich glaub, ich war tot.

Man wird auf jeden Fall gut durchgetrieben durch das Spiel.

Ich dachte auch erst so, ja, ich probier mal Jedi-Meister, ich konnte ja Fallen Order auf Jedi-Meister spielen.

Ich mach jetzt easy.

Ne, du bekommst halt einfach die Leviten gelesen von den Gegnern.

Da reichen zwei Sturmtruppen mit einem Schockstab und einem Schild.

Und der Jedi kriegt auch mal auf die Schnauze.

Da muss man, glaub ich, keine Sorge machen, dass man sich zu stark fühlt.

Man stellt wirklich auf den niedrigsten Schwierigkeitsgrad und rennt dann dadurch im Story-Modus.

Sag ich mal, nicht wirklich, as intended.

Ich glaube, die Absicht schon auf mittlere Schwierigkeit zu spielen und ein bisschen sich da reinzufuchsen und zu lernen, Gegner zu bewältigen.

Also, Gegner sind nie Kanonenfutter für dich.

Jeder Gegner ist ernst zu nehmen.

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

Es hat ja auch Souls Online.

Und ich glaub, es gibt sogar diesmal noch einen Schwierigkeitsgrad mehr.

Ich glaub, der erste Teil hatte vier Schwierigkeitsgrade.

Jetzt gibt's fünf.

Ich glaub, noch einen höheren Schwierigkeitsgrad mehr.

Da kannst du auch Dark Souls spielen im Vergleich.

Okay.

Demi, lässt sich das Jedi-Night nicht vergessen?

Das würde ich nicht sagen, wir alle werden Jedi-Night.

Und Dark Force ist natürlich nie vergessen.

Aber tröstet es dich darüber hinweg, dass es kann's mal gibt?

Ja, schon.

Echt?

Also, ich sag mal, was sich an Jedi-Night sehr vermisse,

ist halt sehr auch der Mut im Story-Telling gewesen.

Das war ja für Fabiano ähnlich zu gehen,

aber als Teenager das erste Mal Luchs Jedi-Akademie zu erkunden,

mit einem saukuhlen Kalkatan.

Das ist auch jenseits vom Gameplay-Erfahrene-Erfahrung,

die man nie vergisst.

Aber ich hab mich damit abgefunden,

dass wir das bis 2045 in Spielen nicht sehen werden.

Und darüber hinaus, also, das ist immer diese Sache.

Ich wirke ja auch so ein bisschen hin- und hergerissen im Podcast.

Es ist immer diese Frage, akzeptierst du gegenwärtiges Star Wars

als das, was es ist?

Und konzentriert sich darauf, wie damit gearbeitet wird

mit der aktuellen Lore?

Oder zooms du halt weiter raus und legst andere Maßstäbe an?

Wenn man in Perspektive reingeht,

finde ich, ist das, was Jedi-Survivor macht, sehr cool.

Also, gerade das, was ich hab, was ich hatte,

war, was Fabiano gesagt hat,

ist wirklich versucht, diese Lore, die sie jetzt

in diesem neuen Universum aufgebaut haben,

sinnvoll zu verknüpfen, Brücken zu schaffen,

Anspielungen zu schaffen.

Und Fullen Order war ja auch schon eine Brücke

zwischen Prequels und Original-Trilogie,

die, finde ich, sehr cool funktioniert hat.

Und da noch mehr zu machen.

Aber auch in Sachen Gameplay.

Ich hab jetzt das Fullen Order dann auf Großmeister gespielt,

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

das war schon auch im Vorgänger ein sehr, sehr teiles Kampfsystem.

Also, da haben sie schon, auch von der Animation, von dem, was man machen kann, wenn man sich reinfuchst und so.

Das war schon sehr cool.

Aber du hast gemerkt, sie waren eingeschränkt durch die Entwicklung.

Das haben sie auch gesagt, dass dieser Doppel, also mit der zweischwerer Stil, der ja nur so als Einmanöver drin ist im Original von, oder dass sie da einfach nicht hinkamen mit der Zeit. Und all das wollen sie ja jetzt ins Survivor ausleben.

Das war ja ihr, sag ich mal, Mission-Statement, was Fabiano erzählt, klingt ja genau danach, dass sie in die Richtung gehen.

Das Einzige, was mich noch sorgt, ist, dass das Freischalten eventuell wieder nicht motivierend genug sein könnte.

Weil ich jetzt noch nicht weiß, ob es den auch wirklich substanziell coolen Skills gibt, die man freischalten kann.

Und ob das Sammeln von Schnurberten und Jacken und so.

Ob das halt auf Dauer erfüllen genug ist, oder ob da nicht doch was fehlt.

Weil das war halt für mich auch ein großes Problem von Fullen Order, was die Erkundung sehr gekillt hat.

Ja.

Ja, die Schnurberte.

Ich musste so lachen, aber auch weineninnerlich, als uns Fabiano ein Bild geschickt hat von seinem Kälkestes, oder wie der halt aussehen kann, einfach mit so einem Trucker-Bart. So, der irgendwie noch so an den Mundwickeln entlang sich vorarbeitet Richtung Kin.

Und...

Ja, also, ne Hashtag, not my service, würd ich sagen.

Das ist ein sehr eigenwilliger Look.

Ja.

Es gibt auch ein Foco-Healer und noch mal so ein Kin-Bart und so.

Ich hab den Gameplay-Aufnahmen, die mir dann zugesandt wurden von EA, ein paar absurde Kälkestes-Varianten, wo man sich dachte, ja, der steht jetzt auch grad irgendwie in...

Texas und rallied für irgendeine Partei aus den USA.

Ja, und so was zieht man sicher dann nicht an.

Und ich hoff halt auch, dass es irgendwie interessante Geschichten so zu finden gibt.

Weil das, was du halt nicht sagen darfst...

Ja, ich weiß, ich hab mehr Fabian auch noch nix erzählt, aber das war ja auch was, was vorhin oder so ein bisschen

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

bei der Erkundung ausgebrems hat,
dass viele von den Sachen, die man gefunden hat,
viele von den Audiologs langweilig waren und sehr irrelevant.
Und eigentlich war aber die Idee cool,
dass du ja natürlich so ein bisschen Archäologe bist
auf dem Planeten.
Und wenn Sie da jetzt mehr reingehen mit High Republic,
dass man da auch was erfährt über das Star Wars Universum,
was selbst ich als Fan noch nicht weiß und so,
das würde mich auch motivieren, die Welt zu erkunden.
Es müssen nicht immer fancy Power-Ups sein,
wenn die Story selbst das hergibt.
Müssten wir halt schauen.
Ja, in einem dieser Tempel, da findest du so ein uralten Dolch,
das, den man dann, wenn man den im exakt richtigen Winkel
irgendwo hinhält, dann findet man ein anderes Ding,
was da versteckt wurde und den Weg zeigt,
zu einem anderen Ort, wo dann ich denke,
wir hatten das da versteckt, weil die anderen dies versteckt haben sollen,
müssen doch wissen, wo dieser andere Ort ist.
Okay, cool, hoffentlich besser als das.
Ich find das schon sehr reizvoll.
Was ich nicht hoffe, ist, dass einfach,
falls man irgendwann diese Verknüpfungen noch weitertreiben,
auch zwischen hoffentlich den Spielen und den Realfilmserien,
und dann vielleicht auch wieder filmen, wenn die kommen.
Und Cal Castis, also Cameron Monaghan,
echt mal in einer Realfilmserie auftritt,
hoffe ich erstens, dass er nicht diesen Schnauzer hat.
Dann, ja, vielleicht doch, vielleicht wär's lustig.
Und vor allem das Zweitens, der muss doch Obi-Wan Kenobi treffen.
Also, dieses, das ist eine Art von, da wirklich,
das ist dann, wo ich wieder merke,
irgendwie schlägt mein Herz immer noch für Star Wars,
bei allem, was da passiert und auch nicht so gut ist.
Aber das war ja ein Fanboy-Moment.
Ich möchte nicht, dass die dann irgendwie,
die können sich ja nur hallo sagen, dass er auf Tattoos ist,
das bist du ja nicht für einen Penner und er sagt,
ja, Obi-Wan Kenobi halt, also, grüß dich, ja, cool, geht wieder.
Aber, also, ohne dass das irgendwie jetzt ein großes Ding ist,
aber der könnte ihm ja auch Sachen noch beibringen
oder ihn vielleicht auch mal irgendwie runterbringen,

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

wenn er zu hebelig ist, oder wie auch immer.
Mir eigentlich völlig egal, was da passiert,
aber ich möchte, dass die beiden sich mal gegenüberstehen.
Und immerhin Dave Filoni und Sean Favreau,
die ja an den Serien federführend arbeiten,
trau ich das zu, weil das halt Nerds sind, die auch die Spiele kennen.
Und wir erinnern uns an den Thai Defender,
den Jagdbomber in Star Wars Rebels,
der ja ursprünglich für Tie Fighter, für das Spiel erfunden wurde.
Und dann haben sie in die Serie eingebaut.
Wir erinnern uns an den BD-Droiden in The Mandalorian,
der wahrscheinlich nur ein Easter Egg ist.
Und es ist auch BD-Wan.
Ich hab Sticky Astmusen gefragt, ob es BD-Wan ist.
Er weiß es selbst nicht, er hat gesagt, er weiß es nicht,
aber in seinem Kopfkanon ist es nicht BD-Wan,
weil BD-Wan ist bei CalCastus.
Das heißt, dass CalCastus noch lebt?
Er lebt noch.
Ist das hier der...
Oder...
Oder beide sind auf dem selben Friedhof.
Ja.
Also, wenn ihr mich...
Meine persönliche Meinung ist da vielleicht kontrovers,
aber ich hoffe, dass CalCastus das alles irgendwann nicht mehr überlebt.
Ich finde, er hat ein Ablaufdatum.
Ja.
Ich hab genug von Yedis, die noch parallel zu Luke rumlaufen,
während Yoda und Obi-Wan propagieren.
Du bist die letzte Hoffnung der Yedi.
Du bist der letzte Yedi.
Und irgendwo rennt CalCastus rum und trinkt Tee mit Estrapolitisch.
Du klopft CalCastus an die Tür?
Oh, sorry, wenn es gerade schlechte ist, ich komm später wieder.
Ich bin nicht komplett bei dir.
Ich glaub aber, das werden Sie...
Das werden Sie nicht machen, das glaub ich nicht.
Wir haben einerseits in Star Wars Rebels gesehen,
dass sie sich eine Hintertür offenhalten,
alle Charaktere wiederbringen zu können, selbst wenn sie sterben.
Was nicht cool ist, weil seit Konsequent in eurem Storytelling,
wenn wir eines immerhin diese ganze Surverting-Expectations-Sache,

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

diese Literaturtechnik, die wir auch in Episode 8 gesehen haben,
das muss man nicht mögen, also Erwartungen zu unterwandern,
auch Fan-Erwartungen zu unterwandern,
um dann etwas passieren zu lassen, was völlig mit diesen Erwartungen bricht.
Kann cool sein, kann uncool sein.

Casino-Planet versus Snoke versus sonst was.

Aber...

Ey, wenn Game of Thrones für eines stand,
dann für dieses Unterwandern der Erwartung, das alle überleben.

Ich bin komplett bei dir, ich find das so viel Konsequenter.

Muss ja nicht jetzt sein, vielleicht gibt's noch wie...

Hey, das nächste könnte, also jetzt Fallen Order,
Cheddar-Survivor, dann Cheddar-Night.

Ja.

Dann Nr. 1.

Oder, ich meine, das Spielprinzip ist ja nicht von Kerl abhängig.

Sie könnt ja dasselbe auch auf einen anderen Charakter übertragen,
wobei natürlich dieses Besondere von ihm ist,

dass er dieses Lichtschwett hat, dass sich aufspalten lässt.

Ich hätte ja fast mehr Bock auf ein Jedi-Spiel wieder komplett
in der Prequel-Ära, aber das ist Zukunftskonsequenz.

Ich auch.

Ja, aber wer weiß, irgendwann können Sie, ne?

Also, irgendwann, das ist ja das Schöne, gerade am Gaming,
ja, es dauert lange bis Projekte kommen.

Wenn sie überhaupt kommen, und wenn sie kommen,
ob man sie dann überhaupt sehen möchte,
wie das Star-Wars-Spiel von Ubisoft, was ja gerade noch in der Mache ist,
wo ich so denke, ah ja, ein Star-Wars-Open-World-Spiel, also cool.

Ah, hm, hm, hm, hm, hm, hm, hm.

Von Ubisoft, hm, hm.

Ja, guck mal, da vorne ist das Icon, das markiert dir die Festung,
die du erobern kannst jetzt als Jedi hier auf Tatooine.

Und da drüben ist ein Geschäft, das du eröffnen kannst,
was dann Sachen verkauft, dir auf Tatooine.

Also, wenn Sie davon Ihrer Formelhaftigkeit weggehen,
habe ich ultra Bock, da drauf das zu sehen.

Das ist aber auch noch ein ganz schönes Stück weg.

Wir haben ja auch alle noch immer ein weinendes Herz
für die Star-Wars-Projekte, die eingestellt wurden,
wie ein Star-Wars-1313 mit dem Kopfgeldjäger

und dieser wundervollen Demo, die gezeigt wurde auf Chaos Kahn.

Also auch mal eine ganz andere Figur, auch mal wieder kein Jedi.

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

Und natürlich auch mit dem Amy Hennig-Spiel,
das bei Avisceral entstanden ist.
Und das es nicht mehr gibt, was ja auch Story-basiert sein sollte.
Das ist ein bisschen ein Verpürcher.
Wage nicht so hoffender auf irgendwas Cooles.
Aber wenn da mal was Cooles kommt, wie jetzt ein Jedi-Survivor,
ist es umso erfreulicher.
Ein Wort noch zu Bidi-Wan, weil das noch eine Hoffnung,
die ich hatte bei The Mandalorian,
kommt ja da zu dieser Schrotthändlerin,
die ja diesen Bidi-Droiden hat.
Und dann, wie sich rausstellt, auch noch R5.
Also, es muss ja aus, deswegen, es müssen ja Droiden sein,
die man kennt auch, weil es kann ja nicht sein,
dass es eine andere R5-Einheit ist,
sondern es ist der R5 aus Episode 4, auch offiziell bestätigt,
den eigentlich Luke's Onkel kaufen möchte und der dann umfällt,
weswegen dann R2-D2 gekauft wird.
Am Anfang, exakt der ist dann auch wieder in The Mandalorian
bei dieser Händlerin.
Und ich dachte mir, aber Moment.
Der Mandalorianer sucht einen Droiden,
der ihn begleitet in die Mienen von Mandalore.
Die Mienen von Mandalore, das klingt nach einem komplexen,
dreidimensionalen Raum.
Und was braucht man in einem komplexen,
kleinen Droiden, der eine absolut unübersichtliche 3D-Karte projizieren kann,
um sich darin zurechtzufinden?
Also, nimm doch diese BD-Einheit mit.
Ja, was macht der R5 mit, der da eine Antenne ausfährt
und die Luftqualität misst?
Chance vertan, Filoni.
Und der hat auch einen kaputten Motivator,
da weiß man ja nie, ob sie Lust haben, was zu tun.
Ja, den hab ich auch oft.
Gerade am Wochenende.
Ja, definitiv.
Aber wie ist denn die Karte jetzt?
Das ist vielleicht hier dann als Gameplay abschließende Frage.
Ist die Karte besser geworden in Channel Survivor
als diese 3D-Karte von vorhin, oder?
Wenn ich mich richtig erinnere, war es nicht mehr
so eine Holo-Projektion von BD-One.

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

Ich glaube, es war ganz standardmäßig, dass du ins Menü gehst und dir die Karte anguckst.

Und die konnte man so durchschalten bei mehr Ebenen und so.

Also, sie war hilfreich.

Sie war nicht nutzlos.

Und, ja.

Jetzt ist halt dafür nichts mehr...

Spezielles mehr innerhalb der Welt verankert,

sondern einfach du gehst ins Menü und guckst dir die Karte an.

Ah, enttäuschend.

Aber dafür mit Schnellreise.

Von Meditationspunkt zu Meditationspunkt.

So gut, so gut.

Meditiert sich einfach weg.

Wir haben ja gesagt...

Wie Luke Skywalker im Endeffekt von 2008.

Ich fand ja lustig, dass sie bei Fallen Order irgendwann gesagt haben,

der Grund, dass es keine Schnellreise war,

war, dass sie diesen Metroidvania-Aspekt haben.

Und da normalerweise keine Schnellreise existiert.

Ich fand es halt einfach eine banale Begründung

für etwa ein Banadesfeater.

Ja.

Ich glaube, ihr Problem war, dass sie Storytrigger setzen mussten.

Das heißt, du musst es an einem bestimmten Punkt langlaufen,

damit dann beispielsweise die der Boden wegbricht

und irgendwo runterstürzt und so.

Das war, glaub ich, recht schwierig zu machen bei Fallen Order.

Aber wenn sie jetzt das komplette Game-Diesel

auf offene Welten auslegen, dann umso besser.

Ja.

Wir sind sehr gespannt.

Er scheint Ende April, am 21. April, glaub ich, irgendwann im April.

Mhm.

War es nicht der 28. April?

28. April ist auch ein guter Tag, ja.

Also, googelt es einfach noch mal, wann das Spiel rauskommt.

Ja, 28. April.

Ja, sehr gut. Es ist nicht mal lange hin.

Finnank Fabiano für deine Angespelteindrücken.

Finnank natürlich, Dimmy, und euch beiden für diese...

Das ist einfach diese Diskussion über Star Wars.

Einerseits erfüllt sie mein Herz mit Freude,

[Transcript] GameStar Podcast / Neue Hoffnung für Star Wars: Jedi Survivor, Andor und die Hohe Republik

weil ich Star Wars sehr liebe.

Und ich kann man auch jedes Jahr wieder neu auffrischen.

Einfach mit so einem Recap. Was ist jetzt wieder in den letzten 12 Monaten?

Alles schiefgelaufen, aber auch wieder alles an coolen Sachen passiert.

Es war mir eine große Freude.

Vielen Dank euch und vielen Dank natürlich auch an alle,

die uns auch diesmal wieder zugehört oder bei GameStar Talk zu geschaut haben.

Das kann man jetzt nämlich auch, das Ganze gibt's auch als Video.

Schaut vorbei auf gamestar.de.

Falls ihr es noch nicht kennt.

Und bis dahin, tschüss. Tschüss.

Tschüss.

Copyright WDR 2021

Wieso sich überhaupt entscheiden?

Die Abfälle einfach immer ein Genuss.