

## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

Okay, mein Bumble Date läuft gerade richtig gut, sonst bin ich ja echt verkopft.

Aber weißt du was?

Not this time.

Mein Intuition sagt mir, lass dich drauf ein.

Vertraue dein Bauchgefühl.

Go with the flow.

Und dieses Mal werde ich auf mein Intuition hören.

Für etwas Neues.

Oder für die Story.

Noch ein Drink?

Finde was Deins ist.

Auf Bumble.

In einer Welt im Wandel hilft Workday ihrem Finanzteam mit Veränderungen Schritt zu halten.

So können sie neue Chancen schnell nutzen.

Das Finanz-HR und Planungssystem für eine Welt, in der bereit sein alles ist.

Workday für eine Welt im Wandel.

Es gibt nur wenige Spiele, die noch besser sind als Zelda, Tears of the Kingdom,

Tony Hawk's Pro Skater 2 zum Beispiel oder Tony Hawk's Pro Skater 3,

zumindest wenn man nach den Wertungen auf Metacritic geht.

Aber hey, zumindest steht das neue Zelda dort bei sagenhaften 96 Punkten-Durchschnittswertung

und es wird nach einer Erwartungshaltung die höher war als die Himmelsinseln von Hyrule

weltweit als eine der besten Open Worlds aller Zeiten gelobt,

obwohl viele dachten, dass es nach Breath of the Wild eigentlich kaum noch besser werden kann.

Na ja, zumindest bis auf die Einigen leisen Stimmen, die sagen,

irgendwie fühlt sich das für sie auch nicht mehr so richtig nach Zelda an.

Und deswegen wollen wir heute herausfinden, ob Tears of the Kingdom nicht nur ein grandioses

Open-World-Adventure ist,

sondern auch ein grandioses Zelda-Spiel.

Dafür habe ich heute das ultimative Talk-Try Force gebildet.

Zum einen habe ich mir den Mann eingeladen, der am nächsten an die Erfahrung herankommt,

Link selbst in unserem Talk zu empfangen, abgesehen davon, dass er sprechen kann und das sogar sehr gut

und mindestens seit 2009, denn er ist einer der Gründerväter der deutschen Let's Play-Szene.

Herzlich willkommen Marcel Alias Looks Like Link.

Sehr schön, dass du heute bei uns bist.

Dankeschön, danke schön.

Sehr, richtig schön.

Und wenn Link auch mal irgendwann nicht als unter 20-Jähriger dargestellt wird,

dann passt auch der Bart noch zu Looks Like Link, ja?

Aber da, ich bin nur vorbereitet schon.

Der Tag wird hoffentlich kommen. Ich fände das schön.

Videospiel-Charaktere müssen auch altern.

Ich sage nur, Jill Valentine, es wird Zeit.

## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

Zum anderen darf ich heute einen der wenigen Menschen begrüßen, der Gabriel Knight 2 so sehr schätzt wie ich, aber dafür habe ich ihn natürlich nicht eingeladen oder vielleicht doch, na ja, wir haben ihn eigentlich eingeladen für seine unendliche Expertise in Sachen Zelda.

Ihr kennt ihn natürlich zum einen aus diversen Formaten von Rocket Beans TV oder noch besser, kennt ihn wahrscheinlich von seinem eigenen YouTube-Kanal GraxRPG Heaven.

Herzlich willkommen, Gregor. Schön, dass du heute bei uns bist.

Ja, danke für die Einladung.

Ich werde versuchen, ganz unauffällig Gabriel Knight Memes hier und da einzustrollen.

Also zählt mit und schreibt es in die Comments rein.

Aber danke euch für die Einladung.

Passt auch ganz gut, da ich in der letzten Woche, wo wir das aufnehmen, tatsächlich Tears of the Kingdom durchgespielt habe in Anführungsstrichen.

Dementsprechend, bevor das alles aus dem alten Herrn raus ist, lasst uns das lieber einmal digital aufzeichnen.

Sehr gut. Wir dokumentieren das jetzt einmal.

Außerdem gehört natürlich auch noch ein weiterer Mann hier auf den Talkstuhl, der Tears of the Kingdom schon in Rekordzeit durchgespielt hat

und dann einen sechseitigen Test auf die Gamster aufs Paket gelegt hat.

Denn immerhin begleitet ihn selder nicht nur schon sein gesamtes Leben, sondern es hat auch das Leben seiner kleinen Tochter eingeläutet.

Denn Gerüchten zufolge hat er selder auf der Switch gespielt, als er gerade im Krankenhaus auf die Geburt seiner Tochter gewartet hat.

Herzlich willkommen, Sören. Schön, dass du heute da bist.

Vielen Dank für die Einladung. Das stimmt.

Die Ärzte haben sich irritiert geschaut.

Ich muss mir immer was einfallen lassen,

weil ich heiße weder wie Link noch, habe ich es bereits durchgespielt.

Aber ich bin, das wissen wir vielleicht die wenigsten,

ich bin der Synchronsprecher von Link und das hört man halt noch nie, aber es stimmt.

Ja, mach mal kurz.

Ha, ja.

Also wirklich, als wäre er mit uns im Raum.

Da kommen die Filter noch draußen. So 80 Stück Auto-Tune.

Als wäre er mit uns im Raum.

Ich überlege auch gerade, weil ich jetzt gesagt habe, dass ihr das Tri-Force der Talkrunde seid.

Jetzt müssen wir natürlich entscheiden, wer welches Tri-Force ist.

Da prügeln wir uns drum, oder?

Ja, ich merke schon, du bist das Tri-Force des Mutes.

## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

Ich bin freiwillig Weißheit.

Was habt ihr denn bei Splatoon 3 hinum, als das Event war?

Ich war natürlich Tri-Force im Mut, natürlich habe ich gewählt, aber verloren.

Na gut, das ...

Ich war blau, glaube ich, aber ich habe keine Ahnung, wer das genau war.

Ich habe das Event verschlafen.

Blau war Weißheit.

Gut, vielleicht wissen wir das zum Ende dieses Talks mehr.

Vielleicht ist das auch das Ergebnis dieses Talks.

Das wäre ja auch was Schönes.

Ich würde mit euch gerne ganz am Anfang anfangen, nämlich mit dem Anfang.

Wie oft habe ich jetzt Anfang gesagt, die Antwort lautet Ja.

Denn der Anfang war ja im Vergleich zu Breath of the Wild ein bisschen ungewöhnlich, weil er sich gar nicht so sehr auf die Open World konzentriert hat.

Es gibt am Anfang von Tiers of the Kingdom einen relativ langen Story-Abschnitt, der in einer dunklen Höhle stattfindet.

Und es passiert auch vergleichsweise viel Exposition, die man vielleicht aus alten Zelda-Teilen nicht unbedingt gewohnt ist.

Und danach geht es danach draußen, aber auch noch nicht in die freie Open World, sondern erst mal auf die vergessenen Himmelsinseln,

auf denen man seine Fähigkeiten erlernt

und der so ein bisschen kleiner Tutorial-Abschnitt ist.

Aber der ist recht lang.

Und ich habe auch durchaus schon von Leuten gehört, die gesagt haben,

Jo so die ersten zwei bis drei Stunden sind eigentlich sehr langweilig.

Aber danach wird es richtig gut.

Marcel, wie hast du das wahrgenommen?

Also ich war nicht die ganze Zeit überall von allem hier flash, weil immer so viel zu entdecken war.

Das habe ich gar nicht so realisiert,

dass es doch so viel Zeit, wie man da reinsteckt,

dass es da echt ein riesengroßes Tutorial hier bietet.

Vielleicht hören die Leute jetzt mal aufzumeckern,

dass Toilette Princess ein langes Tutorial hatte.

Man weiß es nicht, ja.

Aber ich fand es eigentlich sehr, sehr toll, weil es einfach alles so...

Neu kann man ja nicht sagen.

Man war irgendwie sofort wieder hier fangen.

Da verstrichen seinen Mark tatsächlich.

Also ich hatte mein Spaß.

Gregor, wie fandest du den Anfang?

Ich würde fast sagen, das Gegenteil behaupten.

Für mich hat sie es sehr nach Breath of the Wild angefühlt,

## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

nur eben mit der Erfahrung der letzten sechs plus Jahre und geschliffen auf die Neuauflage jetzt hier. Weil Breath of the Wild hast ja auch im Grunde auch deinen Anfangs-Tutorial gehabt, wo du erstmal deine Grundfähigkeit machst, wie funktioniert es mit den Schreien. Du kannst halt oben auf dem Berg frisst man ein paar Chillies oder so, das ist ja genau das Gleiche, was du eigentlich jetzt hier bei Tears of the Kingdom gemacht hast, nur mit dem Zusatz, dass du jetzt weit über den Wolken drüber bist. Das, wie du erwähnt hast, noch mal dieser ein bisschen größere Storyfokus. Am Anfang ist es aber auch nicht so, diese ersten 15 Minuten ist eh für ein Spiel, was von der Story um einige Stärke als Breath of the Wild ist und auch besser mit der Story zum Teil umgeht, weil wir natürlich nicht spoiln, aber war ich okay damit, dass du nicht mehr cutscenes hast, weil die auch so gut inszeniert sind. Der Rest aber dadurch, dass deine Spielwiese ein bisschen größer ist mit den Luftinsen, wo du noch mal auch noch die ganzen neuen Mechaniken noch mal besser ausprobieren kannst mit der Ultra Hand, ist es vielleicht ein bisschen länger als bei Breath of the Wild, aber ansonsten sehr, sehr gleichgeschaltet. Und ich habe das jetzt jetzt nicht unbedingt groß anders davon. Ich hatte wieder Spaß nach sechs plus Jahren, weil so lange es sehr, wo ich so bald durchgespielt habe, komplett, mal wieder so ein Gefühl dafür zu bekommen auch erstmal halbwegs behutsam in die Welt, als auch an die Fähigkeiten rangelassen zu werden. Ja, auf jeden Fall. Sören, dein Eindruck? Also ich muss sagen, diese ersten 15 Minuten, in denen es dann erstmal Storytechnik zur Sache geht, die waren ein Highlight für mich. Ich habe dann wirklich von dem Fernseher gesessen und gesagt, ich habe auch mit dieser Exposition gar nicht mal so ein Problem. Das hat mich sogar eher an diverser Heldenpiel erinnert, wo du es quasi am Anfang alles präsentiert bekommst. Die Geschichte. Als ich dann auf der Himmelsinsel aufgewacht bin, ich bin ehrlich, also ich gehört zu diesen Leuten, die waren, ich war nicht unbedingt unterwältig. Es war weiterhin ein richtig schönes Erlebnis, aber ich muss sagen, ich habe dann halt auch irgendwann gemerkt,

## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

okay, es ist halt natürlich, das kann man im Spiel nicht vorwerfen, es ist halt, ich bin dieser Zauber, wie damals auf dem großen Plateau, allein schon dadurch, dass man es natürlich dann meistens wahrscheinlich schon den Vorgänger kennt und ist auch einfach ein bisschen, ich sage mal, nicht mehr ein klinier. Du hast natürlich immer noch sehr viel Bewegungsfreiheit auf dieser Insel, aber es ist natürlich auch nicht so ganz so vergleichende. Du wirst schon deutlich stärker gelenkt, seit du natürlich, du bist so jemand wie ich, der trotzdem die bei Äpfel pflückt und irgendwelche Konstrukte belabert. Aber das war halt schon so ein kleiner, also ich habe halt direkt gemerkt, dass es jammern auf allerhöchsten Niveau ist. Aber ja, ich muss dazu sagen, also ich muss schon sagen, so ein bisschen, so richtig losgegangen ist es für mich erst, als ich dann hinab gesprungen bin. Ich kann kurz nochmal ergänzen, das Einzige, was mir tatsächlich ein bisschen im Hinterkopf negativer nennen, bis mal aufgefallen ist, ist, dass ich gemerkt habe, ah ja, die Switch ist ja schon relativ alt, wenn man jetzt von lauter 4K-Spielen so was hingekommen ist. Aber zum Glück hat es nicht allzu lange gedauert, bis der Stil eben für mich übernommen hat. Und sobald du dann einmal runter bist von den Anfangsinseln, konnte ich mich auch fallen lassen. Und ich habe jetzt nicht zusammengezuckt, wenn das mal wieder auf 20 FPS oder so runtergefallen ist. Ich gehe nicht so wirklich auf die Grafik, aber aufgefallen ist mir das im ersten Moment, erst mal, wenn du da rausgehst und dann, oh, das rückt und hakt ja schon einiges. Ich bin auch damals tatsächlich auch eigentlich nicht davon ausgegangen, dass noch mal so ein magischer Moment, wie ich weiterverweilt, dass so was funktioniert, irgendwie nur einmal. Wenn du so die Wälder entdeckst und so, das ist man nicht von ausgegangen, es ist schon nochmal genauso, weil es ist ja sehr schwierig. Aber trotzdem, irgendwie hat mir die Safe-Fein, und ja, stimmt, war ein bisschen linearer, wo man auch nicht weiß, ob da einfach die Erfahrungen mitspricht, weil man guckt sich einfach die Karte an und irgendwie kannst du schon gleich erkennen, okay, die wollen, dass man richtig schön so eine Reihenfolge macht und da hast du wieder so ein Loop da drin und so, da hat man als schon erkannt, wenn man auf die Karte anguckt,

## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

aber vielleicht auch nicht jeder,  
das ist einfach nur die Erfahrung, weil man einfach so viel zockt.  
Aber deswegen, ich fand es aber allgemein ein schönes,  
vielleicht auch typisches, so Tutorial-Gebiet einfach.  
Und das ist auch ein Aspekt,  
so schön synchronisiert, alle Sachen trauen.  
Ihr merkt es vielleicht aber auch ein bisschen high-ebt.  
Ja, ist doch für mich.  
Ich habe Aussagen, deutsche Synchro fang ich fantastisch,  
muss ich sagen, also durchweg,  
auch wie die Katze inszeniert waren,  
ganz großer Fan davon, wie sie das jetzt so umgesetzt haben.  
Ja, ich habe mich bei der links Synchro  
dieses Mal richtig ins Zeug gelegt,  
also vielen Dank für das Loop.  
Gerne geschehen.  
Ich muss sagen, ich finde es immer noch tatsächlich ein bisschen ungewohnt,  
auch wenn es natürlich jetzt nicht mehr ganz neu ist,  
aber ich finde es immer noch ungewohnt,  
dass es überhaupt eine Sprachausgabe in dem Zelda gibt.  
Aber gut, man muss ja irgendwie vorankommen.  
Ich werde nur wütend, wenn Link irgendwann anfängt zu reden,  
damit könnte ich nicht umgehen.  
Oh, da müssen wir glaube ich alle irgendwann mal durch,  
oder so.  
Das Problem wird wahrscheinlich eher sein,  
wenn er spricht, wird er anders sprechen,  
als wie man sich das vorstellt.  
Jeder hat natürlich seinen ganz anderen Link im Kopf,  
und es sind ja auch 500 Links gefühlt,  
also vielleicht haben die ja auch ein bisschen was anderes.  
Und es ist einfach mal so lustig,  
wie er einfach reagiert.  
Zelda ist ganz am Anfang voll euphorisch,  
und dann ist total die tolle Entdeckung,  
und Link einfach, mhm.  
Ja, ich halte dir mal die Fache,  
kannst ruhig Fotos machen.  
Wir gehen noch, aber das Verständnis,  
das Link spricht, nur wir hören den nicht.  
Er ist ja ein Arbeiter für uns,  
das heißt, eigentlich der Spieler,  
der vor dem Controller sitzt,

## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

ergänzt die Worte und denkt sie,  
und dadurch entstehen sie,  
und es ist nicht so, dass er dann schweigend herumläuft,  
und Gordon Freeman-Style,  
alle nur um drum herum quatschen.  
Er hält als Identifikationsfigur,  
dass man sich da reinprojektieren soll,  
was man will.  
Es wurde ja sogar auch schon gesagt,  
dass er nicht unbedingt super genderspezifisch sein soll,  
oder zumindest am Anfang nicht sein sollte,  
so dass es auch völlig okay wäre,  
zu sagen, irgendwie finde ich Link sehr weiblich,  
weil er halt wirklich so die ultimative  
Identifikationsfigur ist.  
Und natürlich hat jeder eine sehr,  
sehr spezifische Vorstellung davon,  
wie Link spricht, und ob er spricht,  
und was er sagt.  
Wenn er es irgendwann umsetzen würde,  
würde es die Vorstellung von niemandem treffen,  
wie das immer so ist, mit Vorstellung und Kreativität.  
Daher auch der Name Link,  
und soll sich verbinden mit ihm.  
Haben Sie mal irgendwann gesagt,  
dass da der Name herrührt.  
Er hat sich auch viel getan,  
wo es dann ist da die Gefahr,  
die werden ihm halt irgendein Charakter  
durch die Stimme verleihen.  
Wenn er so ist wie in der Serie aus den späten 80ern,  
oder irgendwie, wie würde er halt sein,  
würde er der Edgy sein,  
würde er der Coole sein,  
und das würde er halt viele,  
weil viele sehen halt den ganz persönlichen Link  
in sich denn, oder so,  
wie er sich halt sprechen lassen würde.  
Na ja, aber, oh nein, mal gucken, wie die Zukunft bringt.  
Ich empfand das,  
gerade bei Wind Waker, als immer ein sehr schönes Mittel,  
dass man halt sagt, okay, er kann es nicht sprechen,  
aber jetzt machen wir ihn halt deutlich ausdrückstärker

## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

in der Minig, und das empfand ich immer als einen sehr schönen Mittelweg einfach. Also du hast trotzdem immer eigentlich gewusst, wie es ihm geht, oder was er wohl denkt, wie er sich auch durch den Stil bedingt durch seine Ausdrucksweise. Das fand ich manchmal sehr schön. Ich sitz bei Tiers auf der Kingdom, natürlich nicht so, wie es eben so Sprache kam, er ist Mr. Cool, aber so ist es halt, er ist halt ein Macher. Da erwartet man gar nicht, dass er viel spricht. Geht mir den Quest-Marco und los geht's. Ich hau alles kaputt. Ja, ich hoffe, dass er entweder irgendwann so wird wie in der angesprochenen Cartoon-Serie, oder so wie in den CD-Ei-Spielen. Das ist mein Link. Excuse me. Was ich mir sowieso auch wünschen würde, es ist ja eh komplett egal, welches Geschlecht Link hat oder nicht. Dadurch, dass sich jeder da reinversetzen kann, ich wäre super okay damit, einfach Geschlecht wählen, Arter Stimme wählen, und wieder die ganze Sache, weil es ist ja eh ein Avatar für die Leute, die vor dem Fernseher sitzen, und es ist nullrelevant für den Plot, nullrelevant für irgendwelche Beziehungen und da kann Nintendo sehr gerne über ihren Schatten irgendwann springen, und das einfach als Optionen anbieten. Und das muss jetzt nicht in so ein forciertes Ding wie, wie ist die Linke, glaube ich, die Alternative aus Hyrule Warriors. So muss es nicht unbedingt gemacht werden, aber gebt gerne die Alternativen, weil es macht keinen Unterschied, und man holt so viel mehr Personen ab. Ja, das stimmt auf jeden Fall.



## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

Wenn man den besprochenen Anfang  
hinter sich hat,  
ihr habt es schon gesagt, kommt irgendwann  
der Zeitpunkt, in dem man hinunter stürzt,  
auf die Welt,  
zurück nach Hyrule, und das ist ja  
eine kleine Besonderheit,  
weil man mehr oder weniger  
erstmal in der gleichen Welt landet,  
in der man schon in Breath of the Wild war.  
Die hat sich zwar stark verändert  
durch ein Story-Event, und  
zusätzlich gibt es jetzt auch noch die  
Himmelsinseln, die sich über Hyrule befinden,  
und den Untergrund, der sich unter Hyrule befindet.  
Aber Hyrule selbst ist  
erstmal, per se,  
wie schon im Vorgänger,  
und Sören, ich weiß ja schon aus deinem Test,  
dass du das sogar eher als  
Pluspunkt empfunden hast, als jemand,  
der den Vorgänger sehr mochte,  
und sich da schon auskennt auf der Welt.  
Ja, du hast halt, also es ging mir so,  
ich muss dazu sagen, ich war wirklich  
jahrelang ein bisschen  
skeptisch, als es halt bekannt war,  
okay, es wird noch mal in der gleichen Welt spielen.  
Das ist kein Konzept, dem stehe ich jetzt nicht unbedingt  
anti-gegenüber, aber ich dachte mir die ganze Zeit,  
ich habe knapp 400 Stunden in Breath of the Wild  
und ich habe mir ganz hergedacht, meine Güte,  
werde ich das dann überhaupt noch mal  
so richtig, würde mich das noch mal packen können.  
Und ich war dann ja vor einiger Zeit bei Nintendo  
auf dem Anspiel-Event  
in Frankfurt, und da habe ich dann plötzlich  
gemerkt, ja, wird es können.  
Das hat sich dann auch im Test so bestätigt.  
Also das, was ich geschrieben habe,  
für mich ist es sogar im Pluspunkt,  
wenn du Breath of the Wild  
bereits so ausgiebig kennst,

## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

weil, ich weiß nicht, wie es in den anderen beiden ging, ich hatte tatsächlich einen Heidenspaß daran, sogar teilweise einfach nur frei herum zu laufen und ständig dieses, ah, so sieht das jetzt aus, oder, ah, das hat sich jetzt verändert, immer diese ganzen Erlebnisse, diese Momente zu haben.

Das hat mich sogar teilweise einfach enorm motiviert zum generell, einfach im Spiel versinken.

Die ging es euch dann?

Definitiv, ich hoffe jetzt, dass ich irgendwie jetzt nicht da dir spreche, irgendwie einschränke, weil ich muss aber noch mal sagen, ich bin natürlich noch nicht durch mit dem Game, weil ich immer nur zum Spiel ein Let's Play aufnehme.

Also so, ich bin halt der erste große Storypunkt ist abgeschlossen, so viel weiß ich, wenn so, ich hoffe, wie ihr sagt.

Und ich hoffe, diese ganzen schönen Momente, die Sahamomente, wie die Welt jetzt ist, noch erleben. Aber ich habe damals schon gesagt in Breath of the Wild, irgendwie, weil ich fand die Welt so toll und habe mir gedacht, so vor mir, okay, die Entwickler, die haben wir jetzt wirklich so lange daran gearbeitet. Das ist so eine riesen Welt erschaffen, wo ich denn damals gesagt habe, ihr könnt dir gerne nochmal benutzen.

So einfach so gerne nochmal durch mit mehr Sachen drin und die lohnt sich, dass man die nochmal verwendet.

Jetzt nicht so, also es ist ja nicht so Assets-mäßig, wie Queen of Time, Majora's Mask, weil auch fast dasselbe ist, um sich ein bisschen das, was du schon hatten, nochmal genutzt.

Und bei diese Klinge, also wie noted, wie ich es mir vorgestellt habe, mit den ganzen Neuerungen, also bisher wirkt es alle superklasse.

Und richtig schön, dass man einfach die Welt nochmal neu entdeckt, auf die Art und Weise.

Also ich würde euch beiflichten, ich hatte auch einen sehr großen Spaß daran, einfach alles nochmal zu erkunden.

Aber ich glaube, der Vorteil war tatsächlich

## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

bei mir, dass ich Breath of the Wild schon länger eben nicht mehr gespielt hatte. Und ich weiß nicht, ob sich der gleiche Sog eingestellt hätte, wenn ich vielleicht das gemacht hätte. Oh, lasst mich nochmal Breath of the Wild direkt vorher spielen, damit ich so mache, machen ja einige Leute auch gerne, wenn ein neuer Eintrag von der Serie kommt, lasst mich dem Vorgänger nochmal spielen, um vernünftig vorbereitet zu sein. Und dann nochmal wirklich durch einen Großteil der exakten Gebiete mit den entsprechenden Veränderungen natürlich, aber da nochmal durchzugehen, die gleichen Rüstungen zu finden, die gleichen Items nochmal einsammeln zu müssen, nachdem das du das schon in Breath of the Wild gemacht hast und dann die Metroid-Nummer am Anfang von Tiers of the Kingdom kommt, dass ich auch langsam nicht mehr so wirklich sehen kann. Oh nein, jetzt bin ich auf einmal wieder schwach, jetzt ist wieder alles weg, was ich vorher hatte. Das hat bei mir geholfen, ich bin ja auch persönlich ein großer Fan von der Yakuza Respektive Like a Dragon Serie und die spielt ja auch seit 15 plus Jahren quasi in der gleichen Location. Aber da ist es eben so, da schreitet ja die Zeit voran, es verändert sich immer wieder was, die Geschichten gehen da weiter und bei der Serie ist es, wo ich fühle mich immer so, als ob ich, also sich nach einem Jahr wieder zum Urlaubsort zurückkehre und dann schauen kann, oh, was hat sich hier eigentlich verändert, da hat ein neuer Laden aufgemacht, da sind jetzt ein paar andere Personen, da hat sich irgendwas verändert und dieser so hat sich bei Tiers of the Kingdom dann eingestellt. Es hat sehr geholfen, dass ich dann eben das Gefühl habe, okay, ah, mal schauen, was ist denn jetzt bei den Gerudo los oder oh, ich gehe mal, ich weiß in der Richtung war ja irgendwie noch Kakariko, weil ich nicht mehr ganz genau wusste, wo es war

## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

und immer eloquent dran vorbeigelaufen und geschwebt bin.  
Hat für mich einen sehr großen Appeal ausgemacht, aber eben dann auch das Zusammenspiel, wie die Himmelsinseln designen, dass du diese große Freiheit nach oben und unten nochmal extra hattest. Himmelsinseln hätte ich mir ein bisschen, umfangreicher klingt vielleicht falsch, da gibt es relativ viel, was man dann machen kann, aber es sind ja mehr so vereinzeltere Grüppchen, die dann jeweils auf gewisse Quests oder andere Sachen oder Entdeckungen dann einzahlen und dass du nochmal einen zusätzlichen Anreiz hast, die Türme nochmal freizuschalten auf dem Boden, weil das macht das Traverse und auch immer besser ankommt, besser in den Himmel und so rein, das hat für mich dann ineinander gegriffen und letzten Endes hat es sich für mich vielleicht wie so eine Mischung aus Breath of the Wild und einem freierer Skyward Sword angefühlt, ohne dass du jetzt diese forcierten Wirbel hast, womit du auf dem Boden kannst, sondern auf dem Boden kannst du dir die Welt entdeckst. Ich überweist dir wie ausgemacht nachher die 5 Euro auf PayPal dafür, dass du Yakuza erwähnt hast in diesem Talk.  
Ja, ich hab dich eigentlich nur für deinen fantastischen Spielegeschmack eingeladen, nur dafür, dass du über Yakuza und Gabriel 2 redest überfällig in diesem Talk.  
Ja, du hast es schon erwähnt, dass man natürlich in der Welt wie immer sich frei bewegen kann, wie man es auch schon aus Breath of the Wild kennt und das führt ja dazu, dass es eine festgelegte Reihenfolge gibt, in der man bestimmte Story-Events auslöst oder Missionen erfüllt

## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

und Dinge erlebt.

Dann kann es zum Beispiel mal passieren, habe ich gehört, dass man plötzlich völlig hilflos und unvorbereitet aus Versehen über das Masterschwert stolpert Sören.

Hast du das auch gehört, dass das passieren kann?

Kleiner Hinweis übrigens, wenn ihr selbst das Masterschwert noch nicht gefunden haben solltet und unbedingt alle Spoiler diesbezüglich vermeiden wollt, dann springt jetzt am besten 2 Minuten vorwärts. Viel Spaß weiterhin.

Dann so komme ich gleich, ich muss nur gerade lachen, weil als du es erwähnt hast, dass man das in der beliebigen Reihenfolge alles ja absolvieren kann, da musste ich tatsächlich sofort instinktiv daran denken, dass du im Laufe, ich werde jetzt nicht sehr viel spoilern, aber du bekommst im Laufe der Hauptgeschichte, deshalb auch ich sag mal, eine Stelle in der Geschichte gleich viermal präsentiert die große Enthüllung und irgendwann habe ich dann halt vor der Switch gesessen und gedacht no shit Sherlock, okay, wir wissen es mittlerweile, aber klar geht halt nicht anders ja und mit dem Masterschwert, ich habe das die ganze Zeit gesucht, ich war mir halt mit meinen 400 Stunden im Biotw total sicher, ich finde das locker, ich kann da überall, also ich kenne mich hier bestens aus und bin dann durch ganz Heilhol gelaufen wurde tausendmal verdroschen unter anderem auch beim Deku-Bauben, habe ich erfolgreich angeklopft und hab dann irgendwann gesagt ja, dann ist es halt so und es ist jetzt zur Zeitpunkt dieser Aufnahme vor drei Tagen gewesen, dass ich nachts nicht schlafen konnte, weil meine Tochter auch der Meinung war, Remy Demi zu

## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

machen und dann hab ich  
ich bin dann auf die Couch umgezogen, hab  
nochmal die Switch angeschmissen, weil ich halt  
gesagt habe, okay, ich spiele mich jetzt in den  
Schlaf, aber wie das dann halt so ist und ich  
jetzt auf die Kingdom nach einer halben Stunde war ich  
dann hell wach und hab einfach nur oben  
Erinnerungen gesammelt  
freigeschaltet und hab da auch gar nicht  
verstanden, dass das Spiel mir da so  
gesignalisiert hat, weil im Nachhinein wird  
man dann schon so ein bisschen da auch dahin  
geleitet, aber ich hab's halt total  
ignoriert und bin auf eine Himmelsinsel  
nach oben, hab ich mich teleportiert  
und hab dann irgendwann runtergeschaut  
und dachte mir so, moment, da ist ja ein Drache  
okay, gut, gibts halt häufig da in Heilhol, klar  
weiß man ja, aber der sah halt anders aus  
und dann bin ich halt da runtergesprungen  
und ja, dann führte eins zum anderen  
und jetzt bin ich stolzer Besitzer  
dieser legendären Waffe  
hat halt den Geist auf, quasi, aber so ist es halt  
ja, ist ja akulier  
Gut, das ist ja auch der spannende, unabhängig  
davon jetzt, was das Mastersport und andere  
Sachen angeht, wie sind eigentlich diese Versatzstücke  
und das, was du im Breath of the Wild zu lange  
angestellt hast, hier verbaut  
ich hatte auch meine Erinnerung, wie funktioniert es  
mit dem Masterschwert noch in  
Breath of the Wild, guck mal wie das bei  
den Dekuses, oh, das ist ja  
auch nochmal jetzt wieder viel anders  
und irgendwie war's mir so ein glückliches  
Lübbern dann bei mir auch bei vielen Sachen  
dass ich zum Glück zeitig genug an  
solche Dinge ran gekommen bin  
oder gewisse Quests dann abgeschlossen  
habe und dementsprechend dann gemerkt, ah  
gut, dass ich in die Richtung  
geskilled habe, dass mir das noch mal

## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

ein bisschen leichter macht, das war einer der Appeals eben, am Erkunden der gleichen Welt dadurch, dass diese Sachen nochmal alle durcheinander gewürfelt wurden, ich würde da aber auch nochmal ergänzen, ich glaube nicht dass es noch ein drittes Mal funktionieren würde, wenn Nintendo sagt, okay das ist dann nochmal die gleiche Welt und das sind nochmal x Jahre später und jetzt gibt's nicht nur 3 Schichten sozusagen, sondern nochmal 5 drüber, wo man dann nochmal ineinander greifen kann, weil jetzt ist es wirklich ausgefroren. Was könnte man eigentlich noch machen, man könnte sagen eine Geisterwelt, ich weiß es nicht eigentlich, also ich, aber das ist das ist alles, ich glaube du kannst da wirklich nichts mehr machen. Nee, also nicht sinnvoll, nicht sinnvoll. Du hast es wirklich ausgereizt und diese Kombinationen, dieses nochmal dieser Entdecker tragen, die können wir jetzt auch noch machen. Da hat ja auch nun, man meine ich auch gesagt vor einiger Zeit noch, dass das so ein bisschen so die Blaupause für Zelda in der Zukunft erstmal sein wird, aber da könnte gerne auch mal eine neue Welt sein oder wirklich mal das Equivalent, was ich mir eigentlich zuerst von dir so wirklich versprochen habe oder erwartet habe, als ich es angequindigt haben, das Majora's Mask Equivalent zu Ocarina of Time, gleiche Assets, aber machen wir was komplett neues und eigenständiges und das Majora's Mask, dass sie sich auch mal was getraut hat, dass sie die Technik nicht nochmal neu machen mussten und benutzt von mir, dass die gleiche Technik macht das wieder auf der Switch, aber macht was Originelles draus. Ja, das würde ich auch irgendwie meinen, dass es irgendwie denn schwierig ist, wenn die

## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

jetzt meinen, dass sie eine Trilogie draus machen, weil die ersten Benespiele, die sind jetzt einfach so krass durch die Decke und alle sind zufrieden, alles top so richtig, so ein High Note und dann so eine Trilogie denn, dann kann man so ein Drittes Spiel machen, da würde ich auch über sagen, ah nee, das ist jetzt schon, hoffentlich denken sie von wegen, nee, das auch so in die Zukunft gedacht, wenn man den Rückwirkung denkt, oh, so tolle Spieler, richtig toll, da würde ich irgendwie auch so eine Trilogie, als würde ich nochmal, wie ihr gerade auch meinte, bei demselben nochmal irgendwie, das würde auch sein, dass es nicht klappt, nee, denn lieber jetzt so was neu hat, weil der einfach zu krass ist. Ich notiere mir nochmal die zweiten fünf Euro dafür, dass du Majora's Mask positiv lobend erwähnt hast, besammelst heute das Geld, Gregor. Ja, Majora's Mask hatten besonderen Platz in meinem Herzen, das ist wirklich ein All-Time Great in sehr vielen Punkten. Auf jeden Fall.

Das habe ich noch gar nicht erzählt, ich muss das eigentlich immer erzählen im Zusammenhang von Zelda. Mein erstes Zelda jemals war Majora's Mask und das ist das absurdeste Zelda, was dein erstes Zelda sein könnte, weil es so anders ist als alle anderen Spiele und ich jetzt jedes andere Zelda immer mit Majora's Mask vergleiche und immer denke, ja, es ist schon gut, aber es ist halt kein und es ist so absurd, weil es so ein absolut einzigartiger Ableger war im Vergleich zu den anderen Teilen.

Was waren eigentlich die ersten? Ja, da sind wir uns einig übrigens, dass da die N64 Version viel besser als die 3DS Fassung ist, oder? Ja. Oder zwängel ich euch da was auf? Nein, nein, nein. So muss ein Remake sein für die 3D



## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

Version, sehr, sehr geil. Ich finde ich fand es nicht so toll mit den ganzen, hat die ganze, den ganzen es hat es zu entkräftet und jetzt alle Bosse Punkten, die man anballern kann und alles nicht mehr so strikt vom Zeitlimit, ich fand das eher mau, muss ich sagen. Aber persönliche Perspektive natürlich. Also ich habe das im Dezember jetzt just, als meine Frau hochschwanger war, haben wir gesagt, okay, jetzt spielen wir Majora's Mask zusammen und habe ich das halt, das N64 Original auch mal wieder nachgeholt und ich muss auch sagen, ich war aus Gewohnheit vom 3DS, war ich beim allerersten Bosskampf total irritiert, was sollte ich jetzt überhaupt machen? Ja, der 3DS wird diese Denken quasi abgenommen, durch halt diese ganzen eindeutigen optischen Hinweise und ich habe da erst, die ganze Zeit kam ich mir wieder vor wie ein Anfänger und dann habe ich aber im Laufe der Zeit halt auch wirklich wieder gemerkt, gar nicht mal nur was die Gameplay-Technik in Änderungen angeht, sondern obwohl Majora's Mask natürlich, also ob ein N64 jetzt wirklich nicht mehr gut aussieht, mir gefällt dieses Deal, diese Zusammenstellung einfach optisch auch einfach besser, obwohl das halt es hatte halt diesen total absurden 2000er 3DScharm, den irgendwie so eine kurze Ära von Spielen immer hatten, den ich total liebe und der nie wieder zurückgekommen ist und der mir auf eine absurde Art sogar fehlt jetzt in der neuen Zelda-Ära, denke ich mir so es könnte auch mehr nach dem N64 aussehen irgendwie. Aber habt ihr euch nie gefragt, woher hat Hingel eigentlich die ganzen

## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

Karten? Eigentlich ist er, vielleicht ist er der wahrer Held, weil der muss ja schon irgendwie überall hingereist sein und also, ja ich sage nur, Denkanstoß.

Der ist halt mit seinem Ballon, der kann da von oben alles gucken.

Ja, aber du machst den hier aber kaputt.

Der ist ja, der kaum Gegner

können da irgendwie hochfliegen, da ist

bei den Tengels, wo sie Bubi lernt, da ist

der auch so ein Ding, also der kann sehr

hoch mit dem Ballon fliegen. Wohin

der Timeline bei Wind Waker, war das

Formatura's Mask oder ist das aufgetrennt?

Weil da gab es auch die ganzen Inseln mit den Tengels

oder so? Es ist quasi

die andere Timeline Abspaltung,

Wind Waker ist doch Edit Timeline und

ja genau, aber halt in der Erwachsenen Timeline

da gab es kein Majora's Mask

in dieser Formation.

Auch egal, der kommt

zurück beim nächsten Zelda.

Hier sprechen die Besitzer

von Hyrule Historia, die haben die Timeline

gesehen. Ja, die ist ja jetzt

hinfällig, oder?

Brestle so weit und Thersophie Kingdom

ist jetzt ganz hinten und

alles gleichzeitig irgendwie so noch.

Jetzt hättest du ja auch von wegen wie die

Fans sollen alleine sich Gedanken

machen.

Ich habe aber auch das Gefühl, dass das

bereits 2017, also was Gregor jetzt auch

meinte, ich glaube auch, dass in Wahrheit

wurde dieses seriöschen 2017

soft rebooted und keine

hat es halt einfach gemerkt, wie sie

also keine hat es an den großen Glocken

gegangen. Also ich glaube, die haben sich

da einfach jetzt auch gesagt, kommen jetzt

ist halt so, alles abschneiden und

jetzt neu starten. Ja, selbst

## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

wenn sie es in den Hyrule Historia abdrucken oder so, das war eh kompletter Quatsch mit der Timeline sich raussuchen und das ist voll cool.

Was das für ein absoluter Quatsch.

Ja, finde ich viel zu willkürlich, viel zu willkürlich. Auf das Update, das bei dem ein Spiel was ausmacht, wenn er versagt, weil er kann ja in jedem Spiel versagen.

Aber nein, noch wie noch auf Time, da ist es essentiell, da passiert was dadurch.

Und dann sind...

Entschuldigung, da sind auf der Timeline auch noch die Spiele, die eigentlich das alles begonnen haben mit den NES und Super Nintendo Cell, das da wo Link vorher versagt hat. Deshalb haben wir diese Spiele bekommen.

Ich hatte mich nur zufrieden im Ape und kann einführen, das ist in der Timeline was ändert, wenn Link versagt, aber egal wo er versagt, wenn er versagt, kommen die sie die Eiteile. Das war als

Timeline so. Ich glaube, Geraldine überlegt sich gerade, wie fange ich die Jungs jetzt wieder ein, damit wir zurück zu TOTK

kommen. Stimmt natürlich, ich bin Willer, ich überhaupt nicht einfangen, ich finde es wunderschön, was hier gerade passiert. Alles klar.

Ich bin nur noch Observer zu diesem Zeitpunkt.

Nein, wir sind eigentlich

tatsächlich eigentlich schon richtig gut im Thema, weil wir ja jetzt schon über den Faktor gesprochen haben, dass Breath of the Wild ja eigentlich eine Art Reboot losgetreten hat und ein bisschen die neue Ära der Zelda-Spiele und

du hast auch schon gesagt, Krieger, der Zelda-Chef hat sich ja kürzlich dazu geäußert, dass er gesagt hat, Jo, das wird jetzt so ein bisschen die Blaupause sein. Wir werden eher nicht mehr zu Zeiten wie Ocarina of Time zurückkehren, weil wir wollen diese Freiheit beibehalten, die eben Breath of the Wild, Here's of the Kingdom jetzt mehr

## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

oder weniger geprägt haben.  
Und ich denke, dass  
das nicht unbedingt alle glücklich machen wird,  
weil  
es gibt zum einen natürlich die Leute, die sagen,  
irgendwie fühlt sich das Zeit Breath of the Wild  
nicht mehr richtig wie Zelda für mich an  
und was auch häufig ich jetzt gelesen habe  
in Reviews, selbst wenn die positiv sind, heißt  
es immer, ja, ist ein gutes Spiel,  
aber wenn ihr schon Breath of the Wild nicht mochtet,  
dann werdet ihr Here's of the Kingdom auch  
nicht mögen. Und das ist jetzt natürlich  
die Frage, glaubt ihr, dass diese  
neue Ära Leute  
verlieren wird, die  
mit dieser Art von Jorahre dann einfach  
nichts mehr anfangen können?  
Schwierige Frage, aber  
ich würde  
für mein Gefühl sagen,  
ja, es wird  
Leute verlieren. Es hat schon Leute verloren,  
die eben auf eine gewisse Art für sich,  
Zelda, schon den Kern  
von Zelda an bestimmten anderen Sachen festgemacht haben.  
Ich war auch zum Beispiel bei Breath of the Wild  
von etlichen Sachen nicht so zu 100% überzeugt,  
weil ich mag Dungeons.  
Ich mag da Abwechslungsreich,  
Designs,  
Kerker mit einzelnen Items,  
die auch nochmal ganz speziell das Gameplay  
umdrehen, was wir ja bei Breath of the Wild  
nicht mehr hatten, weil andere Sachen im Fokus drin stehen.  
Und ob das jetzt noch mal  
in irgendwelcher Form zurückkehrt,  
da habe ich bei Here's of the Kingdom drauf gehofft,  
das ist nicht passiert, muss man aber dennoch sagen,  
Nintendo werden schon blöd in  
einen anderen Weg jetzt einzugehen,  
als er jetzt ist, weil es war ja  
exponential erfolgreicher und beliebter, wie Breath of the Wild

## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

gegenüber den ganzen anderen Zelda-Spielen vorgewiesen ist.

Alle Leute, die dann wegbleiben,  
sind ungefähr 30, 40 nachgewachsen  
für jede Person, die nicht mehr  
mit dabei ist. Und natürlich  
ist der Spielspaß von den Leuten  
mehr wert als der eigene sozusagen  
als Individuum klar.

Da gibt es natürlich Wünsche, die ich gegenüber Zelda habe  
und das hätte ich auch bei

Here's of the Kingdom gesagt.

Da, wie sie sich jetzt entschieden haben,  
mit Dungeons und Tempeln und so weiter umzugehen,  
sind so Pflaster, nennen wir es mal,  
gegenüber einer kompletten Konzeptänderung.

Das hat mir schon besser gefallen als bei Breath of the Wild,  
aber ich würde immer noch sagen,  
gebe mir mal coole Dungeons gerne wieder zurück.

Das macht jetzt den Rest nicht schlecht,  
oder die Open World Action dann anders.

Letzten Endes aber

hat sie es eben jetzt so entschieden  
und die Leute, die gerne

Open World Spiele haben, da hatte ich auch  
einen Riesenspaß dabei, also Tiersrück  
gegen dem hat mir so viel Spaß gemacht,  
aber es ist natürlich nicht das perfekte Spiel  
dann für mich gewesen und sonst, ich denke  
Nintendo nehmen in Kauf, dass sie ein paar Old  
ist halt auch einfach die Frage,

wie weit auch Nintendo selbst  
diese entweder oder Frage

überhaupt stellen muss. Also in der Theorie  
guckt man auch sagen, okay, ich hoffe es jetzt  
auch, wenn es jetzt vielleicht auch kontrovers wird  
für einige Fans, aber ich finde es zum Beispiel  
durchaus denkbar, dass man sagt, okay,  
die nächsten Mainline-Einträge werden  
halt weiterhin in diesem Stil jetzt irgendwie erscheinen,  
wie sie es jetzt neu konzipiert haben.

Aber es spricht ja in der Theorie auch nichts dagegen,  
dass Nintendo zum Beispiel sagt,  
okay, wir gucken uns jetzt mal die älteren Einträge

## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

an, ein Twilight Princess zum Beispiel fährt mir jetzt mal spontan ein, das ja an sich auch genial ist, aber zum Beispiel damals ja schon in so einer auch leeren Welt ein bisschen gekrankt hat und da kann man zum Beispiel sagen, okay, für die älteren Fans nehmen wir das Spiel, das halt wieder so linear ist, machen halt mal ein paar mehr Änderungen, als Nintendo sonst macht, also sonst sagen sie halt immer, okay, wir haben jetzt ein Remake oder ein Remaster und dann sind das halt ein paar neue Texturen oder ein bisschen höher aufgelöst, aber das ja dann vielleicht auch sagen, okay, wir machen jetzt in Zukunft für die alten Fans mal etwas größere Remakes von früheren Teilen, auch wenn sie vielleicht nicht jeder mag, ich fände es ganz interessant, was sie dann vielleicht mit ihrer heutigen Erfahrung dann mal rausholen würden, wenn sie nicht zu viel verändern natürlich, aber in der Theorie schließt sich das für mich eigentlich gar nicht mal aus, dass man halt sagt, okay, wir bedienen in den nächsten Jahren halt doch, sind irgendwie beide Schienen so ein bisschen, ja. Ja, kann ich gar nicht so unterstreichen, hätte auch gesagt, von wegen des so Oldschool-Fans, ich halt eventuell noch hoffen können auf irgendwelche Remakes von klassischen Zelda-Spielen, da hofft man immer noch so ein bisschen auf die Oldschool-Games, dass die im selben Steam-Wailings-Surveillance-Ning nochmal rauskommen, weil ich sehr cool fände, so vielleicht so schnell ich mach für Nintendo so, aber der Effekt von World of the Wild, die ganzen Verkaufs-Stun-Aided, ich würde mich mal interessieren, für wie viele das jetzt einfach das erste Zelda überhaupt war und wie viele Leute daran raniführt wurden, weil war das nicht, weil Zelda war jetzt nie so, also für Nintendo immer schon, aber nie so die mega heftig verkauften Spielereihe, als es einfach doch so wild kam, so, mega heftig alle Rekorde jetzt auf Zelda bezogen, ihr topt und so.

## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

Da werden viele Leute, also ja, wie kriege ich auch schon mal, ja, der kleine Teil da, die jetzt irgendwie sagen, was, das ist aber zu anders, naja, dafür sind echt viele neue Nachrichten, würde ich mal sagen, die dann wiederum vielleicht komisch gucken, wenn so was kommt, wie, hm, Force of the Adventures, was das denn? Das ist ja ganz anders.

Ja.

Also ich weiß nicht, das ist aber einfach der Zeitgeist so, die denkt mir auch immer so, keine Ahnung, das ist da ein bisschen naiv, denke aber so, der Zelda-Team, da sind halt alle kreative Leute, und ich kann mir vorstellen, die wollen halt nicht immer eine gleiche machen, wissen die so künstlerische Leute, kreative Leute, die wollen was Neues machen, irgendwas cool, denn ja, wir nennen das jetzt wieder Tempel und ja, wir nennen die auch wieder Weise, damit die Leute sich freuen, aber eigentlich wollen wir was Neues machen.

Naja, also, aber ich kann es dann natürlich nicht wissen, ich kann es nicht wissen.

Ja, absolut, ich glaube auch, dass es für sehr, sehr viele Leute tatsächlich entweder Breath of the Wild oder jetzt Tears of the Kingdom, das erste Zelda war, gerade natürlich auch Spielerinnen, Spieler, die irgendwie nachkommen.

Und ich kann, ich bin so komplett zwiespalten, was diese Aussage angeht, es ist für mich kein Zelda mehr, weil ich kann es ein Stück weit nachvollziehen, weil viele Faktoren, auch die ich mit Zelda verbinde, einfach nicht mehr so stark vertreten sind, wie zum Beispiel Rätsel, die wirklich auch über diese klassischen, ich baue mir jetzt eine Brücke zusammen, Rätsel hinausgehen oder über Physik Rätsel, sondern wirklich itembasierte Rätsel, das items dann plötzlich nochmal einen völlig anderen Blick auf eine Situation werfen und man sagt, oh jetzt verstehe ich das erst und

## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

ich habe vor einer Stunde den Hinweis von dem Charakter bekommen, der mir das schon erklärt hat, wie das funktioniert und jetzt ergibt das total Sinn. Diese Art von Rätsel empfiehlt mir natürlich ein bisschen in der neuen iteration und ich sage mal, die Story bewegt sich ja durchaus auch nochmal mit einer ganzen Atmosphäre in eine andere Richtung und andererseits denke ich mir meine Güte Zelda war über die Jahre und ich erzählte schon so viel anderes, also Alain Matros Mask oder meine Güte, es gibt einen Teil, in dem man in dem Zug rumfährt. Was sagen Leute für die Spirit Tracks das erste Zelda war, wie empfinden die Zelda? Also eigentlich ist es auch ein bisschen zu weit gedacht zu sagen, das ist nicht mehr Zelda für mich, wenn Zelda schon so viel war, aber wie empfindet ihr das? Ja, das Argument, was du da nochmal reinwerfen kannst, ist eben nicht umsonst kam bei Breath of the Wild auch durchaus mal Stimmen, die es mit dem ganz allerersten Zelda auf dem NES verglichen haben, einfach was diese Freiheit angeht, wie du die Welt erkunden kannst und alles angehen kannst, wo du nicht auf diese ganz 100% feste Dungeon Reihenfolge festgelegt bist und das würde ich auch persönlich dann so unterstreichen, weil es so besser so weit und jetzt auch Tiersophik nehmen wir noch mal exponentiell mehr mit den mehr Möglichkeiten, die man da hat, der Kundungsdrang oder so ist das Abenteuer an sich, diese Welt dann mit seinen eigenen Mitteln dann zu erforschen oder so. Es ist was, was mir auch persönlich sehr viel Spaß macht und hat mich eben so an diese Geschichte erinnert, dass sich über die Jahrzehnte dann eine gewisse Formel entwickelt hat, die immer natürlich pro Teil adaptiert



## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

wurde, ob sie jetzt mit dem Zug bei Spirit Tracks, das man dann gemilkt hat oder das du mit dem Leuen König bei Wind Waker erst mal umgeschippert bist oder die ganze Zeit Link Between Worlds, würde ich da auch nochmal angehen, wo sie auch ja mal experimentiert haben, hey, lass uns die Freiheit aber auch was mit fixen Items machen, aber jetzt musst du die Leihen dir vorher, bevor du dann da irgendwas hingehst. Es ist ja nie zu 100 % genau festgelegt, wie es ist und wenn das jetzt erstmal die Marschrichtung ist, heißt es auch nicht, dass klassische Dungeons, wenn das so der größte Punkt jetzt wäre komplett verloren sind, was ich mir hier vielleicht gewünscht hätte, auch hier ohne auf Spoiler einzugehen, wie das jetzt zu 100 % strukturiert ist, sind hier so viele Kingdom, aber du musst auch nicht ohne oder du musst nicht unbedingt ein dediziertes Item haben, was nur speziell in diesem Dungeon hauptsächlich funktioniert, um dir mal ein bisschen mehr Rätseln dann zu überlegen oder was du da genommen hast. Jardin du hast es ja auch dann erwähnt zu Physik-Rätseln und da ist es cool, wir machten es auch sehr viel Spaß, ich habe auch jeden Schreiengenossen, den ich gefunden habe und gesagt, okay gibt es das ohne Kampf-Quest, dann lass mich doch lieber was beim nächsten Mal Rätseln, habe ich so ein bisschen mehr Bock drauf, aber ich würde ein bisschen weniger Schema F dann haben wollen in allem sozusagen und sich dann auf das Erkunden stützen und den Weg dahin, sondern ich bin ja ein bisschen diese Kreativität, die ich bei einem Twilight Princess gesehen habe, die ich bei einem Skyward Sword gesehen habe. So Twilight Princess, du gehst in den Dungeon rein

## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

und dann kriegst du diese Magnetboots, wo du auf der Decke rumlaufen kannst, wo ich dann denke, oh, wie cool oder bei Skyward Sword, weil es jetzt die aktuellsten sind, kann man natürlich auch viele andere Zelda's dann angehen. Den Zeitsteinen fand ich da fantastisch, wo du dann Rätsel hast, die sich, wo du quasi den Stein mit dir trägst und die Umgebung um dich drum herum verändert und du so lokale Zeitreisen machen kannst so ein Gimmick, was dann nochmal komplett, diese Abschnitte komplett verändert hat für mich und so ein Gefühl hast du einfach nicht durch die allgemeinen Mittel, die du bei Breath of the Wild als auch bei Tears of Kingdom jetzt verwendest und dahin ein bisschen wieder zurückgehen, das muss ja nicht das komplette Konzept ausheben, wo die hingehen. So ein Mittelweg, wer halt ideal, du hast was ich halt auch gemerkt habe, was ich jetzt auf World of Breath of the Wild, als auch auf Tears of the Kingdom eigentlich umübschen lässt, du hast, die Entwickler geben die halt extrem viel Freiheit, du kannst quasi machen, was und wie du es willst und gerade dadurch, weil das von Anfang an das Spiel, das dir sozusagen schon ermöglicht wird gerade dadurch, suchst du dir selbst oder erschaffst du dir selbst eben diese Formel, also ich merke es auch in den Schreien aber am meisten, dass ich halt irgendwann immer gleich vorgehe, wenn möglich, also ich habe jetzt auch teilweise mir gar nicht schon einige Rätsel so übersprungen, weil ich halt wusste okay, ich kann einfach da irgendwie eben jetzt was bauen und dann kann ich da schon hinüpfen, ohne das eigentliche, die eigentliche Aufgabe zu lösen und ich glaube halt, dass, ob es jetzt ein bisschen Paradox klingt, aber ich glaube schon, dass die Entwickler dir selbst

## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

auch in so ein Open World  
in gewissen Abständen erst neuere  
Sachen wieder freischalten  
sollten, um deine Kreativität neu anzufachen,  
weil wenn du halt von Anfang an alles hast,  
wie gesagt, dann hast du irgendwann  
deine eigene individuelle Formel gefunden  
und dann behältst du die auch bis zum Ende bei  
und dann kann es natürlich auf Dauer ein bisschen  
nicht werden.

Ich frage mich auch immer, wie das ist so für Entwickler,  
wenn ich jetzt mein Mittelweg finde,  
ob es so was so einfach ist, man versucht  
immer so sich in die Entwickler hinein zu versetzen,  
ja, weil die Leute wollen, wir wollen die alle zufrieden  
stellen, wenn sie so erhöht ankommen,  
Mittelweg finden, ja, wie machen wir das jetzt mehr  
dann oder nicht, die können wir richtig vorstellen,  
die werden da schon richtig sich den Kopf zermatzen,  
um trotzdem noch kreativ bleiben zu wollen,  
aber es daran finde ich leider, was ja auch so  
eine alte Reihe schon ist, bisher machen die  
auch so ein paar komische Experimente  
damit so Gemik spielen.

Naja, trotzdem, aber einer mal probiert sich aus  
und man kann ja eigentlich auch immer noch so  
klassisch spielen, kann es auch mal wieder zurückgehen.  
Nintendo macht ja jetzt auch nach und nach,  
die alle über ihre Online-Services  
immer wieder verfügbar, die ganzen klassischen  
Dinger, ohne Probleme, dass du denn authentisch  
spielen kannst und so, weil der Pünz ist,  
kann man immer wieder einlegen, also naja,  
wenn du eine View hast oder das irgendwann  
auf der Switch rauskommt, ja, dann wenn die Ohne  
irgendwann machen, wendet ja mal ein bisschen  
ob sie hübsch werden müssen, ob sie hübsch werden muss,  
dann hauen sie das noch mal raus.  
Kann ich mir vorstellen, aber ja, also  
ich freue mich eigentlich immer über  
alles Neue, was man da bisher gesehen hat.  
Bin neulich spannend, vielleicht noch entdecke,  
ich habe richtig schön mir schon wieder Spannung gemacht,

## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

wenn ich den noch weiter spiele, weiter aufnehme,  
freue mich schon, bin auch richtig, richtig glücklich.  
Ich bin eigentlich nur am Lächeln beim Zucken.  
Ja, trotz der ganzen Anmerken,  
die natürlich viele Leute haben, was man  
in Tests auch gehört hat und  
die Formel wird nicht jeden zu 100%  
überzeugen, letztens ist der Effekt bei mir,  
den ich dann wieder gemerkt habe, bei so einem Spiel,  
ich hatte den Vorteil, dass ich auch noch Urlaub hatte,  
als dann die Testversion da war.  
Und es gab so manche Tage, ich wach auf,  
ich mach selten an, ich mach aus, ich lege mich schlafen,  
dann war ich wieder auf. Und das haben nicht  
mehr wirklich so Spiele, wenn du es dir  
Zeitmessig erlauben kannst, was ich im Urlaub zum gekonnte.  
Und dass du einfach nur  
da drin versinken möchtest,  
und dieser Sog,  
der hat mich wieder absolut gefangen  
bei Tiersophik Kingdom  
und so wird es auch bei mich sehr stark  
in der Überlegung sein, wird es überhaupt  
noch mal ein Spiel dieses Jahr geben, was diese  
gleiche Sog-Wirkung auf mich hat oder nicht?  
Wir sind da auch jetzt ein bisschen  
bei einer schwierigen Frage, weil wir natürlich  
ein bisschen rumkritisiert haben, aber jetzt  
am Ende irgendwie doch bei dem Gefühl angekommen sind,  
ist halt einfach ein Spiel, was irgendwie unerreich  
ist, zumindest im Moment.  
Und ich weiß, dass du Krieger auch schon  
ein ganzes Video zu dem Thema gemacht hast,  
deswegen ist es gar nicht so eine einfache Frage,  
wie die Wertung auf Metacritic  
und international gerechtfertigt  
für Tiersophik Kingdom.  
Okay, ich finde,  
Metacritic genauer nach einer Werbung zu gehen  
unter die Diskussion darüber,  
was ergibt eigentlich jetzt eine 96  
oder eine 97?  
Wie viele Leute werden da einbezogen,

## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

und wie werden Reviews eigentlich gewertet, um diese künstlich erzeugte Zahl dann zu machen?

Es ist keinerlei Unterschied, ob ein Spiel eine 95, eine 96 oder eine 97 auf Metacritic hat.

Mein Gedankengang dazu ist es, weil ich das ja auch nachvollziehen kann, weil ich ja auch dann spiele teste und dann auch Dementsprechungen oder Leute, die dann auch dann viel berufsmäßig mit Videospielen zu tun haben, die Leute, die Let's Play, die Leute, die privat gerne am Wochenende viel zocken, da gibt es natürlich viel Durchsatz an vielen verschiedenen Spielen.

Und ich denke, dass es vielen Reviews vielleicht ähnlich wie mir dann ging, dass sie sowieso mit sehr vielen Spielen immer die ganze Zeit beschäftigt sind und es war sobald damals gespielt.

Wir fanden es geil, aber wir haben es schon lange nicht mehr erlebt.

Und dadurch war genug Abstand da, dass man mit der gleichen Welt, mit den Ergänzungen, mit den Verbesserungen, die dazu gekommen sind, weil Nintendo hat auf die Kritiken von Breath of the Wild gehört.

Aber was sie gemacht haben, war eben nicht okay, wir machen komplette Kurskorrekturen, sondern gucken wir, wie wir das anpassen können.

Lass uns gucken, was mit den Tempeln ist.

Wie funktioniert das eigentlich mit der Waffenhaltbarkeit?

Was können wir da nochmal machen, denn ich denke, ich habe das Video da, die Absicht gefunden, da besseres zu machen.

Und auch was, was besser funktioniert hat insgesamt und die Kritiken so ein bisschen ausgehebelt hat, aber nicht komplett verändert hat.

Und mit genügend Abstand bin ich dann auch dabei.

War super, das alles wieder zu erkunden.

Und das viele Reviews, das dann ähnlich gemacht haben,

## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

nach vielen Jahren wieder dann  
in die Welt sich eingelassen haben.  
Und dadurch gab es diese absolute Superruhenwertung.  
War toll, wieder zurückzukehren  
und das wird mich die Meinung auch mal interessieren.  
Da gab es ja dieses eine Review,  
was dann immer angeführt wurde, die 6 von 10  
den Metacritic-Durchschnitt  
runtergepackt hat.  
Das ist nicht mehr in den 97,  
sondern in den 96.  
Ich habe mit dieses Review durchgelesen,  
was komplett legitime Punkte dann da drin hat.  
Alles, was wir ja auch durchdiskutiert haben,  
wie die gleiche Welt darüber kommt,  
wie das mit den Schreien ist,  
teilweise auch so ein paar Sachen,  
die man nochmal extra ergänzen kann.  
Und dann ist es so,  
ich habe jetzt noch die Lohnung für kleinere Quests.  
Oh, geil, jetzt habe ich diese Kiste  
nochmal mit einem Mini-Rätsel mehr geholt.  
Was gibt es da drin? 5 Pfeile.  
Geil, oder so.  
Alles Sachen, die es im Review dann aufgeführt wurden.  
Aber die Schlüsse, die daraus gezogen wurden,  
um daraus eine 6 von 10 zu machen,  
klangen mir so ein bisschen dran vorbei gedacht,  
wie dieses Spiel letztendlich funktioniert.  
Aber es ist eben eine legitime Meinung,  
das zu haben.  
Und dementsprechend kann ja jeder  
für mich es die hohe Wertung legitimiert,  
die da drin ist.  
Und niemand muss sich jetzt beleidigt fühlen,  
weil es nicht das allerbeste Spiel aller Zeiten ist  
und jemand anders denkt.  
Ich kann mal kurz hinzufügen,  
weil wir hier bei GamesDollTalk sind  
unsere eigene Wertung  
bei der GamesDoll, wer es noch nicht gelesen hat.  
Jetzt zum Plus-Abo abschließen,  
aber ich verrate euch die Wertung 94.

## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

Die schließt ja auch so ein bisschen auf geteiltes Echo bei diesen alten Fans mit der Linearität.

Gregor hat zum Anfang des Talks schon einmal erwähnt und jetzt eben schon wieder, ich gehöre tatsächlich zu diesen Menschen, ich habe Breath of the Wild extra erst jetzt im März zuletzt durchgespielt noch einmal, also von Januar bis März.

Und gerade das hat mir dabei geholfen, diese, die letzten Endes natürlich irgendeine Wertung musste drunter schreiben, aber es hat mir auch einfach geholfen, das gedanklich besser einzuordnen, auch emotional besser einzuordnen und das dann eben mit Breath of the Wild zu vergleichen und kann halt durch zu dem Schluss auch rein objektiv, es ist halt nochmal eine Stufe besser als Breath of the Wild und deswegen endet es dann halt eben in dieser Wertung bei uns.

Ja, ich bin da fein raus, weil ich bin nur ein Dully, jetzt zockt, ich bin kein Journalist, ich kann keine Reviews machen, darf keine Wertung vergeben, also je was geiler Ernste meinte, deswegen freue ich mich einfach als ganz normaler Konsument und Fan der Reihe und versuche ein bisschen die Kritikpunkte und kehr die unter den Teppich und sag ach so schön, ist das doch gar nicht weiter.

Du kannst es ja einfach am Ende deiner Letz Place wie Shigeru mit dem Motor selbst machen, dann kannst du einfach vor die Kamera so setzen und dann einfach so ein bisschen mit dem Daumen spielen.

Ja, genau.

Guck mal, ich hab ein ganz neues T-Shirt, kann ich den auch machen, guck mal mein T-Shirt.

Ja, mein Vorteil ist,

ist, dass ich schon seit Jahrzehnten nicht mehr mit Wertungen arbeiten muss.

## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

Also ich mache meine Reviews,  
aber ich gebe dann komplett subjektiv,  
weil ich denke, auch alle Reviews sind  
im Großen und Ganzen, man kann natürlich  
objektive Punkte anführen,  
aber ich bin ganz froh, dass ich einfach subjektiv  
meine Meinung abgeben kann  
und die Leute, die dann meine Reviews anhören  
oder angucken, die können dann entscheiden,  
wenn sie entsprechend meinen Spielegeschmack kennen,  
was sie sich daraus ziehen können daraus.  
Und das ist ein Privileg, das ist ein Vorteil,  
weil ich jetzt nicht für ein Medium  
oder eine Zeitschrift oder irgendwas dann arbeite,  
wo man natürlich nochmal irgendwas  
Quantifizierbares dann haben muss,  
aber für mich machst du eben wirklich keinen Unterschied,  
denn wäre das ein Spiel gut oder nicht gut,  
oder mir gefällt es gut oder nicht gut,  
aber wenn ich dann eine 7, eine 8, eine 9  
oder irgendwas davor packe,  
da habe ich mich zum Glück befreien können  
als Privatperson.  
Ja gut, ich habe den Luxus jetzt auch mittlerweile,  
dass ich bei Game of Thrones  
keine Wertungen miterschreiben muss,  
sondern nur noch die Leute fragen muss, die Wertungen geschrieben haben.  
Wie kommt denn diese Wertungen zustande?  
Aber ich glaube auch, warum  
manche Menschen da emotional werden,  
besonders niedrig oder besonders hohe  
Rekordwertungen geht,  
dass es einfach immer unterschiedlich interpretiert wird,  
zum einen wieder schon angedeutet heißt Gregor,  
ob man jetzt wirklich  
das auf die Person bezieht, die diese Wertung gegeben hat  
oder ob die Person versucht, das  
komplett objektiv zu machen, was nie wirklich geht,  
ob man wirklich sagt, hey, das bedeutet,  
was das Gregor irgendwie diese Wertung gegeben hat,  
weil ich weiß, wie Gregor tickt  
und ich weiß, ob wir einen ähnlichen Geschmack haben  
bei dem und den Punkten.



## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

Da sind die Leute sich natürlich immer uneinig und ich glaube, da herrscht auch eine Uneinigkeit, ob zum Beispiel eine 90er Wertung bedeutet, dass jeder dieses Spiel lieben wird oder dass nur Leute dieses Spiel lieben werden, die diese Art von Genre lieben. Also, dass man zum Beispiel sagt, Zelda ist jetzt mit Tears of the Kingdom eines der besten Open-World-Adventure mit Crafting-Elementen, die man finden kann. Aber wenn ihr das nicht mögt, ja, dann werdet ihr das wahrscheinlich auch nicht mögen. Ich glaube, daher kommt so ein bisschen diese Emotionalität bei den Wertungen. Ja, und der Gefühl, an einem kollektiven Happening-Teil zu haben, habe ich auch immer den Eindruck, so wie es jahrelang hieß, Ocarina of Time ist das perfektisch, wenn ich liebe Ocarina of Time, aber natürlich war es auch ein Spiel, das auf dem Podest gepackt wurde für viele Leute, die es in der Kindheit erlebt haben, was damals nicht nur in den Zeitschriften Riesenwertung bekommen hat, ich weiß also 97% der Videogames, irgendwie sowas, wie das von Metal Gear das 97% hat, da müssen wir mal gucken, was Ocarina damals gekriegt hat. Aber dieses Gefühl von wegen, da haben wir einen etwas besonderen Teil genommen und da sind alle sich eigentlich, egal von welcher Position dann herkommen, da hatte Ocarina eine lange Zeit diesen Stand, da hatte Breath of the Wild diesen Stand auch für lange Jahre und jetzt wäre es irgendwie so wieder eine Bestätigung, ah, Zelda wird uns alle einen als Videospiele-Fans und da ich Zelda mag und Zelda das perfekte Spiel ever ist, ist mein Spielegeschmack auch toll. Das ist so ein bisschen dieses kollektive Ding, spielt da glaube ich auch zumindest so einen Teil mit dran. Man möchte einfach, dass es gut und ohne Markel ist und dass jeder so denkt wie man selbst.

## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

Ja, aber ich glaube, es ist einfach auch ein Spiel, für man der Typ sein muss. Also es ist vielleicht ein curioser Vergleich, aber das letzte, was mir einfällt, was die Massen so gespalten hat, war Elden Ring, wo man eben auch gesagt hat, es ist objektiv ein total gutes Spiel, aber es ist total legitim, dass es nicht jeder mögen wird und nicht jeder Spaß damit haben wird. Da muss ich immer so ein bisschen dran denken jetzt bei den neuen Zelda Ära. Marcel, du bist ja wahrscheinlich jemand, der das Zelda-Gefühl wie kein anderer lebt, schon dein Leben lang. Und du sagst ja auch, dass du das Zelda-Gefühl eigentlich total spürst, gerade in Tears of the Kingdom und einfach total happy bist, das zu spielen und dich total wohlfühlt es damit. Woher kommt denn für dich das Zelda-Gefühl, wenn wir jetzt schon darüber gesprochen haben, dass manche Sachen sich weniger nach Zelda anfühlen? Was fühlt sich für dich denn nach Zelda an bei Tears of the Kingdom? Na, wirklich, du gehst halt wieder auf ein Abenteuer. So wie damals bei Nintendo immer so gewollt war mit dem allerersten Zelda, da war ja damals so, dass wir viele sehr verändert haben. Früher waren da was High-Score-Spiele, kurze Absritten-Spiele und das war so damals. Das erste Mal, du gehst jetzt auf ein Abenteuer und irgendwie also da war ich natürlich noch viel zu jung. Das fing ja bei mir auch so eher so im perfekten Alter an mit Ocarina of Time. Wenn du bei Ocarina of Time einfach zehn Jahre alt bist, dann hast du eh verloren. Dann ist Zelda einfach dein nichts rein. Hoffentlich bei Pokémon. Pokémon mit zehn Jahren angefangen zu spielen, hast verloren, ein bisschen Audi-Ziehgruppe, da kannst du nichts machen. Da war ich schon so lange hier,

## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

schon so lange irgendwie Fan ist.

Hat ja auch tatsächlich jedes Zelda-Spiele spielt, was es gibt.

Alle, jeden Quatsch, den es auch wirklich gab und so.

Da kommen ja irgendwie,

ah, ich weiß nicht,

ist einfach immer noch nach wie vor toll.

Da war ich schon so lange hier,

da war ich schon lange hier,

da war ich schon lange hier,

da war ich schon lange hier,

da war ich schon lange hier,

da war ich schon lange hier,

da war ich schon lange hier,

ich weiß nicht, ist einfach immer noch nach wie vor toll.

Aber wenn manche Zombie-Spiele ein bisschen enttäuschend sind

oder, центр der ganz wenig enttäuschen,

dann findet er auch, was alumni sich nicht

wirklich schlechter pokemon spielt,

bloß eines, was am wenigsten, super gut ist.

Aber als schwierig zu schreiben,

hochemotional, subjektiv,

alles einfach,

video spiel ist toll,

Zelda ist

Also, also er am besten toll ist, hat sich ja inzwischen geändert, habe auch mal natürlich so ein Video

drüber gemacht, aber halt, also wenn wir jetzt von den Offiziellen gehen,

oder spielt man mit Spinoffs mit rein oder so, werde ich jetzt mal sagen, nur die Offiziellen, ja,

Foreswords an der Versivide ist schon sehr banal.

Das ist halt, warum das überhaupt als offizielle Hauptspiel zählt, naja, wirkt eher wie ein Spinoff, ja,

Handtry for Zeroes, auch sehr banal, ne, aber es ist so eine Spiele heißt.

Wir haben jetzt schon das Thema vorhin mal kurz angeschnitten und das ist natürlich jetzt im

Vergleich zu deiner wunderschönen emotionalen Rede total banal, würdest du sagen, aber das

Thema Technik, weil ich finde ja das Thema Technik bei der Switch immer sehr spannend.

Für mich ist die Switch so eine große Mystery Box, weil ich sehr schwer nachvollziehen kann, was

sie kann und was nicht, weil auf der einen Seite sie selder hat, was natürlich nicht perfekt ist

technisch gesehen, aber schon für das, was die Switch ist,

eine sehr, sehr beeindruckende Open World-Zaubert, da gibt es so technische Spiele rein wie, dass

die Witcher 3-Version für die Switch, die anscheinend ja auch ein technisches Wunder sein soll und

dann gibt es halt Pokémon auf der Switch.

Na ja gut, vielleicht weiß ich nicht. Sören, du hast ja auch als ehemalige Hardware-Redakteur bei

uns die Perspektive, was sagst du?

## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

Ja, das ist wahrscheinlich der Punkt, der gerade in unserem Test aller meisten in den Kommentaren aufgetaucht ist an Kritikpunkt. Wenn du dich mit der Technik von Tiers of the Kingdom jetzt im Speziellen beschäftigst,

mir ist es aufgefallen, so in meiner Bubble, so auf Social Media. Es gibt so ein bisschen so zwei Gruppen, es gibt einmal so bei mir habe ich immer ganz oft gesehen, um welche tatsächlich die Leute aus der Spielebranche, Programmierer zu,

also bei einem ganz vielen Programmierer, die wirklich sich auch mit teilweise sehr interessanten Details, die sie herausgefunden haben über die Technik, die halt diese Spiele beruhen dafür, dass das so auf der Switch läuft und funktioniert.

Und dann gibt es natürlich auch noch die, sagen wir normalen Gamer, die halt natürlich in der heutigen Zeit, weißt, sehen halt du, das hört ja nicht 4K und 60 FPS und dann ist es ja automatisch schrott.

Also jetzt mal so ganz platt gesprochen, das gibt ja wirklich dann so diese Kurzschlussreaktion auch teilweise. Ich kann beide Welten so ein bisschen verstehen, kommt natürlich auch eher aus der Technik-Ecke und deswegen also für mich persönlich ist das Spiel mit leichten Abstrichen durchaus beeindruckend.

Wenn man halt eben nicht nur auf das, was du auf dem Bildschirm siehst, achtest, sondern wenn du auch das Wissen oder ein Gefühl dafür hast, was im Hintergrund abläuft und was dafür notwendig ist, dass es so im Hintergrund alles funktioniert.

Das ist halt einfach so der große Punkt, weil du kannst natürlich ankommen mit der Auflösung. Das ist halt im Laufe des Switch-Zeitalters ein immer zunehmenderes Problem.

Ja, gerade diese geringen Auflösungen, ich fand das Xenoblade Chronicles 3 da sehr gut sich darum manifiziert hat, weil Monolithsoft halt ja so diesen genialen Upscaler intern für ihre Spiele, dass das so gut funktioniert.

Und jetzt bei Tiers of the Kingdom, ja, sie benutzen ja auch jetzt so eine so diese AMD FSR-Technik, deswegen wirkt das Ganze ein bisschen schärfer, aber das macht es halt nicht wirklich jetzt knack-scharf oder so.

Aber und jetzt noch mal den Bogen zu schlagen, auf das, was im Hintergrund passiert, du darfst wirklich nicht unterschätzen, was allein die Physikeffekte eigentlich normalerweise müssen sie allein die Nintendo Switch dazu bringen zu schmelzen,

in deinem Wohnzimmer über den ganzen Regal, über das ganze Regal verteilt. Es ist wirklich, ich verstehe es halt auch nicht ganz genau, wie sie es geschafft haben, weil es wirklich beeindruckend ist,

auch wenn man sich wie gesagt so ein bisschen wirklich mal so mit den Hardcore-Details beschäftigt, die da so geteilt werden,

Insights und ja, also wie gesagt, allein die Physik, aber eben auch einfach allgemein die Art und Weise, wie das Ganze allein, dass du keine Ladezeiten hast.

Also es gibt zwar ab und zu, wenn du vom, ich habe es probiert, wenn du vom Himmel aus dich bis in den Untergrund fallen lässt, also quasi du sagst ja Oberwelt von Heilholen nur ganz kurz mal Hallo und fällt es direkt weiter.

Da kann es tatsächlich mal passieren, dass das Bild kurz stehen bleibt, was ein bisschen unschön gelöst ist. Man hätte es vielleicht auch so ein bisschen dann erkennlicher machen können, dass jetzt gerade geladen wird,

## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

weil beim ersten Mal dachte ich mir, es hat abgestürzt, aber dann denke ich nach 2.000 Sekunden weiter. Aber das ist nur sehr selten.

Und allein diese Tatsache eben der Physik ist es halt einfach, dass ich einfach jedes Mal vom Fernseher staune tatsächlich. Klar, es ist wie gesagt kein Hochglanz 4K-Spiel in der heutigen Zeit. Und ich würde es auch natürlich lieber, wenn ich die Wahl hätte, in der höheren Auflösung spielen, aber beim Stil, sogar beim Grafikstil wiederum, das ist halt so ein Film, man mag ihn oder man mag ihn nicht, aber das ist halt auch wie so eine reine Geschmacksfrage.

Also ich glaube auch mit den technischen Aspekten und das Nintendo da immer so ein bisschen ewig gestrichs sind, habe ich auch schon immer viel mit der Community immer drüber hier redet und so weiter.

Und ich muss halt irgendwie, also ich kann nicht immer nur fühlt sich immer so an, kann ja auch falsch sein, meinen Eindruck. Aber Nintendo, die entscheiden sich halt bewusst dafür, die wollen halt, also erst mal wollen die anscheinend einfach die günstigste Alternative auf dem Markt sein und so. Und das ist irgendwie, ich fahre mich immer auf die Leute, sie sagen, ja okay, Leute, das haben wir eine 4K-Switch, aber jebt die auch 600 Euro dafür aus oder so, weil ich meine, so ist die Konkurrenz denn aufgestellt.

Und ja, Internet ist kacke bei Nintendo, kostet aber auch nur einen anfrischlichen 20 Euro im Jahr. Wenn ihr das so wollt, wie bei der Konkurrenz, ja dann sind schnell mal 20 Euro im Monat fällig. Also wir können ja sagen, wir werden euch dafür bereit, wenn die Technik stimmt, ne, wie viel Geld aus.

Aber Nintendo, die sagen halt, nee, Familienunternehmen, guckt mal hier, wir haben noch eine günstigere Alternative zur Switch, die kostet denn nicht 350, sondern 300, die Switch light und so. Ja irgendwie, und dann ist halt irgendwie so die Technik da, so oder setzen sie eher immer auf Stil, dass sie sagen, ey, unser Stil ist immer eher zeitlos, sie sieht in 10 Jahren noch super aus und so wollen sie immer eher angehen.

Also ich würde auch, das würde auch bei Nintendo vielleicht mal klick macht, irgendwie von wegen, ey, es gibt eine Zielgruppe, die wollen eine Switch Ultra pro und die sind anscheinend auch bereit dafür 500 Euro auszugeben.

Ja, dann schmeiß ich mal auf den Markt, aber irgendwie findet Nintendo das wohl nicht. Die wollen immer alles günstig haben, das soll jeder sich kaufen können.

Ja, oder, ich weiß nicht, wie toll ist eine PlayStation 5, wenn man sich eine findet?

Ich glaube, die kriegt man mittlerweile doch, mittlerweile immer ganz gut nach fast drei Jahren, zweieinhalb Jahren oder so, 500, 600 Euro, je nachdem welches Modell.

Ich denke, Nintendo aber, die nehmen natürlich auch das, was sie nehmen können, um wie viel eine größere Marge sie rausbekommen.

Also die Hardware, ich würde mir vorstellen, da können natürlich die Experten da draußen, die die ganzen Finanzen im Blick haben, wahrscheinlich besser was dazu sagen, dass für die Hardware, wie sie produziert wird, die mehr Gewinn an jeder Switch machen als Sony an jeder PlayStation, hätte ich wahrscheinlich das Gefühl.

Aber ihr beide habt das eigentlich auch schon ganz gut zusammengefasst. Ich bin geplettet davon, wie für die Plattform gut Tiersoffe Kingdom läuft und auch funktioniert.

Mich hat es überhaupt nicht gewundert, dass dann die Aussage auch nochmal gekommen ist, dass

## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

das Spiel ja effektiv von dem Jahr schon fertig war und die das dann für Politur benutzt haben, um einfach dieses Spiel so sauber mit der Physik und der Nahtlosenwelt ineinandergreifen zu lassen. Ich bin ganz ehrlich, über keinen einzigen Back so richtig gestolpert, der mein Spiel dann durcheinander gebracht hat, trotz der ganzen Physikspielereien innerhalb von 120 Stunden bei so einem Spiel.

Das heißt ja einiges für sich und ich selber, da ich auch Retro Games häufig spiele und auch kein Problem habe,

mit 64 Sachen und so was, da rein zu tun, gröbere Polygon-Optik.

Ich bin jetzt nicht davon groß gestört, dass es nicht in 4K und in 60, 120 FPS und so weiter da läuft, weil das Steel es eben wird.

Das ist auf einer gleichen Plattform ist wie Pokémon. Das zum Glück das Team, das Zelda verantwortet, wesentlich mehr Wert.

Darauf liegt auch die technische und atmosphärische Seite außer dem Gameplay in den Mittelpunkt zu stellen.

Ich weiß nicht zu schätzen, Pokémon Company sagt sich, hey, es wird eh gekauft und das Spiel ist ja anscheinend auch gut.

Ich bin selber kein Pokémon-Fan, deshalb kann ich das nicht groß beurteilen.

Aber das Spiel ist ja beliebt gewesen, ist gut angekommen, abgesehen von der katastrophalen Technik, die da drin gewesen ist.

Das hat ja auch nicht das ausgemacht.

Ich hätte persönlich nicht dagegen, ich wäre auch auf dem Markt mir ein bisschen teurer Switch HD 4K zu kaufen, whatever, wenn das optional angeboten wird und wenn Spiele dann auch meinen extra Modus haben, der besser läuft.

Ich weiß nicht, ob Zelda unbedingt viel Gewinn davon würde, ein bisschen sauberer Darstellung und ein bisschen weniger Kanten wäre schon okay.

Aber ich habe auch schon Wetsplays gesehen, wo Leute dann das auf einem Mulator laufen lassen und dann ist dann Tiersoffe Kingdom in 4K mit 60 FPS und so das zu sehen.

Und dann hast du die Flüssigkeit und die Nichtmerkantigkeit ist dann schon da.

Aber dann merkst du auch, okay, die Assets sind vielleicht nicht ganz dazu geeignet.

Das sieht dann schon ein bisschen nach älteren Generationen aus.

Und wenn die technischen Voraussetzungen da sind, dann müsste wahrscheinlich noch mal ins Design ein bisschen mehr reinfließenden Aufwand.

Sonst würde das Spiel das in zwölf Jahren rauskommen.

Ich finde auch, wenn der Squad meint, so ganz allgemein ist das so, technisch ist ja Nintendo, also die hauseigenen Marken.

Das ist ja Boku Company ja anscheinlich.

Aber so die hauseigenen Marken sind ja eigentlich immer so technisch auch, was man immer nicht so mitkriegt.

Da sind ja irgendwie alle immer äußerst optimiert.

Warte ich irgendwie damals, Mario Odyssey ist 5G-Arbeit groß.

Die nutzen auch immer richtig, vielleicht muss es auch so groß sein.

Die nutzen auch Komprimierungstools und so, wenn andere Firmen sagen, jeder 80G-Arbeit spielt.

## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

Wie sollen komprimieren?

Sollen sich Leute größere, größere, größere Festplatte kaufen?

Wie sind da, finde ich, immer technisch da?

Aber wie ist es natürlich auch nicht?

Aber in vielen Nintendo-Rallyen sind immer sehr am Polischen.

Wie du auch gerade meinstest, extra noch mal eine Jahrzeiten um.

Gut, vielleicht weiß ich auch nicht, ob ich das mit Elden Ring parallel auskomme.

Aber man weiß es nicht.

Das lustige bei Elden Ring ist, ich habe es jetzt bei Tiers of a Kingdom wieder gemerkt, wie viel Elden Ring sich eigentlich bei Breath of the Wild abgeschaut hat.

Klar, Breath of the Wild hat natürlich allgemein Open World-Spiele sich als Vorbild genommen.

Da wurde ja auch Skyrim genannt zu einem Teil oder so.

Aber rein diese Formel nennen wir es mal, wie so eine Welt aufgebaut sein kann, was die Schreine bei Breath of the Wild sind.

Hast du dann deine ganzen Höhlen bei Elden Ring gehabt?

Ich hatte auch einen mega großen Spaß, Elden Ring komplett zu erkunden.

Ist mir eben nur nach der ganzen Zeit wieder aufgefallen.

Ach ja, die haben anscheinend auch ganz lange Breath of the Wild gespielt vorher.

Ja, das stimmt.

Es hat auf jeden Fall die Open World geprägt, sage ich mal, zusammen mit ein paar anderen Spielen, die in den letzten Jahren rausgekommen sind und deswegen wird es ja umso spannender, wo sie jetzt hingehen.

Ich meine, da haben wir ja schon ein bisschen darüber gesprochen.

Ihr sagt, wahrscheinlich können Sie es nicht nochmal mit dem gleichen High-Rule versuchen, aber Sie können es auf jeden Fall nochmal und werden es ja wahrscheinlich auch nochmal mit dem gleichen Open World-Konzept oder mit einem sehr ähnlichen Open World-Konzept versuchen.

Ich bin sehr gespannt, wo das dann hinführt irgendwann.

Ich meine, jetzt haben wir erst mal alle noch ein paar Monate und Jahre Zeit, um Tiers of a Kingdom zu Ende zu spielen, so noch nicht geschehen, aber danach wird es ja irgendwann weitergehen.

Das heißt, wir müssen abschließend eigentlich nur noch die beiden Fragen klären, ob Tiers of a Kingdom zum einen ein gutes Open World-Spiel ist und zum anderen ist es ein gutes Zelda-Spiel für euch.

Nicht allauf einmal, ne?

Also, ich kann nur beide Fragen, beide Freude fragen, würde einfach, ja.

Also, ich lasse mich alle meinungsverwaltet irgendwie ein und was jetzt noch in Zukunft kommen wird.

Also, erst mal würde ich fast sagen, dass wir dann DLC noch kriegen.

Bestimmt.

Und sonst würde ich da, ich weiss nicht, ob man jetzt so auf den komischen Klientenweg da sage, ja, dem ganzen Team rund um Zelda,



## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

sage ich mal, vertraue ich eigentlich inzwischen so, dass die nächste Zelda-Gente auch wieder durch Dachzeit wird Spaß machen, wird cool sein.

Da sind wir jetzt eher so, dass ich erst mal wirklich Tiers of a Kingdom richtig schön habe und was in Zukunft ist, wird sich zeigen, dann wird man auch eigentlich alles immer schon vorher.

Man kauft ja nie die Katze im Sack heutzutage.

Kannst immer vorher gucken, ah, was sagen die Leute über das Spiel?

Ach so, nur den nicht, oder so.

Deswegen, also, find's cool, auch open-worldmäßig.

Hab ich nicht so viele Open-World-Dinger gespielt, an sich nur Elden Ring, ja.

Und ja, es lohnt sich halt immer, bei einem Tenen abzugucken.

Haben die fünf schon Feuern rausgekriegt und die merkt,

ja, aber, also, ja, ich kann eigentlich nur sagen,

dass ich mich gerade momentan voll drauf einlasse und sich alles freue, was noch kommt.

Ja, ich würde auch beide Fragen deutlich bejahen.

Also, ich spiele gerne Open-World-Spiele.

Ich brauche immer, wenn ich ein großes Open-World-Spiel gespielt habe,

ein bisschen Aufladezeit, weil jetzt wieder was großer Kunden

und nochmal Sachen freischalten und Menüpunkte abarbeiten.

So die Ubisoft-Formel ist vielleicht ein bisschen zu viel für mich auf Dauer.

Ich will keine Map haben, wo 8000 Punkte dann zu sehen sind.

Aber Tiers of a Kingdom hatte einfach die richtige Mischung

zwischen, hey, ich folge der Story, ich erkunde die Welt,

ich mache hier was anderes, ich löse Rätsel.

Und ich hatte dieses, so dass das, oh, da liegt was Süßes Gefühl.

Ich springe irgendwo hin, ich will eigentlich in die Ecke,

aber oh, da ist ein Schrein, da gehe ich jetzt hin.

Ah, da steht unten jemand rum.

Jetzt habe ich komplett eine andere Questlinie aufgetan.

Das hat super funktioniert bei dem Spiel.

Und ja, was ihr auch daneben gesagt habt, also das,

und wir haben es ja sowieso auch dann ausgeführt im Gespräch,

dann bisher, Zelda hat sich immer verändert,

Zelda hat sich immer angepasst.

Das ist jetzt die Richtung, die einfach auch sehr viel

den Leuten sehr gefallen hat.

Und es gibt immer Potenzial zu verändern,

zu adaptieren, anzupassen.

Und ob es dann Spinoffs geben kann,

ob es dann Remaster und Remakes von älteren Teilen gibt.



## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

Da ist immer noch sehr viel, was auch auf die Switch kommen kann.  
Ich bin immer noch dafür, dass Nintendo nicht mal anfängt  
und 3DS Sachen auf die Switch dann portiert,  
weil dem war es ja auch egal, ob das 3D drin ist oder nicht.  
Sonst hätte ich keinen 2DS rausgebracht.  
Geben wir die Collection mit Ocarina of Time,  
3D mit Majora's Mask 3D und bitte Link Between Worlds 3D,  
die will ich haben.  
Ich muss jetzt sozusagen als Schlafmangel leidender Jungpapper,  
ich habe die beiden Fragen jetzt schon wieder vergessen.  
Kannst du sie ganz kurz wiederholen?  
Ist Zelda Tears of the Kingdom für dich ein gutes Open-World-Spiel  
und ist es für dich ein gutes Zelda-Spiel?  
Okay, also die erste Frage auf jeden Fall,  
aus den schon zigfach genannten Gründen,  
die wir jetzt hier am Talk erläutert haben.  
Das zweite ist für mich, bei Breath of the Wild hätte ich gesagt,  
eher nein, oder klar ausformuliert, bei Breath of the Wild hätte ich gesagt,  
nein, bei Tears of the Kingdom ist es jetzt ein zum Jahr tendierendes Jein.  
Also es ist immer noch nicht so ganz das, was ich jetzt erhofft habe,  
aber es hat mich schon deutlich, deutlich,  
wie ich auch im Tester eines geschrieben habe,  
hat mich schon deutlich mehr versöhnt.  
Es ist schon besser geworden an Mik als was dem Mix angeht  
und deswegen bin ich mir optimistisch für die Zukunft,  
dass es noch besser wird.  
Gut, dann bleiben wir alle optimistisch für die Zukunft.  
Du gehst hoffentlich bald Schlafens hören,  
weil wer weiß, wann du zuletzt geschlafen bist.  
Wenn meine Tochter das möchte, dann schlafe ich.  
Marcel geht wahrscheinlich direkt nach dem Talk weiter spielen.  
Da wünsche ich dir ganz viel Spaß dabei.  
Auf jeden Fall schön aufnehmen.  
Und Gregor hat bestimmt auch große Pläne zwischen Schlafen und Spielen.  
Ich habe noch ein Podcast gleich, das passt ganz gut.  
Du bist schon warm geredet, perfekt.  
Ich bin schon warm geredet, dann wir besprechen da gleich,  
animisieren im deutschen Fernsehen.  
Ja, gleiche Emotionalität, hätte ich gesagt.  
Ich hoffe, da bringst du dann auch die Gabriel Night 2 Gags noch mit ein.  
Beim schwarzen Wolf auf jeden Fall.  
Nein.  
Danke euch drei für den wunderschönen Talk.

## [Transcript] GameStar Podcast / Tears of the Kingdom - Eine einzigartige Open World, aber auch ein gutes Zelda?

Ich kann natürlich noch sagen, wenn ihr nach diesem Talk noch mehr von Marcel hören wollt und natürlich wollt ihr das, denn er ist ganz bezaubernd, dann könnt ihr das natürlich auf YouTube und auf Twitch unter seinem Namen LooksLikeLink und findet dann natürlich alles zu fantastischen Zelda-Spielen und jetzt ist natürlich topaktuell zu Tiers of the Kingdom. Und wenn ihr noch mehr von Gregor hören wollt und natürlich wollt ihr das, denn er ist ganz bezaubernd, dann könnt ihr das natürlich zum einen auf ihr BTV regelmäßig, aber das ist noch viel wichtiger auf seinem eigenen Kanal, Greg's RPG Heaven. Da findet ihr noch Dinge weit über Zelda hinaus und aber auch Zelda und Liebe und was nicht alles es auf diesem Kanal gibt. Und wenn ihr mehr von Sören hören wollt, natürlich wollt ihr das denn erst ganz bezaubernd, dann könnt ihr das auf GameStar.de zur Zeit vor allem, denn da könnt ihr zum einen seinen hervorragenden, sechsseitigen Test zu Tiers of the Kingdom lesen, aber auch vieles mehr. Und damit danke ich euch allen fürs Zuhören entweder, wenn ihr uns als Podcast konsumiert habt oder fürs Zuschauen, wenn ihr uns auf unserem YouTube-Kanal GameStarTalk geschaut habt. In beiden Fällen freuen wir uns wie bescheuert über ein Abo, kann ich sagen. Und damit verabschieden wir uns. Bis zum nächsten Mal. Auf Wiedersehen. Okay, mein Bumble Date läuft gerade richtig gut, sonst bin ich ja echt verkopft. Aber weißt du was? Not this time. Mein Intuition sagt mir, lass dich drauf ein. Vertraue dein Bauchgefühl. Go with the flow. Und dieses Mal werde ich auf mein Intuition hören. Für etwas Neues. Oder für die Story. Noch ein Drink? Finde was Deins ist. Auf Bumble.