

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

Hi, danke, dass ihr so lange durchgehalten habt.
Cutshinein, ich hoffe, der vorige Podcast war super cool,
als ich davon mitbekommen habe, war, dass wir GoldenEye erwähnen müssen.
Was wir gleich tun werden, aber nur sehr kurz.
Ich hoffe, Yves verprügelt uns nicht.
Schön, dass ihr alle da seid. Bleibt auch gerne da, kommt auch gerne näher ran.
Ich glaube, hinten hört man uns gar nicht, wo die anderen Leute stehen.
Aber das ist deren Problem. Dann müssen die einfach näher kommen,
wenn sie uns hören wollen.
Wir reden jetzt über Spiele, die auf Serien und Filmen basieren.
Ich habe eine Einleitung vorbereitet, es ist sogar Werbung mit drin,
damit ihr die volle Podcast-Experience habt.
Bitte haltet durch.
Ich verspreche euch, es wird ein, ja, ich möchte sagen,
in Teilen sehr kontroverses Gespräch.
Insbesondere bei der Goofy-Sache, mehr will ich noch nicht sagen.
Aber das ist einfach ein Punkt, wo wir beide nicht zusammenkommen.
Ich bin übrigens auch, doch, doch, ich sage mal Probeweise,
was damit mein Mikro auch an ist.
Es ist Gott sei Dank an.
Ich freue mich auf kontroverse Gespräche mit dir.
Ich habe extra ein Thema mitgebracht, von dem ich weiß,
dass ein Blutdruck hochtreibt.
Ja, ist leider so.
Dann fangen wir an.
Ich habe...
Ah, danke schön.
Ich habe sogar eine Einleitung vorbereitet.
Oh mein Gott.
Spiele, die auf Serien und Filmen basieren,
hatten früher oft einen Ruf, wie Dosen Ravioli.
Ja, man weiß, dass es sowas gibt, und es ist auch okay,
wenn man gerade nichts anderes da hat, aber sagen wir mal ehrlich,
wenn es geht, nimmt man was anderes, weil es gibt einfach bessere Spiele.
Aber so ganz stimmt das nicht.
Das ist nur ein Gerücht.
Denn in diesem Podcast wollen wir sprechen
über diejenigen Filmmumsetzungen und Serienumsetzungen,
die uns besonders am Herzen liegen,
die uns einfach sehr viel Spaß gemacht haben.
Und mit wem könnte ich das besser
als mit einem erklärten Fan von Dosen Ravioli.
Herzlich willkommen, Geraldine Ohmann.

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

Ja, danke schön.

Ich habe schon angekündigt, dass du was mitgebracht hast in der Einleitung.

Eine Sache, die du über mich weißt, und ich bin gleichermaßen geschmeichelt, wie beleidigt, dass das die einzige Sache ist, die du über mich weißt, dass ich in der Mittagspause ab und zu Dosen Ravioli esse.

Aber es ist schön, ja.

Ich bin ein Fan von Dosen Ravioli und von mittelmäßigen Spielen, das ist mein Ding.

Ja, und das wird sich als Thema auch weiter durch diesen Podcast ziehen.

Denn es ist tatsächlich einer der wenigen Fakten, die ich über dich kenne.

Aber wir stehen ja auch noch ganz am Anfang jetzt hier gerade.

Wir kennen uns ja auch noch nicht so lange, erst drei Jahre.

Das stimmt.

Wir zeichnen diesen Podcast live auf, hier im Feuerwerk in München, endlich mal wieder vor Publikum.

Das ist das erste Mal seit vier Jahren, dass ich wieder Leuten von Angesicht zu Angesicht gegenüberstehe, wenn wir einen Podcast machen.

Ich bin sehr aufgeregt.

Und ich habe für euch noch ein kurzes Wort in eigener Sache.

Anwerbung.

Denn vom 14. bis 16. April findet in Leipzig die Cactus statt, das neue Gaming Festival, auf dem man uns auch wieder live erleben kann, denn wir von GameStar, GamePro und Meinemimo haben dort einen Stand in der Entertainment Area, ist einer der drei Bereiche der Cactus, neben der LAN und der Streaming Area.

Und wir sind nicht das Einzige, was es in dieser Entertainment Area zu erleben gibt, denn dort kann man auch selber Spiele zocken.

Unter anderem in der Freeplay Area, am Stand von Samsung, man kann den Landwirtschaftssimulator ausprobieren.

Oh mein Gott.

Ja, das kann man.

Oder man kann sich dualieren in Smash Brothers oder Mario Kart.

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

In der Entertainment Area gibt es auch den
Cactus Store, powered by Casing,
wo man hardware-zugünstigen Preisen kaufen kann.
Und es gibt eine Eventbühne,
wo der Cosplay-Wettbewerb läuft
oder das League of Legends Turnier NNO
Community Clash.
Mehr Infos zur Cactus
und ein Link zu den Tickets
findet ihr wie immer in Show Notes.
Und jetzt reden wir über
Spiele, ich sage es mal falsch,
Spiele, die auf Serien und Filmen basieren.
Ja, Film und Serienversoftung.
Darüber reden wir heute.
Das Wort Versoftung habe ich schon vor vielen Jahren
aus meinem Wortschatz gestrichen.
Früher bei der Game Store haben wir immer gesagt,
Versoftung. Und irgendwann habe ich gedacht,
das klingt wie so, das klingt wie was, was man mit Essen macht.
Was fast niemand weiß.
Ich habe Ziviliens im Altenheim gemacht damals
und zwar in der Küche.
Und Versoftung von Essen war eine unserer
wichtigeren Aufgaben für Leute,
die nicht mehr richtig beißen können.
Deswegen dieses Wort ist irgendwie
für mich verbrannt, glaube ich.
Und ein besseres Wort dafür?
Umsetzungen von...
Ne, auch nicht.
Verspielungen.
Verspielungen von Serien und Filmen.
Was mir in der Stelle ganz wichtig ist,
weil wir gezwungen wurden,
bestimmte Spiele anzusprechen,
die wir aber eigentlich gar nicht ansprechen wollten,
wir wollen nicht reden
über die objektiv besten
Spieleverfüllungen.
Nee, Filmverspielungen.
Ich sage es jedes Mal falsch jetzt.
Über beides wollen wir nicht reden heute.

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

Ja, genau.

Wir wollen nicht reden über so was wie

GoldenEye.

Auf dem N64.

Ich war Yves von Nerd & Kultur und hat uns vorhin gesagt,

erzieht uns von der Bühne und verprügelt uns,

wenn wir nicht über GoldenEye reden.

Das nehme ich ernst.

Deswegen habe ich es jetzt erwähnt und elegant einfließen lassen

an der Stelle.

Ich habe gehört, das ist so ein Shooter-Pionier

mit Stealth-Einlagen.

Geiler Musik, muss man sagen, wie sie damals

von Soundtracks auf N64-Niveau

runtergedudelt haben.

Das war meisterhaft.

Aber wir reden ja nicht drüber.

Was sage ich?

Explizit nicht, nein.

Ich habe mir heute auch gedacht, es gibt eine ganze Menge

von Spielen, über die ich sprechen könnte

und über die ich gern sprechen würde,

weil es eigentlich richtig gute

Spielumsetzungen von Filmen sind.

Also Beispiele, die ich gespielt habe,

wenn natürlich Spider-Man 2 auf der PlayStation 2

war ein fantastisches Spiel.

Hederinge wie die Batman-Spiele, die so

Waage auf den Filmen basieren,

Guardians of the Galaxy natürlich Blade Runner

ist auch ein fantastisches Beispiel dafür.

Hederinge Spiele, nicht alle davon.

Einige sind furchtbar.

Es ist ein Spektrum an Hederinge Spielen.

Aber nee, ich dachte mir, das kann ja jeder.

Und deswegen nehme ich heute Spiele

mit

eins, was ganz furchtbar ist,

eins, was richtig gut ist

und eins, von dem ich noch nicht weiß, wie es ist.

Das klingt vielversprechend.

Ich habe eines,

bei dem es unbedingt wichtig ist,

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

die Vorlage zu kennen.

Ich habe eines, bei dem wir die Vorlage völlig egal ist und ich habe eines, das besser ist als die Vorlage.

Ich glaube, wir ergänzen uns ganz gut.

Ich will an der Stelle noch kurz

Simpsons Hit and Run Name dropen.

Einfach, weil ich es nicht mehr auf den Zettel hatte, weil ich jetzt gerade von Gorilla Rodeo dran erinnert wurde von der Band, die nach uns hier ihr Konzert gibt und gesagt hat, was ist eigentlich mit Simpsons Hit and Run? Und ich so, ja, was ist denn mit Simpsons Hit and Run?

Das war genial.

Ein GTA mit Homer Simpson in Springfield.

Es war großartig, aber es hat es nicht in meine Top 3 geschafft, über die ich jetzt reden möchte.

Ja, ich habe es auf dem Zettel.

Also wirklich wortwörtlich auf diesen Zettel, den ich mir schreiben musste, weil du unser gemeinsames Team iPad geklaut hast für heute Abend.

Deswegen habe ich das auf diesem Zettel hier.

Es steht hier auch als Name drop.

Und ich werde es vielleicht auch nachher noch mal erwähnen, weil es nämlich einen Punkt von mir untermauert, was ich hier auch gerne machen möchte.

Ich werde Spiderman erwähnen, weil dann ein Punkt von mir untermauert.

Oh, vielversprechend.

Ja, es wird ganz schön viele Überraschungen geben hier, glaube ich, in der Runde.

Magst du anfangen mit dem ersten Spiel?

Ja, ich würde sehr gerne anfangen, weil ich habe einen sehr kontroversen Pick als erstes und ich dachte, den bringe ich direkt mal an den Anfang. Einfach, um ein bisschen für Erheiterungen zu sorgen.

Und mein erster Pick sind mehrere Spiele, nämlich alle Spiele.

Das ist immer super, wenn man sagt, okay, das erste über das ich reden möchte und fünf Spiele, ja.

So habe ich ja auch meine Top 25-Liste gemacht, indem ich einfach gesagt habe, oh, die ganze Dracula-Reihe,

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

die hätte ich da gerne drauf.
Ne, tatsächlich,
der erste Pick, den ich mitgebracht habe,
ist ein Beispiel dafür,
wie es nicht laufen sollte,
wenn man Filme in Spiele umsetzt
und dass es jedes Spiel,
das es jemals gegeben hat,
zu Kevin allein zu Haus.
Und ich habe...
Okay, ich wusste ja,
dass du das sagst,
aber es ist für mich immer wieder ein Schock,
dass es überhaupt Spiele gibt,
zu Kevin allein zu Haus.
Ich wusste das nicht, bevor du mir das erzählt hast.
Ich wusste, dass du sagst
und bin trotzdem überrascht.
Ne, es gibt sogar mehrere Spiele
und ich habe nicht mal alle heute mitgebracht.
Es gibt eine ganze Reihe von Spielen,
aber jedes einzelne davon ist furchtbar.
Das erste Spiel war zu Home Alone 1
auf dem NES.
Das war ein Side-Stroller
mit dem ich gerne dazu droppen würde,
dass das tatsächlich entwickelt wurde
von Bethesda.
Ja?
Ja.
Ich lass das kurz wirken.
Das ist ein interessantes Faktum.
Ja?
Das ist eine Tatsache.
Es ist ein furchtbar hässliches Spiel.
Es ist ein furchtbar hässlicher Side-Stroller.
Und in diesem Side-Stroller
tauchen random Leute
in Kevins perspektivisch furchtbar verzerrt
und laufen einem hinterher.
Und man moonwalkt
vor ihnen davon
und bekämpft sie mit Kartoffeln.

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

Noch mal kurz
nur für mich.
Warum?
Ich habe das nicht gemacht.
Wir können natürlich Bethesda fragen.
Wir haben gerade neulich wieder
mit Bethesda telefoniert.
Da hätten wir sie fragen können, warum eigentlich.
Ja, Todd Howard.
Todd Howard hat das damals einfach daran gesagt.
Wir sind von Kevin allein zu Hause.
It just works.
Mit Kartoffeln, Werfen und Moonwalken.
It just works.
Ich habe euch hier einen Prototypen gebaut gestern Abend schnell.
Auf meinen Taschenrechner.
Das ist das Ding.
Warum ist das in deiner Lieblingsverspielungsliste?
Das ist nicht in meiner Lieblingsverspielungsliste.
Es ist nur so ne gute Geschichte.
Ja.
Ich habe mich überhaupt gewundert,
dass es Spiele dazu gibt
und dass sie dann auch noch so unglaublich kurios sind.
In der Theorie könnte man das Gute
in einem Spiel umsetzen, das Konzept von Kevin allein zu Hause.
Mit den ganzen Fallen legen.
Ein bisschen Styles, Gameplay.
Das ist umsetzbar in der Theorie
als ein bisschen ein kleines fluffiges Action-Adventure.
Ja.
Aber sie haben sich entschieden, nee, wir setzen das furchtbar um
und das ganze fünf Mal.
Es gibt auch noch ein Spiel zu Home Alone 2.
Das war für den NES und den Game Boy.
Und die einzige noteworthy Sache,
die man über dieses Spiel sagen kann,
ist auch ein Side-Stroller
und alles in diesem Hotel spielt natürlich in New York,
wie auch der Film.
Und alles in diesem Hotel versucht dich umzubringen.
Dazu gehören auch alte Damen,
Wishmops und Schlüssel.

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

Schlüssel, die dich umbringen.

Das geht gegen alles, was man gelernt hat in Spielen.

Schlüssel sind was Gutes.

Aber man muss den Schlüssel in Ausweichen in diesem Spiel.

Schlüssel.

Ja.

Aber wenn ich einer Sache vertraue in einem Spiel sind, ist Schlüssel. Eben.

Die helfen mir doch weiter. Die öffnen die Tür am anderen Ende des Doom-Levels, wenn man die Tür auflaufen muss.

Du hättest keinen Spaß mit diesem Spiel.

War das auch von Bethesda?

Nein, das war nicht mehr von Bethesda.

Die haben komischerweise aufgegeben nach dem ersten Teil.

Ich weiß auch nicht, warum.

Das war das Magnum Opus.

Besser konnte man es nicht mehr machen.

Ja.

Wir haben gesagt, gut, wir haben gepiekt.

Das war, glaube ich, 91 oder so kam das raus.

Und haben gesagt, besser wird es nicht mehr.

Wir machen auch keine Spiele mehr ab heute.

Gott sei Dank, haben Sie sich dann nochmal anders entschieden?

Ja.

Spielt man denn da tatsächlich eins zu eins die Filmhandlung nach?

Nein.

Das war natürlich ein NAS-Spiel.

Das war einfach nur ein richtig simpler Side-Scroller.

Und Sie haben scheinbar die Filme auch nicht geguckt vorher.

Weil es kommen schon Elemente aus dem Film vor, die sich vielleicht auf den Klappentext gesehen haben.

Aber das war es dann auch.

Ansonsten ist es eigentlich sehr verwirrend, was da passiert.

Ja.

Das gilt auch für alle.

Es gilt auch für das dritte Spiel, was ich mitgebracht habe.

Und das ist nochmal zu Teil eins dem Film.

Das gab es dann auf dem Super Nintendo.

Da hat die Technik natürlich einen riesigen Sprung gemacht.

Und es sah auch furchtbar aus.

Das war ein riesiges Haus,

in dem alles riesig war.

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

Also Größenverhältnisse und Perspektive
kriegen diese Spiele alle nicht hin.
Ja, okay, wie grounded, ja.
Ja.
Es waren riesige Schränke und riesige Betten.
Und riesige,
gigantische,
da hingen einen so ein Football-Shirt.
Das war irgendwie dreimal so groß wie die Kevin-Figur,
die man gespielt hat.
Das war ganz kurios.
Und was man darin macht,
ist Wertsachen verstecken vor Einbrechern
und sie so einen Schacht runterwerfen.
Und dann werden sie runtergeworfen
in so ein Dungeon.
Und ich glaube, sie hatten einfach dieses Dungeon-Esset
noch von irgendwo anders.
Und haben gesagt, oh, okay,
Kevins Familie hat so ein mysteriöser Dungeon
in ihrem Haus.
Und da werfen wir die Wertsachen runter.
Das war so ein Rollenspiel-Dungeon.
Also so wie so ein Rollenspiel-Dungeon.
Nein, nein.
Mit Steinen und Fackelnderwand und Monstern.
Ja, ja, doch, optisch schon.
Aber spielerisch war das kein Rollenspiel-Dungeon.
Spielerisch war es einfach nur, ich werfe die Sachen den Schacht runter.
Lustigerweise alles, was man diesen Schacht runterwirft.
Das waren so Sachen wie
Halsketten oder Säcke mit Geld oder so.
Ja, klar, was man halt zu Hause hat.
Richtig. Aber die verwandeln sich,
wenn man die den Schacht runterwirft,
alle in so goldene Kerzenleuchter.
Was?
Was stimmt denn nicht mit den Leuten?
Was ist denn das für eine absurde Geschichte?
Das ist eine wahnsinnig absurde Geschichte.
Und deswegen musste ich...
Das war Spiel 3 von 5 jetzt, oder?
Ja, ich erwähne auch nur noch eins.

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

Weil es gibt, wie gesagt, noch mehrere Umsetzungen und Adaptionen für andere Konsolen.
Aber das letzte Spiel, was ich unbedingt noch mitbringen musste, war das letzte Spiel, was es jemals gab zu Kevin allein zu Hause.
Zumindest laut meines Wissens, das letzte offizielle Spiel.
Und das war eine Umsetzung für die PlayStation 2.
Und zwar im gleichen Jahr, in dem auch Oblivion erschienen ist, also 2006.
Also man sollte meinen, boah, das war bestimmt, das sah grafisch bestimmt besser aus.
Also das hat bestimmt...
Nee.
Nee, nee, das tut mir leid.
Dieses Spiel sah einfach aus wie ein Romhack.
Wie ein illegaler Romhack, den man irgendwie auf dem Flohmarkt gekauft hat.
Das Boxart sah aus wie so mit Bundstiften gezeichnet.
Und das war ein offiziell lizenziertes Kevin allein zu Hause Spiel.
Ich bin...
Ich bin sprachlos.
Ich auch.
Es macht mich betroffen, was du uns hier erzählst.
Aber das war ja diese Zeit.
Ich meine, gerade um 2006 war ja auch die Zeit.
Ich meine, da war ich schon drei Jahre bei der GameStar, aber immer noch niedrigrangiger Mitarbeiter sozusagen.
Und es war diese Zeit, wo wir auch immer noch viele dieser Filmumsetzungen testen durften.
Weil es dann ist, und wer macht es?
Naja, hier der niedrigrangige Mitarbeiter.
Und ich erinnere mich noch, das war auch im Jahr, das muss 2004 gewesen sein, also ein bisschen früher oder so, als ich noch Trainee war.
Und da haben sie ein Tester gesucht oder gebraucht für das Spiel zu Lemony Snicket.
Der Film Lemony Snicket.

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

Ich weiß nicht, wer den von euch gesehen hat.
Ich sehe ein wenig nicken, aber nicht viel.
Ich kenne ihn nicht.
Ich habe den nie gesehen.
Ich weiß nicht, worum es da geht.
Und dann heißt es, aber du testest das.
Das Spiel zu dem Film, den ich nicht kenne,
das war irgendwie in so billig 3D gemacht.
Und so ein Jump and Run oder so.
Und vielleicht, ich meine,
vielleicht, wenn man den Film kennt,
wäre es möglicherweise
eventuell cool gewesen,
weil da halt möglicherweise Filmszenen
nachgebaut wurden, die man cool findet,
wenn man den Film cool findet,
den ich nicht kenne. Aber das wusste ich nicht.
Und dann habe ich dieses Spiel gespielt
und nichts erfunden.
Das war einfach nur vollkommene Lehre.
Man kann zu Hause spielen, von denen du erzählst.
Aber da kenne ich die Filme.
Was gibst du dann für eine Wertung,
wenn du nichts empfindest, während du ein Spiel spielst?
30 bis 40.
Ich weiß es nicht mehr.
Nichts gefühlt, 30 bis 40.
Es gab halt so viele davon.
Und man muss ja, wenn man das Game-Star-Wertungssystem
ein bisschen nimmt, man muss ja dann immer sagen,
man gibt ja dann so Sicherheitswertungen,
irgendwie wie eine 59.
Wenn du sagst, es fühlt sich nicht an wie eine 60,
weil eine 60 ist ja fast ein Kompliment.
Dann gehen wir halt eine 59,
weil dann wissen die Leute wirklich deutlich,
es ist nicht gut.
Vielleicht ist es ja trotzdem gut für die Paar,
die es dann doch kennen.
Ja, ich schrappe halt etwas drunter.
Ja, ich glaube, das habe ich auch bio-mutant gegeben.
Da habe ich auch nichts mehr empfunden am Ende dieses Test.
Unabhängig davon noch ein letzter Fun-Fact

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

zu diesem Spiel.

Die Indien-Grafik sah übrigens auch nicht besser aus, als die Bundstiftzeichnung vorne drauf.

Es war zwar 3D, aber ich verwette meine Schuhe darauf, dass jeder, der sich heute in diesem Raum befindet, das besser hätte hinkriegen können, dieses 3D.

Es sah wirklich aus wie ein Rom-Hack.

Und was das noch befeuert hat, ich wiederhole das noch mal, weil ich es nicht glauben kann.

Das war ein offiziell lizensiertes Spiel.

Aber man hatte darin Charaktere, die man spielen konnte.

Der eine war Kevin, klar.

Und die anderen drei waren auch Kinder, namens Carl, Kelly und Carly.

Ah ja.

Kennt man aus dem Film, natürlich.

Ja, sind das die Geschwister?

Ja.

Ich habe keine Ahnung, wer das war, aber man konnte sie spielen.

Amerikas beliebteste Kindernamen, Platz 1 bis 4, die liegen damit rein.

Das verkauft sich ja dann auch gut.

Alle Eltern, die Kinder haben die Carly oder...

Carly, Kelly und Carl.

Carly, Kelly und Carl heißen.

Ist es schon ein sicherer Verkauf quasi?

Ja.

Das habe ich mitgebracht.

Jetzt bin ich auch einfach nur müde gerade.

Das ist ein Spiel, das ich mitgebracht habe, für das man die Vorlage unbedingt kennen muss.

Und das ist Attack on Titan 2.

Wer hier kennt Attack on Titan?

Ja, okay, da sehe ich viele Hände.

Sehr gut.

Das stimmt mich wohl. Ich kenne es nicht.

Nein, Spaß.

Ich kenne es.

Aber ich kenne es erst seit ein paar Jahren über meine Freundin.

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

Weil meine Freundin ist ein großer Anime-Fan.
Ich habe früher immer gesagt, Anime schaue ich nicht.
Weil das ist irgendwie nicht mein Stil.
Das verstehe ich nicht,
aber ich kenne es meistens.
Das war nie mein Ding.
Und dann hat sie mich so in diese Welt eingeführt.
Wir haben angefangen, Attack on Titan zu schauen.
Und heute weiß ich, Attack on Titan für einen coolen Anime zu halten.
Ist wie zu sagen, ich bin Fan des FC Bayern.
Es ist halt so gut.
Es ist wirklich so gut, aber es ist so obviously gut.
Dass es eigentlich falsch ist, zu sagen, dass man es gut findet.
Weil dann ist man schon wieder lame irgendwie.
Ist mir aber an der Stelle egal.
Wir reden hier unter uns sozusagen.
Attack on Titan habe ich angefangen zu gucken.
Damals,
als die zweite Staffel gerade draußen war.
Und es gab eine unfassbar jahrelange Wartezeit
zwischen der ersten und der zweiten Staffel,
die irgendwie alle Leute verärgert hat,
die die erste Staffel gesehen haben und gesagt haben,
wann geht es endlich weiter?
Habe ich nie gehabt, habe direkt durchgeschaut.
Und fand das einfach
großartig,
dieser Story zu folgen,
die eine sehr wendungsreiche ist,
für alle, die es nicht kennen.
Es geht in Attack on Titan darum,
dass Menschen wie du und ich,
riesige andere Menschen,
sozusagen die Titanen,
oder wie es das Spiel nennt, Titanen,
weil das ein Fehler ist in der deutschen Version,
der nie rausgepatcht wurde,
vernichtet die Titanen.
Ich liebe es jetzt schon.
Ja, ist großartig.
Genau, diese Menschen kämpfen gegen diese riesigen,
hochhausgroßen
Titanen,

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

kämpfen ums Überleben.
Und zwar indem sie sich mit Schwertern bewaffnen
und so wie so Chatpacks
oder quasi
Seilkanonen benutzen,
mit denen sie sich an Gebäude heften
oder an Bäume und durch die Luft schwingen,
wie Spider-Man.
Und für mich ist das, das ist mein Spider-Man,
sozusagen,
weil ja, man hätte ja auch über Marvel Spider-Man reden können,
als coole Filmumsetzung oder sowas.
Aber für mich ist das,
es ist aber so viel cooler,
wenn man es gegen riesige Menschen macht.
Gegen wen kämpft den Spider-Man?
Gegen irgendwie Dr. Octopus?
Ich gehe jetzt.
Es ist halt so viel cooler,
dieses Setting und diese Titanen,
muss man die Titanen nennen.
Entschuldigung, muss man dazusagen,
die fressen Menschen, deswegen sind die sehr uncool.
Deswegen will man sich die auch erwähnen.
Ich will für alle, die es nicht können,
nicht spoilern, wieder an die Story weitergehen.
Das ist wie gesagt, eine sehr wendungsreiche Geschichte.
Dieses Spiel, um mal dahin wieder zurückzukommen,
Attack on Titan 2,
ist deshalb so cool,
einerseits,
weil es mich wieder zurückbringt,
heute an den Anfang dieser Serie.
Also dieses Spiel, es gibt noch ein Add-on,
das heißt Final Battle,
das behandelt so Staffel 1 bis 3.
Heute sind wir schon so gut wie am Ende,
also die Serie ist so gut wie ausgelaufen,
der Manga, auf dem sie basiert,
ist schon auserzählt.
Und es ist alleine schon eine großartige Sache,
wieder an diesen Anfang zurückzukommen
und zu sehen, wie diese Charaktere angefangen haben,

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

die ich aus der Serie kenne
und die inzwischen alle
an einer krass anderen Stelle sind,
wenn sie noch leben,
als sie es am Anfang waren
in dieser Geschichte.
Und jetzt da wieder reinzukommen,
an diesen Anfang der Geschichte,
ist alleine schon halt, das lässt ein Fanboy-Herz
höher schlagen, sage ich mal.
Und der clevere Knift, den sie machen,
ist, wie sie dich in diese Geschichte einbauen,
denn du spielst nicht
einen der Hauptcharaktere aus Attack on Titan,
sondern irgendwie so No Name Guy.
Und der heißt auch
kein Name
in der Standard-Einstellung.
Und ich habe das nie geändert,
weil ich irgendwie dann als kein Name
in diese Welt komme
und all diese Hauptcharaktere treffe.
Also es gibt diese 10 Leute
am Anfang, die halt auch die 10
besten Absolventen der Akademie sind.
Das sind die 10 talentiertesten Kämpfer,
die es jemals gab
für die Menschheit gegen die Titaninnen
und Micha,
beziehungsweise kein Name, der da noch mit dabei ist.
Aber das ist ein wahnsinnig cleverer Knift, finde ich,
weil was mir nie Spaß gemacht hat,
ist,
eine Filmhandlung aus den Augen
sozusagen der Filmfigur
eins zu eins nachzuspielen.
Also selbst damals, die Star Wars-Spiele
auf dem SNES, die ja sehr kultig sind,
es fand ich blöd.
Ich will doch nicht Luke Skywalker spielen.
Ich will jemanden spielen, der mit Luke Skywalker unterwegs ist.
Halt mich
eine eigene Figur

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

und nicht eine vordefinierte Figur,
weil ich eh schon weiß, was die erlebt
und wie es mit ihr weitergeht.
So und Attack on Titan macht das.
Also es baut dich als neue Figur
sozusagen in diese Story mit ein,
aber halt nicht als Mitglied des A-Teams,
sondern im B-Team.
Also du willst sozusagen, du hilfst den natürlich
und du bist natürlich super awesome.
Das Zusammenspiel ist entwickelt von Omega Force,
die machen sonst diese Muzu-Spiele,
so wie deine Sea Warriors,
wo man sich alleine durch die ganze chinesische Armee
messelt.
Du bist natürlich ein sehr starker Krieger,
der dann diese Titanen bekämpft.
Aber du gehörst da nicht zum A-Team.
Und ich auch da, ich will nicht spoilern aus dem Spiel,
aber das zieht die Story
sehr konsequent durch.
Du bist dabei, du siehst
Zwischensequenzen, du siehst Zähnen,
die du aus dem Anime kennst, aus den Augen
deiner Spielfigur, aus der Ego-Perspektive.
Aber die anderen
sind die Hauptcharaktere.
Clever gemacht, finde ich.
Dazu kannst du irgendwie Freundschaften aufbauen zu denen,
womit du dann neue Fähigkeiten freischaltest,
so wirst du auch stärker.
Du verbringst mit denen Zeit, du lernst sie besser kennen.
Die werden dir schon sehr nah gebracht,
da man sie ja auch schon kennt aus der Vorlage.
Also das ist einfach natürlich toll,
ich bin deren Kumpel jetzt.
Ja, ich weiß, ich bin nur kein Name,
aber wir kämpfen hier gemeinsam gegen die Titanen.
Und es ist,
also
dieser Story-Kniff alleine ist fantastisch
und
es ist halt vom Gameplay her total

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

geil, weil du hast diese
tatsächlich diese 3D-Rumpflug
Spider-Man-Schwing-Mechanik,
wo man um diese Titanen
in der Luft rumkreist,
die Schwerter zieht, versucht sie anzugreifen,
irgendwie
diese Viecher sind nur am Nacken verwundbar,
also du musst dich quasi in die Luft katapultieren
und dann versuchen
aus der Luft dich an ihren Nacken zu heften
und dann dein Seil
einzuziehen, deine Seilwind auf sie zuflitzen
und im richtigen Moment
einem Schwer zuzuschlagen, um sie zu besiegen.
Alter,
die erste Stunde weiß ich nicht mal, was ich da mache.
Die erste Stunde lauf ich
am Boden rum, panisch,
haue ab vor diesen riesigen Titanen
und hab zumindest verstanden, dass ich meinem Team
das mich begleitet, also den Hauptcharakteren,
den coolen Leuten, Befehle geben kann
und sagen, mach dir das mal.
Und das machen sie dann zum Glück auch.
So überleb ich die erste Stunde
oder vielleicht sogar die ersten zwei in diesem Spiel,
aber dann lerne ich halt auch immer besser
das Spielmechanik umzugehen
und immer besser auch okay,
was muss ich drücken, um mich an so einen Titanen zu heften,
was muss ich, wie muss ich steuern,
um mich da in die Luft zu katapultieren,
wie kann ich den halt dann irgendwie
ausschalten, wie kann ich den besiegen,
wie kann ich mal richtig awesome werden,
wie die anderen es die ganze Zeit schon sind.
Und nach das ist halt so eine richtig coole Progression,
die da drin steckt,
allein was so dein Gameplay-Skill angeht,
plus die Freundschaften, die du schließt,
plus wie du die Story halt erlebst
einer dritten Figur sozusagen,

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

das ist so toll.

Ja,
ich bin kurz abgedriftet zwischendurch,
aber ich möchte dir trotzdem
zustimmen in zwei Punkten,
beziehungsweise
es ist auch die perfekte Überleitung
zu einem anderen Spiel, was ich mitgebracht habe,
weil ich stimme dir zu,
dass ich das auch brauche
in Filmversionen,
ich sag's einfach weiterhin, auch wenn's dich nervt.
Ja, ja.

Das ist okay.

Ich bin vorhin auch schon gegen das Knie getreten,
ich bin gleich gekündigt einfach.

Ich finde auch,
dass Filmversionen
es brauchen, dass man mehr macht,
als nur die Story nachzuspielen.
Weil das finde ich irrsinnig langweilig,
das habe ich noch nie gemocht,
deswegen sehe ich Lizenzspiel
auch immer so mit gemischten Gefühlen,
aber wenn sie es tatsächlich schaffen,
nochmal entweder eine eigene Story zu erzielen
oder einen besonderen Kniff zu haben
oder wenn das Spiel sich sowieso total
gameplaymäßig anbietet.

Also ich meine, natürlich ist Spider-Man
quasi schon, das Gameplay schreibt sich von selbst
und natürlich möchte man das selber spielen.

Ich glaube, ich habe die Theorie,
als ich darüber nachgedacht habe,
was es für Spiele gibt, die ich richtig gut finde,
dass es echt viele

Cartoon-Zeichentricks,

Anime-Filme gibt

und Serien,

die wirklich, wirklich gute Spielumsetzungen haben.

Ich weiß nicht, woran das liegt,
aber Attack on Titan bestätigt das ja.

Und ich habe mir auch noch andere Sachen aufgeschrieben,

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

wo ich finde, dass die Spielumsetzung
absolut genial ist, von diesen Cartoon Slash,
Anime Slash, Zeichentricks, Serien und Filmen.
Die South Park Spiele
sind zum Beispiel brilliant.
Weil die ist wirklich einfach furchtbar.
Ganz furchtbare Spiele,
ganz schlimmen, ganz schlimme Spiele,
aber sie schaffen es,
wirklich perfekt die Essenz von dieser Serie
einfach in ein Spiel zu transportieren,
wie es wirklich wenige Spiele geschafft haben.
Noch ein außergewöhnlicher Pick,
den ich dabei habe, ist das Captain Tsubasa Spiel.
Weil ich finde,
das hat es so toll geschafft,
einfach diese Serie
in ein Fußball-Simulator Slash-Rollenspiel
zu verwandeln.
Und es hat so toll
diese Absurdität von,
wie so eine Folge abläuft
und wie auch so ein Fußballspiel
in Captain Tsubasa in einer Folge abläuft.
So dass die irgendwie 300 Jahre über dieses Feld rennen
und dieses Feld irgendwie so groß ist
in Deutschland
und zwischendurch dann Events passieren
und dramatische Dialoge stattfinden
und man denkt, sich spielt im Hintergrund doch jemand
oder habt ihr jetzt nur diesen Dialog
und genau das
schafft dieses Spiel perfekt umzusetzen,
indem du diese Unterbrechungen im Spiel hast,
indem du dann Dialoge hast.
Du hast Unterbrechungen,
wo du dann plötzlich irgendwelche Special Attacks
mit deinen Team-Mates machen kannst.
Du hast diese Rollenspiel-Mechanik,
dass der Torwart einen Lebensbalken hat,
wo du dann einfach mal auf die Hälfte fahren kannst.
Ja, so ist es.
Brillant.

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

Aber das ist tatsächlich nicht das Spiel,
das ich mir ausgesucht habe, um noch länger darüber zu reden,
sondern ich dachte natürlich an Disney-Spiele
und es gibt ein paar richtig, richtig tolle Disney-Umsetzungen
von Filmen.

Aber ich habe das ausgesucht, von dem ich wusste,
dass es dein Blutdruck hochdreibt.

Nämlich habe ich Kingdom Hearts mitgebracht.

Ja, Kingdom Hearts, ja.

Ja, rede erst mal weiter.

Nee, ich bin noch relaxed.

Es ist falsch.

Es ist falsch, Goofy zu sein.

Aber red ruhig weiter.

Ich möchte dich übrigens, ich möchte dich auch noch korrigieren,
weil wir haben vorab darüber geredet

und du hast dich ja auch schon mal in dem Podcast
darüber aufgeregt, ich glaube sogar mehrmals schon,
dass du immer behauptest,

Goofy wohnt nicht in Entenhausen.

Weil so ist.

In Entenhausen wohnt die Enten.

Deswegen heißt es Entenhausen.

Micha, Goofy wohnt in der deutschen Variante
vom lustigen Taschenbuch

wohnt er in Entenhausen.

In der englischen Variante

wohnt er tatsächlich in Mausten.

Das ist aber auch ein Nachbord von Entenhausen.

Und du behauptest,

das sind unterschiedliche Universen.

Das sind keine unterschiedlichen Universen.

Das sind keine unterschiedlichen Universen.

Moment, fangen wir doch hier das Plenum,
wenn wir schon mal live sind.

Gib das mal Hand hoch,

meiner Meinung nach gibt es 2

Disney Main Character Universen.

Nämlich lassen wir mal hier Frozen

Dagobert, Donald und so weiter.

Und es gibt das Mickey Mouse Universum,

wo Goofy und wie heißen die anderen Viecher,

Pluto und Mickey Mouse und Minnie Mouse

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

und so, wo das alles drin ist.
Wer stimmt dieser Sache zu?
Das darf sich nicht überschneiden.
Nein, nein, nein, anders.
Du hast auch behauptet,
dass außerhalb von Kingdom Hearts
Donald und Goofy sich nicht kennen würden.
Die dürfen sich nicht kennen,
weil das unterschiedliche Universen sind.
Die kennen sich.
Die kennen sich.
Okay.
Ich würde sagen, ich habe gewonnen.
Ich gebe mich geschlagen, das waren eindeutig mehr Hände für dich.
Dankeschön, ihr seid fantastisch.
Das ist alles falsch.
Ja, Mike Drop an der Stelle.
Aber darum geht es ja gar nicht,
weil eigentlich, damit wollte ich dich nur ärgern.
Eigentlich geht es um was anderes.
Eigentlich geht es nämlich darum,
wie Kingdom Hearts es schafft,
einzelne Disney-Filme in ein Spiel zu verweben
und sie untereinander interagieren zu lassen.
Ich habe das, ich muss dazu sagen,
ich habe Kingdom Hearts erst dieses Jahr gespielt.
Und alle Teile direkt hintereinander weg.
Es waren einige Spielstunden.
Und die ersten Teile schaffen das noch nicht so
eine mega-krass-große Interaktion
zwischen diesen Welten, irgendwie zu erschaffen.
Da sind dann die klassischen Disney-Filme dabei,
wie irgendwie Aladdin und Co.
All die anderen.
Ich denke vor allem an Aladdin,
weil Aladdin haben sie nicht besonders gut umgesetzt.
Ich denke auch immer nur an Aladdin.
Mir fällt auch immer nur Aladdin an und Frozen.
Frozen haben sie dann in Teil 3 gehabt.
Das war aber auch nicht besonders gut.
Aber es gab gute Momente.
Es gab richtig gute Momente,
weil sie es wirklich schaffen,

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

mehr zu erzielen,
als einfach nur ich erlebe die Story vom Film nach.
Im ersten Teil ist es noch so,
dass sie es da zum Beispiel immer so machen,
dass Sora, die Hauptfigur,
die ja mehr aus diesem Final Fantasy-Universum kommt,
bzw. so aussieht,
als würde er aus dem Final Fantasy-Universum kommen,
war bei SN-OG Kingdom Hearts Charakter.
Da bin ich richtig tief drin.
Solange es nicht Goofy ist, ist das alles cool.
Wow, okay.
Sora, Goofy und Donald
sind ja dann als 3er-Team unterwegs.
In jedem Teil...
Jetzt schaut doch nicht so.
Jedenfalls sind die 3 unterwegs
und reisen durch die Disney-Universum.
Im ersten Teil ist es hauptsächlich so,
dass sie eigentlich mehr oder weniger die Story der Filme nacherleben.
Und es so ein bisschen so ist,
als wären sie in einer Version der Geschichte dabei gewesen.
Es ist teilweise ganz lustig,
dass sie manchmal auch so erzählt wird,
dass sie gewisse Ereignisse in den Filmen so ausgelöst haben
im Hintergrund, was man in den Filmen nicht wusste.
Und das war auch cool.
Aber den absoluten Höhepunkt
hat das in Kingdom Hearts 3 erreicht.
Weil da waren natürlich die ganzen Main-Stories schon erzählt.
Und da war ja die Zeitlinie auch schon vorangeschritten.
Und da haben sie gesagt,
okay, wir machen das jetzt anders.
Wir erzählen jetzt wirklich nochmal
eigenständige Geschichten in dem Universum.
Und die zwei Filme,
die das am genialsten gemacht haben in Kingdom Hearts 3,
war die Welt von Toy Story
und die Welt von Monster AG.
Bester Film übrigens.
Das ist mein absoluter Lieblingsfilm.
Und die haben es geschafft,
einfach tatsächlich nochmal

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

ein komplett eigenständigen Film
fast schon zu erzählen.
Meine Güte, die Toy Story Geschichte
in Kingdom Hearts 3.
Ich habe wirklich geweint.
Das war so eine gute Toy Story Geschichte.
Die haben die Charaktere genailed.
Ohne Ende.
Die waren fantastisch.
Die Story war richtig nachvollziehbar.
Ich wünschte, das wäre Toy Story 4 gewesen,
weil Toy Story 4 war scheiße.
Okay.
Das war eine richtig, richtig gute Geschichte.
Ja, das klingt fantastisch.
Vielleicht kurz als Zwischenfrage.
Kennen die Charaktere aus Toy Story Goofy?
Nee, aber Goofy...
Aha, weil das unterschiedliche Universen.
Okay, mach weiter.
Aber Toy Story
ist tatsächlich ein anderer Fakt.
Da wird Goofy auch zu einer Spielzeugfigur,
wenn er in die Welt kommt.
Weil Kingdom Hearts 3 macht das noch mehr
als die anderen Teile so,
dass die Figuren auch immer ihr Aussehen verändern,
wenn sie in die jeweiligen Welten kommen,
um weniger aufzufallen.
Ich meine, es funktioniert bedingt,
weil sie sind zum Beispiel auch in der Welt
von Fluch der Karibik unterwegs.
Und sie haben dann zwar so ein piratigen Filter
irgendwie drüber und Piratensachen an,
aber es ist halt immer noch eine Ente.
Ja, mit Piraten, oder?
Ja, Piraten wollte ich auch noch mal unbedingt erwähnen,
weil du hast ja offensichtlich Spaß.
Du hast ja einfach alles, was cool ist.
Ja, ich mag kein Spaß.
Ja, so kenne ich dich.
Nee, aber tatsächlich wird dann
Sarah Donald und Goofy werden auch

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

zu Spielzeugfiguren in Toy Story
und haben eine richtig geile Optik.
Es sieht wirklich aus, als hätten sie immer in diesem Film gehört.
Es ist mega.
Das ist klasse vor allem, weil das ist halt so ein schönes Beispiel dafür,
wie man mit einem Spiel
von Filmuniversen
oder auch Serienuniversen bereichern kann.
Ja.
Sie nehmen ja quasi all diese einzelnen
Disney-Universen,
die keine Berührungspunkte miteinander haben
und bauen daraus etwas Größeres.
Ja.
Wie auch immer man auf die Idee kommt,
das mit Final Fantasy zusammen zu machen.
Keine Ahnung.
Aber das ist halt wirklich so clever.
Und wenn es noch so ist, wie du sagst,
dass dadurch sogar der Film noch ein bisschen unterfüttert wird
und dann die Berührung und für Dinge,
die sonst im Hintergrund passiert sind oder so.
Also ich werde es nie spielen,
natürlich wegen dieser Goofy-Sache.
Das ist ja vollkommen klar.
Aber wenn das nicht wäre,
dann vielleicht, dann hätte ich jetzt Bock drauf.
Okay, ich ignoriere das
und sage stattdessen noch ein bisschen was dazu,
wie unglaublich gut die Monster AG-Welt war.
Weil, ich liebe Monster AG so sehr
und es gibt ja noch einen zweiten Teil,
aber der ist ja ein Prequel.
Und ich habe seit so vielen Jahren
in diesem Film,
weil sie dieses Ende von Monster AG
nie wirklich aufgelöst haben,
der Film endet ja damit,
dass so impliziert wird,
dass Salibu noch mal wieder trifft.
Aber sie zeigen es nicht wirklich.
Und ich will doch sehen,
wie die sich umarmen und wie alles schön ist

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

und dass alles wieder gut ist.
Und stattdessen sitze ich da drehen und überströmt
und denke mir, sind die jetzt wieder zusammen,
ist alles wieder gut.
Und Kingdom Hearts schafft mir diese Closure.
Ich bin so glücklich,
ich fühle mich so befreit,
seit ich das gespielt habe.
Jetzt hast du mich noch mehr veragert,
ohne es tatsächlich zu merken,
weil bei meinem nächsten Spiel
hätte ich ein Plädoyer gehalten
für offene Enden.
Ja, jetzt habe ich dir das vorweggenommen.
Jetzt wissen wir, dass offene Enden blöd sind,
aber es schön ist, wenn sie aufgelöst werden.
Müssen wir jetzt was ganz anderes erzählen?
Ja. Wie geht es dir so?
Oh Mensch.
Das Wetter ist auch Sturm heute.
Ja, ist ja auch Mensch.
Solange haben wir gar nicht mehr.
Ach, Kingdom Hearts.
Ja.
Es klingt wirklich toll.
Das nächste Spiel, über das ich sprechen möchte,
ist das Spiel,
dessen Vorlage mir völlig egal ist,
weil ich sie tatsächlich nicht kenne.
Ich habe weder die Serie gesehen,
noch den Comic auf dem sie basiert
und das ist The Walking Dead.
Und zwar damals die Telltale Spiele
von The Walking Dead.
Und wenn ich Telltale Spiele sage,
dann meine ich Staffel 1
von The Walking Dead.
Weil ich, wie gesagt, ich habe das nie gesehen,
bis heute nicht.
Ich weiß, dass es diesen Typen dieser Stachelkeule gibt.
Das war ein Meme auf Nine Gag.
Aber sonst weiß ich nichts über The Walking Dead.
Aber das muss man auch nicht, um dieses Spiel zu spielen

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

oder zumindest dieses Story erleben zu können
mit Lee und Clementine
im ersten Teil.
Auch da ich verrate nicht, was da Dramatisches passiert,
du fieberst sehr mit
und ich habe damals diese Staffel
mir aufs Handy geladen.
Also das konnte man ja auch Mobile spielen.
Die Telltale Spiele brauchen ja nicht viel an Bedienung
oder so.
Sondern es war ja wie ein
simples Adventure,
einfach nur mit hier drückenden Hotspot irgendwie
und dann passiert irgendwas.
Und ich habe mir gedacht, hey, das ist ja perfekt für unterwegs.
Ich war auf Reisen,
habe mir diese Staffel Walking Dead
aufs Handy geladen
und habe von der Reise nichts mitbekommen,
weil ich die ganze Zeit
The Walking Dead gespielt habe, weil ich wissen wollte
wie dieses Story weitergeht.
Bis hin zum Ende,
bis hin zum Ende,
an dem etwas sehr tragisches passiert,
No-Spoiler.
Und dann ist es offen,
weil Telltale natürlich clever ist
und sagt, wir machen noch eine Staffel 2
und Staffel 3
und Staffel 4 gibt es noch und vielleicht sogar 5 oder so.
Habe ich alles nicht gespielt, weil
für mich war es gut
an dem Punkt, wo es aufgehört hat,
selbst wenn da eine Szene ist,
die nicht aufgelöst wird.
Wo die Figur, die du spielst
in dem Moment,
zwei andere Leute sieht,
die sich zu ihr umdrehen
und die Figur denkt dann,
freund du da feind?
Schluss.

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

Wir sehen uns in Staffel 2, aber nicht mich.
Weil ich mir dachte, jetzt geht mein Kopfkanon weiter.
Jetzt geht meine Kopfgeschichte weiter.
Ich habe diese Charaktere quasi kennengelernt
oder zumindest die Charaktere,
die noch leben am Ende
von The Walking Dead Staffel 1
und jetzt
kann ich mir sozusagen selber ausmalen,
wie es mit diesem Universum
und mit diesen Charakteren
weitergeht
und welche anderen,
es ist echt blöd das jetzt zu beschreiben, ohne es zu spoilern,
aber was halt noch danach passieren könnte,
was in dieser Welt noch weiter passieren könnte,
weil natürlich die Welt, das Framework
ist halt eine Welt mit Zombies, das ist ja klar,
aber
für mich ist das immer so ein,
sind offene End, immer so ein Übergabepunkt an mich
zu sagen,
jetzt bist du am Drücker, Micha,
stell dir selber dein Universum so vor,
wie du es gerne hättest
und deswegen stört mich das gar nicht so sehr,
wenn ich halt dann irgendwie ein Ende habe,
das nicht aufgelöst ist,
sondern ich finde es eher noch
manchmal sogar reizvoller,
weil es mich so mit,
dass ich mich auf danach noch mal mit dem Spiel weiter zu beschäftigen,
um mich mit der Story zu beschäftigen,
dann mich abends ins Bett zu legen und zu denken,
Alter, okay,
was hat das jetzt bedeutet?
Was kann da passieren?
Wie kann es denn weitergehen
für diese Figur,
dann am Ende von The Walking Dead?
Wie wird die in dieser Welt zurechtkommen,
nachdem was da gerade passiert ist?
Und das fand ich so viel,

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

so viel cooler,
ich weiß es sehr, ich sehe an deinem Gesicht,
das nachzuvollziehen.
Ja, mochtest du das Ende von Monster AG?
Nee.
Hat dich das befriedigt zurückgelassen?
Ach, ich weiß nicht, ich erinnere mich,
ehrlich gesagt, überhaupt nicht mehr ins Ende von Monster AG,
also...
Also nachdem wir heute gehen ab,
geht ich einfach auch gar nicht mehr mit dir, glaub ich.
Nee, schau mal, Monster AG ist ja auch so ein Vielgutfilm,
irgendwie ein bisschen, ne?
Da möchte man ja auch mit einem guten Gefühl rausgehen
und nicht mit so einer Frage aus The Walking Dead
einen guten Gefühl raus, egal was passiert am Ende.
Das stimmt, ja.
Vielleicht ist das ein Unterschied.
Das stimmt.
Aber ja, das ist mein Plädoyer für offene Enden
und vor allem mein Plädoyer dafür,
Telltale Spiele auf Handys zu laden,
um sich nicht mit euren Eltern beschäftigen zu müssen,
denn das war die Reise am Ende.
Ich bin zu meinen Eltern gefahren
und habe gesagt, ja, okay, wie geht's euch so?
Was macht die? Was machen die in dieser Farm?
Was?
Okay, ja, die Nachbarn, ja, sicherlich.
Was ist in diesem Store?
Ganz, ganz großartig.
Also, ich verbinde einfach persönlich
sehr befriedigende Erinnerungen mit The Walking Dead,
obwohl es nur Staffel 1 war.
Aber würdest du auch sagen,
dass es explizit eine gute Spieleumsetzung ist
oder hätte das auch einfach eine Spin-off-Serie sein können?
Naja, das führt uns jetzt aufs Glatteis
zu sagen, dass Telltale Spiele
generell gute Filmumsetzungen sind,
was sie nicht sind, ja?
Ich dachte, ich stelle es mal in den Raum.
Ja, genau, das ist halt gameplaymäßig natürlich schon lange gesehen.

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

Es ist aber dadurch eine andere Art des Erlebens, dass es interaktiv ist.

Das sagen wir immer, wenn es irgendwie um Spielverfällungen, ne, Filmversoftungen, wie er es selber wieder gesagt, wenn es darum geht.

Es ist eine andere Art Erlebnis, sich eine Story interaktiv zu erspielen, als sie nur vorgeführt zu bekommen, weil man ja in der Rolle der handelnden Personen steckt.

Auch da wäre es jetzt wieder langweilig gewesen, wenn das einfach nur die Charaktere aus The Walking Dead gewesen wären. Denke ich für Leute, die The Walking Dead kennen, was ich nicht tue.

Also für mich wäre es egal gewesen im Endeffekt.

Aber ich glaube dadurch, dass sie halt eine neue Geschichte sich ausgedacht haben in diesem Universum, die man sich selbst erspielt, wenn auch mit simplen Mitteln auch die Entscheidungen in Telltale Spielen sind, eher so...

Ja, ich sag mal, also so viele Auswirkungen haben sie dann nicht wirklich, wenn man halt guckt, was dann tatsächlich passiert.

Aber es ist trotzdem intensiver.

Und man leidet intensiver mit und man beschäftigt sich intensiver damit.

Geht es zumindest mir so, als es halt nur auf dem Fernseher zu sehen?

Ja.

Ich lasse das kurz wirken.

Ja, gut.

Ich glaube, das passt auch wieder ganz gut zu der dritten Sache, die ich mitgebracht habe, um darüber zu sprechen.

Diese ganze Frage, ob das überhaupt ein Spiel sein muss und ob die Interaktivität dem noch irgendetwas hinzufügt.

Und zwar ist mein dritter Pick ein Spiel, was noch gar nicht draußen ist.

Ich will nämlich unbedingt sprechen über Avatar Frontiers of Pandora.

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

Oh ja.
Und ich weiß auch, das ist ein Thema,
was dich emotional stimmt.
Die Avatar-Filme fannst du richtig gut, oder?
Ja, also ich sage es mal so,
James Cameron hat mal gesagt,
dass er sich das Avatar-Universum
als Kind schon ausgedacht hat.
Und ich sage, das merkt man.
Ich mag dieses Universum nicht.
Ich finde das so,
ich finde Avatar so unfassbar uninteressant.
Ich will nichts darin erleben müssen.
Die ganze Hintergrundgeschichte
ist mir egal.
Ich glaube nicht, dass es allen Menschen so geht.
Auch wenn ich hier in die fragenden Gesichter schaue
und in diese großen Augen die sagen,
aber Micha, wie kannst du das sagen
über den Film, der den Oscar gewonnen hat
für die besten Effekte,
weil man ihm keinen anderen geben kann.
Weil das einfach furchtbar ist.
Also ja, ich bin neutral
gegenüber Avatar eingestellt.
Ja, ich verstehe.
Ja, gut.
Die Sache ist ja auch,
Avatar ist so ein Film
oder jetzt zwei Filme, die jeder gesehen hat.
Aber niemand kann dir sagen,
was die Story ist.
Also, wenn ich jetzt rumlaufen würde
und die Leute fragen würde,
wie heißt eigentlich die Tochter vom Hauptcharakter?
Avatar.
Dann würden die meisten Leute sagen,
Sigourney Weaver und es ist nicht die Antwort.
Es ist nicht die Antwort.
Pandora, nee, das ist der Planet.
Ich weiß es doch auch nicht, Micha.
Richtig.
Leia sagt es gerade, es ist Kiri.

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

Ja, natürlich.
Ich glaub dir das jetzt einfach mal.
Es war auf jeden Fall Sigourney Weaver.
Aber ja, die Sache ist,
niemand erinnert sich an die Story.
Das heißt, die wenigsten Leute
werden Avatar für die Story spielen wollen,
sondern natürlich wird das ein Spiel,
wo die Leute einfach sagen,
hey, die Welt von Avatar
ist visuell so krankimposant.
Ich möchte selber in dieser Welt
leiten und rumfliegen und vielleicht tauchen
jetzt nach dem zweiten Teil,
wo sie diese Wasserwelt noch eingeführt haben.
Und das verstehe ich.
Das Problem ist nur,
ich glaube, dass schon so viele andere Medien
damit gestruggelt haben,
diese Bildgewalt von Avatar darzustellen.
Sie haben ja auch versucht, Comics davon zu machen.
Ja.
Und sobald du auch Avatar nicht auf der Kino leihen wann guckst,
ist es ein total mittelmäßiger Film.
Es ist ein Film, der fürs Kino gemacht ist.
Und man kann ja dieses Spiel leider nicht
auf der Kino spielen.
Und ich glaube, da wird es halt problematisch,
weil diese Spiele-Grafik
niemals die Grafik erreichen,
die die Filme haben
und dann noch die Imposanz von der Kinoleihenwand.
Das bringt mich auf eine Idee.
In dem Ort, wo ich wohne,
gibt es ein Kino,
das man mieten kann, um darin Spiele zu spielen.
Das würde das Problem lösen, ja.
Das heißt, wenn Avatar rauskommt
von Chess of Pandora,
einfach dort,
auf der man spielt,
also PS5 oder sowas,
an den Projektor anschließen

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

und es sieht aus wie ein Ubisoft-Spiel.
Voller Icons,
überall hier, da ist eine Nebenmission
und hey, willst du nicht hier dem helfen
und da drüben kannst du Federn sammeln
und ich kenne das, aber die wäre so überhaupt nicht.
Es gibt Federn, ja.
Ja, ich weiß.
Dieses Spiel ist für mich so eine Rätselkiste, einfach.
Ja.
Weil ich mir einfach denke, wie du richtig sagst.
Und wie will man da interessante Geschichten erzählen
in dem Universum,
wo man sich nicht mal
eine einzelne Charaktere erinnert aus den Filmen.
Wie soll es
mich in diese Welt
reinziehen, wenn es von Ubisoft kommt,
die eine sehr schematische Denke haben,
einfach was Spielerführung angeht.
Weil ich will eine Welt,
gerade die Welt von Avatar und das kann man ja gut
durchaus zugutehalten, was diese Bildgewalt angeht,
ist ja eine, die mich durch Neugier lenken soll,
auf diese Welt selbst.
Da drüben
die schwebenden Inseln und da hinten
die andere spannende Sache
aus Avatar.
Ihr wisst schon, was ich meine.
Der Dschungel und die Dinosaurier, wo man sich
ankoppelt und so.
Das ist ein ganz cooles Zeug.
Und wenn ich aber
mir so denke, wie ein Ubisoft-Spiel wäre,
dann ist es halt, ja, da drüben
kannst du eine Festung erobern
und da gibt es einen Dorf
mit drei Nebenquests.
Eine ist eine Fetch-Quest im selben Dorf,
die zweite führt dich leicht aus diesem Dorf heraus
um was zu holen und wieder zurückzubringen.
Die dritte bringt dich rüber ins nächste Dorf,

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

wo es drei Quests gibt.

Eine ist eine Fetch-Quest im selben Dorf,
die zweite ist eine in der Umgebung dieses Dorfes
und die dritte führt dich ins nächste Dorf,
wo es drei Quests gibt.

Ich glaube, man erkennt das Muster.

Also, für mich ist das so ein Prüfstein einfach
für die Art und Weise, wie Ubisoft Spiele macht
und wie sie sich vielleicht auch selber neu erfinden
müssen, dass so eine Avatar
so eine fremde Welt nicht funktionieren kann.

Sie müssen sich echt was Neues
ausdenken,

wie sie dich da
durchschicken.

Einfach.

Ja, also, dass es von Ubisoft entwickelt wird,
so gemein das klingt, ist natürlich einer der wichtigsten
Kritikpunkte jetzt schon,
auch wenn man noch nichts davon gesehen hat.

Aber, ja, Ubisoft hat es bisher in
keinem ihrer Spiele bewiesen,
dass sie irgendwie

freies und spannendes Open-World-Design
ist. Also, das wo es mal am nächsten gekommen ist,
war Immortals Phoenix Rising, was keiner gespielt hat,
weil sich niemand den Namen merken konnte,
um es zu suchen.

Das hatte ich getestet und das war tatsächlich
relativ gut und da sind sie mehr
so in diese

Breath of the Wild Richtung gegangen
und mit mehr diese Richtungen meine ich,
sie haben es auch so machen wollen

und das hat gut funktioniert,
weil das war eine freie Welt

und ich sage mir, ja, okay, wenn sie in die Richtung
noch mal gehen, könnte das funktionieren,
weil ich mir das ausgerechnet, Ubisoft
wäre jetzt nicht die erste Entwicklungsfirma,
wie ich gesagt hätte, ja, von denen wünsche
ich mir eine Avatar Open-World,
wo ich mich dann frei bewegen kann.

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

Das sehe ich natürlich auch nicht,
weil die stehen jetzt nicht gerade für Immersionen
in ihren Welten, im Gegenteil,
die stehen oft dafür,
dass sie sehr, sehr, sehr coole
und faszinierende Open-Worlds machen
und dann damit kämpfen,
die mit Story und mit
Beschäftigungen zu füllen
und Ubisoft haben wir damit gekämpft,
Assassin's Creed Valhalla hat damit gekämpft,
Watch Dogs Legion hat damit gekämpft
und Immortals Phoenix Rising, das waren drei
mega coole Welten,
wo man Bock hatte, drin zu sein,
aber dann hatte man einfach nicht lange
eine Beschäftigung oder eine Story, die
eingefässelt hat. Ja, und vor allem
du beschäftigst dich nicht mit den Welten
an sich, weil dann hättest du doch
irgendwie von einer Mission in die nächste,
weil das coole ist ja bei den Ubisoft-Spielen eigentlich,
bauen sie, wie du gesagt hast,
in den britischen Welten voller kleiner Details.
An einem ersten Watch Dogs
kannst du auf den Friedhof gehen,
wo ein kleines Skript-Event
stattfindet, bei einem Begräbnis.
Es hat nichts mit der Geschichte
zu tun. Es hat nichts mit
irgendwas zu tun, was für dich wichtig ist.
Nichts mit einer Mission.
Sie haben es einfach gebaut
und es gibt Dutzende solcher kleinen
Sachen, die du entdecken kannst in dieser Welt
und das ist ja alles scheißegal,
weil wo fahre ich hin zum nächsten
Nations Ziel. Ja. Und das macht
dann, ja, das macht
es halt einfach so schwer, so eine Welt
zu erleben und eine Welt, die von
Avatar muss doch erlebt werden.
Aber als ich schon gesagt haben, sie wollen

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

intelligente Tiere, die irgendwie miteinander interagieren oder untereinander sich gegenseitig jagen und so was. Sie wollen irgendwie pflanzen, die auf dich reagieren, wie auch immer das funktionieren, sondern wenn der Kopfsalat zu mir sagt, hey, schön, dass du da bist, oder so, oder die dir halt irgendwie so ein bisschen aus dem Weg gehen und das krieg ich doch gar nicht mit, weil ich renne doch einfach dem Icon hinterher. Ist mir doch egal, ob sich da gerade die Nosaurier gegenseitig jagen. Ja. Ach, so schwierig. Vor allem der Kopfsalat wird mit dir reden, aber sein Dialog wird von einer KI geschrieben sein. Ja, stimmt. Richtig gute Entscheidung, Jübishoff, bin ich immer noch begeistert von. Als Kopfsalat habe ich keine persönlichen Meinung oder Präferenzen, aber schön, dass du da bist, Avatar Micha. Ja, also ich wollte über dieses Spiel reden, weil ich dachte, es wäre als letzter Pick aus Blick, wenn ich so Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft mitnehme. Und jetzt kannst du mir diesen Dreiklang wieder kaputt machen und noch über dein letztes Spiel sprechen. Mein letztes Spiel ist, ich habe es schon angedroht, ein Spiel, das besser ist als die Vorlage. Ja. Da gibt es ja auch einige andere Beispiele, wenn man sagt, so irgendwie die Riddick-Spiele zum Beispiel, waren auch durchaus sogar besser, kann man sagen, als die Filme, weil atmosphärischer, auch eine coolere Art der Lebens war. Aber ich habe mir ein anderes ausgesucht, zudem es gar keinen Film gibt, deswegen geht es ums Eck jetzt. Und das ist Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Natürlich. Ja, ich sehe einiges nicken, ich sehe auch viel Unglaube, weil ich gesagt habe,

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

Riddick ist es nicht, weil ich weiß, dass ihr eine Riddick-Crowd seid, hier gerade die live zu schauen.

Indiana Jones and the Fate of Atlantis ist das Spiel, das Indiana Jones 4 als Film hätte sein sollen und nicht die Aliens.

Also

ich meine, ich bin jetzt nicht so negativ eingestellt im 4. Indiana Jones gegenüber wie vielleicht andere, die Shia LaBeouf nicht mögen oder so aus irgendeinem Grund, keine Ahnung.

Und die halt diesen Alien twist irgendwie total blöd von... Just do it!

Ja.

Aber es war einfach so ein Bruch zu dem, was Indiana Jones früher war, schon allein durch den Zeitsprungen einfach, weil sie irgendwie erklären mussten, warum Harrison Ford plötzlich älter ist.

So. Und Indiana Jones and the Fate of Atlantis spielt halt im Zeitrahmen

der anderen Indiana Jones-Filme vor dem Zweiten Weltkrieg und sie haben es

nicht nur geschafft,

eine Story zu schreiben,

die ich persönlich besser finde

als sogar die von Indiana Jones and the Last Crusade,

also in der letzte Kreuzzug.

Was ja auch das Vorgängerspiel war, also da

war noch damals das Lucas-Arts-Adventure

beziehungsweise Lucasfilm Games, die es damals hieß,

noch zum Film erschienen

einfach die Filmgeschichte nacherzählt.

Man dachte so, ja, okay,

aber ja, es ist halt die Filmgeschichte nachspielen, haben wir ja schon etabliert.

Das ist halt lame.

Aber was machen sie dann?

Sie schreiben eine neue Geschichte

für Fate of Atlantis,

die noch komplexer ist, mehr Schauplätze

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

hat, mehr Charaktere hat,
mehr einfach Interessantes drin hat
als die von The Last Crusade.
Und nicht nur das.
Sie haben sogar damals
für Lucasfilm Games gesagt,
eigentlich Plan A war
für dieses Spiel,
ein nicht verfilmtes Indiana Jones-Drehbuch
zu nutzen, wo es um die Jagd
nach chinesischen Artefakten in Afrika ging.
Und die haben gesagt,
die Story ist langweilig.
Wir schreiben eine eigene, wir können das besser.
Und sie haben bewiesen, dass sie es besser können,
dann mit Fate of Atlantis.
Und das ist ein Achievement.
Also das musst du erst mal schaffen,
wenn du irgendwie beauftragt wirst,
eine Filmumsetzung zu machen.
Und klar, in dem Fall gab es auch kein Film,
den noch hättest du umsetzen können.
Sie hätten natürlich wieder zurückgehen können
zu Indiana Jones 1 oder hier Temple des Todes.
Aber sie haben dann gesagt,
diese Figur in Indiana Jones
kann so viel erleben.
Archäologie, alte Geheimnisse, coole Mysterien.
Es gibt so viel,
aus dem man das schöpfen kann.
Da kriegen wir doch eine bessere Geschichte
hin als chinesische Artefakte in Afrika.
So, und das haben sie gemacht.
Die erste Version war noch,
wie ich gesagt habe,
wir wollen, dass man,
das Schwert Excalibur
in dieser Geschichte eine tolle Rolle,
eine wichtige Rolle spielt.
Und da haben sie gedacht, aber Moment,
das wäre ja blöd,
weil dann reist man ja nur nach England.
Aber wo sollte denn das Schwert von Ato

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

sonst sein aus England?
Und wenn man nur in England ist,
ist es kein gutes Indiana Jones Spiel,
sondern natürlich muss es so eine Weltreise sein.
Wo du halt in Fate of Atlantis nach Monte Carlo fliegst,
das ist auch ein Spoiler.
Du bist auf einem U-Boot unterwegs,
irgendwie auf so einem Nazi-U-Boot und so was.
Und alleine, das macht es halt schon so,
es ist wie ein Film,
nur ein neuer Film als Spiel und besser.
Plus, was sie noch eingebaut haben,
sind drei unterschiedliche Wege,
dieses Spiel zu spielen.
Einerseits der Team-Modus
mit Sophia Hepgut,
die unser allererste Liebe war
in einem Videospiel.
Die ursprünglich Archäologin war
und dann natürlich
den eindeutig anderen Karrierepfad eingeschlagen hat,
den man noch hat,
wenn man nicht mal Archäologin sein möchte,
nämlich Medium und Hellseherin
geworden ist.
Und mit der zusammen kannst du dann im Team-Modus
da unterwegs sein.
Du kannst auch alleine einfach unterwegs sein,
weil du sagst, Sophia ist halt ja den unwahrscheinlichst
möglichen Karrierepfad eingeschlagen,
den man als Archäologin einschlagen kann
und ist Hellseherin geworden.
Und dann gibt es einfach noch
den Modus, wo man Nazis aufs Maul gibt.
Der Kampfmodus, der Actionmodus.
Der halt den Leute wählen,
die halt dieses Kampfminigame
gut finden, was da drin war.
Kenne ich jetzt niemanden, aber ja.
Und alleine war es schon viel mehr tiefer
als in der Last Crusade, auch im Vorgängerspiel.
Und es war so eine
Offenbarung einfach.

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

Ich würde nicht sagen, dass es das beste Lucas-Adventure war.
Das ist Day of the Tentacle.
Da geht nix.
Es war auf jeden Fall das Beste,
das auf einem Film basierte, den es hätte geben müssen.
Wobei ein Day of the Tentacle-Film
wäre auch geil.
Mega, ein Karton davon.
Richtig stark. Ja, eine Serie
oder so, mit den unterschiedlichen
Zeitebenen und George Washington
und den Kirschbaum, den Kumpquartbaum anmalen und so.
Das wäre so krass.
Ich meine, jetzt werden doch ständig wieder alte Marken aufgelegt.
Wobei lieber nicht, das funktioniert nie.
Das ist meistens schlecht.
Aber weißt du, was ich richtig empfehlen kann?
Die Reise
von Indiana Jones einfach rückwärts
zu erleben
und aufsteigend, dass es immer besser wird.
Indem man anfängt,
Königreich des Kristallschädels zu gucken,
dann die alten Filme zu gucken
und dann Fate of Atlantis zu spielen.
Erlebnisfrei erfunden.
Das habe ich so natürlich nicht gemacht.
Doch tatsächlich, das war meine Indiana Jones-Reise.
Es geht immer mehr bergauf.
Wenn du es so erlebst,
dann wird man immer mehr
als ein Indiana Jones-Fan.
Und das ist die richtige Art, ein Medium zu erleben.
Ja, man fängt mit dem schlechtesten Teil an
und dann arbeitet man sich hoch.
Ja, du musst Turm des Babel noch irgendwo reinmogeln.
Was ja dieser Indiana Jones 3D-Tomb Raider
abklatschen mit Peitsche war,
der wirklich nicht gut war damals,
also wo die Tomb Raiders 1 Million mal besser waren.
Aber da würde ich sagen,
zwischen dem 1. Teil
und Temple des Todes,

[Transcript] GameStar Podcast / Über diese Spiele zu Filmen und Serien müssen wir dringend reden!

nee, eigentlich Temple des Todes muss ich als erstes schauen,
weil das ist eigentlich der Schwächste der Filme,
dann spielt so Turm des Babel.
Wir müssen das nochmal genauer diskutieren.
Wir machen dann noch mal eine Liste.
Ja, wir machen mal eine richtige Indiana Jones-Liste, glaube ich,
hier im Podcast.
Denn an dieser Stelle soll es das gewesen sein,
tatsächlich mit unserer Diskussion über
Verspielungen,
die uns ja gar nicht mal
unbedingt am Herzen liegen,
wenn ich mir an diese Kevin Allein zu Hause Geschichte
wieder zurückdenke.
Doch, du weißt doch, wie sehr wir schlechte Spiele am Herzen liegen.
Das stimmt.
Das ist für dich das Oblivion der Filmumsetzungen.
Hast du gerade gesagt, Oblivion ist schlecht?
Und mit diesen Worten
wollen wir es an dieser Stelle
bewenden lassen.
Vielen Dank, Geraldine, und vielen Dank an euch alle,
die live bei uns wart.
Ihr wart ein tolles Publikum. Vielen Dank.
Und nein, Kuffi kennt Donald nicht.
Zugabe!