

[Transcript] GameStar Podcast / Zelda: Tears of the Kingdom gespielt: Das Sequel, das Breath of the Wild verdient?

Gegenseitiger Respekt ist die Basis für ein gutes Gespräch.

Im Netz ist das alles andere als selbstverständlich.

Und woher zur Hölle willst du das wissen?

So eine vorlaute Bitch wie dich sollte man an den Herd fesseln, dir dein Handy wegnehmen und...

Wir feiern dich dafür, dass du dich als Frau nicht unterkriegen lässt.

Keine Angst, du bist hier nicht allein.

Wir alle entscheiden, ob wir das Netz dem Hass überlassen.

Werde Teil der Telekom-Initiative gegen Hass im Netz und setze ein Zeichen.

Telekom.

Als The Legend of Zelda Breath of the Wild im März 2017 erschienen ist,

war ich buffer als Mario, nachdem er seinen ersten Pilz geschluckt hat.

Nicht etwa, weil ich so ein großer Zelda-Fan wäre, das bin ich eigentlich gar nicht.

Aber eine voll gepackte Open-World, die ich nicht nur daheim vom Sofa aus erkunden konnte,

sondern dank der Nintendo Switch sogar unterwegs, das war eine Offenbarung.

Ich weiß noch, wie ich den Endkampf des Spiels in der S-Bahn bestritten habe.

Auf dem Heimweg von einer Wohnungsbesichtigung, die in München ja auch so was Ähnliches ist wie ein Endkampf.

Das war einfach klasse.

Dazu noch das Experimentieren mit Waffen, mit Fähigkeiten, mit der Umgebung, dieses ganze Sandbox-Design.

Was für ein Spiel, was für ein Meilenstein.

Und nach über sechs Jahren bekommt dieser Meilenstein nun eine Fortsetzung namens Tears of the Kingdom,

die am 12. Mai erscheint.

Und bei der wir uns natürlich fragen, kann Nintendo jetzt sogar noch einen draufsetzen?

Oder ist die Hochzeit der Switch, die ja auch nicht mehr ganz taufrisch ist, nun doch allmählich vorbei?

Darüber möchte ich sprechen mit zwei Personen, auf die ich offen gesagt nicht ganz unneidisch bin.

Denn sie durften Tears of the Kingdom bereits spielen und zwar über eine Stunde lang live zugeschaltet.

Von den schwebenden Inseln der GamePro Redaktion ist Linda.

Herzlich willkommen.

Ja, hi, schön hier zu sein, genau von der schwebenden Insel direkt mit dem Fluggleiter von Link hier in diesen Call quasi gestartet.

Sehr gut, das nenne ich Einsatz.

Ebenfalls mit dabei aus dem Corona-Vulkan der GameStar-Redaktion.

Herzlich willkommen, Sören.

Ja, schön hier zu sein.

Ich hätte es mir nie träumen lassen, dass ich mal mit meiner Zelda-Expertise einen ganzen Podcast füllen kann.

Aber jetzt frage ich mich gerade, wo hat Linda ihren Paragleiter her?

Dass sie den will ich auch haben.

Den habe ich am Frankfurter Flughafen bekommen während des Bahnstreiks als Ersatz quasi.

[Transcript] GameStar Podcast / Zelda: Tears of the Kingdom gespielt: Das Sequel, das Breath of the Wild verdient?

Bevor wir darüber reden, was genau ihr von Tears of the Kingdom gespielt habt und wie lange und was also drin steckte, da kommen wir gleich zu.

Aber erstmal würde ich mit euch gerne allgemein über das Thema Zelda-Fortsetzung sprechen, denn das ist ein bisschen kniffliges Thema, oder?

Wir haben in der Vergangenheit unterschiedliche Zelda-Teile auch gehabt, die ihre Vorgänger fortgesetzt haben.

Logischerweise, sonst wären es keine Vorgänger, also die nicht komplett neu waren, sondern einfach eine Story weitergeführt haben.

Es gab Majoras Mask damals, was fantastisch war, aber einen ganz anderen Tunfall hatte als Ocarina of Time.

Es gab Spirit Tracks, das mit dem Zug auf dem Nintendo DS, die Fortsetzung von Phantom Hourglass, was ich geliebt habe.

Und Spirit Tracks habe ich abgebrochen nach zwei Stunden, weil ich den Zug so schlimm fand.

Also für mich ist dieses Fortsetzungskonzept bei Zelda eines, das noch nie so richtig aufgegangen ist oder sich noch nie so ganz richtig angefühlt hat.

Für mich sind eigentlich alle Zelda-Teile immer so einzeln.

Sören, wie war für dich die erste Reaktion, als Nintendo angekündigt hat, dass Sie Breath of the Wild fortsetzen wollen?

Ich habe mich gefreut, habe aber auch gleichzeitig mir eben auch überlegt, es war ja noch nicht sehr viel bekannt.

Es gab ja damals so diesen Satz, der eingeblendet wurde, der Nachfolger ist jetzt in Entwicklung.

Und ich habe mir ehrlich gesagt die ganze Zeit überlegt, was machen Sie da jetzt?

Ich habe damals nicht daran geglaubt, dass Sie wirklich einfach sagen, wir setzen das Spiel wirklich nahtlos fort.

Also ich dachte mir wirklich, okay, die machen jetzt wieder sowas ganz Neues.

Und als ich dann halt irgendwann gesehen habe, ah, da geht die Reise hin, musste ich halt echt auch lange warten, um mir jetzt wirklich ein gutes Bild machen zu können.

Deswegen bin ich umso froh, dass ich das jetzt vor einigen Tagen machen konnte endlich.

Linda, wie ist es bei dir?

Ihr habt ja bei der GamePro im Jahr 2019 die 100 besten Konsulenspiele der letzten Dekade gewählt für PS4, Xbox One und Nintendo Switch.

Und auf Platz 1 war Breath of the Wild.

Wow, okay, grüße Ihre.

Aber wie ist denn da die Erwartung jetzt?

Also glaubst du, auch nachdem du es jetzt gespielt hast, kannst du ja schon mal ein bisschen spoilern?

Glaubst du, das kann man nochmal übertreffen, sowas?

Ja, also das ist natürlich eine Frage, die ich mich auch gestellt habe.

Wie kann man dieses fantastische Spiel, dieses Breath of the Wild jetzt auch mal besser machen?

Ja, das ist halt, glaube ich, ein schwieriger Kandidat, an den ich jetzt der Nachfolger messen muss.

Aber okay, so viel sei vorab gesagt, ich glaube, es geht.

Ich glaube, Tears of the Kingdom kann dann nochmal eine Schippe draufsetzen und nochmal den Open World-Meinsten nochmal ein Stück höher setzen.

[Transcript] GameStar Podcast / Zelda: Tears of the Kingdom gespielt: Das Sequel, das Breath of the Wild verdient?

Okay, damit imst mir schon den Wind aus den Segeln.

Denn ich hätte jetzt die fiese These aufgestellt, es ist doch nur ein Reboot, oder?

Also wenn man jetzt richtig gemein sein möchte, es ist ja dasselbe High Rule, zwar natürlich verändert mit den schwebenden Inseln und Kuh,

aber man kommt doch wieder in das Setting zurück, wo man schon war.

Man hat einfach andere Fähigkeiten, um irgendwie anders experimentieren zu können.

Aber so im Kernkonzept, auch dieses Sandbox-Konzept bleibt ja gleich.

Es ist nicht so, okay, wir haben hier wieder ein, oder zumindest für mich, wirkt es bisher nicht so.

Da müsst ihr jetzt natürlich entschieden widersprechen.

Syren Dickson sehe ich.

Es ist nicht so, dass ich jetzt das Gefühl hätte, auch nachdem ich die Trailer gesehen habe, wow, das ist ja jetzt ein komplett neues Zelda.

So wie es zum Beispiel Twilight Princess damals war auf der Wii, wo du gesagt hast, okay, es ist jetzt cool.

Zum ersten Mal die Bewegungssteuerung mit selber Pfeile verschießen mit den Wii-Controllern oder wie es dann halt ein Phantom-Amerglas war auf dem Nintendo DS

oder wie es natürlich auch das Breath of the Wild war, das erste Mal auf der Nintendo Switch unterwegs.

Also Syren, widersprich, ist es neu genug oder ist diese Reboot-Tese auch nicht?

Also kann man die schon auch, kann man die aufstellen?

Man darf nicht den Fehler begehen, sich nur, sage ich mal, rein von der Optik blenden zu lassen.

Im Sinne von, das ist ja die gleiche Welt, sieht alles gleich aus.

Für mich war es so, was ich jetzt auch aus dieser Anspielmöglichkeit mitgenommen habe,

dass Tiers of the Kingdom fühlt sich an, jetzt rückblickend betrachtet,

als wenn auch für den Entwickler Breath of the Wild nur so ein Test war.

Das war, ich meine, das Spiel ist genial, aber Tiers of the Kingdom fühlt sich jetzt so an,

wie jetzt wissen wir wirklich, was wir mit dieser Welt anstellen können.

Und das ist das eine und zum anderen muss ich sagen,

ich weiß nicht, wie es Linda da jetzt ging, wir haben jetzt natürlich auch nicht so viel gesehen,

aber ich finde, dass die bekannte Welt eine andere Atmosphäre hat.

Wir haben jetzt von der Story nicht viel gesehen, also nichts,

aber es fühlt sich, und das hat man ja schon aus dem letzten Trailer zum Beispiel gut mitnehmen können,

ich habe das Gefühl, dass diese Welt jetzt noch einmal deutlich lebendiger geworden ist,

aber auch wie gesagt, eine ganz andere Richtung, das Spiel verfolgt eine andere Richtung.

Also statt nur noch zu sagen, wie wir Breath of the Wild, okay, hier ist die Welt, mach was du willst,

es ist ja so, dass du diese Welt reingesetzt wirst, du immer noch die Möglichkeit hast,

zu machen, was du willst, aber es auch wirklich jetzt eine klare Richtung gibt,

was in diesem Spiel alles so auf dich wartet.

Also, dass die Entwickler sich deutlich linear, so ein strikteres Ziel gesetzt haben.

Genau, stimmt mich voll zu. Also, wenn wir mal ehrlich sind, der Vorgänger,

fantastisches Spiel, aber die Welt war ein bisschen leer im Nachhinein,

das gab jetzt nicht so viel zu entdecken.

[Transcript] GameStar Podcast / Zelda: Tears of the Kingdom gespielt: Das Sequel, das Breath of the Wild verdient?

Und jetzt habe ich so das Gefühl, wie Sören schon sagt, endlich gibt es ein Ziel, und die Welt ist gefüllt mit vielen spannenden Dingen, ja, mit sehr vielen spannenden Dingen, um das auch schon mal zu spoilern.

Das geht sogar so weit, dass ich sage, es fühlt sich an wie ein komplett neues Spiel dadurch.

Was genau konntet ihr denn spielen von Tears of the Kingdom?

Ich muss dazu sagen, im Hintergrund, man muss ja immer, wenn man zu solchen

Preview-Events geht, ein sogenanntes NDA unterschreiben,

ein Non-Disclosure Agreement, wo nicht nur drin geregelt ist, aber wann man über das Spiel reden darf,

sondern wo auch so Sachen drinstehen, die man nicht erzählen darf,

und die lese ich euch jetzt kurz vor in die Spaß.

Also, es gibt bestimmte Dinge, um das gleich einzufangen, wie ihr gesehen habt,

oder die man schon sehen konnte, über die ihr aber noch nicht reden sollt,

weil Nintendo auch sagt, das wären Spoiler, und wir wollen die Leute halt überraschen

und ein paar coole Sachen einfach so zum selber erleben, übrig lassen.

Also, es ist jetzt gar nicht fies uns Presse gegenüber, sondern sie haben einfach Angst,

dass ihnen dann ein bisschen die Überraschung kaputt geht, die sie den Leuten bereiten wollen in Tears of the Kingdom.

Das schicke ich nur vorne weg, und trotzdem muss ich euch natürlich fragen,

auch weil du gerade gesagt hast, Sören, von der Story habt ihr noch nichts gesehen,

was genau war das denn, was ihr da spielen durftet?

Ich muss eine Sache sagen, wir sind ja Profis, also da kann ich jetzt für Linda mitsprechen.

Ich weiß nicht, ob du es auch gemacht hast, ich weiß nicht, ob du auch auf die Idee kamst,

aber auf dem Anspielerevent haben sie jetzt natürlich nichts von der Story gezeigt,

aber ich war so schlau und habe mir einfach mal die ganzen Tooltips,

zum Beispiel, wenn du mal ein neues Item aufgehoben hast, ganz genau durchgelesen.

Und da habe ich so ein bisschen was rausnehmen können, das da kann ich natürlich jetzt

noch nicht verraten. Wir konnten, ich glaube, wir waren insgesamt drei verschiedene vorgegebene Spielstände, die geladen wurden und wir haben mehr oder weniger Aufgaben gestellt, bekommen, um halt diese neuen Fähigkeiten, die Link jetzt hat, anwenden zu können.

Also sprich, dieses, dieses, dieses, ich glaube, das war eigentlich so der Fokus des Ganzen, diese Ultrahand, das ist quasi der Baumodus.

Und da ging es eigentlich immer letzten Endes darum, Reiche, ein Ziel.

Also sprich, zum Beispiel, komm jetzt, gelange jetzt mal zu diesem, zu diesem Turm da hinten, so.

Und daraufhin hatten wir dann die komplette Freiheit zu machen, was, was wir möchten,

um halt eben dieses Ziel zu erreichen. Und das ist, das klingt jetzt erstmal vielleicht ein bisschen,

wie soll ich sagen, ja fast schon ideenlos, aber es war es gar nicht, weil es war eigentlich die, das war die perfekte Möglichkeit, um halt wirklich dieses Spiel kennenzulernen.

Linda, möchtest du jetzt noch, ich will dir das über, du kommst ja aus den Wolken,

das heißt, du kannst alles, was über den Wolken passiert ist, erzählen.

Genau, der erste Teil, was du beschrieben hast, du musst mir eben diesen Turm erobern.

Achso, was du nicht erwähnt hast, jeder Teilnehmer, jede Teilnehmerin, die da war, hatte noch ein Guide zur Seite, sonst wären wir komplett aufgeschmissen gewesen. Also hinter uns saß noch eine

[Transcript] GameStar Podcast / Zelda: Tears of the Kingdom gespielt: Das Sequel, das Breath of the Wild verdient?

Person,

die uns ein bisschen erklärt hat, hier probieren wir das aus, gehen wir da hin, weil sonst wären wir komplett im kalten Wasser untergegangen, würde ich mal behaupten. Also das war sehr praktisch, dass wir da jemanden hatten, weil es gibt halt echt so viele Möglichkeiten.

Genau, aber wir haben den Turm erobert und dann gab es eben, sind wir hinauf gegangen und diese Himmelsinseln, die jetzt neu sind, also diese neue vertikale Ebene in die Spielwelt bringen und mussten da, oh Gott, was mussten wir denn da machen? Wir mussten einmal von mehreren Himmelsinseln

zu einer anderen gelangen, da gibt es dann verschiedene Wege, wie man das erreichen kann.

Also ich hab beispielsweise so ein ganz provisorisches Fluggerät gebaut, indem ich so Ventilator an links und rechts, wie beschreib ich das, so eine Plattform quasi befestigt habe und oben noch mal eine Rakete, dann bin ich quasi mit dieser Plattform in die Luft geschossen und dann nach vorne geflogen. Also das war total abgefahren, aber da gab es sicherlich noch 50 andere Möglichkeiten, wie man diese verschiedenen Inseln hätte erreichen können.

Genau, also da hat man uns sehr, sehr viel Tüfteln lassen.

Okay, jetzt muss ich aber direkt eine Gewissensfrage stellen, die wollte ich eigentlich viel später erst stellen, wenn wir allgemeiner noch ein bisschen über die Welt reden und was ihr davon gesehen habt. Aber schwiebende Inseln sind ein Dorn im Auge, wenn ich eine Minecraft-Welt generiere und nur schwiebende Inseln sehe, denke ich mir schon so, oh nee, oh nee, weil es einfach immer super schwierig ist, sich zwischen Inseln und insbesondere in der Luft zu bewegen. Also es ist ja halt umständlich, ich muss klar, natürlich habe ich jetzt die Baufähigkeit und dann in Tiers of the Kingdom, das ist ja gerade schon gesagt mit der Ultra Hand, die ja so Vehikel zu bauen und auch Flugzeuge sozusagen zu bauen. Aber

ist es also, wenn ihr euch hinein lauscht, Sören, ist es nicht auch ein bisschen nervig? Also weil eine flache Landschaft zu erkunden und irgendwie da in die Ecken und Kanten zu gucken, was da noch so ist, das ist ja relativ straight forward, aber dann okay, da drüben ist noch eine Insel, ah, wie komme ich jetzt da wieder hin und da ist noch eine ganz kleine Insel und nein, ich bin achtmal dran vorbeigesprungen und runtergefallen. Macht das Spaß, sich dadurch diese Welt zu bewegen? Das macht Spaß. Zum einen sind die Inseln, finde ich zumindest wirklich fantastisch gebaut. Also das ist nicht so, du kommst halt hoch und jede Insel sieht gleich aus und du hast dann vielleicht irgendwie so ein paar Bäume und ein paar Felsen auf der Insel, sondern das ist wirklich, jede Insel fühlt sich wirklich handgemacht an. Das ist schon mal das eine, was ich sehr, sehr toll fand. Und zum anderen, wenn du runterfällst, kannst du relativ schnell und unkompliziert wieder auf die Insel gelangen. Ich bin jetzt gerade überfragt, ob wir das überhaupt erwähnt. Also ob wir es im Detail beschreiben dürfen, deswegen habe ich es gerade so umschrieben. Wir können, es gibt auf jeden Fall eine Möglichkeit, schnell wieder hochzukommen. Und es ist vor allem

so, dass diese Inseln so eine Faszination ausüben auf dich, weil die noch unbekannt sind. Du hast sie am Anfang erwähnt, du kennst die Welt, die da unten liegt. Klar, die hat sich auch wahrscheinlich,

gehen wir mal davon aus, sehr vielen Punkten verändert. Aber die Wolkeninseln sind ja da eigentlich es da von Tiers of the Kingdom und auch mitsamt der Flora und Fauna, die eventuell auf diesen Inseln

[Transcript] GameStar Podcast / Zelda: Tears of the Kingdom gespielt: Das Sequel, das Breath of the Wild verdient?

fortzufinden ist. Und auch dieses Überqueren von einer Insel auf die andere, du wirst, wie es nach 100 Stunden ist, kann ich nicht sagen. Klar, vielleicht denkst du irgendwann auch, ja, jetzt muss ich ja wieder so ein blödes Fluggefährt bauen und darüber fliegen. Aber am Anfang wirst du nicht gelangweilt sein, sondern du wirst dir denken, geil, ich habe da jetzt irgendwie so ein umgekippte, so eine Minenlohre. Wie komme ich jetzt damit auf die andere Insel? Wie soll ich das jetzt schaffen? Ich habe noch zwei Raketen. Ja, du kannst dann so machen wie ich auf dem Anspievent und pappst einfach überall Raketen dran, wo es auch nur irgendwie geht. Ist nicht von Erfolg gekrönt, kann ich schon mal so viel verraten. Aber es macht Spaß. Es macht auf jeden Fall sehr, sehr, sehr viel Spaß. Wie fummelig ist es denn, diese Raketen an irgendwas dran zu pappen? Wenn ich jetzt so überlege, so, ich sag mal, Baumodus von Fallout 4 am einen Ende und irgendwas total cool ist und komfortabel ist am anderen Ende, das kann mir nicht einfallen. Also, wie gerade mit der Ultra Hand, wenn du halt irgendwie Sachen an irgendwas ranflanscht, ich sage gleich dazu, es gibt ein bestimmtes Feature, das wir nicht beschreiben dürfen, was das aber später im Spiel, wenn du schon viel gebaut hast, vereinfachen wird. Also, das kommt dann halt mit der Zeit einfach noch dazu. Aber wenn man jetzt so neu in der Welt ist und ihr auch in Linda, das ist gerade gesagt, ihr dann auch euren Guide mit dabei habt, euch halt ein bisschen helfen muss, wie intuitiv ist das denn da am Anfang? Also, ich finde es sehr fummelig. Also, das wäre dann tatsächlich auch mein größter Kritikpunkt bisher. Also, einmal, du musst diese vier Fähigkeiten, Ultra Hand, Synthese aufsteigen, haben wir noch gar nicht erwähnt und Recall haben wir auch noch nicht erwähnt. Das gibt ja insgesamt vier Fähigkeiten. Wie willst du dann auf so einem Fähigkeitenrad aus? Und du musst wirklich mit jedem Schritt, musst du immer dieses Fähigkeitenrad auswählen, dann die Fähigkeit und dann das eben anwenden. Und wenn ich dann eine Rakete oder ein Ventilator an irgendwas dran packen will, muss ich auch immer ganz genau achten, wo packe ich das dran? Und das dauert dann in ein paar Sekunden. Und bei der Rakete musst du beispielsweise auch darauf achten, wenn die später startet, dass dieses Feuer was unten aus der Rakete kommt, das darf halt nicht auf eine Oberfläche treffen, sonst brennt das ab. Also, das ist halt einfach Physik veranfangert. Du musst halt immer darauf achten, dass das dann ja das Feuer eben den Raum hat quasi und nicht den Gegenstand verbrennt und solche Sachen. Das ist ziemlich cool, aber ich finde es ehrlich gesagt ein bisschen frickelig. Aber man gewöhnt sich wahrscheinlich auch mit der Zeit dran. Ich muss dazu sagen, was ich finde auch frickelig und vor allem, was ich ganz, ganz, ganz schlimm fand, ist, dass, nimm jetzt mal, du verbaust dich oder du merkst, okay, du musst irgendein Gegenstand auch nochmal umpositionieren. Dann haben die Entwickler, die selbst nach meiner Entscheidung getroffen, um das loszulösen. Entweder kannst du deinen Pro Controller, ich meine, das ist ein Nintendo-Gerät, entweder du kannst es schütteln oder du musst halt eben den Stick, dein Analogstick, auch so hin und her bewegen, damit das Spiel quasi registriert. Okay, du willst es halt ablösen. Das Problem ist nur, in dem Moment, während du so hin und her zappelst mit deinem Stick, bewegt sich dieses gesamte Konstrukt, das du gerade baust. Das heißt, mir ist es ein paar mal passiert, dann plötzlich irgendwelche Sachen runtergefallen sind oder weiß auch immer. Statt dass dieses Konstrukt einfach mal ruhig bleibt, das muss ich sagen, mich am allermeisten genervt. Also, dass es wirklich dieses ablösend ist, ist halt wirklich riskant, dass dir dann halt irgendwas

[Transcript] GameStar Podcast / Zelda: Tears of the Kingdom gespielt: Das Sequel, das Breath of the Wild verdient?

runterfällt und du nicht mehr dran kommst, weil du bist ja 10.000 Meter in der Höhe. Also, okay. Ja, wenn wir dann in Zukunft lauter Leute in der Bahn sitzen sehen, die einfach so ihre Switch schütteln oder so an den, gerade bei den Joy-Kons zu rütteln, dann ist ja das Joy-Kon schon wieder kaputt. Da habe ich auch schon mehrere Verschlissen hier an Hades allerdings, muss ich dazu sagen.

Ja, okay. Also, das klingt, das klingt ein bisschen umständig. Umständig, umständlich. Hallo. Jetzt hast du gerade die anderen Fähigkeiten schon erwähnt, Linda. Unter anderem das Aufsteigen. Das finde ich ja ganz spannend, weil es ist ja durch dieses, dieses Schwimmen, im Prinzip kann man sagen, weil Link dabei so Schwimmbewegungen macht, durch Decken und Böden quasi. Wie funktioniert

das denn genau und wie groß ist denn da die Reichweite? Also, kann ich da, kann ich da irgendwie bis in die Wolken hoch schwimmen oder wie macht er das? Ne, also, endlich ist die Reichweite nicht. Ich weiß jetzt nicht, wie groß die ist, aber du kannst jetzt zum Beispiel nicht, wenn du oben in 50.000 Meter Höhe ne Insel siehst, kannst du nicht einfach hoch schwimmen. Das geht nicht,

da musst du dann andere Wege finden. Aber es ist zum Beispiel ganz praktisch, wenn du ein Berggipfel

erreichen willst. Meistens haben Berge dann eine Höhle und dann gehst du in diese Höhle rein und springst dann an die Decke und schwebst dann eben durch das Gestein hindurch und bist dann plötzlich oben am Gipfel, was super praktisch ist, weil dann musst du nicht, ja, musst du nicht hoch wandern, musst du nicht hoch klettern. Das spart dann einfach Ausdauer und auch Zeit. Also, das finde ich ein sehr cooles Feature, um einfach schnell höchste Höhen zu erreichen.

Kannst du auch nach unten schwimmen eigentlich, weil es soll ja auch viele Höhlen geben in der Welt, haben sie ja auch schon gezeigt, so Minen und so was? Ich glaube, das geht nicht.

Ja, geschwommen wird nur nach oben per Aufsteigen. Okay, nächste spannende Fähigkeit, Recall, ein Objekt in der Zeit zurückschicken. Wobei, das finde ich relativ straight forward, oder? Also, das ist ja, es gab ja schon in Breath of the Wild dieses Freeze, irgendwas in der Zeit einfrieren, also quasi anhalten und danach nach einer gewissen Zeit läuft es halt dann wieder weiter.

Habt ihr damit irgendwie aber zumindest coole Sachen mal anstellen können in dem, was ihr gespielt

habt? Also, ich habe damit ein Rätsel gelöst, obwohl ich es nicht damit hätte lösen sollen mit dieser Fertigkeit. Ich muss dazu sagen, ich muss dazu sagen, wir haben jetzt schon mehrfach erwähnt, dass dieses Spiel dich mit Möglichkeiten erschlägt, kreativ tätig zu werden. Und das ist was, was mir bei den Rätseln vorhin aufgefallen ist. Das ist aber jetzt positiv gemeint, nicht negativ. Ich bin teilweise auf die offensichtlichsten Lösungen nicht gekommen, was mir ausnahmsweise nicht in meinem Wasserkopf liegt, sondern einfach daran, dass ich es kann, aber es nicht gewohnt bin im Videospielen überhaupt so weit selbst tätig werden zu können. Und diese Recall-Fertigkeit gehört halt dazu. Ich stand halt vor einem Abgrund, muss man sich das jetzt mal so vorstellen. Und ich musste auf die andere Seite gelangen und in der Mitte war eine Brücke, die quasi von mir weggehend,

aber nur zur Hälfte diesen Abgrund überspannt hat. Das heißt, quasi von der anderen Seite, von der ich hin musste an, war die Brücke quasi nur bis zur Mitte fertig. Und ich stand an so einem Pult und konnte die Brücke aber damit quasi verschieben, wie auch immer das funktioniert.

[Transcript] GameStar Podcast / Zelda: Tears of the Kingdom gespielt: Das Sequel, das Breath of the Wild verdient?

Das ist halt Zelda-Logik, muss man jetzt nicht hinterfragen. Aber du kannst quasi sagen, okay, ich lass diese Brücke jetzt zu mir rotieren. Das heißt, ich habe es dann halt irgendwann so gemacht, wie gesagt, die andere Lösung wäre noch einfacher gewesen, aber das ist dann ja noch langweilig. Ich habe dann diese Brücke zu mir rotieren lassen, sodass ich sie dann betreten konnte. Und daraufhin habe ich mit der Recall-Fertigkeit wiederum eben diese Bewegung, die die Brücke

ausgeführt hat, wieder rückgängig gemacht. Das heißt, ich stand auf der Brücke, während sie wieder zurück in ihren Ursprung, in ihren Ausgangszustand sich bewegt hat. Und dann stand ich auf der anderen Seite. Das war halt schon ein cooler Aha-Moment. Ja, ja. Linda, was war das kreativste, was du gemacht hast in Tears of the Kingdom? Boah, ich habe zwei Spere zu einem riesigen Sperr zusammengeklebt und hatte dann einen Super-Sperr, der mega krasse Reichweite hatte.

Ne, aber genau, das finde ich aber auch geil, dass du einfach so kleinere Spielereien auch machen kannst. Und wir haben, ich habe es selber leider nicht ausprobiert, aber wir haben vorher im Briefing, da hat einer der Mitarbeiter, hat gezeigt, dass man eine Minenlohre oder Güterlohre an sein Schild fusing kann. Dann hast du da so eine Minenlohre quasi am Schild. Und dann kannst du

per Knopfdruck diesen lohren Schild in einen Skateboard verwandeln und durch die Spielwärtsketten.

Mega. Okay, okay. I'm sold. Das ist ja super. Es ist ja generell, das ist ja diese Synthese-Fähigkeit, mit der man einfach irgendwas, was man gerade sich wünscht, sozusagen an die Waffe oder an dein Schild pappen kannst. Und dann zum Beispiel halt irgendwie so ein Pilz, der dann, wenn dich jemand trifft,

eine Rauchbombe irgendwie loslässt, dass dann halt die Gegner verbirrt sind. Oder irgendwie, ich fand es ja schön in dem Videomaterial, was uns Nintendo zur Verfügung gestellt hat, da klebt Link an sein Schwert einen Baumstamm, um es zu verlängern. Jetzt hat er dann ein Baumstamm

Schwert. Sieht blöd aus, aber kann nützlich. Ist das wirklich was, mit dem man sich aktiv beschäftigt? Oder sind das Spielereien? Nein, du kannst richtig coole Sachen machen. Also, was ich beispielsweise gemacht habe, ist ein explosives Fass an meinen, auch an meinen Schild befestigt. Ich bin damit in den Kampf gegangen und ein Gegner hat das berührt, es ist explodiert. Aber ich war geschützt vor der Explosion einfach, weil ich meinen Schild vor mir hatte und der Gegner ist halt einfach zerberstet worden, während ich hinter meinem Schild gelacht habe. Also du kannst halt echt solche lustigen Spielereien machen und ich glaube, da gibt es so viele Sachen, da denkst du wahrscheinlich gar nicht dran und dann irgendwann findest du auf Reddit

irgendwelches Zeug, wo du denkst, das geht. Also das ist echt prädestiniert dafür, super, super viele Videos und Ideen hervorzubringen. Ich muss sagen, ich merke halt gerade, dass du wieder sehr viel praktischer als ich gedacht hast, weil ich muss sagen dazu sagen, diese Synthese ist wirklich für mich von allen neuen Fertigkeiten mein Highlight tatsächlich vom Spiel und ich beschäftige mich auch da mal jetzt bei dem Anspielend event nur damit beschäftigt, was kann ich alles an irgendwelche

Sachen dran pappen? Ich habe zum Beispiel, ich weiß nicht, kamst du wirklich nicht auf die Idee,

[Transcript] GameStar Podcast / Zelda: Tears of the Kingdom gespielt: Das Sequel, das Breath of the Wild verdient?

wie ich einfach mal ein Stück Fleisch an deinen Pfeil vorne zu packen und zu gucken, was passiert, wenn du damit auf den Gegner schießt? Ich will es nicht spoilern, aber es ist sehr gut, es ist wirklich gut. Also gerade Pfeile in Kombination mit allen anderen Gegenständen, das ist einfach ein riesiger Spielplatz. Ich muss aber dazu sagen, sehr ich dieses Feature liebe, eine Sache hat mir wieder mich da ein bisschen gestört und das ist wieder in dem Punkt in Punkt der Steuerung und zwar

wenn du etwas, wenn du einen Gegenstand aus seinem Inventar mit einem Pfeil verbinden möchtest, kannst du das quasi auf Knopfdruck. Das heißt, du rufst dir sozusagen mit einem Knopf die Übersicht

auf über deinen Items und kannst du fort sagen hier und jetzt vorne an den Pfeil dran fusionieren und ab dafür. Wenn es aber jetzt zum Beispiel du dein Schild oder dein Schwert mit irgendetwas aus anderem funktionieren möchtest, dann musst du erst diesen Gegenstand aus dem Inventar dropen lassen, also quasi vor dir in der Spielwelt auf dem Boden landet und ihn dann extra noch mal anwählen. Das ist halt so ein bisschen diese, das ist, wenn du alle Zeit der Welt hast, ist das kein Problem, wenn aber so ein riesiger Bock bliehen irgendwie auf dich zu rennen und ich gerade irgendwie einen Kopf kürzer machen möchte. Also mir geht es zumindest so, ich bin dann immer

so unter Stress und dann drück ich falsch und da muss ich sagen, das ist halt so auf Dauer, weiß ich nicht, ob man da nicht, das vielleicht ein bisschen hätte, komfortabler gestalten können.

Ja, es ist sehr viel Menüfricke und die Steuerung ist auch ein bisschen überladen und ich fand es sehr witzig. Bei der Archbissession konnte man den Fernsehton von den anderen hören und das war mal sehr witzig, wie oft Leute versehentlich gefiffen haben. Also dieser Pfeifton von Link eben einfach vorherrschend in diesem Raum während dieser 70 Minuten, die wir gezockt haben.

Das war echt geil. Ich habe mich ländlich gefragt, was machen die alle mit ihrem Pferd?

Ja, es gab kein Pferd. Ja, eben. Oh, es gibt kein Pferd? Nein, es gibt schon auch Pferd, oder? Also Link ohne Epona ist ja, das wäre ja ein Verbrechen. Doch, das gibt es. Wir hatten es leider nicht, aber genau diese Pfeiffunktion ist eigentlich dazu da, sind Pferd zu rufen.

Es ist ja, weil du gerade die modifizierbaren Pfeile erwähnt hast, dann ist ja, also wenn ich das richtig gesehen habe, pausiert ja das Spiel sozusagen dann, während du in diesem Menü bist und da das Add-on für den Pfeil auswählen kannst. Und da kann man irgendwie so einen, ja, was ist das, magischen Augapfel, so einen Monsterauge, keine Ahnung dran kleben, dann hast du eine zielsuchenden Pfeil, kannst du quasi um Ecken schießen oder du machst irgendwie so

Eismarmelade drauf, dann hast du halt irgendwie ein Pfeil, der Leute einfriert oder ein Pfeil, der Monster in Sourage versetzt, dass sie auf ihre eigenen Kumpels losgehen oder du machst halt wieder den Pilz dran, der sie einnebelt oder oder oder. Ja, muss ich sagen, okay, ist cool, aber wie ich mich kenne, benutze ich das einmal, weil ich mir denke, hey, probiere ich noch mal aus und dann benutze ich es nie wieder aus zwei Gründen. Erstens, hebe ich natürlich immer alle Sachen, die ich finde auf bis zum Endkampf, weil wer weiß, wann man es noch mal braucht, also ich will ja nicht was verschwenden. Aber zweitens, und das ging mir auch ein bisschen so weit, bei vielen Sachen so, die ich eigentlich hätte machen können. Zweitens, kristallisiert sich dann aber doch irgendwann für mich eine Standardbild heraus, die ich halt spiele einfach. Dann bin ich halt doch die meiste Zeit einfach mit der mit der Keule unterwegs, mit der Next Besten

[Transcript] GameStar Podcast / Zelda: Tears of the Kingdom gespielt: Das Sequel, das Breath of the Wild verdient?

und lerne halt damit gut umzugehen und benutze halt diese Experimentaltiefe gar nicht mehr, was die Waffen angeht. Aber wenn ich euch richtig verstehe, so ging es euch jetzt zumindest noch nicht nach der Stunde. Also das hat immer noch Bock gemacht, einfach Sachen auszuprobieren und schnell hin und her zu switchen und also von den Bedienungsgeschichten jetzt mal abgesehen. Ja, also bei mir auf jeden Fall, ich muss dazu sagen, ich kann verstehen, was du meinst, diesen Gedankengang, okay, irgendwann mache ich es vielleicht nicht mehr. Du wirst aber auch in dem Spiel ab und zu nicht gezwungen, aber es gibt zum einen auch Gameplay-Technik Gründe, warum du gewisse Pfeile herstellen solltest. Da müssen wir jetzt ein bisschen wieder oben schiffen, glaube ich, gerade. Und eine Sache, aber ich habe noch ein konkretes Beispiel, weil das wurde uns auch gezeigt, das fand ich sehr charmant, weil du hast ja nicht mehr dieses Chica-Tablet von Breath of the Wild, das heißt, du hast ja auch keine Bomben mehr, also zumindest jetzt nicht einfach so auf Knopf druck, wie es halt noch in Breath of the Wild war und du hast aber dann zum Beispiel gestehst du vor so einer Felswand, wo du siehst, dahinter ist irgendwas und was du dann zum Beispiel machen kannst, dass du sagst, okay, du guckst den Inventar rein, okay, du guckst einfach an der Gegend rum, noch besser, dann siehst du halt, okay, dann liegt ein Stock, schnappst du die Ideen, dann siehst du halt, da hinten liegt ein Felsen, dann lässt du die Beine miteinander fusionieren, hast auf einmal so einen richtig schön Steinhammer und kannst damit dann tatsächlich diese Steinmauer einfach niederreißen und dir den Schatz dahinter krallen. Das ist eine kleine Idee, aber das muss ich sagen, leht, glaube ich, auch dazu einen nach vielen Stunden noch zu überlegen, okay, wie könnte ich mir sogar das Leben leichter machen jetzt nicht nur im Kampf, sondern auch bei der Erkundung mit diesem Feature. Ja, es wirkt es nicht fast schon übermächtig, weil ich habe auch eine Szene gesehen in dem Videomaterial, wo diese Bocklins so eine riesige Stachelmetallkugel auf Link losrollen lassen sozusagen, so indianerchonesmäßig und auch die kannst du dann nicht nur per Recall einfach wieder zurückrollen lassen, das ist super, aber du kannst auch die einfach an so einen Stock dran machen und dann hast du so einen Mini-Morgen-Stern, also sie schrumpft dann ein bisschen, sie ist nicht mal so riesig, aber dann hast du die halt an deiner Waffe dran und kannst dann damit alles wegprügeln. Was trotzdem, also Linda, hattest du das Gefühl, dass wäre also was schwierig in dem Sinne, was ihr gespielt habt? Also musste man schon dann diese Fähigkeiten auch beherrschen oder war das alles noch eher so ein spielerisches Ausprobieren, aber ohne jetzt große Gefahr in der Welt? Teils, teils, würde ich sagen, also den Abschnitt, der kommt nachdem die Bocklins diesen ja diesen quasi Metall-Dingens auf dich haben zurollen lassen, das war schon ziemlich schwer, weil dann noch so ein riesiges Anführerfisch war und da musste es, ich glaube, sehr schnell sein und wir haben es ja eben schon erwähnt, wenn du dich dann in irgendwelchen Menüs verfängst und nicht genau dich vorbereitet hast und nicht irgendwie eine coole Waffe hergestellt hast, dann hast du da schon Probleme, aber Vorbereitung ist alles. Also wenn du halt siehst, okay,

[Transcript] GameStar Podcast / Zelda: Tears of the Kingdom gespielt: Das Sequel, das Breath of the Wild verdient?

da hinten ist so ein riesiger Mob, dann mache ich mir jetzt irgendwann einen Flammenwerfer oder baue mir mein Doppelsuper-Sperr, den ich eben erwähnt habe und gehst dann damit rein, dann geht es wahrscheinlich. Aber wenn du dann einfach so reinrenst ins Blaue und überhaupt nicht weiß, was du machst, dann kannst du da schon auf die Fresse bekommen. Also es ist eigentlich schon ganz cool gelöst. Also sehr viel Plan und Vorbereiten und dann geht es aber.

Okay. Ja, dann hast du, das ist ja super. Dann geben Sie dir ja auch einen Grund, einfach dich damit zu beschäftigen und diese Features auch zu nutzen. Eine Sache, die ich noch gesehen hatte, die ich aber noch nicht ganz verstehe, ist, dass die Altrahand, mit der man sich seine Vehikel zusammenbauen kann und ja nicht nur die fliegende Steinplatte, das fliegende Klassenzimmer quasi, sondern auch irgendwie Boote und haben wir schon gesehen oder

Max oder so ein Heißluftballon irgendwie dann an so ein Brett dübeln, damit er dich nach oben trägt oder sowas. Nicht nur das kann die, sondern die hat auch so eine Telekniese-Fähigkeit oder das ist so entfernte Gegenstände, die ihr greifen kannst ein bisschen. Wie früher in Bresoth der Wald mit dem Magnet-Handschuh oder mit der Magnet-Hune, habt ihr das auch benutzt? Genau. Also du

kannst einerseits Sachen aus dem Menü herausnehmen und die quasi zusammenkleben. Du kannst aber auch

wenn du in der Umgebung irgendwas siehst, aber ich glaube die Reichweite ist nicht so hoch. Ich würde es mal sagen, vielleicht so 20 Meter, dass du dann einfach Sachen nehmen kannst, ranziehen kannst oder nach oben schieben kannst bis zu einem gewissen Grad. Du kannst sie drehen,

so wie du es haben möchtest und kannst dann quasi, ja, ist so ein super Bauhandschuh und kannst da ja das frei bewegen, wie du das möchtest. Die Fähigkeiten aus Bresoth der Wald sind aber weg, also der Magnet, die Eisäule, die man im Wasser entstehen lassen kann, dass Stasis einfrieren von Objekten in der Zeit und eben die die ferngezündete Bombe. Das hast du nicht mehr, ne?

Genau, das ist alles weg jetzt. Oh, das ist der erste DLC. Ich sage dir, der erste DLC ist dann, oh das Chica Tablet ist wieder da. Jetzt kannst du alles benutzen, Link. Da bin ich aber gespannt, wie sie es dann mit der Steuerung machen. Ich glaube, wir müssen sie nach einem extra Joy-Con Super

Controller mit weiteren Knöpfen mehr finden, weil sonst ist das klar ein richtiger Overlaut.

Ja, okay, gut. Vielleicht ist das dann die Switch Pro, die dann irgendwie 50 Knöpfe hatten, oder damit man dann den Zelda DLC sappen kann. Man muss aber dazu sagen, es ist ja, es ist ja letztendlich genau das, worüber wir uns auch schon die ganze Zeit reden, was ja das Spiel zu einem richtigen eigenständigen Spiel macht. Du bekommst diese ganzen Features jetzt, die du kennst nach 200, 300 oder jetzt im Einfall vielleicht auf 400 Stunden. Die bekommst du jetzt quasi abgenommen und jetzt musst du ja, wie ich es eben auch mit dieser Steinbauer erzählt habe, einfach improvisieren. Ja, du hast keine Bomben mehr. Wie kommst du jetzt ohne Bomben klar? Du hast zum Beispiel diesen Magneten nicht mehr. Gut, du kannst diese Ultra Händen ein bisschen dafür

benutzen. Die funktioniert tatsächlich ja eben mit Teilen so ähnlich. Ich weiß aber jetzt gerade nicht genau, ob die dann auf metallenen Gegenstände anspringt, so wie der Magnet früher. Du musst über ein Wasser rüber. Ja gut, kannst du jetzt eben keine Eissolle mehr machen, sondern du musst

[Transcript] GameStar Podcast / Zelda: Tears of the Kingdom gespielt: Das Sequel, das Breath of the Wild verdient?

selbst überlegen, wie kommst du jetzt da mit diesen neuen Fertigkeiten rüber? Ich glaube, das ist halt einfach sehr gut, weil das dann eben auch wirklich neu und interessant ist für Leute, die den Vorgänger halt auch rauf und runter gespielt haben. Ja, die Ultra Händen kannst zumindest Sprengfässer auch bewegen, also nicht nur metallisch. Okay, wie hoch ist der Metallgehalt

in einem Fass? Das ist vielleicht mal irgendwie ein eigener Topcast, aber das kann sie definitiv. Aber du hast 400 Stunden Breath of the Wild gespielt. Eigentlich mehr. Was? Was macht man denn? Also jetzt, wir reden gleich weiter, weil Tiers of the Kingdom spült einfach vor, wenn es euch nicht interessiert. Aber was macht man 400 Stunden lang in Breath of the Wild? Ich muss dazu sagen,

das ist aufgeteilt in insgesamt zwei Durchgänge. Okay. Und ich gehöre zu diesen Leuten, die einmal alle Crocsamen gesammelt haben. Einmal, als ich noch nicht wusste, was es am Ende gibt. Und beim zweiten Mal war es so, dass es einfach auf so Pures Entspann gewesen und ich habe mich in diesem Spiel verloren. Ich bin wirklich fürchterlich ineffizient. Deswegen, ich habe es heute auch noch

nie Skyrim durchgespielt, also wirklich durchgespielt. Also die Hauptstory schon, aber das ist ja Pillepalle. Und bei Breath of the Wild habe ich das gleiche Problem. Das heißt, ich laufe da rum und mache halt irgendwas, nur nicht das, was ich soll. Okay, okay. Sehr schön. Glaubst du, dass du das auch in Tears of the Kingdom haben wirst? Auch wenn wir jetzt mal ein bisschen mehr Richtung,

wie, ihr konntet ja natürlich noch nicht das ganze Spiel sehen, ist klar. Aber wenn jetzt, wie ihr die Open World erlebt habt und wie einladend sie war und wie auch dieser, dieser typische Panorama-Effekt

vielleicht wieder da war, oh, da drüben ist noch irgendwas. Hey, was ist das da hinten? Der Baum, da könnte doch was sein. Und was ist das für ein komischer Krater? Da muss ich mal reinschauen, nur das Wasser, wofür das hin? Und ist das ein Höheneingang? War das wieder da? Es war also kurz zum Ausruhen. Es war am Anfang, die ersten Jahre hatte ich irgendwas gesehen von dem Spiel, nicht so da. Ich habe immer überlegt, ja, okay, alte Welt, ich kenne es ja schon. Jetzt muss ich mittlerweile sagen, ist es komplett anders rum, sondern es wird definitiv da sein, gerade weil ich die Welt so gut kenne, die alte Welt unten. Das ist halt wie nach Hause kommen. Aber also stell dir vor, du kommst nach Hause, aber du weißt, da war eben, davor war jemand bei dir

und hat alles verändert in der Wohnung. Und da willst du natürlich auch wissen, was hat sich verändert.

Das ist zum einen die Geschichte und zum anderen, der Tiers of the Kingdom soll dir auch deutlich mehr Handlungen beinhalten. Das ist ja mein eigener großer Kritikpunkt als Zelda-Oberfan, weil da war ich von Breath of the Wild oder bin ich bis heute echt enttäuscht, weil die Handlungen passt ja auf den Bierdeckel. Also das ist ja wirklich, ja, also sehr schwächig das Ganze.

Und ich hoffe jetzt einfach mal, dass sie jetzt wirklich erkannt haben, okay, wir müssen diese Welt noch ein bisschen mehr mit Story füllen. Und wenn ich dann diese Kombination habe aus quasi, ich komm wieder zurück und kann jetzt noch mal alles neu entdecken, was hat sich getan. Und natürlich zu wissen, da ist noch ganz viel neuer Kram, den ich entdecken kann und dann auch noch kommt vielleicht noch eine spannende Geschichte oben drauf. Also ich als Fan kann mir nichts

[Transcript] GameStar Podcast / Zelda: Tears of the Kingdom gespielt: Das Sequel, das Breath of the Wild verdient?

Besseres wünschen. Ja, ich war ja vollkommen entsetzt, als ich den neuesten Trailer gesehen habe zu Tears of the Kingdom, in dem ja sehr viel Story drin ist, also ungewöhnlich viel eigentlich für ein Zelda mit Sprachausgabe, sogar plus halt verschiedenste Figuren und Begleiter, Champions wie auch immer, sie diesmal heißen, mit denen man da zusammen gemeinsame

Sache macht. Bin sehr gespannt. Das ist ja das Perfide daran. In Breath of the Wild war das ja auch so. Da hast du nämlich auch im letzten Trailer gezeigt bekommen, oh hier, hier, guck mal, total tolle Story in einem Spiel zu spielen. Und denkst dir, ach, das sind nur Erinnerungen. Okay, deswegen, aber ich glaube, das werden sie nicht nochmal abziehen, ich glaube diesmal werden sie ihre Lektion gelernt haben. Ja, zumal ja auch ne Story, ne ganz tolle und wichtige Belohnungsebene nochmal sein kann fürs Erkunden. Also selbst da natürlich du folgst ja einerseits der Haupthandlung, aber wenn ich mir vorstelle, okay, ich gehe halt mal dahinten, gucken was in dem Turm ist und da gehe ich bis zum Dach und vielleicht und dann steht da aber auch halt noch mal ein NPC, der mir irgendwas Cooles erzählt, noch mal als Hintergrund oder als Ergänzung der Geschichte oder so. Ist ja dann vielleicht auch noch mal eine Nummer befriedigender, als wenn da nur

ein Hammer liegt oder ein neuer Stein oder so was. Oder ein Krok, der dir wie dein Häufchen in die Hand drückt. Den gibt es aber immer noch, oder? Ja, leider. Ich habe mich drüber gefreut, ich bochte das. Nein, nein, nein. Nicht wenn du 900 von diesen Häufchen in die Hand gedrückt bekommst. Das habe ich ja nicht gemacht, das ist deine eigene Schuld. Gab es denn coole Belohnungen, die ihr gefunden habt in dieser Open World? Jetzt mal vom Krok, der da stand, abgesehen. Linda, hast du irgendwas Cooles gefunden? Ich muss schon lange nachdenken, die Antwort ist wahrscheinlich nein. Nee, also so viel haben wir dann doch nicht gespielt. Also es war erst mal noch viel rumprobieren, aber genau, also wie die Open World quasi richtig aufgebaut ist, wie man darin fortschreitet, das ist noch komplett unbekannt für mich. Also da bin ich noch sehr gespannt drauf. Und ja, letztendlich, wie das Belohnungsgefühl ist. Also wir haben erst mal nur geredet und konnten uns dann auf die Schulter klopfen. Wie cool wir waren, wie toll wir das gemütlich haben, mithilfe des Geiz natürlich. Das ist unsere Belohnung. Ja, na klar, Selbstwirksamkeit. Das war ja auch natürlich schon das tolle, an Breath of the Wild, das Gefühl, ein Problem selbst gelöst zu haben, selbst wenn dich dann in eurem Fall der Geiz so ein bisschen sanft hinleitet oder so, ist natürlich viel befriedigender, als wenn man sich einfach nur auf den vorgefertigten Pfad begibt, der zu einer Lösung führt. Also deswegen ist ja auch dieser Sandbox-Effekt oder dieser Sandbox-Gedanke jetzt auch immer noch da in dem Breath of the Wild, dass du einfach dieses coole Gefühl hast, hey, so wie Sören bei der Brücke, sag ich selber hingekriegt. Das war dein Trick sozusagen, wäre auch einfacher und anders gegangen, aber macht ja nichts. Wie Matheaufgaben lösen und sagen, nee, habe ich aber anders gerechnet. Jetzt hast du ein Fehler gemacht, dass Selda mit Mathe verglichen ist. Jetzt hast wir ein bisschen vermießt. Nein, aber das stimmt schon. Aber habt ihr denn, wenn wir noch kurz bei den Fähigkeiten vielleicht verweilen, wisst ihr denn schon, ob es in Tears of the Kingdom wieder über diese, jetzt sagen wir mal vier, ich nenne sie jetzt mal Standard-Fähigkeiten hinaus, das Aufsteigen, die Ultrahand, die Synthese und das eine, was ich immer vergesse, natürlich, na recall, die Zeit. Ich sag doch, das ist langweiligste. Also Zeitspielereien sind immer, das ist, nein, das nicht. Okay, genau, also mal abgesehen von diesen vier Fähigkeiten,

[Transcript] GameStar Podcast / Zelda: Tears of the Kingdom gespielt: Das Sequel, das Breath of the Wild verdient?

wisst ihr schon oder habt ihr schon gehört, ob es wie in Breath of the Wild auch wieder so ein Äquivalent geben wird zu diesen Champion-Fähigkeiten, die man da bekommen hat. Also da gab es doch, glaube ich, von den Sora, diese Wiederbelebungen, dass man einmal alle, oh Gott, 24 Minuten oder so wiederbelebt wurde, wenn man irgendwie gestorben ist, es gab diesen Blitzangriff von den Gerudo und so was. Glaubt ihr, das wird auch wieder drin sein? Gerade, weil man ja auch diese Charaktere gesehen hat im Trailer? Also ich habe die Augen nach allem offen gehalten, was ich irgendwie noch irgendwie rauskriegen konnte. Gesehen habe ich davon nichts. Ich bin einmal auf ein Bildschirm gegangen im Inventar, wo mein Nintendo sitzt nachbar, sofort meinte, nein, nein, nein, mach das mal. Weiß ich nicht, ob da jetzt was zu sehen war, aber ich habe nichts davon gesehen. Okay, ja, der Guide ist manchmal auch ein Wachhund tatsächlich. Ja, okay, wäre aber cool. Also das würde ich dann vielleicht, weil das war ja auch noch mal Bausteine, mit denen Leute in Breath of the Wild irgendwie ganz verrückte Sachen angestellt haben. Es gab ja auch diesen Goronen-Shield, wo dann irgendwie das findige Reddit rausgefunden hat, dass man mit dem auch irgendwie Schaden machen kann, wenn man in einem richtigen Rhythmus irgendwie einsetzt oder sowas. Absolut verrückt.

Und jetzt Gretchenfrage. Achtung, Linda, gehen Waffen wieder kaputt? Und wie wütend bist du darüber? Auf einer Skala von 1 absolut wütend bis 10 vollkommen wütend. Also ja, sie gehen kaputt und minus fünf. Ich bin es geil. Also wirklich? Ja, ich bin eine große Verfechterin davon, dass Waffen kaputt gehen, einfach weil ich so gezwungen bin, mehrere verschiedene Sachen auszuprobieren. Also du kannst ja immer wechseln und du hast halt einfach kreativ herausgefordert und benutzt dich immer nur das superstarke Master Schwert, wobei das war ein doofes Beispiel, das geht ja nicht kaputt. Aber du benutzt dich nur das super schwere Langschwert, sondern das geht dann kaputt nach ein paar Schlägen und dann musst du eben gucken. Dann musst du den Knüppel und packst ein Stein dran, dann hast du eben da deine Alternativwaffe und ich mag einfach dieses Wechseln, dieses Provisieren, dieses Ausprobieren. Das finde ich eigentlich sehr cool und ich finde, das passt auch perfekt zum Konzept des Spiels. Also wenn es anders wäre, würde glaube die Formel an sich, die Tiers of the Kingdom hat, die Breath of the Wild hatte, würde nicht so richtig aufgehen. Man muss dazu sagen, also ich finde, dass Waffen kaputt gehen, ist tausendmal erträglicher als das, wie im Breath of the Wild das Master Schwert, irgendwie alle halbe Stunde der Akku leer geht und dann irgendwie im Inventar versauert. Das hat mich viel mehr gestört. Also das war so schrecklich.

Ja, ich muss sagen, objektiv hast du vollkommen recht und ich glaube dadurch, dass ihr auch diese synthese Fähigkeit benutzt, um dir noch mehr Werkzeuge an die Hand zu geben, dir selbst Waffen hierzustellen, ist es auch nochmal, glaube ich, ausgereift. Das passt auch zu dem, was Höhrenfohlen gesagt hat, dass es sozusagen sich ein bisschen für euch angefühlt hat, wie Breath of the Wild 2.0.

[Transcript] GameStar Podcast / Zelda: Tears of the Kingdom gespielt: Das Sequel, das Breath of the Wild verdient?

Also dass sie dieses Konzept halt weiter verfeinert haben, was sie damals schon eingeführt haben mit dem Vorgänger. Je mehr Möglichkeiten man natürlich hat, dann an eine neue Waffe zu kommen, wenn die alte kaputt geht, dass es so besser ist. Ich hasse es trotzdem, ich hasse es und zwar insbesondere wegen dem Master Schwert. Weil das ist das, ich habe sonst was für Prüfungen bestanden in Breath of the Wild und in jedem anderen Stelle auch, um das Master Schwert zu bekommen.

Es ist der große Moment, ich recke es in die Höhe und dann hau ich 10 mal irgendwo drauf und es muss

halt Pause machen. Es geht dann erst mal ins Bettchen, ins Master Schwertbettchen und dann muss es

eine Runde... Also ich verstehe es vollkommen. Ich bin komplett bei dir, Linda. Es ist eigentlich für das Konzept, gerade für dieses Sandbox-Konzept essentiell, dass man auf diese Experimente hingeleitet wird. Aber wenn ich Nintendo wäre, hätte ich es nicht gemacht.

Wichtige Zusatzinfo auch noch durch das Fusionieren, also durch das Synthesisieren von den Waffen,

wenn du zweieinander packst zum Beispiel, erhöht sich auch die Haltbarkeit. Nicht nur der Schaden, sondern auch die Haltbarkeit. Du wirst jetzt natürlich keinen, jetzt keine Ahnung, keinen unzerstörbaren Steinhammer zimmern können. Das hättest nicht, aber...

Ja, die doppelte Lanze ist dann auch eine haltbarere Lanze, quasi das Speer.

Also diese Synthese hat aber schon auch Grenzen, oder? Also ich kann nicht 40 Steine an den Stock machen und dann habe ich einen Riesenhammer, sondern ist es schon innerhalb... Also ich sag mal...

Ich glaube, du kannst nur zwei Gegenstände immer aneinander kleben, ne?

Das war ja sonst auch relativ albern, glaube ich. Hattet ihr in der Version, die ihr jetzt gespielt habt, denn auch neben den normalen Kämpfen gegen diese Bocklins und was da so alles rumkreucht und fleucht, hattet ihr denn auch Bosskämpfe erlebt und waren die cool?

Nicht in dem Sinne. Also wir hatten diesen riesen Bocklin-Anführer, der war aber kein klassischer Bossgegner, der war einfach nur riesig und hatte viel Energie, aber in einem neueren Trailer, Werbetrailer, der jetzt rausgekommen ist, siehst du ja beispielsweise so einen riesigen Drachen.

Ja, genau. Gliok oder Gliok, keine Ahnung, wie man das ausspricht, aber das wäre ja dann so ein klassischer Bossgegner, aber den haben wir leider nicht getroffen. Das ist vielleicht auch ganz gut so, weil der sieht so aus, als ob man da wirklich die Steuerung beherrschen müsste.

Und wenn man da ständig aussehen pfeift, dann schaut man da glaube ich sehr schnell in die Röhre bei dem. Ich wollte gerade sagen, ich fand es interessant, dass du gegen diesen einen Bocklin überhaupt gekämpft hast, weil ich bin ja auch drüberhin weggefliegen über dieses Lager und mein größter Bosskampf in diesem Spiel bislang waren diese verdammten Raketen, weil die richtig rum anzubringen. Ich habe die immer falsch rum angebracht und habe mich dann gewundert, dass ich

in die völlig andere Richtung geflogen bin. Das war mein Bossgegner. Da brauche ich nicht noch einen dreiköpfigen Drachen, der mich dann irgendwie in der Grunde noch jagt. Nee, danke.

Das klingt nach Kerbal Space Program, so ein bisschen für mich. Rakete falsch rum angebracht.

Ups,

und schon war es das. Aber okay, sind die Tücken der Steuerung. Ich höre es schon raus.

[Transcript] GameStar Podcast / Zelda: Tears of the Kingdom gespielt: Das Sequel, das Breath of the Wild verdient?

Wenn ihr jetzt, das ist ja nicht mehr so lange hin, bis das Ding rauskommt am 12. Mai 2023.

Wie gesagt, Steuerung haben wir jetzt schon gehört. Da gibt es noch die eine oder andere Ecke und Kante. Linda, hast du noch andere Sorgen tatsächlich, was Tears of the Kingdom angeht? Also was könnte da auch Dinge, die noch schief laufen könnten, von denen ihr bis jetzt noch nichts gesehen habt? Ja, also ich bin sehr faul und ich habe also meine Sorge ist. Also klar, anfangs ist alles geil. Du willst alles ausprobieren, aber meine Sorge ist ein bisschen, dass ich 10, 20 Stunden einfach schnell durchmöchte und keine Lust mehr habe, eine halbe Stunde zu überlegen,

wie ich vom einem Flussufer ans andere komme. Da mache ich mir ein bisschen Sorgen, dass ich dann irgendwann keine Lust mehr habe, kreativ zu sein. Aber so wie ich das verstanden habe, was wir gespielt haben, gab es immer auch einen einfachen Weg. Also wenn sie es richtig machen, dann machen sie von vorne bis hinten, bieten sie immer eine einfache Lösungsmöglichkeit für irgendwas an, für alle, die faul sind, wie ich. Und für die, die einfach komplexer denken wollen, für die gibt es dann auch noch Lösungsmöglichkeiten. Also wenn sie es richtig machen, dann bedienen sie

beide Seiten und es wird für beide Parteien quasi ein cooles Abenteuer. Aber ja, also ich hoffe, dass es so ist und dass sich dann, dass da nicht die Luft ausgeht am Ende. Meine große Sorge ist tatsächlich, wir hatten es eben gehabt, schon mal kurz, die Handlung. Ich muss das so sagen, ich komme natürlich aus dieser Ecke, wie gesagt, ich bin ein extremer Zeller-Fan, hinter mir sieht das vielleicht so ein bisschen. Ich habe so ein bisschen Zeller Merchandise in meinem Raum hängen hier in meinem Wohnzimmer und ich höre zu diesen komischen Freaks, die dann immer mit ihrer Timeline

kommen und diesen ganzen Gedötz. Und deswegen sage ich halt, also wenn die Story sich wieder so als

Halbgar einpuppen sollte, da könnte Spiel halt bei mir noch so ein bisschen dann nachträglich ein Liebe verlieren. Aber das ist so deswegen so mein einziges Sorgenkind vom Gameplayer, muss ich sagen, mache ich mir als 400 Stunden Workaholic keine Gedanken mehr. Okay, was ist mit der Open World? Also ihr habt ja, wenn ich euch richtig verstehe, ihr habt ja noch nichts. Okay, das ist jetzt, das klingt jetzt fieser als ich es meine. Ihr habt noch nichts richtig Cooles gesehen in der Version, die ihr gespielt habt und das stimmt ja gar nicht, weil ihr habt die schwebenden Inseln erkundet, ihr habt die Brücke recalled und so, also es ist nicht so, dass ihr nichts erlebt habt. Aber wenn ich jetzt denke, es gab ja auch besondere Schauplätze natürlich in den Breath of the Wild, wie der dunkle Wald zum Beispiel, wo man erstmal die Prüfungen bestehen muss, ein kompletter Finsternis und sich dann erst dort zurechtfinden kann und und und. Aber solche Sachen habt ihr jetzt noch gar nicht erlebt oder auch die Mine, die man gesehen hat im Trailer, wo du halt unter der Erde auch mal länger unterwegs bist. Der Drache natürlich, klar, dass ihr euch den nicht direkt vor die Füße setzt, ist logisch bei so einem kurzen Anspiel-Event. Aber dennoch, auch das wäre ja eine spektakuläre Szene erstmal. Glaubt ihr, sie schaffen es, dieses Spiel auch mit denkwürdigen, coolen Sachen voll zu stopfen oder das doch wie, also es ist natürlich jetzt ein bisschen spekulativ, aber das doch wie Linda sagt, sie ist so ein gewisser Erschöpfungseffekt irgendwann einstellt und man dann nur noch denkt, okay, komm, die Höhle dahinten muss ich nicht auch noch, weil dann mache ich da auch wieder nur das mehr oder weniger Gleiche, wenn ich faul bin. Kommt, glaube ich, so ein bisschen darauf an, was für ein Spielertyp du bist. Also es ist ja das gleiche Problem,

[Transcript] GameStar Podcast / Zelda: Tears of the Kingdom gespielt: Das Sequel, das Breath of the Wild verdient?

was du bei Breath of the Wild schon hattest. Ja. Also sprich, also was man jetzt schon sagen kann, da lehne ich mir jetzt schon mal aus dem Fenster, Tears of the Kingdom wird auch, also für Leute, die mit Breath of the Wild nichts anfangen konnten, wird auch Tears of the Kingdom nicht sein.

Wenn du

jemand bist, der sagt, okay, ich verliere dann irgendwann die Motivation, also wenn du irgendwann sagst, dahinten ist eine Höhle, ist mir egal, dann wird es dir auch diesmal wieder so gehen. Ich glaube, dass es schon sehr viele, auch für Kenner der Welt, wie gesagt, sehr viele Punkte gehen wird, wenn man sagt, hey cool, das ist ja cool, das ist jetzt plötzlich da und das wird mir jetzt geboten, aber es ist ja auch so, du hast ja nicht diesen Druck bei, also zumindest ging es mir jetzt auch schon bei Breath of the Wild so und jetzt bei dem Spiel wird es eh nicht sein, du hast dich diesen Druck, ich muss das jetzt in einer Woche oder in einem Monat konstant weiter immer wieder spielen,

jeden Tag und das dann durchspielen, so du kannst dir auch zu nutz sagen, ja okay, da ist eine Höhle,

das juckt mich jetzt grad nicht mehr so, weißt du was, ich mache jetzt mal eine Pause vielleicht von ein paar Monaten. Tatsächlich kannst du das Spiel bestimmt wieder super gut einfach wieder aufnehmen,

dadurch dass die Open World ja so frei ist, aber ich bin noch ein bisschen skeptisch, ob sie jetzt wirklich jeden Quadratzentimeter der vor allem der unteren Welt, also der Oberfläche, nicht über den Wolken, die ist ja neu, also ob sie da wirklich gegen Quadratzentimeter mit irgendwas coolem befüllen können, wage ich zu bezweifeln. Mehr Kocksamen. Ja, jetzt gibt es 1.800 und am Ende gibt es dann einen Behälter für deine Häufchen, damit du sie da irgendwo hinstellen kannst. Ganz fantastisch. Wisst ihr denn, also da es ja auch da in Tears of the Kingdom wieder ein relativ reduziertes

Interface geben wird, zumindest soweit wir es bisher gesehen haben, ohne Questmarker und sowas war

ja auch schon die Stärke von Breath of the Wild, wird es ja eine Welt sein, durch die man hoffentlich auch wieder durch Neugier getragen wird, wie Linda auch sehr schön mal geschrieben hat in der Kolumne auf GamePro.de, also einfach eine Welt, die sich vor dir ausrollt und durch die du einfach aus sehr geschickt gelenkt wirst, muss man sagen, in a Breath of the Wild, da Nintendo mal ein bisschen

sich in die Karten schauen lassen, wie sie die Welt sozusagen aus drei Ecken zusammensetzen und ich meine jetzt nicht Polygone, sondern dass gewisse Objekte, je nachdem wie du in diese Landschaft

schaust, automatisch eine Art Pfeil bilden, der dann ein Blick lenkt auf ein bestimmtes Objekt, also zum Beispiel so einen so einen Turm, dass du sagst, hey, dann das ganz unwillkürlich so dann da hinguckst und sagst, ah, so ein Turm, könnte ich doch mal hingehen und in Wirklichkeit haben sie dir halt irgendwie fünf Bäume so hingestellt, dass sie genau da drauf zeigen oder so, ganz vereinfacht gesagt, also es haben sie super geschickt gemacht einfach in Breath of the Wild, ich würde davon ausgehen, dass sie die Fähigkeit nicht verloren haben und das sind hier auf der Kingdom wieder machen, aber Linda, wisst ihr schon, ob es in dieser Open-World auch wieder, na ja, sagen wir mal, Standard-Elemente geben wird, so wie die Türme, wo man im ersten Teil drauf geklettert ist, so wie die Challenge-Tempel, die eigentlich nicht Standard waren, weil jeder

[Transcript] GameStar Podcast / Zelda: Tears of the Kingdom gespielt: Das Sequel, das Breath of the Wild verdient?

davon irgendwie cool war, ein eigenes kleines Rätsel, aber habt ihr da schon was gesehen oder haben sie euch da schon was erzählt? Ja, da spuckt uns leider das NDA ein bisschen wieder in die Karten, also wir können auf jeden Fall sagen, dass es Türme geben wird, aber wir dürfen nicht verraten, was für eine Funktion die haben, so das können wir schon mal sagen und mehr dürfen wir, glaube ich, auch nicht sagen, es sind sehr, sehr seltene Fragezeichen. Okay, man wird es, ja, man wird es selbst erleben, dann, ja, jetzt kommt gleich bei uns der Guide rein und sagt hier so, seht ihr diese roten Punkte auf das Stirn? Ja. Gut, letzte Frage, letztes Thema, Technik. Die Switch ist jetzt sechs Jahre alt, ist ja damals auch im März 2017 erschienen, wie halt auch die Switch-Version von Breath of the Wild und sie war damals natürlich, weil es auch eine mobile Plattform ist im Wesentlichen, schon nicht technisch das Allerfeinste, kann man sagen, also es ist auch heute natürlich weit weg von dem, was eine PS5 darstellerisch so auf den Fernseher bringt, was man auf einer Switch erleben kann. Wie war denn euer Eindruck, gerade was jetzt die Technik angeht von Tears of the Kingdom, ist das schon, also merkt man dem Spiel an, dass die Switch ihren Zenit überschritten hat in technischer Hinsicht oder ist es, war das gar nicht schlimm, gerade für dich Sören, du warst ja auch in unserem Hardware-Team, vor der du jetzt wieder ins Spiele-Team gewechselt, gewechselt bist. Was sagt dein Hardware-Herz? Also das Spiel, das ist so ein bisschen wie früher bei mir im Zeugnis, wenn Stand drin ist, Stand, er hat sich bemüht. Ich sag jetzt mal so, das Spiel trägt sich über seinen Grafikstil, das ist so das Equivalent dazu. Das Spiel wird von seinem Stil getragen, ich finde es nicht unbedingt, ich finde es nicht hässlich, es sieht immer noch hübsch aus, gerade die, also um es schon mal klar zu sagen, Verbesserungen gegenüber Breath of the Wild gibt es keine, also minimal, vielleicht, also es gibt ein paar Objekte, wo du siehst, okay, da haben sie ein bisschen mehr Polygonen reingesteckt, aber wirklich nicht, wirklich nur, sehr wenig und die Beleuchtung ist in meinen Augen etwas hübscher geworden, gerade über den Wolken, dann merkst du schon, okay, da haben sie noch ein bisschen was Feinjustiert, der restet halt aus, so aus wie der Vorgänger. Ich finde es, wie gesagt, ich finde den Stil schön, gleichzeitig finde ich es auch ein bisschen schade, weil die, weil man muss bedenken, Breath of the Wild war ja eigentlich ein Wii U-Spiel, das war ja kein rein für die Switch entwickeltes Spiel und da hätte ich jetzt mir schon gedacht, okay, da wäre ein großes, also dass sie den Stil an sich bearbeiten, ist geschenkt, das müssen sie, also es ist ja logisch, warum auch nicht, ja, wie gesagt, sieht auch gut aus, aber dass sie halt nicht noch ein paar mehr Verbesserungen irgendwie da integrieren konnten, hat mich überrascht vor allem, ich weiß nicht, wie es dir gegen Linder, ich muss sagen, ich hatte wieder, ich meine jeder, vielleicht der Breath of the Wild gespielt hat, meine Erinnerung, sich bitte an die Stelle, wo du das Master Schwert aus dem Steinsockel ziehen kannst, ich hatte auch jetzt wieder ab und zu ein paar so kleine Stotterer drinnen, ab und zu, ich hoffe nicht oft wirklich, ich glaube es waren zwei oder drei Malen, auch wirklich nur für so eine kleine Sekunde, wir haben aber auch jetzt ein Video gesehen, Micha, du hast es eben schon mal erwähnt, das Gameplay Video, da sieht man auch, wenn der Kämpfe schon wieder, je nach dem, was auf dem Bild schon abgeht, fängt es ein bisschen an zu stottern, das wird jetzt, ich glaube nicht, es wird kein Technik debagelt werden und Gott das wollen, wie gesagt, das wird im schlechtesten Fall so laufen wahrscheinlich wie Breath of the Wild, ja, aber für sechs Jahre Entwicklungszeit hätte ich mir schon erhofft, dass da ein bisschen,

[Transcript] GameStar Podcast / Zelda: Tears of the Kingdom gespielt: Das Sequel, das Breath of the Wild verdient?

das ein bisschen polierter zumindest ist dann, was so kleine, wie gesagt, Ruckler angeht. Diese Mini Ruckler, ich habe gedacht, es liegt an meinem Rechner, danke, dass du es auch sagst, ich habe an meiner, an meiner geistigen Gesundheit gezweifelt oder auch, weil ich dachte, okay, ruckelt das jetzt wirklich? Also das fand ich auch interessant, muss dazu sagen, ist natürlich noch nicht fertig zu dem Zeitpunkt, also da kann ja auch noch mal optimiert werden, bis dann Release ist. Was ich auffällig finde, also ich würde nicht mal sagen, dass es negativ ist, aber dieser Stil von den Switch-Seldars beinhaltet ja auch sehr reduzierte Landschaften und natürlich, weil man halt auch nicht unendlich viele Landschaftsdetails darstellen kann, also du kannst halt da kein Wald bauen wie in einem Kingdom-Camp oder so was, oder ein Far Cry oder so, das wäre halt einfach zu viel oder würde auch die Switch dann überfordern. Das hat Vorteile, weil du damit auch halt mehr und klarer kommunizieren kannst, also du siehst halt dann, okay, die Bäume, die halt da sind, kann ich ja tatsächlich benutzen oder hängen halt dann auch Äpfel dran, die kann ich dann essen oder aus denen kann ich irgendwie Stöcke rauspupeln oder um Himmels willen, sonst was, damit bauen jetzt auch noch mit diesem Ultra Hand Modus, also das macht halt das Spiel lesbarer und verständlicher einfach diese reduzierte Darstellung, aber ist jetzt einfach nur so sehr und das war so ein bisschen meine erste Reaktion, als ich so die Trailer gesehen hatte, die ersten, mir auch so, ja, aber so sehen Welten heute auch nicht mehr aus irgendwie, also das ist schon, man muss, glaube ich, schon so ein bisschen mit dem, so ich sage, mit dem Liebhaber-Auge dran gehen und nicht sagen, hey, ich erwarte hier ein Spiel auf technisch aller, aller modernstem Stand, sozusagen. Ja, ich glaube, du musst die Welt wirklich als Spielplatz begreifen und ich glaube, wenn das wirklich so vollgestopft wäre, dann wärst du sehr schnell reizüberflutet und weiß gar nicht mehr, welchen Baumstamm du nehmen willst, wenn du eine Auswahl aus tausendem Baumstamm hast, also wie du schon sagst, ich finde schon für das Gameplay-Konzept diesen reduzierten, minimalistischen Gestaltungsansatz finde ich schon recht passend, aber klar, wenn du einfach nur durchrennst und dir das als Kulisse anguckst, dann sieht es halt scheiße aus, aber wenn du anfängst, damit zu spielen, dann ist es okay. Ja, vor allem stellt euch mal vor, ihr müsstet in einem Wald, der aussieht und so dicht ist wie in Kingdom Come Deliverance, einen Krok suchen, viel Spaß. Also, da habe ich lieber meine fünf Bäume. Also, wir haben jetzt rausgehört, dass du die Koks sehr gerne magst, das nehme ich jetzt. Ja, total. Ja, wir müssen mal ein reines Krok-Interview mit Nintendo führen, einfach nur eine Stunde lang über die Koks reden. Da steckt bestimmt ganz viel noch lore dahinter und sowas. Ja, ich sehe, ihr seid interessiert. Ja, ich stelle mir gerade... Ich war gerade im Kopf überlegen, ob man vielleicht diesen Typen einladen könnte, der diese... Ich weiß gar nicht, ob es mit Motion Capturing gemacht wurde, aber der diese Rasseln schwingt, dieser große Krok, den hätt ich gerne in diesem Interview dabei, einfach nur für die Stimmung. Wir werden daran arbeiten, das möglich zu machen. Dann ist quasi GameStar Talk oder GameStar Podcast endgültig am Ziel, wenn wir den Rasseltypen aus Breath of the Wilder haben, dass er mit uns über die

[Transcript] GameStar Podcast / Zelda: Tears of the Kingdom gespielt: Das Sequel, das Breath of the Wild verdient?

Koks spricht. Das ist toll. Das finde ich einen sehr guten Plan. Das war es von unserem Talk über The Legend of Zelda, Tears of the Kingdom. Das doch tatsächlich, ja, wie ein Breath of the Wild 2.0 klingt. Also, als hätten sie einfach oder sie haben ja nicht... Sie haben es ja tatsächlich, also sehr nicht hypothetisch, sondern sie haben das Konzept genommen, was sie mit Breath of the Wild eingeführt haben, eine Open World, durch die du mit Neugier geleitet wirst und in der du auch von Neugier getrieben ganz viele Sachen ausprobieren kannst. Zumindest jetzt versucht auf eine neue Stufe zu heben. Wie lange es dann trägt am Ende, während wir sehen, ist es besonders, wenn man faul ist. Das war nicht ganz ein sehr, ein sehr schönes Stichwort. Aber, ah, ich hab jetzt schon Bock, das zu spielen. Und ich kann ganz frisch berichten von unserem lieben Kollegen Dimmy, der gerade Starboss Shadow Survivor getestet hat, dass Zelda Prinzip macht auch mehr Schule

momentan, weil auch in Shadow Survivor gibt es einen Planeten am Anfang, Kobo heißt der, der so eine Art Open World Spielweise ist. Die anderen Planeten sind ein bisschen linearer, aber auch da kannst du dich halt mehr austoben. Du hast Herausforderungs-Dungeons wie die Schreine in Breath of the Wild,

du hast so kleine Machtprüfungen, die dir kleine Belohnungen geben. Du kannst egal, welchen Weg du nimmst, auch da überall kleine Sachen finden, mal eine Truhe mit einer Belohnung, mal Währung für Neufrisuren, mal einen NPC, der dir eine kleine Geschichte noch zum Besten gibt oder kleine Story-Schnipsel halt irgendwie, die das Ganze noch mehr unterfüttern. Plus, BD1, dein kleiner Droide kann Glibber verschießen oder so Glibber verstreuen, den du an Machtfeuern entzünden kannst,

damit dann irgendwie, ja, du halt so ein Feuer irgendwie, irgendwo hinleiten kannst, dann auch in dem, das ist wie Benzin quasi, so eine Benzinspur liegen kannst mit BD1. Und das ist ja immerhin schon

ein bisschen, ein bisschen mehr Richtung Sandbox. Und ich finde das toll. Ich finde es toll, wenn noch mehr Spiele in diese Richtungen gehen würden, weil bei aller Faulheit, die auch mir sehr inne liegt, ich spiele halt einfach gern. Und wenn es mal eines gibt, mit dem man super spielen kann, dann mit einer Sandbox. Das war es von Tiers of the Kingdom. Ich sage, vielen Dank so hören und vielen Dank Linda. Schön, dass ihr da wart und vielen Dank für eure Eindrücke. Sehr viel Spaß gemacht.

Und natürlich auch vielen Dank an alle, die uns auch diesmal wieder zugehört oder auf GameStarTalk, auf YouTube zugeschaut haben, wo es das Ganze hier jetzt auch als Podcast gibt. Schaut gerne mal vorbei. Wenn euch gefällt, was ihr da seht, lasst ein Abo da und wir hören uns dann wieder oder sehen uns wieder beim nächsten Mal. Tschüss!