

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 bekommt die Konkurrenz, die es braucht - mit Maurice und Jessirocks

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.

Musik

Da sind wir wieder. Er steht noch, der Creator Co-Working-Space auf der Gamescom.

Aber wer weiß, wie lange noch, wenn wir erstmal loslegen hier mit unserem Rand über Diablo Maurice und Chessie Rox sind da.

Hallo.

Hallo, hallo.

Mensch, dass wir uns mal wiedersehen, ist ja so selten.

Man sieht sich so selten.

Ja, ich meine, wir hätten ja eigentlich gar nicht gedacht, dass wir schon wieder was über Diablo zu reden hätten.

Denn alle dachten wir ja eigentlich, auf dieser Gamescom würde es nichts über Diablo 4 zu reden geben.

Das ist wirklich merkwürdig.

Ja.

Weil Blizzard uns ja schon im Vorfeld eingeladen hat, auch Interviews zu führen mit den Entwicklern von Diablo, aber ohne was von Season 2 zu sagen.

Wieso?

Mir wurde sogar X verboten.

Es hieß, egal was du tust, stell keine Fragen zur Season 2 und ich dachte mir, dann habt ihr halt noch nichts ready.

Und dann kriege ich von ihm das Bild.

Von Maurice schickt mir so ein Bild auf Discord so,

Herr Chessie Diablo, Season 2 und ich dachte mir so, unterwegs verarscht er mich?

Ist das, macht ihr eine Fotomontage? Gibt's da irgendwie einen League?

Es ist netter Fake.

Wir wurden so alle getollt, also verschiedensten Ebenen.

Weil auch du hast ja diese Fragen vorher schon dem Mühe gegeben, einen Fragenkatalog vorher einschieken, wie man mal, völlig normal, man mal ist das so.

Und erst dann hinterher stellte sich raus, dass die Fragen sind jetzt alle hinfällig.

Weil Fragen, die du zwei Wochen vorher überlegt hast, ohne dass es um all das ging.

Ja und das waren ja, wir haben ja extra nebulös natürlich die Fragen

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 bekommt die Konkurrenz, die es braucht - mit Maurice und Jessirocks

eingeschliffen auf Season 2, ja ist ja klar.

Was können wir erwarten von einer neuen Season?

Oder was ist eure Philosophie hinter Saisoninhalten?

Ja und nee, aber klar, dann kündigen Sie es an und dann kannst du einfach sagen können, ja was kommt jetzt in Season 2?

Und das Geist ist auch, dass halt die versammelte Content-Crate erschafft von Diablo ist hier, es kann ja grad jemand was dazu machen.

Weil alle sind sehr...

Genau, Sie haben ja Ryker auch eingeflogen, also die haben...

Aber Ryker ist für Dings Last Epoch hier, das finde ich am geilsten.

Ryker ist am Last Epoch stand, während Blizzard die neue Diablo 4 season ankündigt.

Und du bist ja ja mehr so fast schon im Urlaubsmodus unterwegs, oder?

Ich habe hier ein paar Termine, ich dachte genau, ich schau mir das in Ruhe an,

wir hatten ja die DEFCOM mitgenommen, ganz gemütlich

und eigentlich hast du es ruiniert mit dem Bild und ich dachte mir so,

fuck jetzt ist Arbeit hier, die schuht extra so, was ist jetzt los?

Ja, ich habe dich dann eingeladen und dann hast du dann so gedacht,

ah nee, jetzt muss ich ja inhaltlich was vorbereiten.

Jetzt heißt das nicht mehr so.

Nee, das tun wir ja nicht, das macht's nicht gut.

Das ist nicht die gammeligsten Gäste.

Ich habe ja meine ganze Vorbereitung ist ja quasi hinfällig, mehr oder weniger, weil Sie Season 2 angekündigt haben.

Also ist ja jetzt für mich auch jetzt eine komplett, bin ich ein kaltes Wasser geworfen worden.

Aber das stört mich überhaupt nicht, weil ich kann trotzdem mit euch reden.

Du kannst uns erklären, was er dir gesagt hat.

Er hat mir gesagt, dass sie noch nicht sehr viel sagen über Season 2.

Aber immerhin, dieses gezielte Farmen von Unix und Uberunix,

wofür sie jetzt diese fünf neuen Endgamebosse auch einbauen,

die auch scheinbar dann auf den Eternal Realm eingebaut werden, noch mit,

also nicht nur in die Season selbst, sondern es ist auch endlich mal eine

Erweiterung, die für das ganze Spiel gilt.

Die bekommen tatsächlich so was wie Loot Tables.

Also, dass du wirklich gezielt sagen kannst, okay.

Der Boss könnte das droppen.

Genau, er droppts natürlich nicht sicher,

aber dass du zumindest so MMO Style irgendwie eine Ahnung davon hast,

da könnte ich das kriegen, was ja vielleicht die Leute ein bisschen

beglückt, die bisher 16.000 Stunden lang versucht haben.

Ja, es ist ja auch ein Schock.

Also ganz ehrlich, wenn du gewisse Unix nicht findest, du kannst es,

du spielst und spielst und spielst und du findest es nicht.

Also, das ist, finde ich gut, ist, glaube ich, eine gute Idee,

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 bekommt die Konkurrenz, die es braucht - mit Maurice und Jessirocks

das so mit einem Loot Table zu machen.

Und ging ja da näher drauf ein.

Nee, natürlich nicht.

So eine Frage wie Wahrscheinlichkeit, wie oft muss sich den Boss töten für das Unix?

Natürlich nicht. Nee, nee, nee, überhaupt alle Details sind aktuell noch nicht irgendwie nichts kommunizierbares von ihnen.

Aber ich habe es ja ein bisschen gefragt zu ihrer so Entwicklungsphilosophie, auch zu der Frage übrigens, wie wir letztes Mal besprochen hatten, dass ich das Gefühl habe, dass diese Seasons ja so Mini Beta sind, wo sie einfach Sachen ausprobieren, um Feedback zusammen zu gucken, wie funktionieren Sachen. Und da hat Rod Ferguson, mit dem ich gesprochen habe, also der Markenschef von Diablo, weil Blizzard hat gesagt, nee, also das kann man so nicht sagen.

Nee, wir denken uns hat irgendwie spaßige Sachen aus, wo wir denken, ist eine coole Ergänzung zum Spiel und mal wieder einen grundneuen Charakter anzufangen oder wieder ins Spiel vielleicht einzusteigen.

Aber für uns hat das kein Beta Charakter.

Okay. Ja, was ist ja die Seasons?

Selbst ist ja jetzt hier eben mit diesen Unix und den Loot Tables und mit diesen Vampiren und dem Blut, weil ich habe ja heute noch das Interview und habe so eine Frage, so ob das übernommen wird und der genügelte Mensch meint, er versteht die Frage nicht.

Was versteht er nicht?

Übernehmt ihr die Inhalte aus der Season in die Off-Season?

Ja oder nein? Ich verstehe.

Und das lege ich hier.

Also das geht dann eh, dann kriegt ihr den Strike wieder keinen BTR.

Also keinen Test-Server, obwohl es zwei Monate in der Zukunft ist.

Deswegen ist jetzt meine Frage, weil er kann das beantworten.

Meine Frage wird sein, warum gibt es keinen BTR?

Also keinen Test-Server.

Ja, das war, wir haben viel geredet.

Das ist im PTR sehr sinnvoll, glaube ich.

Wir haben auch viel geredet über Balancing.

Weil ich auch gesagt habe, Balancing ist doch, also ich meine, ich beneide sie nicht um den Job, einfach ein Action-Rollenspiel zu balancieren.

Insbesondere eins für Diablo 4, was ja so unterschiedliche Zielgruppen hat.

Mit irgendwie Maurice zum Beispiel, also Hardcore, Stream Gamer.

Nein, also eine Hardcore-Leute, die möglichst schnell zu Level 100

wollen, Casual-Leute, die einfach Spaß haben wollen, MMO-Leute, die

gemeinsam mit Freunden plus halt irgendwie Items, Klassen, Bills und so was.

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 bekommt die Konkurrenz, die es braucht - mit Maurice und Jessirocks

Ja, haben sie auch gesagt, ja, super schwierig.

Ja, aber Peter, er würde ja helfen, eventuell dann so was zumindest bei einer Season noch ein bisschen besser zu machen.

Ja, das ist also die Frage, irgendwie werde ich die BTR-Frage reinschummeln, weil das ist, es ist auch eben als Content-Treater.

Wir würden vielleicht gerne im Vorfeld mal ein Video dazu machen, wenn das live geht, unsere Erfahrung aus der Testphase, weil dann kann man schon sagen, war das und das so, wenn Maurice wusste oder wüsste oder wusste, dass der Dodenbeschwörer jetzt die beste Klasse ist, ich spiele ein Miniem-Bild.

Ich drücke eine Taste und er tötet alles.

Und der Maurice denkt sich so, ah, Dodenbeschwörer hat dich schon gespielt.

Ja, wirklich, Problem, Problem.

Und auch für Leute wie dich, die halt Guides machen wollen.

Die haben wir vielleicht ein Video machen möchten.

Super hilfreich, ja.

Aber ich glaube, das ist schon Absicht, weil ihre Seasons, sie kommunizieren ja keine aktuellen Spielerzahlen.

What Folgeson hat gesagt auf der Opening Night Live, wir haben 12 Millionen, 12 Millionen, 12 Millionen Spielerinnen und Spieler.

Aber wie viele davon überhaupt aktiv sind?

Also wie viele davon haben auch wieder aufgehört?

Wie viele haben gesagt, ne, reizt es mir nicht mehr?

Die Seasons sind für sie so ein Lockmittel, um einfach sagen zu können, hier ist eine frische Erfahrung, sagen sie auch so, bitte spielt noch mal.

Und jetzt pass auf, wenn es jetzt ein PTR gäbe, ein Vorberichterstattung von Leuten, die dann sagen, ist nicht gut, ist gar nicht so geil, verpufft ja dieser Effekt des Leute zurücklocken, ist vielleicht zum Teil, weil man sagt, okay, gibt es ja jetzt nicht so viel zu verpassen.

Genau, ja, das geht nicht da, ja.

Das ist dann natürlich schwierig, sag ich mal, aber also aus, ich glaube, es war damals auch bei Diablo 3 so, es gab am Anfang keine PTRs, aber irgendwie, wenn die Inhalte komplexer werden, sieht man es ehrlich, da braucht man die Community, weil irgendwie, man muss das ja mal testen.

Ja, Community Feedback war auch eine Frage,

sie so gefragt haben, also was ist denn auch tatsächlich eure, auch da wieder, wie geht ihr mit Community Feedback um, wenn es dann tatsächlich ins Spiel eingebaut wird und sich dann die andere Hälfte der Community wieder beschwert, dass es eingebaut wurde wie beim Level Scaling, was sie verändert haben.

Es wurde das Level Scaling angepasst, dass Monster im Level unter dir sind zwischen 76 und 81, weil sie das Feedback bekommen haben, dass sich Leute zu schwach fühlen, wenn die Monster halt mit ihnen leveln in dem Bereich und dann, wenn sie diese Level Scaling verändert haben,

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 bekommt die Konkurrenz, die es braucht - mit Maurice und Jessirocks

als die Monster schwächer sind als du, sagen natürlich Leute, ja, weil es doch Mist, jetzt bekomme ich ja viel weniger XP.

Also wie kann man jemals irgendwas richtig machen?

Ja, das geht ja nicht, das ist das.

Es war aber auch echt irgendwie dieses Feedback so gefühlt auf die dünnste Art und Weise aufgenommen, so zum Teil, das finde ich auch echt.

Also ich finde, dass ich nicht bei vieler der sehr harten Kritik an Diablo 4 aktuell mit, weil irgendwie hat sich die Internetstimmung so innerhalb gefühlt von einem Monat gedreht, so boah, voll cooles Diablo zu.

Dieses Spiel war immer scheiße, nichts daran ist gut.

Es zeigt nur, dass Blizzard weiterhin gar nichts kann.

Ich so, Leute, wir hatten alle eine ganze Menge Spaß damit.

Bis jetzt leider muss man wirklich sagen,

dass Blizzard echt sich ein paar echt komische Fehlritte geleistet hat.

Aber ich finde auch, es ist also auch wieder eine sehr komische Kommunikation.

Dieses, dieses, das niemand vorher wusste mit der Season und so.

Und plötzlich wird das gedroppt.

Wirkt so, als hätten Sie es mit dem Flieger mit hergebracht.

Hey, wir haben den USB Stick, da ist eine Präsentation stecken.

Hallo. Ich mein, ich kann auch nur anecdotisch drüber berichten,

weil ja keine Spielerzahlen rausgegeben werden von Blizzard.

Aber mein Bruder, ich weiß nicht, ob ihr ihn kennt.

Nein, mein Bruder ist ein Di-Hard Diablo Fan.

Der spielt nichts anderes außer Diablo und halt mal ein Zelda,

wenn Neues kommt auf der Switch.

Und selbst er hat aufgehört.

Ich habe neulich gefragt, hast du Fragen an die Diablo Entwickler, weil ich sie ja zusammengesammelt habe für die Gamescom.

Ich dachte mir, wenn sich jemand auskennt.

Ja, eh, dann eher, ja. Ja, dann eher und eher.

Aber und er meinte so, nur du eigentlich gerade gar nicht, weil ich habe aufgehört, ich habe das Gefühl, ich habe alles gesehen.

Und diesen Eins reizt die nicht mit den Herzen.

Es ist nicht so neu, nicht so anders, dass es irgendwie spannend wäre.

Gesundheit. Ja, da bin ich auch leer geschehen,

wenn ich so was mache.

Und wer weiß, wie vielen Leuten es noch so geht.

Und vielleicht ist ja diese Ankündigung von diesen zwei doch auch ein bisschen ein,

na ja, so, dass sie sehen, OK, vielleicht geht es wirklich ein bisschen zurück, nicht millionenfach,

dass plötzlich die Leute das, glaube ich, auch nicht,

dass da der große Exodus stattfindet,

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 bekommt die Konkurrenz, die es braucht - mit Maurice und Jessirocks

aber dass sie doch wieder das Gefühl haben, ein bisschen...
Also ich glaube schon, sie hatten das Gefühl,
sie müssten den Leuten jetzt Schritt für Schritt was liefern.
Deswegen ist gerade auch dann nach diesem Patch,
diesen Emergency-Campfire-Chat und so was.
Und gleichzeitig, aber in der blöden Situation sind,
dass sie halt wahrscheinlich noch so viel noch gar nicht sagen können,
weil das ja noch nicht fertig ist alles.
Trotzdem wissen wir ein paar Sachen schon.
Das ging auf der Opening Night ein bisschen unter,
dass sie ja dann auf Twitter und auch in seiner Pressemitteilung
ein paar Details schon verraten haben.
Und eins davon ist, dass der komplette Rufgrind wegfällt.
Was ja durchaus ein Kritikpunkt war, weil ab jetzt,
sobald du sie einmal hattest, mit einem Charakter,
egal ob es heißen oder Eternal, werden selbst die Paragonpunkte,
selbst die letzte Renown-Belohnung immer übernommen.
Aber das war auch zu erwarten.
Weil wenn man es ehrlich sehen, wenn das jedes heißen neu machen muss,
also die Leute, stell dir vor, du hättest zweimal diese ganzen Lile,
es hat ihre verahnen müssen, das ist ja der Absolut.
Also da sind die Leute fertig.
Ich glaube auch die Begründung dafür, also nagelt mich nicht darauf fest,
ich habe es nur damals mit einem Kollegen von uns besprochen,
mit einem André, die Begründung dafür, dass es bisher nicht so war,
war ein technische Gründe, wo ich mich so frage, technische,
also guck mal, ihr baut ein Live-Service-Game,
in dem man Sachen freischalten kann, für einen Account,
und die werden dann aber nicht für den ganzen Account übernommen,
sondern man muss einen Teil davon, ja die Alteere wurden ja übernommen,
aber einen Teil davon bisher neu freischalten in der Season.
Und dann sagt ihr, also das hat da keiner von Anfang an dran gedacht,
dass es vielleicht cool wäre, wenn man alles übernehmen könnte,
also die technischen Gründe, nie mich in da auch nicht.
Ich meine, vielleicht ja schon, wenn die Technik halt einfach wirklich zum Teil echt,
also zum Beispiel ist es ja auch wohl offensichtlich so,
dass jedes Inventar insamt Stash von jedem Spieler geladen wird, den du siehst.
Also vielleicht gibt es technische Gründe, es sind nur nicht unbedingt gute Gründe,
es ist einfach wirklich blöd gelaufen, ging nicht besser,
scheiße, Bobby hat gesagt, an dem Datum muss es raus, aber ja,
finde ich auch gut, dass sie das jetzt ändern und ansonsten,
sie haben noch ein paar andere kleine Details gesagt, die Endbosse eben,
z.B. weiß man noch nicht viel, und da war ich mir nicht sicher,

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 bekommt die Konkurrenz, die es braucht - mit Maurice und Jessirocks

ob das nicht eigentlich erst für später kommen sollte,
es wird irgendwas mit den Edelsteinen jetzt schon dieses Inventar geben.
Ich glaube, da waren mal diesen drei im Gespräch, oder?
Na, es war schon mit zwei, also sie haben gesagt,
sie schaffen es jetzt in der ersten nicht das Feedback,
dass die aus dem Inventar verschwinden, weil das sinnlos Platz wegnimmt,
dann in der zweiten.

Das ist ganz witzig, wir haben ja die Fragen,
ich habe die auch zwei Wochen früher eingereicht,
meine erste Frage war, wird es eine Suchfunktion für die Kiste geben,
so wie in Diablo 3, jetzt kam der gestern,
oder mit dem man ausbekam, wir fügen eine Suchfunktion in der Kiste zu.
Ich lese die Fragen und dann baut ihr das gleich ein.

Ja, das war aber super, Jesse, schick uns mal eine Featureliste,
da haben wir eigentlich einen rein, das ist ja super, direkt.
Wenn die nächste Frage wird dann noch sein, ob es so eine Rüstkammer gibt,
wie in Diablo 3, damit man aber was abspeichern kann und danke,
wenn das noch drin ist, dann kommen wir langsam dorthin.

Frag sie mal nach einem fetten Story-Addon,
The Lord of Destruction, das wäre mein Wunsch, so ein bisschen.

Ja, so, ich habe nur noch das, was wird die nächste neue Klasse,
und wann kommt das Addon, was kostet das?

Ja, genau, zu beiden, ich habe sie nach beiden gefragt,
also nicht nach dem Preis, sondern nach dem Addon,
da war er so, ja, schau mal mal, was die Zukunft bringt.

Ja, wir haben, wir wollten natürlich eine abgeschlossene Story erzählen
in Diablo 4, no spoilers, aber nein, sie ist nicht abgeschlossen,
die Story, sondern es ist eher Kapitel 1, so was du erlebst.

Also da kommt garantiert noch was, und die, jetzt habe ich einen Faden verloren.
Was haben wir gerade, Story-Addon und...

Eine Klasse.

Die Klasse, genau, das war ein bisschen, ich meinte dann,
Bob Schurkissen, welche Klasse hättest du denn gerne?

Ah, das hat die Frage so umgestellt.

Ja, ja, aber er meinte dann so, ja, also ich habe da schon Sachen im Kopf,
aber ich weiß ja auch, woran das Team gerade arbeitet,
und ich weiß, woran das Team gerade arbeitet,
heißt die Arbeit der neuen Klasse.

Oh, der Journalist hier am Start.

Das ist, jetzt kann meine Karriere beenden.

Jetzt hast du alles.

Ja, ich muss sagen, er sagt ja auch pass auf, dann ein zweiter,
es waren so zwei Krümel drin, wo ich mir dachte, nice.

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 bekommt die Konkurrenz, die es braucht - mit Maurice und Jessirocks

Sein zweites Ding, sein zweites Ding war, wo ich gesprochen habe, über Level Cap. Weil Leute, die aus Diablo 3 kommen, die ja eher gewohnt sind, halt ungecapped zu Leveln im Parabonsystem, hat ja keine Maximalstufe.

Außer jetzt in der neuen Season, in diesen 29 wird ja eine eingebaut, einfach für die Ranglisten.

Ob diese Leute nicht in Diablo 4 irgendwie bekümmert sind, weil sie mit 100 decapped sind.

Und er meinte, na ja, es gibt halt diese Begrenzung auf 100 right now.

Also jetzt für den Moment, das sind die einzigen Stellen aus diesem Interview, das wir irgendwie aufgenommen haben.

Aber ja, das ist spannend.

Okay, super, ja, klingt auf jeden Fall gut.

Also schauen wir mal, aber die hätten gleich mehr mitbringen können, wenn sie uns eh schon da haben.

Maurice hat die neue Klasse gern angespielt und sie dann gespoilert.

Ja, wie ich damals den Totenbeschwörer für Diablo 3 liege.

Ja, aber was willst du denn überhaupt noch?

Es gibt ja den Totenbeschwörer, was kann ich hier denn noch?

Ich brauche eigentlich nichts mehr.

Ich brauche eigentlich nichts mehr, tatsächlich.

Ich frage mal die Community, was wollt ihr, dann bring ich das mal.

Egal, was ihr arbeitet, schreibt einfach rein, welcher Klasse ihr wollt.

Mein Vorschlag war der Barde aus Diablo Hellfire,

der damals, das Diablo Hellfire war das Add-on für Diablo 1,

was nicht Blizzard selber gemacht hat, sondern irgendwie Sierra oder so.

Also irgendjemand weiß nicht welches Team.

Und da wollten sie ursprünglich zwei neue Klassen einbauen.

Das eine war der Barde und das zweite ein Barde.

Und die hat jemand rausgedatet,

hat meinen dann, die wurden nieder veröffentlicht.

Aber ich hab gesagt, hier der Barde.

Der Barde wird's.

Eine Fee fand ich als neue Klasse, find ich würde ich schon wieder feiern.

Ja, das ist der Fee geschrieben.

Das...

Ja, also ich tatsächlich musste sich sagen,

man müsste ihn ein bisschen anders machen, ein bisschen weniger animehaft.

Aber ich fand tatsächlich diesen Blutritter aus Diablo Immortal gar nicht so verkehrt.

Weil ich glaube, es ist auf jeden Fall klar,

es muss noch irgendeine Form von Ritter-Charakter kommen.

Aber sie haben ja schon gesagt, es wird nicht der Paladin oder Kreuzer.

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 bekommt die Konkurrenz, die es braucht - mit Maurice und Jessirocks

Das wird eine neue Klasse.

Und da dachte ich, da fände ich so einen dunklen Ritter, ganz cool.

Der sollte nicht ganz so sehr einfach wie ein Castlevania-Charakter aussehen.

Stimmt.

Und...

Ansonsten hab ich hier natürlich sehr viel Paladin,

wird sich natürlich gewünscht, logisch.

Aber sehr viele haben auch so Vampir oder sowas geschrieben.

Und ich hab das, ich hab kurz gedacht, als dieser Trailer,

weil ich dachte mir, okay, es blizzardt so hart im Damage-Control-Modus,

dass wir uns jetzt doch eine überraschende neue Klasse geben.

Als dieser Trailer nämlich sehr kam, du musst einen mysteriösen, neuen, verbündeten.

Und dann siehst du, wie so Vampire getötet werden.

Und dann hast du doch erst mal nur die Klassen, was wir von sehen.

Ja, aber da dachte ich, ist es jetzt die Kapitulation,

einfach zu sagen, wir bringen den Blutknight aus Diablo Immortal jetzt.

Oh, das ist so geil.

Sie haben ja nochmal betont, der Blutwitter war eine gute Erfahrung für Diablo Immortal, ohne jetzt das weiter zu begründen.

Aber wahrscheinlich sind auch da die Leute wieder zu Immortal zurückgekommen, einfach um zu gucken, wie er sich spielt.

Ja, es gab jetzt so eine Statistik, die war ja gigantisch

mit einer halben Million erstellter Charaktere und 600.000 haben geswitched.

Weil das ist ein Immortal-Feature, du kannst deinen fertigen Charakter

dann mehrmals einfach rüberwechseln,

musst den ganzen Level-Partnern entmachen, sondern du ziehst einfach...

Weil es soll ja Leute geben, die nicht 100 Stunden eine Woche spielen

und dann ist das sehr praktisch.

Ja, was für ist das denn?

Ja, keine Ahnung, angeblich.

Ich spiele denn Diablo weniger als 100 Stunden die Woche.

Das ist schwierig, ja.

Mein Bruder inzwischen.

Dein Bruder wahrscheinlich.

Ja, genau, ja.

Casual, mein Casual-Bruder.

Ja, wir haben hier den Baumarkt-Mitarbeiter noch,

den Erzengel, ein Halbdämon.

Irgendwas Dämonisches wird es bestimmt, der Blutmönch.

Ich hätte eigentlich gedacht, das wird eine Holik-Klasse,

also Kreuzritter der Paladin, ich würde darauf wetten, glaube ich.

Aber Sie haben doch gesagt, dass es was Neues wird, was es noch nicht gab.

Haben Sie auch angedeutet heute?

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 bekommt die Konkurrenz, die es braucht - mit Maurice und Jessirocks

Ja, was der ja angedeutet.

Aber kann natürlich immer sein, nach dem Paladin und dem Kreuzritter, ist es nun der Inquisitor, so wie auch der Kreuzritter, eine gänzlich neue Klassebahn, die nichts mit dem Paladin gemeint hat.

Ja, ich meine, was auf jeden Fall, was auch Leute schreiben, es muss eine Schildklasse sein, glaube ich, weil es ist so absurd, dass Schilde aktuell nur der Totenbeschwörer kann sie auch benutzen. Der Totenbeschwörer ist ja keine Schildklasse in irgendeiner Definition. Das ist nur alibi-mäßig noch drin, weil der früher den Knochenschild hatte und das irgendwie cool bei ihm ist.

Aber ich denke, es wird irgendeine Form von Schildklasse sein müssen.

Ich finde Schildklassen meistens langweilig, weil die dann immer eher so ein bisschen behäbig sind oder irgendwie dummlich.

Also ich finde Schildwurf, das ist halt immer so, ja, Captain America ist auch der lahmste Avenger.

Oh, jetzt kommst du, jetzt hauptsamen Türen drauf.

Was ist jetzt los?

Ja, genau, jetzt kommt der Rand, von dem ich vorhin gesprochen habe, bei Captain America dann.

Ja, nee, und deswegen, aber es wird ja immer in diese neuen Fähigkeiten geben.

Das haben sie noch gar nichts gesagt.

Also sie sagen nicht, worin sie bestehen, also was sie sind.

Ich habe gefragt, ob diese Fähigkeiten gleichzeitig eine Veränderung des Skillsystems mit sich bringen oder auch die Vorboten sind für Veränderungen einem Skillsystem.

Da hieß es gleich, oh, was fragst du denn hier für Sachen über so was reden wir nicht. Aber ich glaube, es war eher die Richtung.

Ja, wieder auf der Blacklist.

Ja, jetzt reden sie wieder drei Jahre lang nicht mit mir.

Aber ich glaube, es ging Richtung Nein.

Also es heißt nicht, dass die über das Skillsystem erweitern, du wirst natürlich irgendeine Art haben, sie zu lernen, vielleicht auch wieder über Items, vielleicht über Neue.

Jetzt könnte ja sowas wie ein Kanaiswürfel werden, dass du dann einfach für deine Klasse speziell ein paar Sachen auswählen kannst.

Das sind halt drei Felder, was aktiver ist, was defensiver ist, ein bisschen mit Sehigkeit und dann hast du eine Walo oder einen kleinen Skillbaum.

Also sowas, man muss ja sagen, Blizzard erfindet ja nicht alles neu.

Dann kommt halt was von Immortal Rüber oder vielleicht von World of Warcraft so jetzt mit diesem Flugstuhl oder so.

Also ich denke mal, dass es da durchaus, dass es sich an sowas bedienen werden, weil es schon in irgendeiner Art und Weise da ist und das dann spannend wird.

Ja, weil ich den Butcher gerade sehe.

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 bekommt die Konkurrenz, die es braucht - mit Maurice und Jessirocks

Danach habe ich auch gefragt, ob wir mehr solche Sachen...

Das wäre cool.

Ja, oder?

Jeder wünscht sich mehr Überraschungen, mehr so Special Events, mehr irgendwie Bosse, die hinterm Busch vorspringen und irgendwas machen.

Maurice, bitte, möglichst nicht am Mikrofon vorbeireden.

Ah, das ist eine Nachricht aus der Regie.

Ja.

Ja, Maurice, redet zu viel am Mikrofon vorbei.

Wow.

Ja.

Da gibt es sich Mühe, finde ich.

Hallo.

So.

Ja, das ist, wenn Captain America das sehen würde, wäre es so jetzt schon...

Aber ich habe ja dann gleichzeitig das Mikro, das ich nicht bewegen darf, weil das sonst explodiert.

Ja, das mittlere Mikrofon ist hier leicht verflut.

Pass auf, ich gebe es hier nochmal ein bisschen...

Jawohl.

Ich gebe es hier nochmal ein bisschen näher ran.

Ah, das sieht gut aus.

Das ist live.

Ich muss mich ein bisschen entschuldigen, weil ich gerade jemanden schreibe, bringt doch Maurice bei meinem Kaffee.

Ich bin mega müde und ich weiß, ich weiß warum, aber eigentlich dachte ich, ich habe noch voll die Messerenergie, ich power das heute durch und sehr wenig geschlafen.

Und jetzt trifft es mich gerade.

Deswegen müsst ihr die Energie liefern.

Und ich bin mehr so der zynische Abwäger des...

Ja, was ja sonst überhaupt nicht deine Rolle ist, ne?

Ja, nicht deine Rolle ist, ja.

Ja, genau eben, ja.

Man muss ja auch mal in neue Rollen schlüpfen.

Ich glaube, also du hattest das Interview jetzt mit Rod Ferguson?

Ja, Rod Ferguson und Chris Wilson.

Nicht der Chris Wilson vom Wechsel.

Das wäre genau meine nächste Frage gewesen.

Ja, das ist so lustig, dass es da bei Diablo eben an gibt.

Ich glaube, der Wurzel nun eingestellt wegen den Namen, damit es da Verwirrung gibt.

Chris Wilson liebt Diablo 4.

Chris Wilson, Diablo 4, sie sind zwei richtig geil.

Ja, genau, also voll das gute Marketing.

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 bekommt die Konkurrenz, die es braucht - mit Maurice und Jessirocks

Das fand ich so gut.

Es ist sowieso alles ein bisschen absurd.

Wir hatten ja gerade schon, dass jetzt die größten Diablo Content Creators sind jetzt bei Last Epoch am Stand auf der Gelbstum.

Ja, was ist das denn?

Ich bin ehrlich gesagt, ich weiß es nicht.

Haben die irgendwie ein Tencent Investment oder sowas?

Weil Last Epoch...

Ja, haben sie.

Haben sie das hin damit einstiegen?

Weil Last Epoch, der ehemalige kleine Indie-Community-Darling,

der aus einem Reddit-Post entstand oder sowas,

jetzt auf einmal sich Slots auf der Opening Night live leisten kann.

Und Content Creator aus der ganzen Welt einfliegt.

Und Riker auf die Messe fliegt.

Die Sache ist, das spielt es auch wirklich gut.

Also, ich würde den das total gönnen.

Aber es ist sehr amüsan zu sehen irgendwie,

während Blizzard selbst irgendwie so ganz so,

ja, wir haben es nie mehr gesagt, aber season two.

Ja, was, ich habe noch einen...

Lass uns mal gleich ganz kurz über Last Epoch reden,

weil ich glaube, viele kennen das noch gar nicht,

weil es ja bisher auch so ein Ende war.

Ich will euch nur noch einen Fakt droppen über Diablo 4, season 3.

Da kommt nämlich die Rangliste.

Ah.

Und pass auf, die Begründung dafür ist,

dass sie erst mal die Balance der Builds richtig hinkriegen wollten.

Oder wollen.

Wo ich mir so dachte, okay, pass auf, wenn jetzt im Oktober season 2 kommt,

dann läuft die drei Monate bis Ende des Jahres.

Also, das heißt, so ungefähr im Januar

müsste ja dann season 3 kommen, jetzt Pimal Daumen.

Und bis dahin wollen die eine Bildbalance,

die eine loopenreine Rangliste erlaubt haben.

Also, wo du dann wirklich sagen kannst, okay, nur es geht ja gar nicht.

Ja, Dream Big ist das amerikanische Motto.

Mach schon mal das bitte heraus, weil ich habe heute noch das Interview.

Vielleicht werde ich eingeladen, fahr ohne mich.

Ich werde, glaube ich, noch rausgehen.

Können wir das aus dem Livestream schneiden?

Ja, das wird ja aus dem Livestream schneiden.

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 bekommt die Konkurrenz, die es braucht - mit Maurice und Jessirocks

Wir werden um 18.45 Uhr abgeholt, aber Movies fährt und winkt nur aus dem Bus und mich lassen sie zurück.

So, wir haben den Stream gesehen, bleibt da.

Ja, ja.

Ja, aber ich halte das für absolut unrealistisch.

Also, das Balancing, das ist so kompliziert, das dauert Jahre.

Und ich glaube nicht, dass da einfach wirklich sagen kannst, es wird halt was, irgendwas werden.

Und es gibt auch immer eine Meter.

Also, du kannst auch sonst was drehen.

Wegen Leuten wie dem.

Wegen Leuten wie dir, genau.

Die das mit Guides kaputt machen, die das Spiel zerstören.

Ich kann auch, wenn ihr meine Videos so klickt, dann brauche ich keine Meter machen.

Klickt dieses Video aus, mache ich acht Minuten mit einer Werbung dazwischen.

Und gut, dann brauche ich keine Meter, YouTube durchgespielt.

Das beste Video, was wir jemals gesehen haben, keiner redet.

Man sieht nix, einfach nur, einfach nur Paint.

Das ist gut.

Ein Traum, das ist Epoch.

Du hast auch schon viel gespielt, oder?

Ich habe das viel gespielt, dass ich muss ehrlich sagen,

Last Epoch ist das einzige Video,

wo mich die Community zuerst gehasst hat,

das ist das schlechteste Video, was ich jemals im Internet verbreitet habe.

Weil ich gesagt habe, der Spiel ist absolut scheiße.

Und das war damals mit der alten Grafik,

also es war vor zweieinhalb Jahren oder so,

und du dachtest dir nur, das ist jetzt nicht ihr Ernst.

Und ich habe in den Optionen gesucht,

so irgendwo muss ich doch da zumindest mal auf acht Bitt stellen können.

Was soll denn das alles?

Und zwei Jahre liegen gelassen, vor einem Jahr wieder eingestiegen.

Ich weiß, ein ganz anderes Spiel.

Also man muss sagen, Grafik macht auch ein bisschen was aus.

Es hat auch vieles noch nicht so funktioniert.

Und dann hat es mich hundert Stunden einfach mal reingesaugt,

weil es macht, es ist einfach ein einfacheres BOE,

aber ein schwierigeres Diablo mit einem richtig guten Crafting-System.

Und das für 40 Euro, also kann man nicht sagen, ist mega.

Was macht das beim Crafting so gut?

Die Übersicht mit doch ein bisschen einem Random Gambling Faktor,

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 bekommt die Konkurrenz, die es braucht - mit Maurice und Jessirocks

weil du so weißt, jetzt habe ich es nicht erwischt, jetzt habe ich es nicht erwischt.
Und weil du es an den Ressourcen siehst,
wenn ich jetzt einen neuen Gegenstand finde, dann hat der ja so eine Forgepower.
Dann weiß ich schon, OK, nehme ich den oder probiere ich es erst oder probiere ich es nicht.
Und wenn dann, dann macht es es halt auch gut, den Loot wirklich mal anzuschauen
und sich zu überlegen, hey Moment, das schaut jetzt noch nichts aus.
Aber ich könnte daraus das und das entstehen lassen.
Und das macht es dann einfach super spannend.
Und dann ist das in Tier- und Tierstoffen unterteilt, ähnlich wie im PoE.
Das heißt, es ist nicht alles komplett random.
Sag mal, OK, ich habe jetzt genau, ich habe komischerweise einen Wirbelwindbarwar gespielt.
Das wird jetzt jeden überraschen.
Ja, ich dachte, du bist eher der Necromancer.
Ja, nee, da gibt es wen anders, der Platz ist vergeben.
Und dann dachte ich mir so, ja, dann wirbel ich da rein und dann kann ich wirklich das und das
machen.
Und das war dann echt mega spannend.
Die beste Waffe gekraftet, eben mit diesem Forgepotenzial und so.
Und ist wirklich, glaube ich, auf einem guten Ast.
Ich hatte eben die Befürchtung, dass es untergeht, weil sie kein Werbebudget haben,
um das irgendwie rauszuholen.
Aber wie Moriss hat, der glaubt...
Scheint hat sich das geändert, ja.
Scheint mit Tencent im Hintergrund und der Black Visa sieht das jetzt anders aus.
Und ich würde den Spiel auch wirklich einen Erfolg gönnen.
Die Frage ist, kann es sich auf dem Markt zwischen Diablo 4, Pass auf XL2, kriegst du da noch eine
Zielgruppe?
Weil die, die es einfacher wollen, sind bei Diablo.
Die, die es hart wollen, schwieriger sind bei PoE.
Also gibt es da eine Schnittmenge?
Ich kann dir sagen, Bruder, sie kriegst du zumindest auf Steam.
Weil Diablo 4, sagen sie noch nix dazu, ob es auf Steam kommt.
Jetzt Overwatch 2 ist ja auf Steam, aber noch heißt es nie, Diablo 4, dass du es da gibt.
Ja, vor allem wird Overwatch 2 jetzt vielleicht nicht als super Success Case,
also nicht zumindest was Wertungen angeht, Community Wertungen auf Steam.
Genau so, und Pass auf XL hat seinen Launcher, ist zwar auch auf Steam, aber ist ja auch dann
wieder...
Ja gut, keine Ahnung, dass bei Last Epoch ähnlich ist.
Aber ja, das ist halt eine riesen Community, in der du gut erstmal abschöpfen kannst auch.
Ich glaube halt vor allem, die Frage ist, ich weiß gerade, wann wir das schon wissen, wann Last
Epoch 1.0 kommen soll.
Ich glaube, Zielgruppe ist immer eine Frage des Timings, wenn sie es schaffen,
bevor Release von PoE 2, und bevor Diablo 4 seinen, wie ich finde, sicher kommenden Reaper of

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 bekommt die Konkurrenz, die es braucht - mit Maurice und Jessirocks

Souls Moment hat.

Erklären wir ganz kurz den Reaper of Souls Moment, damit da die Leute ein bisschen abgeholt werden, weil da bin ich bei dir.

Dass du wirklich sagst, also mal ganz kurz, dieser Moment, wir haben jetzt öfter darüber gesprochen,

Diablo 3 war am Anfang hart, man konnte viel farmen, und das ist dann wirklich die Community des Aktionshaus abgeschalten, und dann ist die fast ausgestorben.

Und Reaper of Souls hat praktisch das Spiel zurückgeholt.

Sie haben das Paragonssystem, Smart Load und alles Mögliche implementiert, und wir zwei glauben aktuell, dass auch Diablo 4 so einen Moment haben wird.

Weil jetzt ist es so, wir hatten das auch im vorherigen Podcast mal eben mit Level 70 es aus, okay, es ist Level 75,

aber im Endeffekt wiederholt sich das Ganze auch in der Season, dann hast du zwar jetzt aktuell die Herzen, das macht dann ein paar Bills möglich,

aber du spielst das gleich, und ich glaube auch, dass es in Season 2 nicht viel anders wird,

und irgendwie muss Blizzard da mal wesentlich stärker eingreifen, und das ist all dieser Reaper of Souls movient,

während wir so mit dem ersten Add-on, dass sie dann wirklich sehen, okay, wir haben jetzt die Möglichkeit,

wir ändern unser Load-System, weil mit diesem Unique, wir brauchen Load-Table, wir müssen den Leuten sagen, wo findet ihr was,

weil das machen die sonst nicht mit, wir werden das Paragonssystem aufmachen oder zumindestens auf tausender Weitern,

damit man das eben nicht in 30, 40 Stunden durchspielt, weil man muss immer dazusagen, diese Spiele werden ja immer schneller.

Und also jetzt in der letzten Season, ich weiß nicht, wann die ersten, ich glaube nach vier Tagen war der erste 100 oder 3 Tage,

also es wird ja immer schneller und schneller, und deswegen glaube ich, dass das Diablo 4 wird diesen Moment sicherlich haben.

Ja, ich nenne den Final Fantasy 14 im Moment, das ist ja auch bei Service Games auch,

sondern dass du irgendwo bist und merkst, okay, wir müssen das ganze Ding mal auf links krepeln, glaube ich auch,

glaube ich auch, würde ich mich anschließen.

Das wird irgendwann kommen müssen und ja, also Season 3 wird es nicht, es fühlt sich halt so an, es würden Sie jetzt wirklich so sagen,

ja, wir geben uns nochmal ein Ja, um jetzt hier die ganzen Baustellen zu schließen,

so wie du gesagt hast, es fühlt sich ein bisschen wie eine Testphase an, wenn es Season gut läuft, dann übernehmen wir das ins Kern,

jetzt bringen wir so ein paar von diesen Quality Features rein, eben jetzt mit der Suchfunktion, vielleicht läuft auch irgendwann ein Pet mit und sammelt ein bisschen Gold für uns ein und dann, glaube ich, wird das Ding mal umgedreht.

Ja, Pet zum Kaufen natürlich, das Gold einsammelt.

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 bekommt die Konkurrenz, die es braucht - mit Maurice und Jessirocks

Ja, natürlich, ja, das ist nice in Battlepass.

Ich habe ja jetzt tatsächlich ab und an, gucke ich den Shop rein und so und denke manchmal sind da wirklich sogar Sachen drin,

wo ich denke, wo der 5.5er oder sogar ein Xener vielleicht, weißt du, aber ach, für dieses coole Nightmare Horse,

ach, 20 Volt hier, okay, ihr wollt einen Drittel vor, ihr wollt quasi einen Akt Baldur's Gate, kann man ja sagen, wollt ihr für dieses Pferd.

Das ist eine coole Rechnung, wir rechnen jetzt alles in Akten Baldur's Gate.

Ja wirklich, das ist doch schön, ja und es ist ja auch ein bisschen absurd, dass wir das können.

Ja, das, ja Gold Baldur's Gate, es ist wundervoll, ich habe, ich bin Larry an Leuten hier über den Weg gelaufen,

habe sie begeistert, ihnen applaudiert, die haben keinen Stand hier, aber irgendwie ganz viele Talks sich hier für das Schweifen Richtung Baldur's Gate ab,

ich habe vorhin Bepid gesprochen, wir waren auch irgendwann bei Baldur's Gate, weil das heißt...

Ich glaube, am Baldur's Gate kommt es davon nicht vorbei.

Aktuell nicht, nee, ja.

Das ist auch gut so.

Ja, ich kann an der Stelle nochmal, damit Sie wieder zum Thema pass, erzählen, dass wir damals Baldur's Gate gekauft haben,

mein Bruder und ich, weil wir dachten, es ist ein Spiel ein bisschen wie Diablo, weil Diablo war da und hat das Action-Rollenspiel quasi gebracht

und dann dachten wir ja, das ist die Perspektive ist ja ähnlich, ist ja dann vielleicht ein bisschen, ist natürlich komplett anders.

In Beiden ist Baal der letzte Entgegen, ich weiß noch, dass damals sogar die Game-Star da schamlos irgendwie ein Duell draus gemacht hat,

aus diesen beiden Addons, was natürlich einerseits total naheliegend ist und andererseits schon eigentlich kompletter schwach sind,

aber es hat funktioniert und bei mir war es damals auch so, dass Baldur's Gate mir erst mal eine völlig andere Welt des Rollenspiels aufgezeigt,

weil ich davor auch reiner Diablo-Spieler war und dann war es so, dass der Sohn, einer Freundin meiner Mutter,

der hat Neverwinter Nights bekommen und das war ja dann 3D und viel cooler und hat also für einen alten Baldur's Gate CD keine Verwendung mehr gehabt.

Und dann hat sie halt irgendwie gedacht, aber der Sohn von der Claudia, der ist ja auch irgendwie am Computer spielen.

So, vielleicht mag der ja dieses Baldur's Gate-Dings und dann waren die Sommerferien halt weg für den 10-jährigen Maurice.

Ja, zu Recht.

Zu Recht.

Path of Exile ist immer ein Thema. Path of Exile 2. Ist ja hier auch spielbar auf der Gamescom?

Es gibt doch einen Stand, habe ich gesehen.

Ja, es gibt einen Stand.

Es gibt einen Stand, die Warteschlange ist unendlich, aber es sieht nach dem aus, was man, glaube

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 bekommt die Konkurrenz, die es braucht - mit Maurice und Jessirocks

ich, was sie präsentiert hat bei der Exilecon, wird genau das sein. Ich bin gespannt, ich habe morgen den Spot. Hat nicht ein gewisser privilegierter Content-Treater einen etwas umfangreicheren Zugang zum Spiel bekommen?

Ich habe gehört, dass soll es jemanden geben, der hat einen unbegrenzten Zeit-Slot um mal ein bisschen reinzuschauen.

Das ist ein unsympathischer Privileg.

Nee, das ist echt eklav.

Das ist wirklich, das ist dieses Streamer-Privileg.

Weißt du, es gibt ja zwei unterschiedliche Arten von Streamern und YouTubern und so was. Es gibt auch die, die so spät dran denken, dass sie ja bitte jetzt auch noch ihre eigene Slots machen müssen und nicht alles über GameStar läuft, dass dann kein Path of Exile-Slot mehr frei ist. Die gibt es auch. Dessen halt richtig...

Ich dachte mir, wir ziehen morgen beide ein schwarzes T-Shirt an und dann gehe ich schnell aus WC und dann sitzt du da und sagt, ah, ich muss leider noch mal neu starten.

Also, ich muss nur noch meinen Österreichischen abziehen bis dahin.

Ja, genau, so ein bisschen so.

Need to restart.

Ist das was für dich überhaupt Path of Exile?

Ja, ich habe ja...

Man muss ein bisschen mitreden.

Ich habe ja wohl hier Path of Exile Streetcredit, wie kaum jemand sonst.

Ich habe das ja damals bei der GameStar als Thema angebracht.

Nein, das war ich.

Das stimmt nicht.

Du hast letztlich gesagt, du hast...

Nee, nee, nee, nee.

Das stimmt nicht.

Erzähl mir die Geschichte, wie sie sich für dich zugetragen haben sollen.

Was hast du denn an Content zu Path of Exile gemacht, die ganzen Videos und so, alles war ja alles ich?

Nein, ich habe das damals...

Also gut, vielleicht...

Aber ich habe damals dieses Spiel irgendwo gefunden, auch direkt nach der Ankündigung, als die Beta losging.

Ja, ich auch.

Ich habe raus für unsere DVD damals, fürs GameStar-Heft, Topspiel-Videos gemacht.

Also fünf Videos oder sowas.

Ich habe Topspiel-Videos gemacht.

Das kann ja wohl jetzt nicht sein.

Vielleicht war es zweimal.

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 bekommt die Konkurrenz, die es braucht - mit Maurice und Jessirocks

Also vielleicht haben wir beide Topspiel-Videos gemacht.

Aber wer war zuerst?

Ja, das ist eine gute Frage.

Aber weil die Sache ist...

Okay, pass auf.

Ich erinnere mich, als wäre es gestern, dass ich Chris Wilson angeschrieben habe, irgendwie per, keine Ahnung, E-Mail-Adresse, die irgendwo stand, um einen Key zu kriegen für die Beta.

Man wusste ja damals noch gar nichts, wer das ist, was Path of Exile ist.

Es ist vielleicht unangenehm für mich.

Ich weiß nicht, was hier für ein interner Schlagabtausch stattfindet.

Es ist immer sehr wichtig, es ist wirklich wichtig, wer Path of Exile quasi zudem gemacht hat, was es heute ist.

Wir fragen Chris Wilson.

Kannst du dich vor zehn Jahren an die E-Mail erinnern?

Ja, stimmt.

Wer von GameStar...

Schau doch mal in deinen E-Mails.

Hast du es noch im Outlook oder so?

Ja, genau. Als dich das Deutsche Magazin angeschrieben hatte, wer war es?

Schau jetzt bitte nach.

Schick mir bitte ins screenshot, ich leite dem weiter.

Dann klären wir das hinter Halle Acht.

Ja, klären wir das hinter Halle Acht.

Ich habe damals Path of Exile sehr viel gecouvert, als es noch zwei Akte nur hatte.

Dann haben wir einen Test gemacht.

Dann noch mal einen weiteren Test, als der Akt 3.

Der Akt 3 kam ja in mehreren Abschnitten immer raus.

Das war ja ewig danach.

Ich hätte davor auch schon.

Das war die Zeit, wo ich Path of Exile wirklich viel gecouvert habe.

Irgendwann, das gebe ich zu,

ist es mir über den Kopf gewachsen, das Spiel.

Jetzt haben wir zehn Akte.

Du brauchst im Grunde drei externe Website.

Die Path of Exile-Fans finden mir das wieder aus.

Ich mag das Spiel sehr gerne, ich habe es immer gemocht.

Ich muss nur einfach sagen...

Wie sagt das so?

Ich habe einfach...

Ich kriege es nicht so unter, wie ich finde,

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 bekommt die Konkurrenz, die es braucht - mit Maurice und Jessirocks

dass man das spielen sollte.
Ich finde dann tatsächlich genau, was Jesse sagt.
Das Spiel ist so in der Mitte,
was Komplexität, Tiefgang und so angeht.
Grimdorn habe ich anfangs gar nicht so gemocht,
weil sie keinen Totenbeschwörer hatten.
Das erinnere ich mich tatsächlich,
wie du meintest, du magst Grimdorn nicht.
Weil da hat die Community auch einen Aufruhr losgetreten.
Zu Recht tatsächlich.
Inzwischen hat meine Community mich oft genug getreten,
dass ich noch mal im Stream gespielt habe.
Ich habe die Charaktere hochgelevelt.
Ich glaube, das habe ich im Unrecht getan.
Das ist doch ganz gut.
Aber es hatte nie ganz geschafft,
sich auf demselben Level von Beliebtheit zu platzieren.
Ich glaube auch deswegen,
weil es ihnen dann doch so ein bisschen
an Kampfgefühl fehlt.
Das war immer Diablo 3, war da super.
Path of Exile hat sehr aufgeholt.
Grimdorn hat sehr viele coole Charakterbaummöglichkeiten.
Aber die reine Action, das reine Spektakel,
da waren sie nie ganz so auf dem Level.
Treffer, Feedback und Metzelspaß,
habe ich von Maurice geklaut mit zwei Wörtern.
Das definiert alles.
Das ist mein YouTube-Kanal.
Der ist gut.
Treffer, Feedback und Metzelspaß.
Das könnte auch eine Metalband sein.
Unendlich das Potenzial.
Aber es entscheidet sehr viel.
Und PoE hat viel aufgeholt.
Was ich morgen wirklich wissen möchte,
wie das in PoE 2 ist,
ob sie das geschafft haben.
Man kann über Diablo viel sagen, was man möchte.
Aber die Angriffe landen dort, wo sie landen sollen.
Und es kommt, wenn mal genügend Monster da sind,
für so eine Heldheit oder so.
Jetzt haben sie ja die Dichte erhöht.

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 bekommt die Konkurrenz, die es braucht - mit Maurice und Jessirocks

Da kommt auch schon ein bisschen so ein Metzelfeeling auf mit der Klasse.

Das ist jetzt nicht schlecht.

Na klar, aber hallo.

In Diablo ist es richtig gut.

Man muss wirklich die beiden Spiele einfach mal nacheinander spielen.

Es gibt oft Leute, die dem dann widersprechen, den Kommentaren.

Aber ich bleibe dabei

und bin überzeugt davon,

das Spielgefühl von Diablo 4

ist immer noch allen aktuell verfügbaren Actionrollen spielen.

Voraus.

Und mit Gefühl meine ich wirklich nur,

wie responsiv es ist.

Wie ein Trefferfeedback ist genau das.

Wenn ich klicke, wie geil es ist.

Auf der Micha-Skala.

Ja, absolut.

Allerdings muss ich tatsächlich sagen,

dass es sah aus,

und du kannst ja morgen es dir angucken,

dass Path of Exile 2

schon ziemlich nachgelegt hat.

Also auch Path of Exile 1 hat ja tatsächlich

da schon einige Verbesserungen erzielt.

Und bei Path of Exile 1

ist es so ein bisschen so,

dass das Spielgefühl ändert sich noch krasser

beim Aufleveln.

Also bei Diablo 4 hast du ja nicht ganz das Gefühl,

dass ein Level 100 Charakter

20-mal so krass sich anfühlt,

wie ein Level 1 Charakter.

Aber Path of Exile ist schon so,

dass so mein Rogue,

nicht Rogue Shadow heißt,

dass sich dann durch die Maps so zick,

zick, zick, zick geht.

Das ist ein massiver Unterschied,

aber trotzdem, das ist reine Geschwindigkeit.

Das ist noch was anderes als Wuchtgefühl.

Aber Path of Exile 2, was wir gesehen haben,

das sah schon cool aus.

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 bekommt die Konkurrenz, die es braucht - mit Maurice und Jessirocks

Auf jeden Fall.

Ich muss sagen, was mich beeindruckt hat,
das hatten wir auch damals schon.

Sie haben es einfach live gezeigt.

Und ich finde, das ist wirklich etwas.

Also das Grinding Gear Games versucht sich da ein bisschen abzuheben,
weil bei Blizzard muss ihr alles 10-mal abgesehener sein
und die Trailer schon super aus.

Aber wirklich sich hinzusetzen,

und auf der Bühne das live zu spielen,

wo der dann beim Boss stirbt

und alle lachen und der wäre fast wieder gestorben.

Aber du siehst, es ist genau in diesem Status das Spiel.

Und das finde ich, da bin ich echt gespannt,

ob eben genau das Gleiche da unten zu spielen ist.

Wenn ich den Boss nicht schaffen soll,

dann schreibe ich die Maurice, Maurice töte mir schnell den Boss.

Ich habe 10-mal probiert, ich raste aus.

Die tragen mich schon raus.

Also, schau mir mal.

Aber es soll eben auch sehr hart sein.

Es muss ja das Spiel ein bisschen einsteigerfreundlicher machen.

Weil das ist ja auch immer eine Zielgruppe.

Also wenn du sagst, er hat gesagt 12 Millionen Spieler,

das ist eine Zahl, die wird BOE nie erreichen.

Weil es einfach zu fokussiert ist.

Und da bin ich gespannt.

Also das wird genau meine nächste Frage sein.

Für das Wissen, ob sie vielleicht einen Plan haben.

Es muss ja das Spiel nicht einfacher werden,

weil es ist ja komplex,

aber zumindest um den Einstieg für neue Leute

und wenn es von mir aus eine abgespeckte Kampagne

oder was immer ist,

damit die Leute mal ein bisschen angefütert werden

und nicht reingehen,

eine Taste drücken und sich denken, wo bin ich hier gelandet.

Ich würde auch bei Pass auf X-File sehr interessieren

beim Zweiher, ob sie dann, wenn sonst nicht,

zumindest mehr von den Tools,

die Leute aktuell irgendwie so extern

sich zusammen nutzen, ob sie die mehr ins Spiel integrieren wollen.

Wir haben ja mit Ihnen schon gesprochen.

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 bekommt die Konkurrenz, die es braucht - mit Maurice und Jessirocks

Und nein.

Die Antwort ist nein.

Weil Sie gesagt haben, es ist gut,
dass es diese Tools gibt
und die Community profitiert davon.

Und das war's.

Und auch diese, ich glaube,
sie sind wirklich sehr konsequent
auch in ihrer Ausrichtung.

Weil sie ja nicht nur das Spiel
nicht zugänglicher machen,
fünffache Verneinung jetzt,
sondern man sagt sogar schwerer.

Sie haben ja extra und explizit gesagt,
die Kampagne wird sogar schwerer.

Weil die Kampagnen passen auf extra,
war bisher ja sehr leicht eigentlich.

Im ersten.

Der erste danach, das Endgame wird dann sehr bestrafen,
wenn du durch diese,
durch diese Heißzrenz
und oh mein Gott, nicht rauskaust.

Oder nicht aufbast und auf so einen Gegner-Typ
triffst, der dich dann einfach umwetzelt.

Und du denkst, ja, meine letzten drei Stunden
wurden wieder gelöscht, danke Spiel.

Also ist so, aber wie gesagt,
das ist halt echt das Game.

Also ich finde, ich hoffe ja,
das war meine Hoffnung gewesen,
dass Diablo 4 hingeht,
weil ich weiß, dass sehr viele
vom Diablo 4-Team spielen, PoE
und vom Endgame.

Und deswegen bin ich eben von den Season-Inhalten,
jetzt die Season 2, also sie ist ein einsamer gespielt,
Season 2 ist ernaunst worden, bin ich fast ein bisschen enttäuscht,
dass da keiner gedacht hatte,
im Endgame mal was nachzulegen, so nach dem Motto,
ja, ihr spielt mal bis 70, dann habt ihr alles gesehen
und im Endgame machen wir Albtraum-Dunchens.
Und ihr macht keine Albtraum-Dunchen,
also buffen wir die Albtraum-Dunchen,

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 bekommt die Konkurrenz, die es braucht - mit Maurice und Jessirocks

damit da mehr Gegner drin sind, damit ihr diese macht.
Und ja, es gibt also das aktuelle Meter,
ist die vier gleichen Instanzen immer zu laufen
und das ist halt, also ich glaub, der wär potenzial.
Das hatten wir ja alle gedacht,
das war, glaube ich, die größte Überraschung,
dass ja irgendwie der eigentlich
der so gefühlte Konsens war,
die Diablo 3-Seasons waren zu wenig,
Path of Exile 1
hat es vorgemacht, wie eine Action-RPG-Season
aussieht
und man dachte so, wir sind uns doch alle einig,
wir und Blizzard, Diablo 4
sollte da mehr wie Path of Exile sein
in diesem einen Punkt.
Und die Season 1
wird uns zeigen, dass Diablo 4
jetzt mehr bietet.
Und dass das nicht passiert ist,
war schon, glaube ich, ein sehr krasser Moment
der Dissonanz zwischen Entwickler und Community,
dass wir alle dachten, hey, Moment,
wir dachten, ihr zeigt uns jetzt,
dass ihr jetzt Path of Exile-Seasons macht
und dann so, nee,
ich meine, der Ferne ist halber höchstwahrscheinlich,
wissen die auch, dass sie das sollten,
aber im Aktienplan steht,
leider liest dann und dann,
jedes Season so und so,
das ist was möglich war in der Zeit.
Die Knifflige ist ja tatsächlich,
Sie haben ja, haben Sie heute auch noch mal gesagt,
Season 1 quasi schon parallel entwickelt
mit dem Spiel, natürlich noch nicht ganz fertig,
aber das war jetzt noch nichts, wo Sie
Dinge und Feedback auch berücksichtigen konnten
von Leuten, weil es war,
stand ja schon fest,
bei der Season 2 können Sie jetzt langsam anfangen,
habe ich das Gefühl, Beta Feedback zu berücksichtigen,
wie die Tabs

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 bekommt die Konkurrenz, die es braucht - mit Maurice und Jessirocks

für Edelsteine jetzt an einem Inventar,
was ja auch schon lange
vor Release angekündigt wurde,
also,
und so langsam kommen Sie dann,
vielleicht in diese Schleife auch mehr,
das dann bauen zu können, was Leute irgendwie
mehr haben wollen.
Ich glaube, die Amlophil wurde ja ein Jahr zu früh geliesst,
weil es sind gefühlte Sachen,
also die machen dann zwar den Überraschten,
weil als es rauskam, hieß es, wo ist ein Armory,
das ist ja wohl jetzt nicht so viel verlangt,
dass die Leute im Internet ihren Account
sehen können, und es gibt ein inoffizielles
Armory, wo man sich anmeldet,
also es sind die Schnittstellen und alles da,
oder ein Lootfilter.
Wieso ist in Diablo 4 nicht ein Lootfilter drehen?
Last Epoch hat einen so geilen
Lootfilter, kann man super easy einstellen,
Pass of Exile kann es einen runterladen,
und es ist jetzt nicht etwas, wo man dann
praktisch die Community ranführen muss,
sondern es ist etwas, was die Leute einfach kennen,
und was sich auch gut umsetzen lässt,
und ja, ich glaube, sehr viele
einfach auch danach, sie freuen würden
oder das auch ein bisschen nachfordern,
aber das ist halt einfach, das ist alles nicht da.
Wobei ich bei Lootfiltern sogar
kätzlerischen Meinungen bin,
also Diablo wollte ja nie so hardcore
sein wie Pass of Exile,
ich finde fast irgendwann Diablo 4
sollte eigentlich so gestaltet sein,
dass es keinen Lootfilter braucht.
Ja gut, das ist richtig.
Das kann man ja zum Beispiel bei Pass of Exile
finde ich, ist es richtig,
dass das Spiel so gestaltet ist,
dass ein Lootfilter absolut unabdingbar ist,
weil das Spiel will so komplex sein.

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 bekommt die Konkurrenz, die es braucht - mit Maurice und Jessirocks

Bei Diablo 4 aber, warum gibt es denn Schaden gegen verlangsamt, gegen eingefroren, gegen gechillt, gegen crowd controlled, warum sind das vier verschiedene Affixe und ich bräuchte ein Lootfilter, um zu sagen ich will bitte nur frozen, warum gibt es nicht einfach, es wird für ein Diablo, was Diablo sein will, völlig reichen zu sagen, Schaden gegen bewegungsbeeinträchtigt die Gegner. Und das ist alles, das ist geslowt, das ist gechillt, das ist crowd controlled, aber dass sie diese Lavine einen weiden Bullshit-Affixen in diesem Spiel haben, in der größten Schwäche in diesem Spiel und dadurch erst wird es ja so, dass du gerne, zeig mir doch bitte nur die, wo Crit und Vulnerable Damage drauf sind, lasst mich doch nicht oder zeig mir überhaupt nur Ancestrals erstmal, das wäre ja schon was, gleichzeitig musst du aber den ganzen Schrott aufsammeln, weil du dringend Gold brauchst dann heißt du musst den Schrott aufsammeln und manuell durchsuchen und eigentlich, finde ich, sollte aber Diablo 4 so gestaltet sein, dass es in dem Fall gar nicht komplex genug ist, dass das so problematisch wird. Also ich finde, die Zahl der Affixe kannst du halt bieren und das Spiel wäre angenehmer und dann wäre auch ein Lootfolder gar nicht so dringend, immer noch praktisch, wenn es sich dagegen, aber es wäre nicht notwendig. Es fühlte sich an, das hatte ich auch damals am Anfang so und gesagt, es fühlte sich ein bisschen aufgeblasen an, eben mit diesen ganzen Sachen gegen verletzt,

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 bekommt die Konkurrenz, die es braucht - mit Maurice und Jessirocks

verwundert, so wie du gesagt hast, dass es so dringend geläuft und dann sorgt das auch ein bisschen für dieses Verständnis. Moment, ist, wenn der jetzt hier mit diesem Unique verlangsamt oder unterkühlt wird, zählt unterkühlt als verlangsamt, zählt es da und da und du denkst, selbst Rosen noch als chilled oder eben auch mit den ganzen Brenneffekten und so weiter, mit den ganzen Burning und so und du bist da und denkst, dass so ein Moment eigentlich müsste es dazu zählen, aber es zählt nicht in die gleiche Kategorie rein, also nein.

Es gibt etwas, was das Spiel irgendwie komplizierter oder besser macht, man hätte ja mehr Inhalte bieten können und das ein bisschen zu vereinfachen. Ich habe Sie das gefragt. Ich habe Sie gefragt, warum die Fekse eigentlich oder beziehungsweise so ein bisschen durch die Blume, aber diese 200 Affekte sind halt einfach unübersichtlich.

Und Sie haben gesagt, ja also, Ihre Gründe dafür sind, dass Sie das gemacht haben, ob das jetzt gut oder schlecht ist, aber einfach damit Leute experimentieren, mehr mit Items.

Dass du halt dann irgendwie dann, okay, ich probiere mal irgendwie dieses, okay, höherer Schaden gegen bewegungs- und fähig, dann nehme ich ein Skill dazu, der Leute bewegungs- und fähig macht, dann probiere ich das mal aus. Dann habe ich irgendwie Burning irgendwie, dann probiere ich mal ein Skill aus, der die Leute brennen lässt, vielleicht ist das cooler für mich. Also, der Gedanke war, ja, wir machen damit mehr Bilddiversity, der Effekt ist halt eher Verwirrung.

Genau, der Effekt ist wirklich auch Verwirrung und dann kommt es dazu, ist es additiv oder multiplikativ, dann fängt es natürlich

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 bekommt die Konkurrenz, die es braucht - mit Maurice und Jessirocks

an, dass der Gedanke eigentlich schlau ist
irgendwo, aber ich finde
erstens, der wäre immer noch gegeben,
wenn es deutlich weniger wäre,
also was ich wirklich, wo ich mich wirklich
einfach komplett daran aufhänge,
ist Chilled und Frozen separat, sorry,
das hat nicht so eine Bilddiversity
zu tun, das eine löst ja das andere aus,
die sind oft Vorstufe an der Bedingen
sich einander, so, ich verstehe,
dass du jetzt nicht einfach zum Beispiel nur
sagen willst, ne mehr Schaden, sondern
manche Sachen finde ich zum Beispiel auch gut,
das finde ich schon sinnvoll,
ich glaube aber wo dann natürlich dieses Experimentieren
auf der anderen Seite scheitert, ist ein anderer
in sich nachvollziehbarer Gedanke
Gold sollte was wert sein,
wir brauchen einen starken Goldsink,
aber wenn es so teuer ist
Items zu re-rollen,
dann experimentierst du ja nicht, weil du kannst ja
nicht, du fährst den ganzen Tag
und du kannst einen Ring mal so rollen,
dass da endlich Critschans drauf ist
und ich verstehe
durchaus den Gedanken, dass es nicht so wie ein D3
sein soll, dass halt irgendwann hast du einfach
Endlos Gold und so was, aber es gibt irgendwie
ein Mittelweg, finde ich, zwischen diesen
krassen, extremen Aktuell
und wenn du einerseits, und es bedingt sich halt noch
sehr durch diese harte Fülle an Affixen,
die das Problem nur schlimmer machen,
weil du halt ständig
re-rollen, aber das Spiel sagt, ne,
re-rollen ist ganz, was ganz selten ist,
da musst du wirklich vorsichtig sein mit,
ach kommt so, wenn ich diesem einen Ring
doch seinen fucking Overpower-Damage
re-rollen könnte, dann wäre doch was
und dann hast du nochmal

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 bekommt die Konkurrenz, die es braucht - mit Maurice und Jessirocks

zweimal Overpower-Damage, haben wir für dich noch mal gewohnt. Welchen von beiden willst du?

Das ist der Unterschied.

Jetzt hat sich der Preis aber leider verdoppelt.

Warum überhaupt? Was ist Overpower-Damage?

Das war die größte Frage, die ich immer hatte, wenn ich's gespielt habe. Was ist das überhaupt?

Ja, muss man viele Geizs sich anschauen, auf Four-Fan-Sides zum Beispiel, und Jesse, der das erklärt.

Oh, das ist sehr gut überlegt.

Ich würde gerne die letzte für

der letzte Teil dieses Talks.

Was ist 12 Minuten?

Ein Fünftel.

Ja, genau, danke schön, Gehirn.

Das letzte Fünftel dieses Talks mit einem Steam-Bestreiten,

mit einem Spiel-Bestreiten, das schon genannt wurde,

im Chat, nämlich Titan Quest 2,

was ja vor Kurzem auch angekündigt wurde.

Und ich weiß gar nicht, ob ihr spezielle Gefühle habt für Titan Quest.

Tatsächlich relativ wenig,

weil ich früher gar nie ein Titan Quest Fan war.

Warum?

Weil ich,

und ich bin auch bei, das war auch eine Sache,

die mich bei Grim Dawn abgeschreckt hat,

ich war tatsächlich nie ein Fan

des Titan Quest Charakter-Entwicklungsmodells.

Was?

Weil ich zwar die

Grundidee von zwei Klassen kombinieren,

super fand, aber fand dann,

aber wenn jede von diesen Klassen

irgendwie nur

eine handvoll winziger, cooler, aktiver Fähigkeiten hat,

und sie hilft immer in der Skillpunkte,

um Werte zu bekommen,

ich fand das Titan Quest Charakter-System

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 bekommt die Konkurrenz, die es braucht - mit Maurice und Jessirocks

immer super unbefriedigend,
und fand dann, ich weiß es nicht, ob es da auch
schon mehr hatte, ich fand dann Grim Dawn
hatte halt,
da habe ich nämlich erst den gleichen Eindruck gehabt,
und ich glaube, manche Sachen kommen auch später dazu,
aber Grim Dawn hat ja noch irgendwie 20
andere Progression-Systeme,
dass du dann irgendwie mit dem Crafting
aktive Fähigkeiten auf eine Waffe
setzen kannst,
und dann deinen Sternzeichenzeug noch ausbaust,
das knäppst du dann an andere Fähigkeiten
und so, und damit
wurde es dann für mich so eine unglaublich geile
Spielweise an Charakter bauen, die ich am Anfang gar nicht
gecheckt habe, ich dachte, ah, dieses Titan Quest-System,
wo ich eigentlich nur die ganze Zeit
die eine Schadensfähigkeit, die ich hab,
mit 100 Punkten auf Level,
und weil ich fand
immer schon, ich fand das schon bei alten
klassischen Hack & Slays immer dieses,
letztlich ist das Beste, dass du all deine Punkte
in eine Fähigkeit setzt, die du immer benutzt,
das fand ich schon damals immer lovender,
und das nochmal richtig krass,
weil du kannst dann von jeder Fähigkeit
noch drei passive Verbesserungen,
wo du auch mal zwölf Punkte reinsetzen kannst,
um die freizuschalten, musst du noch Punkte
in die Klasse selbst setzen, und ich fand das
so unbefriedigend, und fand dann
so, verglichen so auch ein Path of Exile Skillnetz
und so viel cooler,
aber vielleicht richtig immer unrecht,
und ich mag eigentlich das mythologische Szenario.
Deswegen, ja, das mag ich sehr gern.
Ich mag halt Mischklassen,
ich mochte halt immer dieses, okay,
ich kann jetzt irgendwie ein Beschwörer-Krieger
mir zusammen basteln, oder halt wirklich
zwei sehr unterschiedliche Klassen.

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 bekommt die Konkurrenz, die es braucht - mit Maurice und Jessirocks

Ich mag es ja auch bei Path of Exile mit der Ascendancy-Klasse, dass du halt einfach im Spiel...

Das ist eine super Spezialisierung dann, ja.

Genau, im Lastepok macht das, glaube ich, auch, oder?

Ja, aber das muss am Anfang auswählen, glaube ich,

das ist so ein bisschen schwierig,

weil halt 15 Klassen und unterdings

für was entscheidest dich.

Ja, gut, wenn man es direkt machen muss, ist doof,

aber wenn ein Spiel so in der Mitte halt nochmal

so ein Punkt hat, wo sich meine Klasse nochmal

so viele neue Sachen kriegst.

Du hast aber recht, es gab damals relativ

wenige Skills.

Aber gut, die Diablo 4 hat auch relativ wenige.

Ja, ich fand, ich fand natürlich auch eben,

dass auch da wieder dieses System eigentlich...

Aber ich hab das System auch, ich hab dann

über Grim Dawn auch gemerkt, dass ich dem zum Teil

unrecht tat, diesem System.

Aber was so ein bisschen mein Eindruck war immer war,

okay, ich kann dann voll cool Multiklassen,

aber dadurch, dass

ich ja die Klasse erst nochmal richtig

mit Punkten leveln muss, bevor ich die coolen Sachen bekomme,

ist das gar nicht so effizient,

sondern ich sollte mich eigentlich eher voll

auf eine Sache spezialisieren.

Und fand dann immer, dass Titan Quest da cool

Ideen hatte, die mich irgendwie

nicht so motiviert haben.

Aber mag eben, also das heißt ja

nur nicht, dass Titan Quest 2, das wird ja nicht einfach

1 zu 1 Systeme 25 Jahren nehmen.

Grim Dawn hat sie auch weiterentwickelt

und war richtig toll damit.

Das heißt und

Grim Lore Games, die Macher von Spellforce 3,

haben auch gezeigt, dass sie gute, wenn auch

sie ihre Stolpersteine hatten, der Spellforce 3

Release, aber die können was.

Die können Atmosphäre, die können auch Storytelling

haben. Hallo, da ist der Story Autor

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 bekommt die Konkurrenz, die es braucht - mit Maurice und Jessirocks

von Enderal. Story, ich weiß nicht was sein Titel ist, aber Narrative Director oder sowas. Also und Enderal, wenn ihr das nicht kennt, eine Total Conversion für Skyrim hat fantastisches Storytelling, tatsächlich. Ich habe es in einem Chat gelesen, in Last E-Boch entscheidet man sich später auf eine Subklasse, dann ist die Information richtig. Aber es hat jeder Klasse 3, glaube ich, 3 oder 4 Möglichkeiten und dann spielst ein bisschen und dann muss noch mal ähnlich wie im PoE. Also man muss auch dazu sagen, es fühlt sich so ein bisschen an. Last E-Boch hat sehr stark bei PoE geschaut und ein bisschen bei Diablo so. Ich finde das jetzt nicht schlecht, wenn man sieht, was gut funktioniert und die Spieler gehen auch mit einer gewissen Erwartungshaltung daran. Hei, warum ist das nicht wie bei Diablo oder das ist genau wie bei Diablo? Oder warum ist es nicht wie bei PoE? Ich glaube, man muss sich auch als Entwickler in dem Markt ein bisschen umschauchen. Man muss sich von überall wieder zurück teleportieren kann, dass das halt einfach mittlerweile Standard ist. Oder etwas mitläuft. Bei Last E-Boch vor allem dieses Killtrees for Kills. Ja, das ist mega. Das ist halt wirklich cool. Wenn ich sage, okay, ich habe jetzt den Blitz freigeschaltet und entwickle ich den jetzt zum Kettenblitz oder zum Blitzkugel oder zum Blitz. Ich finde dann wirklich Last E-Boch hat so viel genommen von dem, was im Kern die Faszination von Path of Exile ausmacht. Aber irgendwie sich gedacht, wie können wir das

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 bekommt die Konkurrenz, die es braucht - mit Maurice und Jessirocks

so ein bisschen begreifbarer
und
auch irgendwie vielleicht
sinnvoller? Bei Path of Exile ist ja schon auch,
man merkt es ja auch,
es spielt Iterier, seit Jahren und so.
Aber du merkst schon aus, es ist halt ein Fundament,
auf dem seit Jahren aufgebaut wird.
Die können jetzt nicht mehr was Grund anderes machen.
Selbst POE 2 hast du ja auch gesagt,
macht zwar ein paar Sachen.
Die LinkedIn-Items, zum Beispiel.
Aber als Gefühl Last E-Boch ist es für dich ein Gedanke,
dass das genommen hat.
Lass uns das mal noch mal denken.
Wie können wir bei einem ähnlichen Reit
des Theorcraftens rauskommen?
Aber nicht ganz so.
Du musst von Anfang an in diesem riesen Netz
deine ganze Klasse planen
und respecken.
Das Item musst du dir erhandeln dafür oder so was.
Aber du hast trotzdem, okay, ich habe 6 Kills,
aber ich werde nicht komplett gepanisch
dafür, wenn ich da mal ein bisschen rumexperimentiere.
Und das finde ich so troll an Last E-Boch.
Dass das echt so viel von dem hat,
was an Path of Exile cool ist,
aber so gefühlt so ein bisschen
so eine Schraube runter,
aber ohne die Faszination zu verlieren.
Ich finde, die haben das so clever gemacht
an vielen Stellen.
Und auch die Möglichkeit zu wechseln.
Dass man eben beim Skill, wie du sagst,
du gehst dann runter meine Blitzkugel und
jetzt gefällt mir das, nenn ich Skill zurück
und dann habe ich die Zeit zum Kettenblitz.
Und dann hast du nicht das Gefühl,
als fange ich eine neue Klasse an.
Ich habe Wirbelwind tatsächlich gespielt
im Wirbelwind-Babar auf E-Boch.
Aber ein Wirbelwind-Halladin ist das ja,

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 bekommt die Konkurrenz, die es braucht - mit Maurice und Jessirocks

der Babar ist das ja.
Aber weil sie tatsächlich da haben,
da ist das ja, du kannst ja dann so ein Schattenwirbel-Ritter,
der richtig cool ist,
dass du so einen dunklen Wirbelwind-Ritter,
ich dachte, ja, das ist die Art von Bild,
auf die ich Bock habe.
Ich habe es wieder besser gemacht.
Das ist der mysteriösen Schatten-Ritter.
Die wollten nur dich einfangen.
Das ist das Einzige.
Wenn wir ein Babar haben, dann haben wir den Österreicher.
Was machen wir für Maurice, dass der das ausspielt?
Mach was dunkles.
Ja, pass auf, aber man macht so einen dunklen Schatten-Ritter,
weil er hat Schildwurf.
Ja, das ist so ein Scheiß.
Und dann ist es am allerschlimmsten.
So, was wir festhalten können,
wir sind am Ende angelangt.
Es ist leidspannend.
Es ist Bewegung endlich drin bei den Actionrollen-Spielen.
Wir kommen jetzt die nacheinander.
Jetzt ballern sie sie raus.
Gucken, wo wollen sie?
Das haben wir abgeschrieben.
Das sind so die.
Es gibt auch eine Corona, um die anderen Spiele rum.
Ich freue mich sehr auf Titan Quest.
Man hat ja noch kein Gameplay davon gesehen, nur Screenshots.
Aber es sieht hübsch aus.
Unreal Engine 5, das Studio,
hat immerhin mit Spellforce gezeigt,
dass sie ein Spiel auch über Jahre betreuen.
Selbst Spellforce als Singleplayer-Spiel.
Er hat auch Multiplayer-Modus.
Das Singleplayer-Kampf haben wir hier noch cool.
Er hat uns dazu rausgebracht.
Also, ich glaube, uns stehen ein paar coole
und spannende Monate bevor.
Wir werden noch ein paar Mal zusammensitzen.
Das glaube ich auch.
Da freue ich mich schon drauf.

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 bekommt die Konkurrenz, die es braucht - mit Maurice und Jessirocks

Das war es für heute an dieser Stelle.

Ich sage, vielen Dank, Maurice und vielen Dank, Chessi.

Gerne gerne, tschau, tschau.