

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 Endgame und Seasons: Jetzt muss Blizzard liefern!

Der Vorhang ist gefallen. Diablo 4 hat die Bühne betreten und sich enthüllt. Keine schicken Rendertrailer mehr hinter denen es sich verstecken kann. Keine schwammigen Aussagen zu echt Geldshops, die keiner versteht. Kein Blendenmäher mit schicken Lilith Wallpapers. Seit dem Wochenende ist dann nur noch die Wahrheit. Nur noch Diablo 4 selbst. Dass ich behaupten muss vor all den furchtlosen Vorbestellern, denn heutzutage gibt es ja kaum noch etwas Furchtloseres als ein großes Spiel vorzubestellen. Vor allem muss es sich aber behaupten vor zwei Menschen, die seit Wochen Diablo 4 intravenös konsumieren und die keine Angst davor haben Worte wie Endgame oder Klassen Balance in den Mund zu nehmen. Denn genau darüber

wollen wir heute sprechen. Über die tiefen Mechaniken hinter dem ersten Eindruck und über die Zukunft von Diablo. Darüber was es jetzt noch liefern muss und vielleicht auch wie es mit der Reihe weitergehen kann. Der erste furchtlose Barbar an meiner Seite ist der Kühne Jesse Rocks, in gehobenen Kreisen auch als Thomas bekannt, der gerade trotz mehrerer schlafloser Nächte, die er schon in seinem großen Stream-Event zum Release über Diablo 4 gebrütet hat, heute zu uns gestoßen ist. Herzlich willkommen Jesse, schön, dass du wieder bei uns bist. Hallo, hallo in die Runde und natürlich ein Dankeschön für die Einladung. Ich bin schon sehr, sehr gespannt, was wir da heute enthüllen werden. Wir haben natürlich ein paar super, super Secret-Geheimnisse mitgebracht, wie sich denn die Klassen entwickelt haben und noch den einen oder anderen, was ihr dann spielen sollt für alle, die sich noch nicht entschieden haben oder die vielleicht ihre Klasse wechseln möchten. Das werden nämlich auch mehr tun, als man sich vielleicht denkt oder auch erwartet. Ja, vor allem glaube ich, du hoffst, dass ein gewisser Mensch noch seine Klasse wechselt, nämlich der zweite Gast, den ich heute hier habe. Der zweite Held in unserer Runde hat vielleicht zunächst gezögert, sich zu uns zu gesellen. Habe ich doch, als wir damals Diablo 3 im Koop spielten, in alle dramatischen Zwischensequenzen hineingelacht, was er mir wohl bis heute übel nimmt. Aber auch das kann ihn nicht stoppen, mit Expertise um sich zu werfen. Herzlich willkommen, Maurice, schön, dass du da bist. Also ich kann es dir halt nur so halb übel nehmen, muss ich der Fernseher dazu sagen, weil es war jetzt auch echt nicht optimal, dass ich kurz vor der Enthüllung von Tyrael als der gefallene Stern ausgerechnet die Legendary gefunden habe, die Hose, die dich mit Giftwolken umgibt. Und es kann dir niemand übel nehmen, dass du sie als die Furzhose betieft hast. Also es ist halt als Neuling im Genre und so alles, es ist halt naheliegend. Es ist halt eine Hose, die Furzwolken verbreitet und die hat dann doch so den ein oder anderen dramatischen Storymoment

etwas torpediert. Muss man so ehrlich leider sein? Dankeschön. Ich habe so oft das zu meiner Verteidigung gesagt, wenn ich kritisch beäugt wurde, wenn ich gesagt habe, ich habe die immer in die Zwischensequenzen gelacht. Aber es ist die lustigste Hose im ganzen Spiel. Es ist einfach eine stinkende Hose, die Leute ohnmächtig macht mit ihrem üblen Geruch. Und ich hoffe, du sagst mir jetzt, dass es dir auch ein Diablo 4 gibt, weil ich weiß es noch nicht. Ich habe sie noch nicht gefunden. Jessie, hast du schon eine Furzhose gefunden? Ich habe sie auch noch nicht gefunden.

Ich bin nicht sicher, ob sie es geschafft hat oder ob das ein season-exklusiver Inhalt wird, weil wenn wir uns ehrlich sehen, gehört das schon in Diablo rein. Also ich meine, vielleicht gibt es ja irgendwann mal eine erst mal sehr seriös und dramatisch aufgemachte

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 Endgame und Seasons: Jetzt muss Blizzard liefern!

Season der Pestilenz oder sowas, wo dann das Season Cosmetics, so ein Pestdoktor Maske ist und so weiter und so fort. Und es kommt erst mal total dunkel und Hardcore daher. Aber irgendein

Designer hat

dann da noch reingemogelt. Leute, ich weiß Diablo 4 ist seriöser als Diablo 3, aber kommt schon die Pesthose. Ich habe sie da noch rein versteckt. Und dann vielleicht, ne? Vielleicht. Ja, vielleicht.

Vielleicht kriegt die Stinkehose aber auch wirklich eine komplett eigene Season. Diese Saison, der stinkt in den Hose. Ich hoffe. Diablo Immortal hat doch eine Season im Monat. Da gehen Ihnen vielleicht irgendwann die Themen aus und dann machen Sie das. Das stimmt natürlich.

Bleiben

wir ernst. Wir sind ja nicht hier um Spaß zu haben. Wir haben natürlich die letzten Tage schon intensiv darüber gesprochen, was unsere jeweiligen Ersteindrücke von Diablo 4 sind. Und ihr habt natürlich jetzt schon das ganze Wochenende gespielt. Das heißt, bei euch geht es schon weit über ein Erst-ein-Druckinaus. Maurice, beschreibe deine Gefühle gegenüber Diablo 4.

Oh, jetzt stellst du aber hier direkt Fragen. Da könnte ich jetzt einfach eine Stunde durchreden, wahrscheinlich. Das war der Plan. Ich habe nichts vorbereitet. Oh, okay. Smart. Also ich bin tatsächlich

vom Spiel selbst ziemlich angetan soweit. Also ich war überrascht, dass der Launch so gut lief, dass pure Metzeln, Charakter ausbauen, macht alles sehr viel Spaß. Der Shop ist lächerlich überteuert, aber zum Glück ignorierbar immerhin. Schauen wir mal, wie es mit dem Battle Pass wird und so was. Und jetzt mein Ersteindruck vom Endgame. Da habe ich bislang eher ein Ersteindruck, als Jesse, der auch schon Freunde hatte, die in Endgame-Betas drin waren und so und auch schon ein bisschen mehr durchgegründet hat als ich. Aber auch das wirkt interessant und zumindest, also nicht vielleicht vielfältig, wenn man es mit echter Vielfalt misst, so. Aber für ein Hack-and-Slay Endgame vergleichsweise vielfältig mit vielen Gebieten und unterschiedlichen Aktivitäten, die alle Laune machen. Also es wirkt aktuell nach einem Spiel, dass wenn Blizzard es jetzt nicht komplett in den Sand setzt, wir wirklich noch eine ganze Weile mit viel Freude spielen könnten und das Beste, was Blizzard seit sehr, sehr langer Zeit gemacht hat. Seit sehr langer Zeit. Jesse, deine Gefühle? Meine Gefühle. Ja, sagen wir mal so, ich war auch sehr, sehr überrascht, dass der Laune gut funktioniert hat. Keine Warteschlangen, keine Serverprobleme bis gestern Abend, also gefühlt fangen die Serverprobleme jetzt ein bisschen an. In Richtung des Endgames, wenn wir noch ein bisschen genauer drauf eingehen, aber es ist überraschend gut. Es wird dann aber

ein bisschen einseitig. Also es bietet nicht so viel Abwechslung, also man muss sehr, sehr viele Sachen wiederholen, um gewisse Breakpoints zu erreichen, damit man dann im Spiel auch besser vorankommt. Aber das können wir dann nochmal, machen wir so eine kleine Runde Geschichte draus, wie das so ist von dem Level-Part und wenn man dann mal Level 50 ist und die Story abgeschlossen hat auf den nächsten Level mit Qual 3 und dann anschließend Qual 4, weil das System gibt ja ja ungefähr vor, wie stark du sein solltest, bevor du den Wechsel machst und da muss man sagen, daran sollte man sich ungefähr halten, weil das kommt sehr, sehr hart, weil je weiter du vom Level entfernt bist, also je mehr Level die Gegner haben, die du angreift, umso mehr Schaden machen die. Also da ist nochmal so Multiplayer drin und wenn du jetzt auf den Gegner losgehst, der 10 Level höher ist, dann wird es sehr, sehr überraschend. Zu dem Shop muss ich sagen, ich persönlich finde er ist günstiger als erwartet,

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 Endgame und Seasons: Jetzt muss Blizzard liefern!

also das ist jetzt nicht die beliebteste Aussage auch in meinen Communities nicht, aber ich hätte mit deutlich, deutlich höheren Preisen gerechnet. Aber das Spiel ist ja schon teuer im Kaufen, also vielleicht ist ein Teil des Shoppriees schon im Spielkauf mit drinnen oder eben im Battle Pass, wie Maurice meint. Vielleicht teilt sich das auf so ein Drittel beim Spiel kaufen, ein Drittel im Battle Pass und das letzte Drittel ist dann im Shop zu finden, weil ja, ich dachte mir, es wird ein bisschen teurer. Aber man muss nichts kaufen, also das muss man sagen, Maurice hast du schon was gekauft? Sei ehrlich, sei ehrlich, hast du was gekauft? Nein, nein, ich weigere mich. Ich habe dich doch Outstream gesehen, wie du da was gekauft hast. Ich werde jetzt hier verblühen, verbreitet. Du hast doch bestimmt schon was gekauft. Jetzt kommen wir, jetzt sind wir nur noch hier direkt mal. Nein, auch noch nicht. Ich dachte mir, erst was, wenn du was kaufst, also du musst den ersten Schritt machen. Aber du kaufst nicht. Ich habe ja vor allem festgestellt, das fand ich faszinierend, man muss wirklich aufpassen. Ich meine, das könnte man sogar positiv auslegen, aber manche von diesen Shop-Items sehen fast eins zu eins aus, wie Transmox, die du in-game bekommen kannst. Der Anreiz ist nicht so groß, da was zu holen, weil das sieht auch den Montedeiler sehen einfach hässlich aus. Also ich finde, das ist einerseits kann man das positiv nennen, weil es wirklich den Anreiz sehr, du kannst es wirklich sehr gut ignorieren, aber gleichzeitig musst du erst mal vorher wissen, dass dieses Item fast genauso gratis im Spiel ist. Und wenn du jetzt 15 Euro dafür aus gibst und dann hinterher drop die Totenbeschwörer Maske, die exakt identisch ist, da denkst du auf. Also Julius zum Beispiel ist das beim Spielen aufgefallen, wir haben uns erst den Shop angeguckt und da diese Rogue Pest-Doctor-Maske gesehen und dann fünf Stunden später er so plötzlich sagt, man, das kann sein, dass das genau die Maske aus dem Shop ist, die ich hier gerade habe. Wenn er jetzt die am Anfang gekauft, der wird gesagt, voll cool, Pest-Doctor-Maske, habe ich Bock drauf, dann bist du so, ja, haben wir dich schön dran gekriegt. Ja, über den Shop müssen wir auf jeden Fall noch einiges mehr sprechen, deswegen haben wir da morgen auch noch mal einen ganz eigenen Talk für, weil ich weiß, dass du lieber Maurice damit Stunden füllen kannst. Stimmt, wir sollten zu den Themen von heute kommen. Aber du hast ja zu Themen offen gefragt, würde ich mal behaupten. Du hast meine Gedanken zu Diablo IV gefragt, du hast nicht spezifiziert, aber bitte innerhalb der heutigen Themengrenzen. Also ja, alles deine Schuld. Jetzt wird ja an meinen Moderationsqualitäten rumgemäkelt, dass ich zu Themen offen gefragt hätte, ich schalte dich gleich auf Stum. Du mit deinem komischen Gamma heute in der Kamera, also wirklich, du hast überhaupt nichts zu melden, du bist viel zu kontrastend arm. Das ist ja das völlig falsche Wort, rummäckeln. Als Uralter, graubärtiger Podcaster der GameStar gebe ich unseren aufstrebenden neuen Talenten wertvolles Mentoring, um auf das sie künftig noch mehr glänzen können. Das ist ja was, was ich hier tue. Ja, natürlich. Das heißt, ich werde jetzt komplett Themen geschlossen nur noch fragen. Ich verstehe, also Maurice kriegt nicht nur bei uns immer Sprechzeit, man muss ihn ein bisschen bremsen. Ich merke das schon. Ja, ich merke das schon, er muss nicht nur bremsen werden, deswegen wird auch spontan Stummen geschaltet teilweise. Ah, so läuft das. Ja, ja, ich habe hier tatsächlich einen Notfallknopf. Das mag aussehen wie eine Maus. Es ist aber ein Notfallknopf, mit dem ich Maurice kurz seit ich Stummschalten kann, wenn ich kurz moderieren

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 Endgame und Seasons: Jetzt muss Blizzard liefern!

möchte. Nein, ich freue mich natürlich, dass ihr beide viel zu erzählen habt. Aber ich muss jetzt tatsächlich mal ganz Themen geschlossen fragen, nämlich nach den Klassen. Das Klassenthema wird ja ein Thema sein, das habe ich schon rausgehört bei euch beiden, das sehr emotional wird. Ich habe das Gefühl, ihr werdet euch ein bisschen dualieren, was das Klassenthema angeht. Und das lasse ich absolut zu. Ich lasse es geschehen. Ich werde euch jetzt ein paar Stichworte nennen und dann lasse ich euch aufs Schlachtfeld laufen und ihr werdet kämpfen darum, was die beste Klasse ist. Wir müssen natürlich über die Klasse sprechen, wenn wir über die Zukunft sprechen, denn es wurden

ja schon zwei DLCs unter anderem bestätigt und da könnte ja sehr wahrscheinlich vielleicht eine neue Klasse drinstecken und dafür müssen wir uns natürlich erst mal die Klassen anschauen, die schon existieren und erst mal mit den Klassen anfangen, die ihr jetzt am Wochenende gespielt habt. Ich weiß es natürlich schon, aber ihr könnt es jetzt noch mal mit in Brunst den Zuschauern und Zuhörern verraten, was ihr gespielt habt am Wochenende. Jesse?

Ich habe mit dem Baba gestartet, nicht nur weil er die beste Klasse ist, sondern weil er natürlich auch sehr gut in das Diablos-Setting, wie ich persönlich finde, reinbarst und auch die einzige Klasse ist, die vier Waffen tragen kann. Und wenn man mal ganz ehrlich ist und bei der Klassenerstellung der Klasse hat die vier Waffen trägt oder eine, mehr ist immer besser, das ist hier mal das ganz klare Motto. Und man muss sagen, ja, er war schon so stark, dass er sogar abgeschwächt werden musste. Es war die einzige Klasse bis jetzt in Diablo, wo ein Item kurzzeitig für Stunden deaktiviert werden musste, weil es zu stark war und damit wurde auch der erste 100er, Level 100er-Charakter gespielt, war ein Baba. Also ich möchte jetzt hier nicht die Hürde so hochlegen für diverse andere Klassen, aber es ist schon mal gut vorgelegt. Es ist schon mal gut vorgelegt und das ist natürlich Spielspaß. Es gibt diverse Skillungen. Wirbelwind ist natürlich mein Favorit, weil was willst du mehr? Du wirbelst durch die Gegner, durch die Gegner sterben, du musst nur noch einmal zurückgehen, um den Loot zu nehmen. Also da kann man damit ganz gut spielen und auch sehr, sehr viele Stunden, weil man braucht doch nur eine Taste.

Mori, du wirkst noch erschreckend unemotional. Hast du überhaupt nicht zugehört gerade?

Ja, also wo fange ich da jetzt überhaupt an? Also erst mal, ich meine, ich verstehe das ja auch, Jesse, du bist ja so ein bisschen so, machst Skites und so was. Da bist du sehr gut darin und so, deswegen verstehe ich total, dass du halt stumpf nach Meter spielst und einfach die Klasse nimmst, die halt gerade irgendwie in den Tierlisten führt und so. Aber es gibt halt auch Leute, die haben halt Prinzipien. Es gibt halt auch Leute, die wählen ihre Klasse basierend auf tiefen, moralischen Überzeugungen und einmal Totenbeschwörer, immer Totenbeschwörer. Das ist die stilvollste

Klasse. Also ich meine allein schon, seit Diablo 2 wissen wir das doch, wenn du in dem Lagerfeuer screen bist und du klickst dich da durch und hast so einen komischen Typen, der da rumbrüllt und dann schläft es ein Tritt elegant, der Necromant aus den Schatten und lässt blaue Flammen über seine Schulterpanzer, seine Knochen Schulterpanzer tanzen. Also absolut klar, was die coolste Klasse

ist, die stilvollste Klasse. Vier Waffen sind ja auch nett, aber wenn du zehn Minions hast, die alle eine Waffe tragen, gewinnst du ja immer noch von der reinen Zahl an Waffen. Und okay, leider aktuell richtig, dass der Totenbeschwörer zum Start schwächer war als der Baba. Aber was Overpowered Items angeht, liegt das auch nur daran, dass der Totenbeschwörer da so viel

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 Endgame und Seasons: Jetzt muss Blizzard liefern!

krasser vorgelegt hat, dass sie das schon in der Beta schwächen mussten, weil sie nicht mal sich getraut haben, zu releasen mit dem alten Stand der Leichenexplosion und des Leichenexplosions Legendary vom Totenbeschwörer. Also Blizzard's eigene Angst vor dem Totenbeschwörer hat dazu geführt, dass der Baba dominieren konnte. Aber ich bleibe natürlich dem Totenbeschwörer trotzdem treu, weil ich weiß, dass ihm unrecht getan wurde. Okay, das lass mal jetzt einfach mal so stehen und

ist ja nicht so, als wenn der Baba schon der Freund, der diese geheime Beta gespielt hatte und der Baba ist jetzt nur mehr in Schatten von dem, was er damals war. Also da ging es ja noch mal ras nach

unten. Aber leider ja, also leider ja. Also wir haben hier mit auch für die Community, es gibt immer so ein bisschen die Frage, Baba oder Totenbeschwörer, aber es gibt ja auch noch drei andere Klassen, angeblich. Ich weiß nicht, Marius, hast du was von anderen Klassen gehört? Von einer habe ich gehört. Also gerüchtsweise müssen manche Leute, die gerne nach außen hin eisene Prinzipien zur Schau tragen, doch heimlich zugeben, dass eigentlich die spaßigste Klasse, gerade Twisted Blade Rogue ist. Ich würde das nie sagen, aber rein theoretisch wäre so eine Aussage im Bereich des Möglichen. Ich dachte mir, das sind die, die sich bei den zwei Klassen verklicken. Weißt du, ich meine, die sich denken, so diese große moralische Frage stellen, bin ich der Baba oder bin ich der Totenbeschwörer und dem Druck nicht standhalten und dann irgendwo hinklicken und dann plötzlich einen Druiden haben. Überraschenderweise. Oder einen Schurken oder

eben ja, ein Mage, also eine Source, obwohl Mage natürlich auch sehr, sehr gut ist. Also vielleicht mal von den Klassen her ein kleiner Tip von jemanden, der schon super viel gespielt hat. Spielt bitte das, was Spaß macht, weil es gibt fast jeden Tag einen Hotfix und es wird immer wieder neu ausgerollt und ein bisschen das Ändern der Zahlen und Ändern der Items können sehr, sehr viele Builds einfach zerstört werden und dann funktioniert auch vieles wieder nicht. Und deswegen zum Anfang einfach mal das Spiel, was euch vom Spielstil am besten gefällt. Das wird dann der Baba sein, aber wenn ihr euch doch dagegen entscheidet, habt ihr immer noch die Möglichkeit, eine von drei anderen Klassen zu nehmen. Ich muss zunächst mal sagen, ich stimme dir zu, was die barbaren Sache angeht. Es ist eigentlich unnötig, dass ich das hier sage, weil es offensichtlich, dass der Baba die einzig wahre und beste Klasse ist. Das gibt es nicht dazu hin. Ich hätte jetzt, also mal abgesehen davon, dass du mir gerade widersprichst, bin ich gerade basierend auf meiner Kenntnis deiner Person ehrlich überrascht. Ich hatte dich als kultivierte

Person, als Person des Geistes eingeschätzt. Ich habe doch damals auch Paarbarin gespielt, als du die stinkende Hose gesammelt hast. Stimmt, ja, aber das habe ich ja, ja, das habe ich ein bisschen ausgeblendet, weil du da, also da hattest du ja offensichtlich noch null Ahnung von Diablo und irgendwas und so. Okay. Kann das jetzt wieder wirken? Es wird in Jessi's Fett, wird schon gesagt, die Moderatorin ist gekauft. Ich hoffe, ich hoffe, ich kriege nachher ein bisschen Geld überwiesen. Ich habe das spekuliert. Ja, weil du hast mir nichts versprochen, aber ich spekuliere ein bisschen darauf, dass du mir trotzdem einfach Geld überweist, auch wenn du mir nichts

angeboten hast. Da findet sich sicher eine Lösung. Aber wir müssen das vorher mal klippen, weil du mal sprachlos zu sehen hatt ich jetzt auch noch nicht so oft. Er war wirklich überrascht,

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 Endgame und Seasons: Jetzt muss Blizzard liefern!

das hat den Eis kalt erwischt. Das war jetzt ehrlich, ja, ich hätte Geraldine jetzt irgendwo zwischen Zauberin und Rogue gesehen, ehrlich gesagt. Ui, aber du weißt doch, dass ich gern Nahkämpfe, du weißt doch, dass ich Nahkämpfer durch und durch bin. Du bist wirklich getroffen gerade. Es hat für mich einfach überwogen, dass ich dich als kultivierte Person sehe und dachte, ich weiß nicht, man kann ja auch in einem Sorceress Blitzpeitsche Nahkampf machen oder so was, ich weiß es nicht. Okay, nee, das lassen wir jetzt so stehen. Zwei babaren Fans hier. Das Gute ist ja, der Totenbeschwörer ist nie in der Unterzahl, selbst wenn er in der Unterzahl ist. Aber okay, müssen wir so stehen lassen. Ich weiß nicht, ob deine Minions Stimmrecht haben, bin ich ehrlich. Ui, da wird hart ausgedeutet. Minions sind jedenfalls alle der Meinungen, Totenbeschwörer ist die beste

Klasse. Ist das ihre freie Willensentscheidung? Können die das frei entscheiden? Nein, aber es ist ja auch nicht wichtig. Wir haben ja hierhin nur von der Mehrheit geredet, nicht von einer frei entschiedenen Mehrheit. Interessant. Man muss natürlich vielleicht dazu sagen, was wir auch ganz spannend fand, das hat mir mit Maurice jetzt noch vor dem Release, wir haben mal die Communitys

gefragt, wer spielt welcher Klasse und Babar und Totenbeschwörer waren so mit 16 und 18 Prozent, die am wenigsten gespielt wurden. Also ich glaube, wir haben beide bei der Erziehung unserer Communities versagt. Das war deine Community. Totenbeschwörer hat mich nicht überrascht, aber das sieht auch den babaren dir so wenig da, deine Überzeugungen teilen. Das war schon hart. Die haben sich alle von dem blinke Lichter vom Mage ablenken lassen, also fast 30 Prozent wird Mage spielen. Also man kann ja jetzt noch mal kurz fragen, dass jeder die Klasse in den Chat schreibt,

die er gerade spielt oder spielen möchte, weil dann kriegst du so ein bisschen den Überblick. Man muss halt schnell mitzählen, aber das ist echt, also es ist erstaunlicherweise gut verteilt. Also wir werden dann noch auf die DLCs und auf die Spekulationen kommen, welche Klasse reinkommen, ja, könnte ja vielleicht ein Paladin werden. Aber jedes Mal, wenn so ein DLC kommt, glaube ich, dann hat man das Hauptproblem, dass dann die Hälfte aller Spieler die neue Klasse spielt. Und dass die neue Klasse natürlich OB sein muss, weil sonst kauft das ja keiner für 50 Euro oder was das dann auch immer kosten wird. Aber das wird ja dann auch spannend im PVP. Also ich meine, ich weiß nicht, wie viele Leute jetzt wirklich Interesse an PVP im Endeffekt haben und wie stark das da reingewichtet wird. Aber wenn das dann wirklich eine Klasse ist, die signifikant stärker ist zu beginnen, dann wird das ja ganz schön nervig im PVP, stelle ich mir vor. Das mal auf jeden Fall, aber PVP funktioniert jetzt ja schon nicht. Also ich bin mal über die Schlachtfelder gegangen und dann kamen wir von der Seite und ich war weg. Also die Empfehlung auch speziell für alle, die Hardcore spielen, wenn du im PVP stirbst und bist ja weg und musst neu leveln, ja, diese Schlachtfelder bitte umlaufen und mit Tonspielen, weil wenn nämlich der Butcher kommt, dann werdet ihr umgebutst hat. Das ist mir jetzt schon dreimal passiert in die letzten zwei Tage. Wir laufen in Stanz und der hat mich rausgehuckt, also das ist, ich weiß nicht, wer für diesen Mob verantwortlich ist, aber ich glaube, ich werde deine leitigte, wutentbrante E-Mail noch schreiben müssen die Tage. Also das ist... Ich kann dich für dich weiterleiten an die richtigen Stellen, wo sie tatsächlich sich gewohnt wird. Aber vielleicht gibt man dir genau, ja, das ist so mit einem Hotfix, der Mob mal disabled wird, bei Maurice und ich... Bitte ist diese Streamer besonders

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 Endgame und Seasons: Jetzt muss Blizzard liefern!

oft reinspornen, werde ich ihnen schicken. Aber nur wenn der Baba spielt, wenn der Totenbeschwörer spielt, bitte Butcher für Jesse Rocks deaktivieren. Vielleicht kriege ich dich so. Aber Klassen-Balance ist für mich ein interessanter Punkt, hattest du ja auch, Geraldine, angesprochen. Ich finde es einerseits ja sehr cool zu beobachten, dass Blizzard recht schnell reagiert, aber sie machen schon teilweise recht weite... Sie schwingen relativ weit, habe ich das Gefühl. Totenbeschwörer war ja ein ziemliches Auf- und Ab. Er war erst in der Beta so lächerlich overpowered, dass literally alle Skills abrüsten konntest, nur Blutnebel in den Slot und dann Brain-Bat mit Augen zu durchgehen konntest. Dann haben sie ihn so weggehauen, dass er komplett nutzlos war und alle Profis in den Tierlists auf komplett useless nicht spielen. Und dann wurde er jetzt wieder ein bisschen so gebufft, dass er jetzt zumindest irgendwie wieder ein bisschen okay ist. Wie ist denn dein Eindruck von der Klassen-Balance aktuell? Es fühlt sich so an, also jeden Morgen, nach ein paar Stunden Schlaf, wird mal die Blizzard-Zeite aufgemacht und das ist ein bisschen ein Rollett, was gerade passiert. Also im Fine-Tuning war Blizzard noch nie gut, weil ich glaube, meine Theorie ist, die Würfeln um wie viel Prozent Wasser erhöht oder reduziert wird, weil das wirkt teilweise komplett willkürlich. Im Moment ist es das Gefühl... Ach so, weil der Baba geschwächt wurde, der Totenmischwörer geschwächt, willst du damit sagen? Genau, also es gibt ja den großen Entwicklertisch, den großen Balance-Tisch bei Blizzard, das ist so ein riesiger Rundertisch, da steht von jeder Klasse einer und dann wird gewürfelt, der, der die höchste Zahl hat, bestimmt, ob die Klasse gebuffed wird oder halt dann geniozt. Also der würfelt jeder mal und deswegen gibt es auch nur fünf Klassen. Sechs ist das Maximum, weil sonst brauchen sie größere Würfel und dann wird entschieden, wie was gebuffed wird. Und man muss halt dazu sagen, von der Beter her, das fand ich ein bisschen kritisch, weil du konntest bis Level 25 spielen, so wie du sagst, der Totenmischwörer und der Mage waren super stark. Und dann das zu nerven, basierend auf den ersten 25 Level, haben wir gesehen, was das gebracht hat. Beim zweiten Mal bis beim ersten Bär mit einem Minions gestorben, also da ist der Sparren auch eher ein bisschen bescheiden, da wurde es nochmal geändert. Also ich finde, das ist schon die richtige Entscheidung jetzt, in der ersten Woche, in den ersten zwei Wochen versuchen das ein bisschen zu balancen, die Gegenstände rauszunehmen, die man halt eben abused, weil es gibt ja sehr, sehr viele Mechaniken, die aktuell auch teilweise ausgenutzt werden. Deswegen können die Leute auch schon so hoch laufen und so hoch spielen, weil es ist kein Problem, den Schaden auf den hohen Stufen zu haben, sondern es ist ein Zähigkeitsproblem, weil dich die Gegner einfach mit einem Schlag töten. Das heißt, jeder, der kurzzeitig Immunitäten hat, dann machst dich immun für fünf Sekunden und in dem fünf Sekunden muss alles sterben, sonst stirbst du. Also so ist das ungefähr vom Spielstil her. Und ich denke mal, das ist dann schon die richtige Entscheidung hier, ein bisschen nachzurüsten. Es ist sehr, sehr bitter für die Leute, die jetzt weit vorspielen, weil du eine Skillung baust, ein Bildbaus, der funktioniert, du lockst dich am nächsten Tag ein und plötzlich machst du nur mehr die Hälfte des Schaden oder es funktioniert nicht mehr, weil es eben gehotfickst wurde und du brauchst wieder 10 Millionen in Gold, um die Skillung umzubauen, geschweige denn auch von den Items. Also deswegen auch der Tipp, jetzt noch

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 Endgame und Seasons: Jetzt muss Blizzard liefern!

vielleicht ein

paar Tage warten. Es wird sicher noch ein bisschen fein getuned, aber ich glaube, bis zur ersten Season kommen wir auf ein relativ gutes Klassenbalancing. Es wird natürlich, so wie Marisa sagte, es wird immer etwas geben, was Meter ist, also was vielleicht zwei Prozent besser ist als andere Sachen, aber ich denke mal, es wird langsam. Und man sieht ja auch anhand der Batch-Notes,

es wird ja jede Klasse in Angriff genommen. Und ich habe auch schon eine Mail geschrieben, dass Barb wieder gebuffed wird, nur keine Angst, das kommt schon wieder zurück.

Ja, also auf jeden Fall sinnvoller Hinweis zu sagen, dass man sich da jetzt nicht an den aktuellen Stats irgendwie ausrichten sollte, wenn man hauptsächlich Spaß haben will, weil es ohne hin alles sich wieder ändern kann, ohnehin eine neue Klasse dazukommen kann. Und dazukommt ja auch noch, dass manche Klassen schwach starten und dann plötzlich im Endgame super stark werden.

Also ich habe mir sagen lassen, dass der Droide so funktioniert.

Das ist soweit richtig. Man muss aber fairerweise dazusagen mit diesem Endgame und was im Endgame

dann super funktioniert und was man auch sehr, sehr viel bei Streamern sieht, die solche Sachen spielen, man braucht sehr spezielle Items. Und wenn du diese Items nicht hast oder nicht gefunden hast, dann funktioniert die Skillung nicht. Das heißt also man spielt, spielt, spielt in der Hoffnung, diese Items zu finden und erst danach kann man angefangen seine Klasse umzubauen und nicht schon im Vorfeld, weil dann geht die Rechnung nicht auf. Also das ist ein bisschen,

der Item Progress ist in Diablo 4 noch nicht ganz rund, weil man hat teilweise auch so enorme Lücken, wenn man jetzt auf Qual 3 stellen möchte, also auf die Weltstufe 3, das geht noch, aber dann der Sprung auf Weltstufe 4 mit diesen Capstone Dungeon, den du im Vorfeld machen musst,

der ist schon mega, mega hart, weil du kriegst ja auch nochmal so ein Malus mit rein und dann später die Sachen, also da ist ein sehr, sehr hoher Weg drinnen. Also, ja, Item finden, dann läuft.

Du legst den Finger sehr in eine Wunde bei mir, die aber natürlich in meinem Chat für Großes am Esmor gesorgt hat. Ich habe erst auf Weltstufe 3 dann nach durchspielen der Story Level 55 oder so

als Necromancer zum ersten Mal das Legendary gefunden, das mir einfach nur zwei Skelette mehr gibt.

Wie echt? Es war ein Albtraum, Jesse. Ich habe irgendwie auf Level 40 zum ersten Mal immerhin zwei mehr Mages gefunden und dann dazwischen warst du gefühlt 20 Mal des eiserne Jungfraueitem

und irgendwelchen Scheiß für Knochenspäher. Gut, es soll ja eine gute Fähigkeit sein, habe ich mir sagen lassen. Es geht ja ums Prinzip und jetzt erst wirklich gerade, also ich bin in diesen Stream hier rübergeradet, genau zwei Minuten, die mich gerade dieses Item zuerst mal gefunden habe. Ich muss mir das jetzt kurz notieren, weil dann hat das E-Mail an Adam funktioniert, dass sie dir das Item vorenthalten bis Stufe 50. Ich dachte mir so, ich habe nämlich den Battle Deck weiter geschickt und habe dich auf die No-Loot-Liste setzen lassen, was jetzt diverse Items angeht, damit du ein bisschen mehr das Gefühl hast, als Dotenbeschwörer zu

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 Endgame und Seasons: Jetzt muss Blizzard liefern!

kämpfen,

weil das macht natürlich ein bisschen den Unterschied, ob man zwei Minions mehr hat oder nicht. Und jetzt hat man einen riesigen Unterschied. Es war so ein Albtraum und vor allem der Weihl und das finde ich einmal ein Punkt, über dem wir vielleicht auch diskutieren könnten. Ich habe ja mit Divi zusammengespielt, die auch Totenbeschwörer war und sie hat halt, weil wir ein bisschen ausprobieren wollten, so ein Solo Necromancer ohne Minions gespielt. Und sie findet halt ständig den ganzen Scheiß für die Minion-Bills, aber kann ihn mir natürlich nicht geben, weil es ja nicht mal Trading von Legendaries innerhalb der Gruppe gibt, selbst wenn du dabei warst, als das Item gefunden wurde, was ich auch nicht so geil finde gerade. Wie siehst du das mit Trading? Könnte man theoretisch rausnehmen, wenn es nutzlos ist? Also war die Ansage jetzt ein bisschen politisch incorrect? Ich sage mal so, dass Trading wäre noch ausbaufähig. Das Problem ist, man weiß nicht genau, was geht und was nicht geht. Und so wie du sagst, dass es wäre natürlich sehr, sehr gut, wenn man zumindest diese Gegenstände weitergeben könnte. Ich weiß nicht, ob es noch funktioniert, dass man den Aspekt runterzieht und du kannst den Aspekt hinwerfen und dann kann der andere den Aspekt aufheben. Das wäre noch ein Versuch wert gewesen,

weil dann hätte es den Aspekt nehmen können und den einfach vom gelben Item drücken und dann hätte es ihn gehabt. Also das ist, sagen wir so gestern oder so, ging es noch, dass man Aspekte trading konnte, einfach indem man drüber steuert. Das wäre dann dafür eine Lösung. Ich bin ja auch niemand, der Trading wie in Path of Exile unbedingt will, weil das erstens bei einem Blizzard-Spiel würde das ja die Bots und Pharma-Visao einladen. Und ich finde es auch ein bisschen nervig eigentlich, wenn man dann auf Third-Party-Webseiten sogar gehen muss, idealerweise, um so gut

zu trading wie man kann. Aber dass man zumindest innerhalb der Gruppe, also wenn du einfach mit Kumpels spielst, ich finde halt, das nimmt schon einigen Spaß aus dem Gruppenspiel raus, weil das doch gerade cool wäre, wenn du sagst, ey, ich habe voll was cooles für dich gefunden. Man kann es ja auch auf eine halbe Stunde begrenzen oder was weiß ich. Also es gibt ja, glaube ich, Mittelwege, die zumindest zu krasses Spotting und echt Geld Trading auf eBay verhindern, aber ein bisschen so Co-op-Spaß erlauben. Ja, wie in Diablo 3, wenn du in der Gruppe bist, zwei Stunden lang und du kannst dann zwei Stunden lang alles trading, weil du hast es ja in der Gruppe erfährt, wäre für mich auch vollkommen okay und würde auch das Gruppenspiel ein bisschen

befeuern. Fand ich auch. Im Chat wird geschrieben, Aspekte Trading geht seit gestern nicht mehr. Okay. Okay, bei mir hat gerade wer geschrieben, er hat gerade noch einen Aspekt aufgehoben, den er nicht selbst gefunden hat, anscheinend, man müsste das mal in der Stadt versuchen. Der Chat trollt uns, Jesse, was soll denn das? Die ich glaube, die sprechen sich ab und schreiben immer genau entgegengesetzt, die Sachen in den Chats, damit wir keine Ahnung haben, was jetzt stimmt, bis wir es selbst probieren und dann den Aspekt verlieren und dann lachen sie sich. Das ist meine Theorie. Wir eilen Discord, wo es uns beide trollen und bis wir darauf, dass wir die Items verlieren. Das ist der Plan. Ich weiß auch, wer das ist. Das sind die Spieler der anderen drei Klassen. Die haben sich gegen uns zusammengeschlossen in irgendeiner Form von schattenhaften Liga,

der nicht Baba und Totenbeschwörer Spieler. Es ist absolut nicht akzeptabel. Ich kritisiere das.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 Endgame und Seasons: Jetzt muss Blizzard liefern!

Wir sollten gar nicht weiter drauf eingehen und Geraldine einfach die nächste Frage stellen lassen und diese komische Verschwörung keinerlei Aufmerksamkeit würdigen. Genau, das machen wir.

Ich muss dazu sagen, ich kann ein bisschen einlenken. Wir hatten auch schon Liebe für die anderen Klassen hier in den Talks, die wir zuvor hatten. In dem Einsteiger vs. Veteran Talk, den wir hatten mit Fabian und Steffi, haben wir sehr viel Liebe dargelassen für die Jägerin und für den Droiden. Also ihr könnt euch alle beruhigen. Außer der Zauberer hat halt noch nicht besonders viel Liebe bekommen. Aber ich glaube, Micha spielt den. Also wenn Micha morgen da ist, dann gibt es auch für den

wieder Liebe. Also ihr könnt alle ganz ruhig bleiben. Aber ja, nächste Frage, die haben wir eigentlich schon angedeutet, nämlich die Spekulation, wo es jetzt hingehet mit einer neuen Klasse.

Ich

habe ja mit dir, Jesse, schon in unserem letzten Talk ein bisschen darüber gesprochen, aber vor allem jetzt, wo ihr alles live erleben konntet und seht, wie es um die Balance steht. Was würdet ihr euch denn zum einen mechanisch und zum anderen storymäßig oder lowermäßig noch an neuen Klassen wünschen? Und was haltet ihr für realistisch?

Louise, du zuerst. Also ich glaube, die, das ist nicht die Klasse, die ich unbedingt haben will, aber ich denke, es ist halt die sehr offensichtliche Lücke, auf die jeder spekuliert und wartet, ist halt eine heilige Klasse, die es noch nicht gibt. Also Paladin, Kreuzritter, Mönig, vielleicht auch was Neues passend zu jetzt der Story von Diablo 4, so ein Ritter der Reue. Aber das fehlt, finde ich, offensichtlich eine Klasse, die sich auf Schilde spezialisiert, weil bizarrerweise, witzigerweise aktuell ist der Necromant der einzige, der Schilde benutzen kann im Spiel, was ja auch irgendwie sehr sonderbar ist und sich ein bisschen alibi-mäßig anfühlt. Und ich glaube auch, dass der ursprüngliche Plan, weil sie haben damals auf der BlizzCon gesagt, der Druiden war ursprünglich nicht geplant und sie haben ihn last minute ausgetauscht mit einer anderen Klasse und den Druiden eingewechselt. Und damals dachte ich, Scheiße, der offensichtliche Switch, das wird

bedeuten, der Totenbeschwörer kommt nicht, weil Druiden und Totenbeschwörer in Diablo 2 ja beides so ein bisschen Petklassen waren, Druiden ein bisschen weniger, aber trotzdem, das wirkte mir dann sehr klar, okay, Scheiße, der Totenbeschwörer hat keine Chance. Deswegen habe ich Ihnen das

ja auf der BlizzCon gesagt, so Jungs, ihr macht einen Fehler, wenn ihr den Totenbeschwörer nicht bringt. Ihr habt ja bei Diablo 3 schon gemacht den Fehler, wiederholt ihn nicht und ich vermute, jetzt, wo wir wissen, der Totenbeschwörer ist drin, war der Paladin, die die ausgetauscht wurde mit dem Druiden und die ursprüngliche, ursprüngliche Danke war so nah wie möglich an den Diablo 2

Klassen zu sein, wie geht und der Paladin kommt relativ bald nach. Das ist nicht unbedingt, was ich mir persönlich wünsche, weil ich Holy Shield-Klassen total langweilig finde, aber es ist auch was bei mir ständig im Chat geschrieben wird. Ich wette bei dir auch, Jesse, den wollen sehr viele. Wie siehst

du das? Ja, es ist also, ich glaube, wir sind da mal einer Meinung, klippt das, der Satz kommt auch nicht so oft. Wir sind da mal einer Meinung, also ich denke, es wird sicherlich eine Holy Klasse kommen und man sieht auch in Diablo 4, es wurde alles auf Nummer sicher gesetzt, ist jetzt

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 Endgame und Seasons: Jetzt muss Blizzard liefern!

auch nicht die Klasse, die ich mir direkt wünschen würde, aber ich hoffe mal, dass dann die nächste, weil das sind ja zwei DLCs schon im Vorbereitung, dass dann mal ein Schritt gemacht wird für eine komplett neue Klasse mit neuen Fähigkeiten, was man so in Diablo vielleicht nicht kennt, weil ich werde doch ein bisschen enttäuscht, wenn jetzt dann der Paladin kommt, dann kommt noch eine Amazon, das sind alles gute Klassen, aber es ist halt alles schon bekannt und auch viele der Fähigkeiten

sind mehr oder weniger auch schon bekannt. Also wir dürfen gespannt sein. Ich bin auch sehr gespannt,

in welchen Abstand sie die DLCs bringen möchten, ob das jetzt ein Jahr dauert oder zwei Jahre, weil es ist ja jetzt die nächste Season startet ja ungefähr in sechs Wochen. Da erwarte ich mir noch nicht so viel, aber vielleicht schon zum Ende des Jahres hin mit der BlizzCon kann ich mir gut vorstellen, dass da die nächste Klasse angekündigt wird und wird wahrscheinlich ein Paladin sein, weil dann kann es gleich die Leute im Cosplay mit Paladin-Kostümen umlaufen lassen, um das gleicher Spoiler zu machen. Also so hätte ich das jetzt gesagt oder so hätte ich es gesehen, sag ich mal. Man muss auch dazu sagen, weil die jetzt eben Movies das zwei, drei Mal angedeutet hat,

als eher dafür verantwortlich ist, dass der Drogenbeschwörer reinkam. Er hat denen das so gesagt, wollt ihr euren Aktienkurs halbieren, dann bringt ihr die Klasse nicht. Also man muss schon sagen, also es spielen schon sehr viele auch den Drogenbeschwörer. Es war zwar die falsche Entscheidung und man hat da nicht so viel Spaß und der muss nie mehr nachgebafft werden, aber es ist

auch eine sehr beliebte Klasse. So wie Paladin, ich war auch überrascht, dass Paladin, also ich hätte gedacht, dass Paladin kommt und der Druide nicht, sondern weil Paladin ist eigentlich so, Paladin ist so eine Aufhängerklasse für Diablo, hätte ich jetzt mal gesagt.

Was werden neue Klasse-Muris, die dich wegbringen könnte vom Totenbeschwörer?

Das ist eine gute Frage. Was häufiger mal vorgeschlagen wurde, ist so ein bisschen das Gegenteil vom Paladin, habe ich ein paar Mal gesehen, so ein unheiliger Ritter, so ein gefallener Ritter, der vielleicht sogar dämonische Kräfte benutzt, also ein Nachkämpfer, der sehr vielleicht auf Dunkel- und Frostmagie setzt oder auch Feuermagie, ich habe es auch gerade bei Jessie im Chat gesehen,

ein Kampfmagie, ein Nachkampfmagie wie Gandalf, der so mit Schwert und Stab, aber in den Nachkampf geht. Du kannst ja auch jetzt Mage als Nachkämpferin spielen mit Ritzpeitsche und so, aber ja, so Leute sagen Todesritter in WoW, so was zum Beispiel. Ich meine Diablo hat im Lauf der Zeit schon echt so die meisten klassischen Archetypen abgedeckt. Ich hätte mal Lust auf was,

das sagt sich jetzt so allgemein, ich habe jetzt gerade nicht wirklich eine konkrete Idee, aber wirklich eine richtig ausgefallene Klasse, so eine denkt, oh das habe ich ja noch gar nie so gespielt, aber ich mir das ein könnte. Das ist zum Beispiel ein Dämonenüberläuft und du kannst mal in einem Bösewicht spielen. Genau, das ist dann der Dämonenjäger aus WoW und deswegen haben sie den Schurken nicht so übersetzt, sondern mit Jägerin, damit es kein Problem mit dem Naming haben oder mit einem Schattenpriester, also Schattenpriester könnte ich mir gut vorstellen, eben mit einem Brava auch vom Intro her oder vielleicht mal sowas wie ein Schamane, weil so ein Totemsystem und so könnte in Diablo auch noch ganz gut funktionieren. Also da in

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 Endgame und Seasons: Jetzt muss Blizzard liefern!

diese Richtung denke ich mal wäre sicherlich die Option, dass klassentechnisch, wenn sie was komplett Neues machen, gehe aber davon aus, dass die erste Klasse mit dem ersten DSC ist eine sichere Sache und dann wird ein bisschen experimentiert, weil man weiß halt jetzt, welche Skills es so gibt und wie die eingebaut werden und eben wie wir vorhin schon gesagt haben mit BVB, das könnte sehr, sehr problematisch werden, wenn du da komplett was Neues rein bringst, das muss ja auch alles gebalanced werden, obwohl Blizzard und Balance in einem Satz ist auch immer ein bisschen kritisch. Sie geben ja bestes. Sie waren stets bemüht. Wie ist das in der Schule? Man war stets bemüht oder teilgenommen? Genau, man hat mitgemacht, aber ich habe es gerade noch ein paar andere im Chat gesehen und was ich super fände, wird wahrscheinlich passt vielleicht auch nicht 100 Prozent in Diablo, aber irgendwie so ein Gedankenmagier, so vielleicht bisschen wie der Mesmer aus Guild Wars oder so, so ein einer der Gegner aufeinanderhetzt, der Illusionen beschwören kann, solche Geschichten finde ich mal spannend. Oder ein Bader? Ein Bader, ich weiß nicht. Ich spiele, der nächste Ding mit einer Haare verbinde ich dabei, also das sehe ich mich, also oder, dies klingt doch vernünftig. Nein, nein, ansonsten ja, also so ein Dämonenstrich, Schatten, Vampir wird noch gesagt. Also ein bisschen so eine wirklich böse Klasse finde ich wirklich mal cool. Also Vampir stelle ich mir auch geil vor, kann sich in eine Fledermaus verwandeln als Movementfähigkeit und so ein richtig so, ein guter Totenbeschwörer hat das schon so ein bisschen mit Blutmagie, aber ich finde, womit sie noch mehr spielen könnten, ich fand es beim Totenbeschwörer ein bisschen enttäuschend, dass Blutmagie mit dem Totenbeschwörer jetzt einfach nur möglichst viel Leben haben. Ich finde Blutmagie wird dann spannend, wenn du Leben auch zahlst für deine Fähigkeiten und die Lebensleiste, ihr soll so richtig springen, finde ich, auf und ab, auf und ab, ich finde dann ist Blutmagie lustig und so ein Vampir, der das so richtig macht, wie der Necro in Diablo 3 in den Betas war, bevor sie das entschärft haben, weil sie es irgendwie zu weird fanden als Spielstil. Ich fand den damals total cool, sie haben das dann total entschärft für den Release. Also ich finde, wir haben hier ein paar Ideen, ich schreibe das mal meinen Minions bei Blizzard. Ich schreibe das mal rüber, das finde ich auch gut und bitte noch einen kleinen Zusatz, ich habe aus Versehen auf den Shop geklickt und man kann gar keine Flügel kaufen. Ich glaube, da muss irgendein Fehler vorliegen. Also da müsste man vielleicht bitte genau, fragt er mal bitte nach, weil ich dachte mir, das ganze grafische Settings und du kannst mounts und kannst alles für den Mount kaufen, aber es gibt keine Flügel. Also generell die ganze Winx-Geschichte und so weit, das hat mich echt ein bisschen überrascht, muss ich sagen. Vor allem das Flügel, die es gibt, es gibt ja irgendwelche, entweder sind hier der Ultimate Edition oder als Vorbesteller, die sind dann nur ein E-Mode, die hast du nicht dauerhaft. Genau, die kannst du nur aktivieren. Und überhaupt ist es ja also blizzards komische Fixierung auf E-Modes in diesem Spiel schon etwas sonderbar. Ist es nicht ganz so sonderbar, wie die E-Modes in Gollum, wenn wir ehrlich sind? Doch, doch. Lass mich dir, wir haben sie gestern im Stream entdeckt. Lass mich dir, die, ich glaube, es ist wirklich die dümmste Quest, die ich jemals in einem Rollenspiel gespielt habe, weil man denkt am Anfang, es ist ja eine der ersten Quest, die du bekommst, ist, meine Rekruten sind nicht eifrig genug, kannst du mal dahin gehen und sie ermutigen?

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 Endgame und Seasons: Jetzt muss Blizzard liefern!

Dann gehst du dahin, machst das Ermutigen-E-Mode, was bei der Rogue, es wahrscheinlich einfach nur ist, effizient. Und dann sind sie ermutigt und du denkst dir, okay, das ist die dümmste Quest im Spiel. Es gibt später eine, es ist kein Witz, es ist eine echte Quest im Spiel. Du machst einen Art Mini-Story-Boss-Kampf, ich gebe dir keine Spoiler, was das ist. Du bist halt in so einer Höhle vor so einem Altar von Lilith und da geht es so ein langer Weg durch irgendeines Gebirge, geht dahin. Und wenn du diesen Kampf gemacht hast, erst dann poppt auf dem Weg dahin eine Nebenquest auf. Und dann gehst du zurück und diese Quest ist dann eine Notiz, die sagt, entsage Lilith an ihrem geheimen Altar. Und was du machen musst ist, um Lilith zu entsagen, du gehst diesen Weg nochmal zurück, also du gehst dahin, notiz zurück und dann stellst du dich vor den Altar und sagst, nein. Und dann hast du Lilith entsagt und dann spawnst eine Truhe, die glaube ich bei mir ein blaues, ein gelbes Item drin hatte. Also deswegen werden noch Quest-Designer gesucht, bei Blizzard ist in der Ehe viele Stellen offen. Das macht jetzt natürlich Sinn. Also okay, ich glaube, ich habe ihn zufällig da vorbeigelaufen oder absichtlich. Also das klingt nicht sehr, sehr erfreulich. Ich muss halt echt so lachen, weil der Charakter, der sagt das auch so emotionslos. Das ist nicht mal irgendwie so Lilith, ich schwöre die ab oder so, nein. Ja, vielleicht ist das auch nur der Totenbeschwörer, der das so sagt. Vielleicht sind alle anderen richtig emotional und nur der Totenbeschwörer ist so, nein. Also du hattest da gar keine Karzin, die voll dramatisch war. Merkwürdig, okay, krass, wo es beim Totenbeschwörer ist, naja. Das ist das ohne Ginge. Es kann sein, ja, es kann sein. Der Babar brüllt dann nur kurz. Ja, ablehnend. Auch von den Season, also wir hatten jetzt ja mit den DLC und den neuen Klassen, was erwartet, was erwartet ihr so von den Season, also vom Umfang her, weil ich nehme immer gern den Vergleich bei Pass of Exile, die legen ja hart vor. Also alle 13 Wochen, da kommen ja Mechanikänderungen, die Patchnotes sind 40 Seiten, ich habe mir abgewöhnt, PoE-Patchnotes zu lesen, weil da wirst du nicht mehr fertig, da brauchst du nicht Season, um das zu lesen. Was glaubt ihr, wie umfangreich das in Diablo 4 wird? Ich würde gern optimistisch sein, ich sag mal, ich bin tatsächlich aktuell, weil ich bring das immer nicht gut rüber, weil ich es so schnell in hämischen Zynismus verfalle, ich mag das Spiel aktuell sehr gerne. Deswegen, ich bin bereit, mich positiv überraschen zu lassen und einfach mal abzuwarten. Wenn man sich anguckt, was Blizzard bislang so vorgelegt hat, muss man halt aber für mich schon auch fürchten, also Diablo 3 muss ich dir ja nicht erzählen, die Seasons waren wirklich mit Pass of Exile echt nicht gut und sie haben jetzt gerade bei Overwatch gesagt, wir haben es leider nicht geschafft, ein starkes Service Game und eine große Erweiterung parallel zu entwickeln, deswegen haben wir die große Erweiterung fallen lassen. Sie haben jetzt, finde ich, bislang, gut, WoW kriegt natürlich regelmäßig Fettadons und sowas, aber aktuell gehe ich eher von nicht so vielen Inhalten aus, auch wenn ich absolut bereit bin zu sagen, okay, ich lag falsch, voll cool, ihr habt viel Zeugs gebracht, finde ich geil. Das müssen Sie jetzt erstmal, finde ich, beweisen und vor allem über die erste Season hinaus, weil die erste Season wird ja vermutlich schon in Stellung gebracht worden sein und sowas. Die Frage ist jetzt, kriegen Sie diesen Live-Betrieb gut hin oder haben jetzt die Entwickler sich alle tot gecruncht, was ich wirklich nicht hoffe, um

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 Endgame und Seasons: Jetzt muss Blizzard liefern!

diese eine Season stark rauszuhauen und danach merken sie, oh verdammt, wir bräuchten eigentlich mehr Leute, aber weil Blizzard keine kompetitiven Gehälter mehr zahlen mag und Bobby Kotik die Mitarbeiter verkrault, haben wir leider die Leute dafür nicht und deswegen sind die Seasons jetzt wieder in Diablo 3. Was denkst du? Ich glaube, es wird, so wie du sagst, die erste Season, die haben sicher schon in der Hinterhand, weil man hat ja auch in diesen Entwickler-Doc gesehen, dass sie bei der Season was überblendet hatten, also das waren ja einfach Screenshots aus der Season

und ich denke mal die erste, vielleicht sogar die zweite, dass sie die haben und danach wird dann wirklich spannend, weil so wie du sagst mit diesen Service Game, jetzt werden sie so, also das Spiel kommt jetzt raus, ist sehr gut. Die erste Season wird noch sehr gut, dass sie diese Welle mitnehmen, aber das muss man erstmal halten, also auch da für Pass auf Exile mit ihren Team, die sind ja auch stark gewachsen, aber vier Seasons mit wirklich viel, viel Inhalt pro Jahr zu bringen, ist eine gigantische Aufgabe und für so ein Franchise, wie es dann Diablo ist mit Diablo 4, das ist glaube ich nicht ohne. Bei Diablo 3 war halt eines der ganz, ganz großen Probleme, die hatten ja Entwicklungsprobleme und die konnten die Season nicht gut aufbauen, also damals waren ja, da gab es Season-Themen, da hast du plötzlich einen Goblin in dem Greater Rift gesehen und der hat ja 40.000 Blutsplitter gegeben oder sie haben was geändert und dann ist aus deiner Kiste ein Item rausgefallen, also weil es da programmiert technisch solche Probleme gab, aber ich glaube, dass Diablo 4 ein ganz gutes Grundgerüst bietet und sie ja die Optionen haben Season-Themen und so weiter zu übernehmen, also ich bin für die ersten zwei Seasons optimistisch und dann gibt es ein großes Fragezeichen, was mir halt immer noch so gemacht ist, es werden ja 50 oder 70 Mitarbeiter gesucht, nur für das Diablo 4 Team und das halt ein Jahr. Also Microsoft kauft endlich die Bengels, damit da mal Ruhe ist und damit mal durchgetauscht, damit wir guten Content bekommen und uns über

neue Klassen beschweren können. Was ja dann auch noch spannend wird, ist ja dann die Frage, wo die Grenze gezogen wird zwischen DLC-Inhalten und Season-Inhalten, also wenn man davon ausgeht,

sehr mehr gesagt, dass die Seasons sich auch sehr, sehr stark auf möglicherweise weitere Story-Quests und auch so Themen fokussieren werden, plus es wird ja auch durchaus vielleicht wieder

Inhalte geben aus den Seasons, die dann auch finalens Spiel übernommen werden. Das heißt, wo wird dann so die Grenze gezogen werden zwischen DLC-Inhalten und Season-Inhalten, wenn die DLCs

vielleicht ja auch für Leute sind, die kein Interesse an den Seasons haben, aber dann eben auch wieder bereit sind, Geld dafür auszugeben, also abseits von neuen Klassen. Was denkt ihr? Das ist ganz einfach. Die großen Themen, also Set und Runen, kommen dann als DLC-Inhalte, was dann zu kaufen ist, weil das wieder sehr, sehr viele Leute, also wenn das Runensystem, Samstag mal irgendwo so ein bisschen durchgesagt, dann haben sie so überrascht getan, ah ja, Runen,

das hat nicht gut funktioniert, aber Runen ist halt ein perfektes DLC-Thema. Also erstes DLC-Thema ist dann einfach Paladin als neue Klasse, plus Runen, um das Indus Diablo-Universum zu bringen und irgendwann, glaube ich, werden wir auch wieder Sets sehen, aber es besteht eine sehr, sehr große Gefahr, dass man mit den Einfügen von Sets da landet, wo jetzt Diablo 3 ist, dass alles

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 Endgame und Seasons: Jetzt muss Blizzard liefern!

andere egal ist, sondern nur die Grünen Items werden genommen, das, was bei den Grünen Items oben steht, das definiert, was gespielt wird und alles andere geht einfach unter. Also ich glaube, für die Diablo Community wäre es das Beste, je länger es dauert, bis die Sets kommen. Also jeder Season oder jedes DLC ohne Sets, je länger sich das rauszieht, ist es umso besser, weil wenn die Sets kommen, müssen die stark sein. Das ist immer so ein bisschen das Problem, wenn DLC kommt,

die neuen Inhalte, die müssen stark sein, du musst einen deutlichen Unterschied spüren zu den aktuellen Situationen und auch eben, wenn eine neue Klasse kommt, die muss einfach ein bisschen stärker sein, weil wer kauft eine Klasse, die am schlechtesten abschneidet. Also das wäre schwierig. Deswegen ist der Totenbeschwörer jetzt Drehung kommt nicht bei DLC.

Wow, wow, wer der Barbar doch auch, Junge, du hast dich selbst in die Falle gelockt. Aber ich will mich gar nicht zu sehr mit dir streiten, weil du mir so aus der Seele gesprochen hast gerade. Und ich sogar ein bisschen überrascht bin, weil du ja dann, du bist ja trotzdem ein Riesenfan von Diablo 3. Ich hätte jetzt tatsächlich, war mir gar nicht sicher, ob du dir Sets nicht sogar zurückwünscht. Aber ich bin so deiner Meinung, ich finde es gerade so angenehm tatsächlich, die Bills ohne Sets zu basteln, weil es dadurch, finde ich, viel cooler ist, dass du viel eher deinen Bild zusammensetzt, halt aus den einzelnen Legendary Eigenschaften, die auch noch auf unterschiedliches

Lotz können, natürlich dann noch die Uniques, die fest sind, aber trotzdem, ich finde, das gibt dir halt viel mehr Freiraum und Puzzlespielspaß, als dann ja, diese sechs Items sind gesetzt, wenn du 3000 Prozent mehr Schaden machen willst. Ich hoffe so sehr, dass sie, also bringt die einfach gar nicht. Ich schreibe den gleich noch mal. Das ist eigentlich die wichtigste.

Die anderen Sachen, die ich vorhin habe, die ich in schreibe, sind alle gar nicht so wichtig, aber das ist eigentlich fast das Wichtigste. Ganz ehrlich, Sets, ich habe keinen Bock drauf.

Ja, was lässt sich als Content Creator mit Sets viel leichter Videos machen, weil du musst nicht viel nachdenken. Das ist so, also das ist natürlich bei Diablo 3 der Easy Mode für alle, die einsteigen möchten, weil eben videotechnisch, du hast das Set, das ist der Bildname, der Skill, das ist alles vorgegeben jetzt, wo alles so offen ist. So wie du jetzt sagst, dieser Puzzlespaß, und das ist extrem aufwendig, dann Videos zu zaubern, da muss man sich richtig informieren, da braucht man Kalkulatoren, da muss simuliert werden. Also die Sets kommen sicher. Schauen wir mal, wann es passiert. Aber Jesse, da muss man, das kann man jetzt über zwei Sichtweisen haben.

Einerseits ist es aufwendiger, aber andererseits ist es auch eine Gelegenheit, für den wahren Profi wie dich, sich von über die Bauern zu erheben, weil wie du sagst, das kann ja jeder einfach einen Set Namen in den Titel schreiben und den Guide abschreiben von vor Fansites oder IC-Vanes oder wo du sonst unterwegs bist. Das ist deine Chance zu glänzen und zu zeigen, dass du besser bist als diese Passants, das muss man doch sehen.

Genau, so muss man das sein. Ich habe eine ganz, ganz gute Frage, so gesehen, was glaubt ihr denn so rein intuitiv, was wird denn so ein DLC kosten? Weil wir zahlen ja für den Battle Pass und wir haben jetzt für das Spiel gezahlt, das Spiel war ja nicht ganz günstig, wo seht ihr denn preislich auch gerne die Fragen an den Communities, die jetzt alle live im Chat sind, dass sie einfach mal einen Preis tropfen, vielleicht können wir da einen Price Range ableiten. Ich sage das doppelt der von Maurice. Maurice sagt 120 ist einstiegsgelogen. Ich hätte jetzt ne, ich hätte 40 bis 50 vermutet und dann nochmal plus 10 für Konsolen

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 Endgame und Seasons: Jetzt muss Blizzard liefern!

wahrscheinlich.

Also wir sind ja aktuell bei 70 fürs Grundspiel, 80 für Konsolen. Früher war der Preis für so ein Add-on eher so 30. Wie viel hat Reaper of Souls? Wann ist 30 oder 40 zum Release?

Ich glaube das waren schon 40. Dann, dann ja, also es hängt natürlich sehr davon ab, was jetzt genau der Umfang davon ist. Also DLC könnte auch einfach nur, wie du sagst, vielleicht ein Klassenpaket sein, da würde ich jetzt keine 50 Euro erwarten. Wenn es so ein Reaper of Souls Paket ist mit neuem Akt, neuer Klasse und ein paar Spielmechaniken wie vielleicht Runen oder sowas, würde ich vermuten bei 40 geht es los. Auf der anderen Seite selbst, wenn es nur ein Klassenpaket ist, ich meine, wenn aktuell der Stand ist, dass ein kompletter Skin so 25 bis 30 Euro kostet, wäre es natürlich absurd, wenn man für 30 Euro entweder ein Skin bekommt oder ein Klassenset. Das spielt jetzt ein bisschen, das spielt es ein bisschen, Dimis sehr schlauer Kolumne, finde ich, der geschrieben hat entgegen, dass gerade Activision Blizzard uns gerade wirklich einfach versucht, an immer neue Preisstrukturen zu gewöhnen, diese sich völlig ohne realistischen Gegenwert aus dem Hut zaubern. Und dann können sie irgendwann

wirklich sagen, sehr Leute, wir können doch jetzt nicht für leibische 25 neue Klasse geben, da kriegt ihr doch schon von uns großzügigen Skin dafür. Der Paladin fängt bei 40 an und das, wenn da noch ein Storyakt dazu kommt, dann sind wir schon bei 60.

Ja, dann wird die Map erweitert und dann gibt es noch Runen, also dann sind wir schon eher fast wieder bei 70. Es wird auf jeden Fall spannend, aber ich glaube, ich werde ungefähr bei euch, also ich kann mir unter 30, glaube ich, jetzt nicht gehen, abhängig davon. Wenn man bedenkt, in Diablo 3 hat der Totenbischwörer am Anfang 15 oder 20 gekostet, nur die Klasse, also könnte aus dem Scheines DLC Klassending werden. Und wenn der damals so 15, 20 wäre, dann kann ich mir halt so

20, 25 nur für die Klasse, könnte ich mir das schon vorstellen.

Das stimmt, ja. Wenn du es so besagst, stimmt. Wenn das damals schon der Preis für ein Klassenpaket

war, ja, irgendwann werden sie dann wahrscheinlich sagen, und irgendwann sind wir dann Leute, jetzt haben wir euch ja schon einen Add-on für 60 gegeben. Jetzt können wir euch ja nicht das nächste

Vollpreisspiel für läppische 70 geben. Und so geht es dann immer weiter hoch. Es ist ein perfider Plan.

Diablo 5 dann für 100, für die Grundversion, und dann ne, Leute, ne, Klassenpaket 50, Skin 40 und auch Scheiße. Oh Gott, ich will in dieser Zukunft nicht leben.

Dann kann man mal kurz zurück, wie vom Storygefühl her, du hast, glaube ich, du bist so 50 oder drüber, war es spannend, hat es dir gefallen? Weil wir hatten ja noch Ende geben, also vom ersten Teil her ist ja mal die Story durchspielen, sagen wir mal, bis 50, weil dann beginnt ja das Paragrom-Board. So wurdest du gut unterhalten für die Stunden? Hat es einen Down-Time drinnen,

wo du dir dachtest, so, ihr macht jetzt eigentlich gar keinen Spaß?

Nee, ich fand, also ich fand, es gab, ich gebe die Frage gleich mal zurück, für Antwort erst mal noch, ob du die Story überhaupt gespielt hast oder sie direkt wieder weggeklickt hast, weil ich glaube, du hast ja mal sogar gestanden, dass du die Story von Diablo 3 nicht recitieren könntest,

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 Endgame und Seasons: Jetzt muss Blizzard liefern!

weil du so ein Speed Gamer bist. Ich fand die Story tatsächlich gelungen, nicht so gelungen, wie ich gehofft hatte. Ich fand, der erste Akt verspricht mehr als es am Ende hält. Ich will jetzt nicht spoilern, und ich finde, es wird auch die Open-World-Struktur schadet der Story, weil die ersten drei Akte so gestaltet werden mussten, dass sie ja alle unabhängig voneinander sind, weil du sie ja in beliebiger Reihenfolge spielen kannst. Und das merkst du ein wenig, dass es dauert, bis es dann wieder Fahrt aufnimmt. Aber trotzdem noch für ein Hack and Slay war die

Story, die Story war so gut, dass man, finde ich, anfängt, sie auf höheren Niveau zu kritisieren als auf Hack and Slay Niveau. Und das spricht ja sehr für sie. Vor allem eine gewisse Videosequenz gegen Ende. Jeder, der sie gesehen hat, will wissen, was ich meine, da ist ja die Kinlade im Sekundentakt runtergeklappt. Wie war deine Erfahrung? War die Story gut genug, dass du sie nicht weggeklickt hast? Jetzt, ich glaube, ich würde das mal sagen, das war jetzt ein kritischer Treffer. Ich habe kein einziges Video gesehen.

Ich wusste es! Also, es war so. Ich habe es auf der Community gesagt, weil alles live on stream ist. Es werden alle Cutscenes und so weiter geskippt. Das heißt, ich werde dann nach den intensiven Zeit mal für mich mit einem Dämonbeschwörer ganz in Ruhe die Story durchspielen.

Weil danach ist er so stark, dass man da richtig dran Spaß hat und eben mit schönen den Cutscenes und so mal durch. Aber jetzt im Moment, ich habe alles weggeklickt, außer, dass eine Video, das geht nämlich nicht wegklicken. Ich habe es versucht.

Ich habe es wirklich versucht. Also, das ging nicht. Und deswegen muss man sagen, ich finde, es gibt dazwischen, so wie du sagst, mit dieser Shared World, das passt Storytechnisch bei Act 2, Act 3. Wir haben über die größte Frechheit in dem Spiel noch nicht gesprochen, dass du das Mountfield zu spät bekommst. Ich dachte mir, das wäre ein Joke. Also, ich glaube, da fügt das in deine E-Mail ein. Also, ich weiß nicht, wer das entschieden hat, aber dass du Reiten zu so einem späten Zeitpunkt bekommst. Also, ich finde, das war echt hart. Also, von dem her, das war richtig schwierig. Ich muss ehrlich sagen, das wirkt wie eine Entscheidung,

die sehr spät geändert wurde, weil es ist ja wirklich so, dass das Erste, was passiert, Lorath, wenn du mit ihm nach Kiewaschad kommt, in der ersten Stadt, das Erste, was er macht, ist, dich zum Pferdehändler führen und dafür sich selbst ein Pferd kaufen. Und ich würde Geld darauf

wetten, dass es mal eine Version des Spiels gab, wo auch du da schon deinen Mount bekommst.

Ich habe gehört, dass das genauso war in einer von einem freudgespielten Testphase, dass du mit 15 oder so da dir das Pferd mitgenommen hast. Und dann war der ganze Levelpart und so ein bisschen anders, weil wenn du in der ersten Stadt schon das Mount hast.

Weil es ist genau, wie du sagst, die ganze Welt fühlt sich so an, als wäre sie auf das Mount ausgelegt. Und spätestens im dritten Akt gibt es dann einmal eine Storyquest, die wirklich dann sagt,

jetzt reitet da runter, also geht da runter und du gehst irgendwie so vier Gebiete durch die halbe Welt. Und man denkt, ich kann nicht sagen, es ist wirklich zu Fuß durch die ganze scheiß Wüste laufen. Und es gibt einen NPC, der dich mal verarscht, indem man Kameel hat. Und dann denkst du, gib mir den Kameel, Junge, ich will irgendein Reit hier haben. Und ja, ich verstehe es auch nicht ganz. Also vielleicht haben sie irgendwann gesagt, die Leute nehmen nicht genug von unserer tollen

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 Endgame und Seasons: Jetzt muss Blizzard liefern!

Open-World-Wahl, wenn sie da ständig durchreiten. Und sie freuen sich dann mehr über das Mount, aber ganz ehrlich, spätestens nach dem ersten Akt hätte ich mich schon genug gefreut über das Mount. Und ja, ich bin voll bei dir, das habe ich auch nicht kapiert. Und es fühlt sich wie etwas an, das umgestellt wurde. Freut mich, dass deine Freund das bestätigt hätte, mit dem, mit dem, was ich umwetten soll, hätte ich jetzt Geld. Ja, das muss man wirklich sagen. Also es ist, ich glaube, es hätte dem nicht geschadet, wenn man da das Mount bekommt, weil du wirklich sehr, sehr weit laufen musst oder sonst von den Stories her. Ich finde eben dann bei Akt 4, das ist eher relativ kurz. Und dann zum Schluss wird es nochmal ganz, ganz spannend. Und dann mit so 42, 45 Level kann man das abschließen. Dann hast du noch ein paar Levels für 50 und dann geht es los mit dem Paragon. Und da muss man sagen, wenn das dann Richtung Endgame geht, also dann nehmen

wir jetzt mal Paragon Wörtsstufe 3 für den Einstieg. Das Paragon Board, es ist zwar hässlich, aber es erfüllt seinen Zweck. Und es wird auch teilweise sehr, sehr tiefgehend, wenn man das mit den Glüfen und den Legendary Notes kombiniert, dann muss man schon ein bisschen schauen mit den

Items. Also überraschenderweise, auch für mein diabolisches Team, die sind da stundenlang rum spekulieren, wie was funktioniert. Das ist doch, Diablo 4 hat mehr Tiefe, als man sich das vielleicht denken möchte. Jetzt nicht PoE-Tief, also so tief ist es nicht, aber es geht schon sehr, sehr tief rein. Also man merkt es dann mit dem Paragon Board, wie gesagt, das ist hässlich. Aber dann, ja, mit

den Items in Kombination und mit den ganzen Overpower-Schaden und diesen Glückstreffern und so wird das schon eine sehr, sehr spannende Geschichte. Und das finde ich gut. Also Diablo 4 ist etwas, das hat einfach Potenzial länger zu funktionieren, als jetzt vielleicht eine Diablo 3-Season, die eine Woche läuft. Da sind wir ja auch schon mitten im Endgame und da sind wir auch schon mitten

bei diesem mysteriösen Freund, den du gerne erwähnst, der ja schon sehr viel vom Endgame gesehen

hat. Das heißt, vielleicht kannst du, Jesse, ja einfach einmal zusammenfassen, was du zum einen von deinem Freund gehört hast und zum anderen, was du jetzt mittlerweile auch schon am eigenen Leib erleben konntest. Vielleicht einfach einmal zusammenfassen, wie funktioniert das Endgame überhaupt? Wie funktioniert dieses Paragonsystem, das du schon erwähnt hast? Wenn ihr Level 50 erreicht und alle weiteren XP oder alles, was ihr weit an weiterer Erfahrung macht, geht direkt in das Paragonsystem. Und jedes neue Charakterlevel, also der Charakterlevel weiter. Aber man kriegt dann keine Skillpunkte mehr, keine Fertigkeitspunkte mehr für den Talentbaum, sondern du kriegst vier Paragonpunkte, die du dann in das Paragonboard setzen kannst. Das Paragonboard erweitert sich dann immer wieder, wenn man es durchskillt. Man kann da an die Ecken skillen oder halt eben an jede Seite und dann ein neues Board anhängen. Und dann hat man immer die Auswahl zwischen unterschiedlichen Boards. Das heißt also, es erweitert sich langsam,

immer weiter. Und man kann sich für legendäre Knotenpunkte, die die Skillung unterstützen, entscheiden. Bedeutet also, ab Level 50 ist das erste Ziel, in die Weltstufe reinzukommen, weil dann gibt es auch neue und bessere Items, die dann dropfen können. Also die Qualitätsstufe des Itemquines erhöht sich. Paragon kommt dazu. Man macht auch wesentlich mehr Erfahrung.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 Endgame und Seasons: Jetzt muss Blizzard liefern!

Es wird auch alles härter. Und einer der Kritikpunkte, die ich jetzt endlich, endlich beantworten kann, den mein Freund schon gerne beantwortet hätte, der es in dieser geheimen Beta war, die Mobdichte erhöht sich dann später dramatisch. Weil das war so einer der Kritikpunkte, den man hatte vor allem in der Level 25 Beta. Hey, da ist nichts los, da gibt es keine Mobs, da ist es überhaupt kein Diablo. Und in einem späteren Verlauf ist es so, vor allem, wenn dann dieser Höllenflut kommt. Das heißt also spezielle Gebiete werden von so einem Blutnebel überzogen. Und da bricht dann eine Stunde lang, also es ist wirklich so ein Event, was eine Stunde geht, bricht dann so eine Stunde lang die Hölle aus und dann steigen die Monen auf und da erhöht sich die Mobdichte und in den höheren Albtraum Dungeons, weil das ist ja dann auch das Entgeben von Diablo 4. Man kriegt dann spezielle Schlüssel, wo man die normalen Instanzen, die man davor schon oft gelaufen hat, noch mal spielt, aber mit viel viel stärkeren Gegnern. Und da hat man teilweise sehr, sehr hohe Mobdichten. Da könnte man dann noch ein bisschen über das Performance-Problem

reden, weil man merkt nämlich, wenn dann Stufe 70 oder höher, wenn die Mobs nicht mehr gleich sterben, dass dann die Server-Performance ein bisschen nach unten geht. Also da könnte man sagen, das geht so Richtung Diablo 3, dass viele Gegner mit viel Leben dafür sorgen, dass die Server langsam einknicken. Aber dieses, ja, ich habe da nur fünf Gegner oder ich habe hier nur fünf Gegner, das verschwindet dann später im Endgame total. Und man muss teilweise sich wirklich, das ist etwas etwas unangenehm, das zu sagen, aber man muss sich teilweise als Charakter zurückziehen,

weil zu viele Gegner auf dich stürmen. Also das ist so gar nicht das Diablo-Gefühl, wenn man mal ist, das Diablo-Gefühl. Ich gehe nach vorne und alles, was vor mir ist, wird niedergemäht, aber manchmal macht eine Tür auf und dann wird es richtig spannend. Und der Butcher wartet auch hinter

jeder zweiten Tür, ich weiß nicht, warum, aber der wartet, der ist auch bestätigend im Hardcore-Wart,

ist er richtig hinterhältig, der wartet, bis du abgelenkt wirst und kommt dann aus dem Hinterhalt und sonst wartet der hinter jeder Tür. Von eben, von dem Ablauf her,

ab Level 50 beginnt das Paragon-Board. Für alle Stufen gibt es hier vier Paragon-Punkte und dann gilt man sich langsam hoch. Und das Hochskillen ist dann eben auch so kombiniert an den Albtraum-Dungeon,

je höher die Levels werden, je mehr Leben die Gegner haben, umso mehr Erfahrung kriegt man und auch je höher die Sinn, das funktioniert dann mit Breakpoints und mit deinem Gear-System, weil es gibt dann, das ist so heilige Items, also geheiligte Items beziehungsweise vermachtete Items, also der deutsche Klein, der ist Google-Übersetzung, Perfekt. Und das ist wirklich mit diesen vermachteten Gegenständen, ist es dann ganz, ganz schwierig, weil das ist dann einfach nur eine etwas höher gerollte Qualitätsstufe und je schwieriger die Gegner sind, umso höher ist die Wahrscheinlichkeit, diese Items auch zu looten und zu bekommen. Und das wird dann ja spannend.

Also wie meistens ist das eben das Problem, wie eingehend gesagt, dass der Damage ist da, weil die meisten spielen ja auf hohem Schaden, aber die Zähigkeit fehlt und da muss man dann auch über das Paragon-Board teilweise die Zähigkeit ausgleichen. Und das möchte ich fast auch nicht

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 Endgame und Seasons: Jetzt muss Blizzard liefern!

sagen, das ist jetzt ein bisschen unangenehm, ihr braucht die Liliastatuen, weil ihr braucht die Werte, die ihr davon bekommen könnt. Und am besten ist, ihr habt alle 143 Stück davon, die es da kommt. Also das ist wirklich etwas, was man dann im Endgame machen muss. Man muss diesen Regionsfortschritt

nachspielen, weil man braucht die Werte und es gibt ja auch Paragon-Punkte in diesen Regionsfortschritt

und das ist teilweise nichts Erspannend. Also das ist der MMO-Aspekt, der mir persönlich am wenigsten gefällt, aber der halt einfach mit drinnen ist. Maurice, was ist dein Eindruck bisher? Ich würde es zu sagen, es gibt Dinge, die schlechter oder besser sind als den Diablo 3 im Endgame oder dir persönlich besser oder schlechter gefallen?

Ich finde es fast alles besser tatsächlich.

Es ist, das Einzige, was man sagen muss, es ist zum Teil etwas weniger bequem. Also in Diablo 3 war, hattest du ja das Endgame quasi im Grunde auf einen Bildschirm komprimiert oft. Du hast in der Stadt deinen Portal für die Rifts und auch alle wichtigen Händler und so sind ein paar Mausclicks davon entfernt und Diablo 4 ist halt schon okay, jetzt musst du aber zum Alptom Dungeon

auch hin und die Städte sind grös, groß und der Schmied ist leider am anderen Ende der Stadt, wo deine Truhe ist und so Zeugs. Das finde ich, könnte ich mir vorstellen, auf lange Sicht, wenn du einfach nur richtig durchgrinden willst, wird ein bisschen nervig. Aber ich finde die Aktivitäten auf den ersten Eindruck machen Bock. Das Paragonsystem ist auf jeden Fall interessanter.

Ich finde, es könnte noch interessanter sein, muss ich sagen. Ich finde, es ist dann doch so zum Teil ein bisschen relativ immer so recht obivies, was du für Pfade abgehst, für deinen Bild und es sind weitgehend simples Deadboost, wohingegen Path of Exile, also vielleicht so nur beim Totenbeschwörer, ich habe mich noch nicht alle angeschaut, aber Path of Exile hat da ja mehr Sachen drin, die wirklich so komplett noch mal deinen Bild ändern.

Aber das ist auch der dann mit den Cluster Tools und so, also du hast auch bei Path of Exile sehr, sehr viele reine Dead Notes, die du übergehen musst, um dann dorthin zu kommen, aber es ist nicht ganz so schlimm wie bei Diablo und was echt ein bisschen bitter ist, dass du teilweise Punkte nehmen musst, die dir nichts bringen, weil jeder Klasse hat ja so einen toten Stat, ja, wo du weder der Mensch kriegst noch irgendwas und da musst du teilweise über diese Punkte drüber skillen, das ist halt ein bisschen schade, muss man ehrlich sagen, dass du deine hart verdienten Punkte genau dann da reinsetzt.

Das finde ich auch, dass es da teilweise die Pfade nicht vielfältig genug sind.

Ich finde schon, du hast eben durchaus coole Optionen, weil du ja mit den Glüfen dann noch mal ein bisschen die Boards customisen kannst und so Zeugs und da eigene Effekte einsetzen kannst,

aber halt zum Beispiel bei dem Totenbeschwörer Minion Board ist halt einfach der legendäre Note, Minions machen 15% mehr Schaden für jeden Minientyp, den du hast.

Das ist halt aber kein interessantes neues Gameplay für den Bild, weil du, wenn du das spielst, wirst du eh alle Minions benutzen und die machen halt dann 45% mehr Schaden, also super cool, man freut sich, man das hat, aber man denkt sich nicht so, okay, das ist ja noch mal eine interessante Dimension an Gameplay, die ich jetzt hinzufüge meinem Bild.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 Endgame und Seasons: Jetzt muss Blizzard liefern!

Da gibt es genug, was über Items auch passiert und so, aber ich hatte mir gehofft, dass die Paragon Boards, was das angeht, noch ein bisschen interessanter sind, dass da wirklich jeder weiß, okay, um das kann ich jetzt noch mal ein bisschen extra bauen, sozusagen und nicht nur es verstärkt halt das, was ich eh schon gebaut habe, auf eine eher passive Art und Weise.

Es ist trotzdem viel besser als in Diablo 3, wo das Paragonsystem, finde ich, ja schon arg simpel war, aber es ginge noch besser, finde ich. Vielleicht kommen später noch irgendwie interessante Paragon Boards dazu, dass das höhere ist, wie erweiterbar das System ist.

Neue Boards kannst du ja total leicht einfügen.

Und manchmal ist es ja schon auch so, dass andere Stats als dein Main Stat wertvoll sind.

Ich glaube, zu einem Totenbeschwörer gibt es halt einen, ich glaube, Intelligenz erhöht den Schaden und ein anderes erhöht die Critchance oder so was. Das heißt, der Andere ist auch ganz gut.

Aber es gibt auch komplett Tote und manchmal musst du auch die nehmen.

Stimm mich dir voll zu, hat sich auch immer so ein bisschen feelbad angefühlt für mich.

So, kannst du da nicht ein Pfad geben, dass ich selber wählen kann?

Nee, okay, dann nehmen wir halt jetzt den Gummistat.

Okay, okay.

Ja, du musst halt so, na, du siehst halt so, ich möchte gerne diesen gelben Knotenpunkt haben.

Oh, das sind leider vier schlechte Punkte davor.

Aber die muss ich schlucken, die muss ich halt damit nehmen.

Aber ich glaube auch, dass dann dem Paderbarang am Board noch ein bisschen gedreht wird.

Das ist dann so eine Season-Geschichte.

Für den Staat kann man damit, glaube ich, gut leben und eben endgeben.

Und dann die Möglichkeit mit Season-Inhalte.

Ich bin auch sehr gespannt, wie sie bei der Season die Quest-Story weitermachen wollen.

Weil das sollen ja eben nach der Main-Story, die kann man ja skippen.

Und dann kommt komplett was Neues rein.

Also das war meiner Meinung nach schon eine sehr, sehr hohe Versprechung an die Community.

Das dürfte vielleicht so was sein damit bei Overwatch,

dass es da mit der ersten Season heißt, es war leider nicht umsetzbar.

Und ich spiel die Main-Story wieder.

Was ich beim Endgame auch gerade...

Ich glaube noch nicht mit der ersten Season, aber irgendwann,

wir können es nicht aufrecht erhalten, kann ich mir gut vorstellen.

Was ich gerade noch total spannend finde beim Endgame ist ja die Tatsache, dass man zurzeit Diablo IV sehr viel mehr als Diablo III durchspielen kann, im weitesten Sinne.

Weil zurzeit endet es mit Level 100.

Es gibt ja noch mal einen finalen Level 100 Boss.

Und man kann mehr oder weniger sein Charakter damit auch maxen.

In Diablo III wurde das Level Cap ja immer weiter angehoben.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 Endgame und Seasons: Jetzt muss Blizzard liefern!

Findet ihr die Variante jetzt von Teil 4 besser?

Oder würdet ihr euch wünschen, dass es danach auch noch mal weitergeht?

Deutlich besser.

Weil man muss sich über Ausrüstung und Gear seinen Charakter praktisch verbessern und nicht mehr durch das Stupider Grinden von XB.

Das wird auch ihren Bots- und Trittprogrammen ein bisschen in den Riegel schieben.

Weil das macht einfach keinen Sinn, wenn das weiterläuft.

Ich meine, es wird zwar noch Gear gefahren, da bin ich noch gespannt, wie sich das Thema entwickelt.

Aber es ist, glaube ich, sehr, sehr gut.

Weil das Problem ist bei Diablo III.

Ich habe mal gelesen in einem Interview, es wäre auf 5000 Paragon geköpft.

Das heißt also, dort funktioniert das System noch.

Jetzt gibt es aber Leute, die 20.000 Paragon haben.

Und der Bure-Werte-Bereich ist so absurd, dass die eigentlich auch ohne Ausrüstung spielen können.

Und deswegen, glaube ich, war das für Diablo IV die absolut richtige Entscheidung, hier zu sagen, da ist das Limit, da ist das Ende.

Weil sonst könnte es ja alle Paragon-Bordpunkte vollskillen, also so.

Ich denke mal, dass wir jetzt nach und nach erhöht werden.

Das kämpfen wir mit dem DLC, dass man dann sagt, okay, jetzt geht es auf Max-Level 150, dass man dann so sagt, jetzt hat...

Wir haben drei neue Paragon-Boards pro Klasse vielleicht oder so was.

Ja, könnte ich mir auch vorstellen.

Ich stimme dir auch zu.

Ich bin ja da auch anderer Spielertyp, glaube ich, als du.

Ich höre meistens schon vor dem Max dann irgendwann auf, weil der Charakter mehr langweilig wird.

Deswegen finde ich es gar nicht so schlecht, wenn das Maximum nicht endlos nach oben geht.

Und man eher vielleicht nochmal Anreiz hat, was ja, finde ich, Diablo IV auch ein bisschen gibt.

Dadurch, dass ja später wird es ja doch zunehmend teurer, deinen Charakter nochmal komplett umzustellen.

Also, weil ja Respec wird teuer und du musst die Items umkraften, was auch immer teurer wird.

Ich könnte mir vorstellen, irgendwann erreichen, natürlich vielleicht Spieler wieder den Punkt, wo sie alle Muts und Gold zu im Überfluss haben, dass es wieder leicht ist für sie.

Aber aktuell ist schon so, dass wenn du frisch im Endgame bist und so, und dann findest du ein Unique für Knochen später, dann wär jetzt, okay, jetzt mein Necro komplett umzubauen für dieses Unique auf Knochen später, ist anspruchsvoll.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 Endgame und Seasons: Jetzt muss Blizzard liefern!

Aber dafür ist vielleicht ein Anreiz,  
dann mal neuen Charakter zu spielen,  
der dann von Anfang an Knochen späher hat.  
Auch Abseits vom Season Grind, einfach mal das zu ermutigen,  
finde ich eigentlich ganz cool, lieber ein bisschen mehr Abwechslung,  
als halt immer so hoch wie möglich,  
wie du sagst, nur stupide, die Nummern zu pushen.  
Ja, also das mit Gold ist auf jeden Fall auch ein ganz,  
ganz großes Thema in Diablo.  
So wie du sagst, das Rescaling und das Item Rollen,  
also ich bin fast durchgehend pleite in dem Game.  
Weil da hast du mal 9 Millionen Gold,  
da machst du einen kleinen Umbau, reust du ein paar Items,  
also ein Item zweimal Rollen, dann bist du schon bei 700.000 Gold  
für den Click, also da bist du relativ schnell durch.  
Also ich weiß nicht, ob das, ich denke,  
dass wir uns noch ein bisschen anpassen,  
weil das nimmt den Leuten auch ein bisschen den Spaß,  
weil wenn du den Paragon Punkte, das Paragon Board voll hast,  
ich glaube, es sind 226 Paragon Punkte,  
und du willst die Hälfte davon rausnehmen,  
dann wird es echt teuer.  
Ich würde gern eine große Frage noch mit euch aufmachen.  
Jetzt, wo wir schon darüber gesprochen haben,  
wie es mit Diablo IV weitergeht,  
habt ihr denn schon Prognosen, wie es nach Diablo IV weitergeht?  
Denkt ihr, dass Diablo IV aber ja auch Diablo Immortal  
jetzt schon den absehbaren Einfluss auf die Zukunft der Reihe haben wird?  
Ein Diablo IV, ja, ich glaube, Diablo Immortal wird in Europa eingestellt,  
weil von den 200 Servern laufen noch zwei, also,  
ja, ich weiß nicht, wer das noch spielt, ja,  
also die haben die Server extrem runtergefahren,  
es gibt ganz, ganz wenig Spieler, vielleicht sind es nicht zwei,  
vielleicht sind es 20, aber ich denke mal,  
dass ein Diablo Immortal das geht in eine Richtung,  
was mit jedem Monat Content und so,  
ich glaube, das ist nicht sehr, sehr relevant für die Reihe,  
sie werden vielleicht Immortal ein bisschen als Testversion nutzen,  
weil da soll ja jetzt dann eine neue Klasse kommen,  
ich glaube, das nutzen sie so ein bisschen als Beta-Test,  
um zu sehen, wie gut kommt was an, oder es ist wirklich strikt getrennt,  
aber Diablo IV wird uns sicherlich noch ein paar Jahre begleiten.  
Man muss auch dazu sagen, man sieht ja die finanziellen Mittel,

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 Endgame und Seasons: Jetzt muss Blizzard liefern!

die da reingesteckt wurden, also das geht ja von der Werbung, die Querfeld einläuft, von den Entwicklungs-Teams und so, also ich glaube, die setzen schon alles auf eine Karte mit Diablo IV für das Franchise, also das wird sicherlich noch hoffentlich ein paar Jahre laufen, mal schauen, das wird dann von den Seasons abhängen, wie gut das ankommt. Ich habe zumindest aktuell den Eindruck aber auch, dass es auch tatsächlich gut genug ist, dass es das sein könnte, also es fühlt sich, finde ich, aktuell wie ein potentiell sehr starkes Fundament an, dass gleichzeitig auch schlau gebaut ist auf eine Weise, die gut erweiterbar ist, also was du zum Beispiel auch gesagt hast, mehr Paragonboards kann man einbauen, die Open World ist sehr groß, hat viel Raum für Aktivitäten, zum Teil wird das noch nicht ganz nicht genutzt, also ich fand es ein bisschen bizarrer, dass ich gefühlt im Laufe der Story schon jedes Event wiedererkannt habe, es fühlt sich an, als gäbe es fünf verschiedene Events, die du immer wieder siehst, die Karawane, die irgendwie die Blutpylons und noch zwei, drei weitere, aber es fühlt sich wie ein sehr leichten erweiterbares Spiel an, dass ein sehr gutes Fundament hat und sehr viel Spaß macht und ich persönlich drücke dem Spiel wirklich die Daumen, also es macht richtig Bock, ich habe wirklich mal wieder, es gab so lange kein richtig gutes neues Hack and Slay mehr, immer wenn man sagt, es gibt keine guten Hack and Slays, kommen die Leute im Chat und sagen, ja spiel doch Path of Exile, Grim Dawn oder Diablo 3 und Diablo 2, so ja Leute, die sind auch alle jetzt schon fünf bis zehn Jahre da, es wurde Zeit mal wieder ein gutes neues Hack and Slay und ich hoffe sehr, dass Blizzard es jetzt nicht verkackt und gute, kundenfreundliche Seasons rausbringt, die man mit Genuss und gutem Gewissen spielen und auch unterstützen kann. Aber ich glaube, dass auch der Plan, also ich glaube, es wird jetzt, der Plan ist sicher jetzt erst mal, wenn es gut läuft, dass Diablo 4 eine ganze Weile lang jetzt läuft und Geld einspielt. Das heißt, was ist deine Prognose gerade, du als Blizzard-Experte, können wir überhaupt noch mit Teil 5 rechnen und wenn ja, wie viele Jahre wird das in der Zukunft liegen? Alle zwölf Jahre in Diablo. Das ist so mal, also vielleicht jetzt noch 13, wenn es gut läuft, aber ich glaube, es wird definitiv in Diablo 5 geben, weil ich denke nicht, dass man das ewig am Leben erhält, weil irgendwann sind die Systeme veraltet und irgendwann kannst du es nicht gut weiterbauen. Ich hätte mir ja auch bei Pass auf Excel 2, das ist jetzt keine beliebte Aussage, das können wir sonst rauskarten, aber PoE 2 ist ja eigentlich PoE 4.0, also sie erweitern ja das aktuelle.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 Endgame und Seasons: Jetzt muss Blizzard liefern!

Ich hätte mir lieber einen ganz, ganz neuen Teil gewünscht, aber das Problem ist bei PoE haben die Leute tausende Euros in die Skins reingebuttert und die müssten es dann alle mitübertragen. Und bei Diablo, ich habe auch schon von sehr, sehr vielen, auch aus meiner Community und so weiter gehört, sie finden es schade, dass eben die Flügel, die sie in Diablo 3 über die letzten 10 Jahre gefahren haben, das ist alles weg. Also viele hätten sich halt gewünscht, dass man da ein bisschen was mitnehmen kann. Und ich denke, dass eben das Diablo 4 jetzt abhängig von den CSen und in DLCs, ich denke, das wird wesentlich mehr addons DLCs bekommen als Diablo 3, weil da ist ein bisschen was schief gegangen, um das nicht auszudrücken. Aber es wird auch sicherlich in 10 Jahren gibt es sich an Diablo 5. Dann sitzen wir wieder hier, alle ein bisschen älter und dann reden wir über Diablo 5. Ein bisschen weiser, oder wir sind bis dahin alle von KIs ersetzt, wer weiß, und Diablo 5 ist auch von der KI entwickelt worden. Aber da stimme ich dir vollkommen zu. Ich glaube, Diablo 4 wird auch jetzt schon geplant sein, als sehr lang, aber endlich. Und ich denke eben auch, sie werden bestimmt zumindest versucht haben aus den Fehlern von Diablo 3 zu lernen. Also wie du sagst, das ist ja offensichtlich nicht so gelaufen, wie man sich das gewünscht hat. Wir hatten das Auktionshaus als große Monetarisierungsstrategie und alle fanden es scheiße verdammt und dann sind Sachen schief gelaufen und so. Sie werden ja hier von Anfang an, sieht man ja, geplant haben so, das muss monetarisiert werden. Und ich finde das sogar tatsächlich, ich bin ja der erste, der immer überteuerte Preise und so kritisiert und die sind auch wieder da, aber ich finde ja erstmal grundlegend ein Diablo 4, ein gutes Diablo 4, das genug einspielt, um guten Content längerfristig zu tragen, da bin ich voll dabei. Und ich bin auch bereit, selbst dafür ab und an was zu zahlen, weil ich tatsächlich mir gewünscht hätte Diablo 3 hätte sießen, sie pass auf Exile bekommen. Und mir ist bewusst, dass sowas irgendwie finanziert werden muss. Und ich denke, das ist sehr der Plan bei Blizzard. Ob sie das schaffen, ist die andere Frage. Ob sie es wirklich hinkriegen, regelmäßig guten Content zu liefern. Da wird sich halt viel entscheiden.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 Endgame und Seasons: Jetzt muss Blizzard liefern!

Aber ich glaube, der Plan ist sicher aktuell mindestens ein paar Jahre Seasons at ons, Klassenpakete und so.

Und leider auch viel überteuerten Schrott im Schub.

Ich habe noch eine kritische Frage,

weil es hieß ja so Diablo 4 ist die letzte Chance für Blizzard.

Also von der Community her, weil eben so wie du sagst,

dass die Immortal war jetzt nicht ganz das, was man erwartet hat.

Und davor gab es ja noch ein Spiel, was nicht ganz so gut ankam.

Findest du, du hast jetzt viel gespielt, dass Diablo 4 den Ruf von Blizzard wieder ein bisschen herstellt, das Spielerhersteller.

Also jetzt mal unabhängig von den anderen Sachen oder dass die Chance genutzt wurde.

Nehmen wir mal anders, würdest du Leuten Diablo 4 empfehlen?

Ja, ich finde tatsächlich, dass es hat einen Shop,

finde ich, der mit völlig realitätsfernen Preisen der übles andeutet, vielleicht für die Zukunft.

Wir hatten es gerade schon ein bisschen, wenn wir bei 25 für den Skin bin, was wollen sie dann für ein Klassenpaket?

Aber der aktuelle Stand ist ja tatsächlich, so fair muss man auch sein, du kannst ihn völlig easy ignorieren und kriegst dann,

finde ich, wirklich ein echt, nicht perfektes, aber schon sehr, sehr gutes neues Diablo.

Das eigentlich vieles genauso macht, wie ich es mir gewünscht hätte.

So düsterer, ein bisschen taktischer im Gameplay,

paar Sachen so korrigiert, die in der Diablo 3 doof waren,

wie eben dieses endlose Paragon-Gedreinde und so.

Die MMO-Sachen stören viel weniger, als ich gedacht hätte.

Also ich muss ehrlich sagen, ich finde, das ist wirklich mal wieder ein Spiel,

nicht frei von Kritik, es gibt auch noch Bugs und so was,

aber es hatte einen guten Launch, es ist ein gutes Spiel.

Es zeigt, finde ich mal wieder, auch mal ein bisschen auf Twitter verfolgt und so,

dass bei Blizzard unter der Knute von gewissen fragwürdigen,

anzugtragenden Entscheidungsträgern halt doch noch echt viele Leute arbeiten,

die, glaube ich, da wirklich mit Herzbluten geiles Diablo machen wollten

und die wahrscheinlich auch nicht die Preise im Shop festgelegt haben,

sondern einfach Grafiker, Level-Designer, Systems-Designer und so,

die wirklich einfach Bock hatten, Diablo zu machen

und die vielleicht sogar bei Blizzard geblieben sind,

obwohl es da erschwerten Bedingungen, sag ich mal, war.

Aber ich finde, es ist wirklich ein gutes Spiel geworden.

Würdest du dem zustimmen, Jessie?

Denkst du, dass Sie Ihre Chance genutzt haben?

Für den Moment, ja.

Also das muss man sagen, man muss immer mit ein bisschen Vorsichtig sein,

also mit dem es ist, aber ich glaube, dass es eben wie das Diablo 4,

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 Endgame und Seasons: Jetzt muss Blizzard liefern!

man hat es auch an den Kritiken gesehen,  
ihr hattet ja auch einen riesigen Artikel, der war sehr positiv  
und man muss sagen, es ist, wie es Movies sagt,  
es ist ein gutes Spiel, aktueller Stand,  
das hat sehr viel Potenzial, ob das Potenzial jetzt dann genutzt wird,  
da lassen wir uns mal die nächsten ein, zwei Jahre überraschen  
und natürlich auch von den Preisen, die noch auf uns zukommen.  
Also das muss man natürlich, darf man nicht ausblenden,  
das muss man auch sagen.

Es ist halt so traurig, dass du dir bei Blizzard inzwischen nicht,  
also keine weitere Aussage als für den Moment,  
draußen, man kann ja nicht, also man muss ja wirklich immer so,  
okay, Moment, wo ist der Hacken, Blizzard?

Ja, genau, ich habe mit Immortal gelernt,  
weil bei Immortal haben wir in der Testphase einen anderen Shop serviert bekommen  
und dann geht das live und dann ist das ganz was anderes  
und deswegen muss man immer dieses im Moment hinten anhängen,  
weil wer weiß, wie es in dem Jahr aussieht,  
man muss ja sagen, mit dem Battlepass,  
beim Battlepass kannst du easy pay to win reinmachen,  
mach einfach items rein in dem Premium-Bus,  
also es hätte indivers bestätige Fahrer,  
dass sich das durchaus noch ein bisschen ändert,  
also jetzt nicht in den ersten zwei Seasons,  
weil jetzt hat man ja den positiven Ruf und so,  
aber vielleicht bei der dritten Seasons mal  
schauen, ob man nicht ein paar Edelsteine mit reinnehmen kann,  
dass sich die Community daran gewünscht.

Man traut es ihnen zu, ich sehe schon den Post vor mir,  
wir haben euer Feedback gehört, dass Crafting im Endgame zu teuer ist,  
deswegen haben wir uns entschieden,  
unseren Spielern mehr Optionen anzubieten  
und im Premium-Battlepass sind nun legendäre Crafting-Muts verfügbar,  
für Leute, die leider nicht die Zeit haben,  
sie sich selbst zu erspielen,  
wir freuen uns auf euer Feedback und nehmen es sehr ernst.

Ja, du hast die Presse-Aussendung, hast du schon gelesen?

Alles klar, ja, also das muss man ganz klar dazusäumen.

Also für den Moment ist eben Diablo überraschend gut,  
das Endgame und so, es bietet sehr, sehr viele Stunden  
guten Spielspaß und mehr kann man eigentlich nicht erwarten.

Aber ich höre schon raus, Maurice,  
du hast richtig Bock auf unseren Talk-Morgen,

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 Endgame und Seasons: Jetzt muss Blizzard liefern!

wo wir noch mal im Detail über den Echtgeld-Shop reden, oder?  
Oh yeah, oh yeah, das kann man auf jeden Fall so machen.  
Kann ja auch hier schamlos nochmal mein erstes Video  
auf meinem neuen YouTube-Kanal bewerben,  
wo ich auch schon darüber geredet habe.  
Keine Sorge, das übernehmen ist doch für dich,  
das musst du doch gar nicht selbst machen,  
das habe ich mir doch hier schon aufgeschrieben  
für den Abschluss natürlich, aber es ist doppelt hält besser.  
Man kann ja nie genug schamlos Werbung machen.  
Auf gar keinen Fall, wir können alle nochmal kurz irgendwas bewerben.  
Aber das macht mir...  
Also ich bewerbe zum Beispiel Holger aus der Regie.  
Holger aus der Regie ist ein guter Mann,  
günstig, keine versteckten Kosten,  
macht immer extrem gute Regie,  
den habe ich jetzt einfach zum Abschluss auch nochmal kurz beworben.  
Ich höre gerade, Holger ist schon nach Hause gegangen,  
vergisst Holger, Holger sitzt nicht mehr in der Regie.  
Ja, also dann muss man auch sagen,  
also er hat dich im Stich gelassen, du gewirbst ihn hier.  
Ich sitze tatsächlich allein im Studio,  
ich ist keiner mehr da, ich talk einfach rein mit euch.  
Wenn wir noch mal die Totale von Geraldine  
alleine im Studio haben, die war einfach zu gut.  
Die war echt gut, das ist fantastisch.  
Vor allem ist es ja echt so ein schönes Studio.  
Aber ja, ich meine, es ist ja auch irgendwie...  
Du sitzt da wie so eine Königin auch so in deinem Reich.  
Es gehört alles dir.  
Aber ja, nicht tatsächlich nochmal...  
Für alle, die uns als Podcast konsumieren,  
kurz mal, ich male es mit Worten,  
ich sitze in einem gefühlt 300 qm großen Studio  
allein auf einer riesigen Couch.  
Ich habe wirklich noch nie so eine große Couch gesehen,  
in der ich versinke.  
Es sieht aus, als wäre ich 3 cm groß.  
Und ja, und ich werde beleuchtet von einer Beleuchtung,  
die Existenzkrise ausstrahlt.  
So, das einmal kurz als Bild für euch,  
falls ihr es nicht gesehen habt.  
Das stimmt, so richtig alles rot oder schwarz,

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 Endgame und Seasons: Jetzt muss Blizzard liefern!

so richtig Diablo-mäßig, schwarze Couchen,  
Diablo-Gemälde im Hintergrund auch noch.  
Also, es ist natürlich super toll für die Podcast-Hörer,  
dass wir das jetzt erst erklären,  
nachdem wir, glaube ich, schon 3-mal den Witz  
über das Studio-Setup gemacht haben.  
Aber umso mehr ein Anreiz,  
mal den neuen YouTube-Kanal GameStar Talk zu abonnieren,  
wo ihr das alles auch in Video formt.  
Man, nein, das macht...  
Ich würde von Jessie noch mal interessieren,  
tatsächlich, wie schätzt du denn als Hardcore-Langzeit-Grinder  
jetzt wirklich den Langzeitspaß dieser verschiedenen Endgame-Aktivitäten ein?  
Weil ich bin da jetzt noch relativ am Anfang,  
bin relativ angetan, hab das Gefühl, die machen Spaß.  
Hast du das Gefühl, du wirst damit auch noch irgendwie  
in Season 20 dich auf die Helltheit freuen  
und denken, das sind coole Aktivitäten  
oder hast du jetzt schon keinen Bock mehr?  
Ja, also, nee, das ist ja vom Dings ja...  
Das ist eine gute Frage, wenn man da mal 15.000 Stunden gespielt hat,  
wie das dann aussieht.  
Also, ich hoffe schon, dass die Seasons neue Endgame-Inhalte mitliefern,  
die dann auch übernommen werden, wie sie auch z.B. Pass auf Excel macht.  
Weil das ist zwar momentan beim Erkunden, ist das super,  
aber es wird dann einfach langweilig.  
Also, wenn du jetzt mal 200 Stunden gespielt hast,  
ich denke, mehr willst du auch nicht,  
in der Vorabversion jetzt, bevor die erste Season kommt,  
investieren, vielleicht noch, um den 100er-Charakter zu machen.  
Aber das ist dieses Min-Maxing und immer das Gleiche.  
Im Endeffekt, du läufst halt nur Albtraum-Dunchens.  
Dann Helltheit, Albtraum-Dunchens, wechselst dich da ein bisschen ab.  
Also, ich würde mir sehr, sehr wünschen,  
dass neue Inhalte mit jeder Season dazukommen,  
damit ich die freie Wahl habe  
und die aktuellen Inhalte auch ein bisschen modifiziert  
und überarbeitet werden.  
Das ist dann schon so ein bisschen in die Zukunft gedacht,  
mit vielen, vielen Spielstunden.  
Also, momentan ist man super dabei.  
Es ist alles neu, es ist alles frisch.  
Man wird von dem Monster geschnetzelt.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 Endgame und Seasons: Jetzt muss Blizzard liefern!

Es kommt immer wieder was überraschendes.  
Aber wenn man da jetzt ein paar hundert Stunden drauf rechnet,  
dann ist es halt wieder sehr, sehr monoton.  
Und kommt in diesen Diablo grind rein,  
wie es halt vielleicht bei Diablo 3 ist, mit Greater Wefts laufen.  
Wo man halt rübergeht, aufmacht, zumacht, aufmacht, zumacht.  
Also, die Seasons müssen sehr, sehr vielen neuen Content liefern,  
sonst funktioniert Diablo 4 nicht.  
Das muss man auch dazusagen.  
Ich muss abschließend noch eine Sache mit euch machen.  
Das ist ganz wichtig.  
Bevor ich euch natürlich auch noch mal schamlos bewerbe  
und bevor wir uns hier verabschieden,  
in die neue Folge Ready to Roll für alle, die uns live zuschauen,  
muss noch eine Sache ganz dringend mit euch machen.  
Ursprünglich habe ich mir das als ganz dumm Scherz aufgeschrieben  
für unseren ersten Talk, letzte Woche, Mittwoch.  
Und dann hat es sich für selbstständig.  
Und jetzt ist eine Tradition.  
Jetzt muss ich das in jedem Talk machen.  
Das wurde mir schon explizit aufgetragen.  
Ich muss das unbedingt auch mit euch beiden machen.  
Haben die Kommentare immer gesagt, die haben sich das ganz dringend gewünscht.  
Und zwar muss ich jetzt zum Abschluss  
mit euch eine kurze Runde Kiss, Merry, Kill spielen  
mit Diablo-Charakteren.  
Okay.  
Ja, ich hoffe, ihr seid bereit dafür.  
Ich werde die gleichen drei Charaktere anbieten,  
wie schon all meinen Gästen zuvor,  
damit wir am Ende ein klares Bild haben.  
Und das dann auch noch mal zu Marktforschungszwecken  
irgendwo veröffentlichen können.  
Seid ihr bereit, ja?  
Gut, die drei Charaktere, die ich euch zur Auswahl stelle,  
sind Deckard Cain, Diablo und der Butcher.  
Okay.  
Ja, ich mein, Kiss ist natürlich der Butcher.  
Das kann man mit Mavis gleich beider,  
weil das hatten wir schon das Vergnügen.  
Und das heißt, dass es gibt nur noch Merry und Kill,  
dann haben wir noch...  
Man muss auch dazusagen, den Butcher zu killen,

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 Endgame und Seasons: Jetzt muss Blizzard liefern!

haben wir halt auch beide nicht so gut geschafft bislang.  
Wir könnten da jetzt ein Absichtsstatement vielleicht geben,  
aber es würde nicht funktionieren.

Würde ich dir zustimmen?

Kiss ist Butcher, ja.

Okay, dann mach du einen Vorschlag.

Also, ich glaube, dass...

Also, ich würde Kill Diablo sagen,  
weil den haben wir schon viel öfter gekillt als den Butcher.

Das kriegen wir gut hin.

Und ich glaube, Deckard Cain ist ein sehr konstruktiver,  
liebender Partner, der dich unterstützt,  
der eine gute Partie ist einfach.

Deswegen würde ich Deckard Cain heiraten  
und Diablo in die Hölle zurückballern,  
nachdem ich kurz davor den Butcher geküsst habe.

Ja.

Und ich würde das genau umgekehrt machen.

Warum?

Weil wir...

Rechtfertige dich.

Wie ist das immer?

Rechtfertige dich, weil du mit Diablo verheiratet  
schon mal über die Hölle herst.

Und da kommen auch viele von uns hin.

Also, jetzt seht mich dann unten wieder, aber als Chef.

Und der Deckard Cain, der labert so viel.

Ja, aber das ist ja bei Diablo aber schon auch...

Ich meine, der kriegt es ja nicht auf die Reihe.

Also, der herrscht halt normalerweise über die Hölle.

Immer mal für fünf Minuten.

Und dann wieder im Seelenstein, dann wieder verreckt.

Und jetzt kurz leer und wieder verreckt.

Und also, ich meine, es ist ja nicht so...

Ich meine, gut, Deckard Cain hat auch nicht so viel auf die Reihe gekriegt,  
muss man ehrlich sagen.

Aber das heißt, du würdest Deckard,  
das heißt, du, Jesse...

Ich meine, es blödes, diese Beleidigung sagt dir jetzt nichts,  
wenn du die Diablo-Story ja offenbar auch immer weggeklickt hast.

Aber du hast dich ja gerade als der unbeliebteste Charakter  
im Diablo-Kanon hingestellt.

Jesse, du bist Magda, wenn du Deckard tötet.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 Endgame und Seasons: Jetzt muss Blizzard liefern!

Du bist Magda, die Schmetterlingshexe.  
Das will ich jetzt bitte.  
Jesse weiß jetzt vielleicht nicht, was ich meine,  
weil er Story nicht spielt.  
Aber ihr alle Zuschauer wisst, was ich jetzt meine.  
Und vielleicht, ich weiß nicht,  
vielleicht kann ja der Katta noch mal Magda jetzt  
dann im YouTube-Video hier irgendwie einblenden oder sowas.  
Ja, das finde ich, können wir so stehen bleiben.  
Vielleicht kann man wer in die Kommentare die Beleidigung erklären,  
damit ich dann Maurice eine E-Mail schreibe,  
wo er die Retourkutsche kriegt.  
Oder einen Brief, damit er weiß, dass er wirklich ernst ist.  
Aber ich muss das ernsthaft noch mal, ich finde das so faszinierend.  
Also, das ist ja...  
Jetzt stell das noch mal klar, das ist ja kein Meme.  
Das ist ja wirklich so.  
Oder, dass du tatsächlich die Diablo 3 Story...  
Nicht?  
Das ist skibbig und faszinierend.  
Ja, kommt von jemanden, der 100.000 Spielstunden in Diablo 3 hat  
und nicht die geringste Ahnung, was darin passiert.  
Immer die Story übersprungen.  
Ich weiß gar nicht, wer von euch beiden schlimmer ist.  
Du, Geraldine, die nur dumm lachst während der Story.  
Oder Jesse, der sie einfach komplett wegeklickt.  
Ehrlich dumm gelacht.  
Ich habe sehr nachvollziehbar gelacht.  
Es war ein lustiger Moment.  
Ja, und hast du mal gesehen, wie lange, wie viel Zeit man verliert,  
wenn man sich da jeder Katzin anschaut und so weiter.  
Und die ganze Story, was da eigentlich Zeit flöten,  
geht Lebenszeit, in denen du schon Dämonen töten konntest.  
Ja, wie willst du denn sonst 15 Millionen Dämonen getötet haben  
in Diablo 3, wenn du da anfängst, die mal die Story zu schauen?  
Nee, nee, da muss man gleich, da muss man hart bleiben.  
Ja, ein User haben ins gute Nudelsuppe,  
schreibt auch gerade bei dir im Chat, Story lesen,  
gibt's kein Paragon.  
Das stimmt natürlich.  
Ja, aber immer nicht.  
Bei mir heißt, du wirst nicht gespoilert,  
dann ist das mein voller Ernst, weil ich hab keine Ahnung.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 Endgame und Seasons: Jetzt muss Blizzard liefern!

Und du musst die Ahnung haben, um irgendwas zu spoilern.  
Und ich hab nichts gesehen und weiß es nicht.  
Also von dem her gespoilert wirst du hier nicht.  
Hier gibt's reines Gameplay.  
Aber du hast...  
Was aber tatsächlich auch als Streamer schlau ist,  
weil sie bei mir tatsächlich gesagt haben,  
Maurice, einige von uns haben jetzt nicht zugeschaut,  
während du die Story gespielt hast, weil wir die selber erleben wollen.  
Und heute, der stumpfe Necromancer Endgame Grind?  
Ah, da sind wieder meine Zuschauer.  
Ich hab mich schon gefragt, wo sie sind.  
Ah, die hatten keinen Bock auf Spoiler.  
Vielleicht muss ich einfach auch werden wie du.  
Künftig alle Stories wegeklicken.  
Ja, ja, okay, ich hab meine Lektion gelernt.  
Nee, du brauchst ein zweiter Monitor  
und machst einfach einen Wechsel, wenn eine Story kommt.  
Dann kannst du's anschauen und die anderen sehen irgendwas anderes.  
Dann hast du zwei Fliegen mit einer Kappe.  
Ich muss auch dazusagen, Jesse, du hast in unserem letzten Talk  
kurz vor Release eigentlich versprochen,  
dass du die Story privat noch mal durchspielen würdest.  
Ich weiß nicht, ob das so eine Aussage von dir war,  
die du so dahin gesagt hast,  
weil dir das niemand nachweisen kann, ob du das machst  
oder ob du das wirklich noch vorhast.  
Nee, das mach ich noch.  
Und dann werde ich auch, wenn der Community  
lass ich mich mal durchfragen, nachdem ich mal durchgegründet bin.  
Weil ich möchte zumindest in Diablo 4 nicht den gleichen Fehler machen  
wie in Diablo 3, dass mir das dann vorgehalten wird.  
Nur wenn man mal zehn Jahre ein Spiel spielt mit ein paar Stunden,  
dass man dann vielleicht den Storypart nicht komplett verfolgt hat.  
Oder gar nicht.  
Also, was heißt da nicht komplett?  
Nicht komplett ist jetzt schon...  
Außerinander, ich muss euch...  
Also, wirklich, ihr prügelt euch hier schon wieder.  
Ich kann euch nie wieder in einen Talk einladen.  
Das funktioniert einfach nicht. Das ist mein Learning von heute.  
So nimmt jeder was mit für heute.  
Nicht gut, finde ich gut.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 Endgame und Seasons: Jetzt muss Blizzard liefern!

Nein, es war ganz herrlich mit euch.  
Ich habe das sehr genossen mit euch.  
Danke für den Talk, ihr beiden.  
Danke, dass ihr hier wart.  
Vor allem du, Jesse, nach deinem Spielemarathon mit wenig Schlaf.  
Ich bin sehr froh, dass du dich trotzdem zu uns gesetzt hast  
und nicht eingeschlafen bist.  
Gerne, ich habe mich sehr bemüht.  
Und natürlich hat der Café vom Azubi geholfen.  
Also, danke schön hier in die Ecke, in die Amide Azubis.  
Ja, Grüße gehen raus.  
Ihr solltet euch jetzt natürlich unbedingt noch mehr von Jesse anschauen.  
Ganz unbedingt.  
Den findet ihr selbstverständlich unter jessirox auf Twitch.  
Wo er natürlich nicht nur gerade jetzt zu Release unendlich viel Diablo 4 spielt,  
sondern auch danach noch intensiv weiterspielen wird.  
Also, gerade wenn ihr euch für die Themen von heute,  
nämlich Endgame und Season Inhalte interessiert,  
dann ist Jesse euer Mann, den ihr euch anschauen solltet.  
Und mehr von Maurice.  
Ich habe es schon versprochen.  
Natürlich werde ich schamlos Werbung für dich machen.  
Mehr von Maurice und explizit Maurice, der Diablo spielt.  
Gibt es natürlich auch auf seinem Twitch-Kanal Maurice Weber.  
Aber auch auf seinem brandneuen, wirklich bugfrischen YouTube-Kanal,  
der ebenfalls Maurice Weber heißt.  
Da solltet ihr vorbeischaun, denn da existiert schon ein fantastisches Video zum Thema Echtgeld-  
Shop von Diablo 4.  
Und genau über dieses Thema werden wir auch morgen hier noch mal sprechen.  
Natürlich wird da Maurice da sein.  
Und Micha wird auch dabei sein, der ist frisch aus dem Urlaub zurück  
und lässt sich nicht nehmen, mit uns darüber zu sprechen,  
wie sich eigentlich die zwei größten Sorgen um Diablo 4 bewahrheitet haben.  
Nämlich der Echtgeld-Shop und die MMO-Aspekte.  
Und damit können wir uns schon mal von allen verabschieden,  
die uns gerade entweder als VOD auf unserem ebenfalls sehr empfehlenswerten  
YouTube-Kanal GameStarTalk gesehen haben  
oder die uns als Podcast gehört haben  
und können schon mal sagen Dankeschön und bis zum nächsten Mal.  
Copyright WDR 2021