

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Kritik am Endgame - zu Recht?

Dieses Jahr habe ich Geld gespart und für mein Auto nur drei Sommerreifen gekauft.
Besser bei ATU 4 Reifen kaufen und trotzdem sparen.
Denn nur bis Samstag 22. April gibt es zusätzlich 21 Euro Gutschein auf deinem nächsten Einkauf.
Bei Auto besser.
Alle Aktionsbedingungen auf atu.de
Die Diablo 4 erhitzt mal wieder die Gemüter, wie es inzwischen Blizzard-Harbitus ist.
Und wie es unser Harbitus ist, sind wir schamlos zur Stelle, um immer dann reinzugrätschen
und unsere Meinung dazu kunden zu tun, auf die die ganze Welt natürlich schon wartet.
Das ist ja letztlich, wie am Ende, gut erteilt wird.
Was sagen wir dazu?
Und wir, das bin ich.
Das sind Michael Graf, der Podcast und frisch auch Gamestar Talk Maestro.
Gamestar Talk, YouTube, Like, Comments, Subscribes,
und mein lieber Kollege Benedikt von MeinMMO,
wo ihr ebenfalls natürlich sehr gerne draufschauen könntet für regelmäßige Diablo-
Berichterstattung.
Aber nicht jetzt!
Da sind wir, liebe Leute, ihr seid auch da.
Wir wollen über Diablo reden. Diablo hat neulich ein bisschen das Endgame in einem Video gezeigt.
Die Reaktionen waren nicht gut. Die waren gar nicht gut.
Und Micha und ich haben tatsächlich gerade schon vorher im Vorgespräch darüber geredet.
Warum waren sie nicht gut?
Wir können erst mal anfangen.
Was wurde denn gezeigt über das Endgame in Diablo 4?
Wir sollten das noch mal erklären. Da weiß ja gar nicht jeder.
Das ist auch der Kernpunkt der Sache. Was wurde da gesagt?
Ja, also es waren sechs Minuten langes Video, wo sie noch mal aufgezählt haben.
Was passiert eigentlich und was kannst du machen,
wenn du im Prinzip die Story durchgespielt hast und was erwartet dich dann?
Und das waren einerseits die Paragonbretter.
Das heißt, die Charakterentwicklung geht noch weiter,
nachdem du Level 50 erreicht und damit alles Kills ausgelotet hast.
Haben sie da ein bisschen gezeigt, wie diese Bretter ausschauen.
Wir sind aber nicht sehr in die Tiefe gegangen, was da noch drinstecken könnte.
Sie haben über die Albtraum Dungeons geredet,
was ja diese noch schwereren Versionen dann sind,
der über 150 Dungeons, von denen wir aber inzwischen aus der Beta wissen,
dass sie doch sehr viel gleich sind, was irgendwie die Ziele und die Mechanik angeht.
Für die kannst du dann Albtraumschlüssel finden,
die da noch mal spezielle Modifier hinzufügen,
wie das da irgendwie alle Monster Blitzresistenz haben oder keine Ahnung,
also im Prinzip wie bei den Maps von Path of Exile.
Das haben sie ein bisschen erwähnt.
Sie haben die Höllenflut erwähnt in der Open World,

das ein bestimmtes Gebiet der Open World von Höllenknechten überrannt wird und die dann auch besondere Belohnungen abwerfen, wenn du dich da durchkämpfst.

Sie sind nicht so tief reingegangen, welche Belohnungen das dann sind oder so, aber das fand ich jetzt gar nicht so uncool, weil sich das Gebiet dann auch verändert.

Das fertig ja dann auch so Höllenfarben, kann man sagen. Also so Blutrot.

Das ist auch irgendwie auch eine Mechanik in dieser Art, die die Open World im Late Game noch relevant macht.

Weil Diablo 3 hatte ja so ein bisschen dieses klassische Problem, dass du eigentlich im Endgame, es gab schon auch die Kopfgelder und so, aber weitgehend bist du einfach immer in die Stadt reingespaunt, hast da das Portal aufgemacht

und hast die Spielwelt, die so mühsam gebaut wurde, also die Portale waren ja auch dann aus der Spielwelt zusammen, aber das ist sehr viel davon nie wieder gesehen.

Es muss auch ein Grund geben, Endgame hinauszugehen in diese Welt und diese Gebiete dir anzugucken.

Und das nächste davon ist auch noch, dass manche Zonen davon PvP-Zonen sein werden.

Richtig, ich gibt es auch noch.

Ja, diese Felder des Hasses, wo man dann irgendwie...

Auch da, man weiß nicht genau von wem, aber man findet dann durch Kämpfe dort diese Samen des Hasses, die man dann zu so Schreinwaschmaschinen trägt, um sie reinzuwaschen und als Währung einsetzen.

Sie können für kosmetische Items.

Und während dieses Waschvorgangs an den Schreinen kannst du halt von anderen Spielern und Spielerinnen da angegriffen werden, die dir dann diese Samen wegnehmen können.

Und das ist dann halt PvP für die Leute, die es mögen.

Ich sage gleiche Disclaimer, das Diablo war für mich noch nie ein PvP-Spiel.

Seit ich irgendwie 2011 auf der BlizzCon war und schon diese PvP-Arenen von Diablo 3 spielen musste, hab ich schon gesagt, das braucht keiner.

Aber gut, das ist, glaube ich, ihre Kernmessage auch, die von Blizzard.

Und da können wir gleich mal darüber reden, ob die eigentlich für uns aufgeht.

Und die Kernmessage ist zu sagen, jeder kann dieses Endgame von Diablo so spielen, wie er möchte.

Du kannst PvP aktiv sein.

Du kannst in die Dungeons gehen.
Du kannst in der Open World so was wie die Höllenflut finden
oder auch diese Geflüster der Toten,
was irgendwie noch mal so spezielle Missionen sind
von diesem Baum des Geflüsters oder so, wie der heißt,
der dir dann irgendwie so was gibt wie die Kopffelder.
Also hey, dahinten ist ein Dorf von Wörwölfen.
Wörwölfen heißt es auf Deutsch.
Überrand, geh da doch mal hin
und macht diese Wörwölfe weg.
Das sind die Geflüster der Toten.
Da gibt es dann auch wieder neue Belohnungen dafür.
Auch das findet in der Open World statt.
Also auch die Open World.
Wenn ihr gerne erkundet und da gerne unterwegs seid,
dann ist es auch ein Spiel für euch.
Und ich saß dann davor und dachte so,
diese Play-How-Ever-Your-Wand-Nachrichten,
also alles drin und so,
das kaufe ich Entwicklern nie so richtig ab.
Weil meistens gibt es eine Aktivität,
wenn überhaupt, eine Aktivität, die cool ist und effizient,
weil sie dir die beste Beute in der kürzesten möglichen Zeit bringt
und hoffentlich noch dabei Spaß macht.
Das ist natürlich vielleicht auch nicht unwichtig.
Und der Rest ist so, ja, gibt es halt auch.
Ich fand, Maurice hat es da gerade schon einen guten Ansatz.
Ja, sie müssen ja der Open World
und der Shared World irgendeinen Sinn geben.
Aber ist es ein cooler Sinn?
Das ist die Frage.
Wenn du schreibst für eine Website, die MMO im Namen hat,
bist du der Endgame-Erfahrenste und Affinste von uns.
Was ist denn deine Einschätzung zu dem, was Sie da erzählt haben?
Ich habe tatsächlich genau über dieses Video geschrieben
und das auch ein bisschen analysiert,
weil das ist alles im Prinzip das, was man schon als MMO-Spieler kennt.
Fast jede dieser Mechaniken kenne ich aus BOW.
Also diese Fluten gibt es schon, die Mythic Plus Dantons,
also Alpcom Dantons gibt es schon,
PvP gibt es genau der Formel, gerade in BOW.
Ich habe mich erst darüber ausgelassen,
okay, ihr habt die langweiligsten MMO-Elemente genommen
und die neu verpackt.

Das klingt nicht gut, ich hasse langweilige MMO-Elemente.
Moment, weil jetzt gerade eben, als du darüber gesprochen habt,
kam mir, das ist eigentlich gar nicht so doof.

Weil für mich persönlich war dieses Albtraum-Dantons-Ding,
was halt ähnlich ist wie Mythic Plus für alle, die die BOW kennen,
also einfach Dantons gleich immer mit anderen Affixen drin,
mit neuen Herausforderungen, irgendwie neuen Möglichkeiten,
die man machen muss.

Das ist das, was ich am meisten spielen werde
und das ist, glaube ich, auch das, was Blizzard vorhat,
weil sie sagen, du kannst machen, was du möchtest,
alles bringt dich voran, vielleicht nicht alles gleich schnell,
denn wie du sagtest, irgendwas wird es geben,
wo man irgendwie biefen kann, das haben wir auch schnell wieder gemacht,
da sind wir durch einen Dungeon gerannt, da haben wir nicht beendet,
sondern halt die fünf ersten Bossen getötet, dann resettet und das halt immer wieder.
Aber wer das nicht möchte, wer eben nicht dieser Chor-Spieler ist,
der in der kürzestmöglichen Zeit möglichst viel haben möchte,
sondern einfach nur den Content machen möchte, auf den er Bock hat,
der bekommt dafür trotzdem Belohnungen, die ihn weiterbringen.

Und ich glaube, das ist eine ganz coole Idee.

Ich glaube, es gab ja mit zwei Kernkritikpunkte,
das zweite ist mehr so die Paragrundengeschichte,
da kommen wir, glaube ich, gleich noch separat dazu.

Der erste Kritikpunkt bezog sich ein bisschen auf unsere Erfahrung
aus der Beta, dass wir da ein wenig gemerkt haben.

Und ich bin tatsächlich vor der Record erstmal jemand,
der das Spiel sehr mochte in der Beta, es hat mir sehr viel Spaß gemacht.

Die Dungeons waren nicht der geilste Teil der Beta.

Nein.

Und die Dungeons hatten, finde ich, zwei Probleme.

Das erste ist, das Layout ist oft so ein bisschen mit,
also es ist gar nicht so viel Backtracking, aber es ist mehr,
als du willst, weil du oft so, du musst drei Türen öffnen
oder zwei Bossetöten oder vier Items auf Sockel platzieren und so.

Das heißt, du bist nicht in jeder Sekunde am Monster töten
und ich will in jeder Sekunde am Monster töten sein.

Und dann kam noch dazu, dass viele Dungeons schon beim zweiten
oder dritten Mal, du dachtest, okay, das wiederholt sich jetzt schon merklich.

Also natürlich ist ein Dungeon nicht immer komplett neu,
aber es gibt ja Zufallsgenerationsmechanismen,
die zumindest Räume mehr unterschiedlich anordnen können,
als es hier war.

Das heißt, die wirkten alle nicht unbedingt so, finde ich,

als 100 Stunden Endgame diese Dungeons run.

Ich glaube, das wird geil.

Während die Neferläm-Portale tatsächlich, die waren ja mega simpel, zu simpel auch, aber sie hatten immerhin sehr zufällige Layouts, weil unterschiedliche Zonen aneinander gereiht wurden und auch noch die Monster aus dem gesamten Repertoire immer gewählt wurden. Und dann noch ein zufälliger Boss am Ende.

Da hattest du nicht das Gefühl, okay, das ist jetzt literally etwas, was ich genauso gerade schon mal gemacht habe.

Das heißt, die Langlebigkeit wird glaube ich durchaus zu Recht in Zweifel gezogen.

Micha will reingreetschen, ich sehe es ihm an.

Nee, ich möchte dir Recht geben.

Es gibt ein Detail, was Sie eingeführt haben, um das ein bisschen aufzulockern.

Das sind diese Höllentore, die sich in Dungeons öffnen können und dann auch mal Monster ausspucken, die halt eigentlich nicht in den Dungeon gehören, also dass sie halt ein bisschen nicht immer den selben Ablauf und die selben Viecher haben, die man da in dem Dungeon dann antrifft, sondern dass es auch mal ein bisschen anders ist.

Aber ich gebe dir vollkommen Recht und vor allem beim Thema Backtracking, die Dungeons selber, okay, also da finde ich klar, wenn du diese zerstöre 5 Blutblasen und dann läufst du halt dann auch von der Blutblase wieder zurück den Gang und dann zur nächsten und so, das ist halt minimales Backtracking.

Was ich schlimmer finde und gerade aufs Endgame bezogen, ist Backtracking in der Open World.

Weil diese Altraumsiegel und diese Altraumschlüssel, die du findest, gelten ja für einen bestimmten Dungeon. Findest du halt ein Altraumsiegel für das Schlafzimmer von Deckard Cain, den Dungeon da hinten.

Und das gilt dann auch nur für den

und da musst du ja erst mal hin

und so wie aktuell die Wegpunkte in dieser Welt verteilt sind, selbst mit einem Reittier, mit dem man ja schneller unterwegs ist, ist es halt erstmal eine Wegstrecke vom Wegpunkt zum Dungeon, dann kannst du natürlich von dort wieder zurückportieren mit dem Town Portal in die Stadt und so, das ist dann halt in dem Sinne kein Backtracking.

Ja, das war nervig.

Diese Laufwege, also ich will doch, natürlich kann dann auf dem Weg dahin noch eine Höllenflut passieren,

es kann ein Event am Wegesrand noch sein,
aber das Event, wie wir jetzt in der Beta gesehen haben,
ist ja dann vielleicht auch die x-te Karawane,
die irgendwie angegriffen wird und oh nein,
die Leute sind unter den Wagen gefangen,
schützen sie vor den immerselben Monstern.
Also ich glaube, erstmal hat sich Blizzard
keinen Gefallen getan, in der Beta keine Mounds drin zu haben,
weil diese Laufwege, auch da wieder,
die Laufwege sind glaube ich also objektiv,
wenn du sie mal zeitlich misst, sind sie gar nicht so lang,
aber genau wie das Backtracking im Dungeon nicht,
wenn du einfach diese Kunden zählen würdest,
aber es nervt, es ist Zeit, in der du nichts tötetest
und das ist immerhin Diablo schlechte Zeit.
Was ich jetzt nicht weiß tatsächlich
und vielleicht hat ja jemand im Chat
einen Freund, der in der Endgame Beta schon drin war,
ist es denn so, im Endgame,
oder kann man sich dann irgendwie doch direkt
zu einem Dungeon teleportieren?
Oder muss man wirklich immerhin?
Weil das würde mich ja mega nerven.
Gleichzeitig ist so ein bisschen, ich weiß,
ich habe mich widersprechend mir selbst,
weil vorher habe ich noch gesagt, die Welt sollte wertvoller sein,
aber dann will ich halt wirklich auch Aktivitäten in der Welt haben,
so diesen Dungeons immer aus der Stadt hin,
das wäre unglaublich nervig.
Ich gehe ein bisschen davon aus,
dass es auch diesen Multiplayer-Aspekt weiterfördern möchte,
weil du halt dann angenommen, du machst jetzt so eine Höllenflut
und da findest du halt 5, 6 Keys für verschiedene Dungeons
und bist aber schon in der Viergruppe unterwegs.
Das heißt, du hast 20 Keys
und dann geht das jeder zu dem Dungeon, den er gerade hat
und der Rest portet einfach zu diesem Spieler hin,
um zu nebenher was anderes machen.
Das ist natürlich schon dann, fördert auch einfach mehr das Gruppenspiel,
wenn du alleine bist, klar, ist super doof
und wie wir eben auch in der Beta bist,
du wirst halt schnell raus haben, okay cool.
Ich geh jetzt einfach nur, ich töte den Endboss gar nicht
von dem Dungeons und Resette vor der Tür,

ich mach die ganzen Mechaniken gar nicht,
dann ist es auch ähnlich wie die Nähfalle im Portale,
aber halt immer noch repetitiv.
Aber das ist ja, dann hast du ja im Game Design versagt.
Ja.

Wenn Spieler das so machen, okay, am besten ist es,
ich ignoriere alle Mechaniken und so,
dann ist es ja totaler Quatsch.
Und das hoffe ich sehr, dass sie daran dann noch schrauben,
wenn das wirklich sich als der optimale Weg heraus kristallisiert.
Was mich ja natürlich schon gesagt hat,
was ich auch cool finde, potenziell,
sind halt diese Modifier.

Das ist ja was, was sich aus Part of Exile abgeschaut haben
und in dem Fall finde ich was sehr Gutes,
weil einfach da, das haben ja Diablo-Spieler seit Jahren gesagt,
so Leute, diese Nähfalle im Portale,
melde ich, ich würde es ein bisschen peinlich,
wenn man sich anguckt, dass Part of Exile wirklich
spielrelevante Veränderungen hat bei jeder Map.
Und dass das dann auch wirklich sichtbare Sachen sind,
eben nicht nur so was wie mehr Blitzresenzen,
da kommen dann Portale im Dungeon,
da kommen andere Monster.

Das fand ich sehr cool.

Das hatten wir auch in der Beta noch,
dieser Open Beta, die wir jetzt hatten.
Die Endgame Beta ist ja, glaube ich, immer noch unter NDA,
aber es hat manche Leute nicht aufgehalten,
trotzdem schon die Paragonboards und so jetzt bestellen.
Das ist ein interessanter Punkt, auf jeden Fall.
Aber offiziell wissen wir darüber noch nichts,
wie gut das wirklich ist.

Aber ich finde, das könnte diese Monotonie
der Dungeon-Mechaniken und Layouts noch ein bisschen aufbrechen.
Das ist wirklich eine gute Sache.

Ich weiß noch nicht, ob der Kern gut genug ist.
Der Kern ist immer noch das Dungeon-Design.
Und das war in der Beta, die ich sonst sehr mochte.
Das Metzeln war toll, die Welt war toll, die Story war toll.
Ich mochte die Klassen und so.
Die Dungeons waren einer der Schwachpunkte der Beta, finde ich.
Und wenn das der Kern des Endgames werden soll,
haben Sie, finde ich, einen potenziellen Problem.

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Kritik am Endgame - zu Recht?

Wir haben ja auch schon versucht,
eben diese Repetitivität aufzubrechen mit dem Badger,
den ich nicht einmal gesehen habe,
obwohl ich wirklich beide Wochen enden komplett durchgesucht habe.
Ich habe ihn nicht einmal gesehen.
Ich hatte ihn einmal. Es war geil.
Ich hatte ihn dreimal und bin jedes Mal gestorben.
Ich reine mal.
Ich bin so ein bisschen neidisch.
Wenn so etwas häufiger passiert,
ist vielleicht auch der Langeweile ein kleines bisschen zumindest vorgesorgt.
Ich habe auch häufig gelesen, dass Leute meinten,
ich finde es auch im Hardcore ziemlich cool,
weil du immer irgendwie diese Angst hast.
Wenn du die Tür aufmachst, hey, dahinter ist der Typ,
der dich einfach one-shotten kann. Viel Spaß.
Aber wie du schon sagtest,
wird man dann sehen, was ich noch tue.
Ich glaube, es gibt eine wichtige Sache,
die man im Kopf behalten muss,
wenn es um Diablo 4 geht und dann auch im Juni, wenn es rauskommt.
Was da rauskommt,
ist ja erstmal der Nukleus von einem Diablo 4,
was danach noch weiter erweitert werden kann und muss
in den Seasons.
Und ich glaube auch,
dass wird noch nicht all unsere Träume erfüllen,
will ich mal sagen, was da rauskommt.
Es ist auf jeden Fall schon jetzt cool inszeniert
und schön düster
und voller Schrecklichkeiten
und so was, wie es sich gehört für ein Diablo.
Das fand ich ganz cool.
Aber alles, was dann irgendwie noch an Gameplay-Mechanik
drin ist fürs Endgame,
ist erstmal nur Stufe 1 oder 0,5,
würde ich fast schon sagen.
Und entscheidender ist, glaube ich, eher,
wie geht es dann weiter?
Sie haben ja gesagt, alle drei Monate in den Seasons
sollen auch neue Gameplay-Elemente bringen.
Es gibt Sachen, die momentan noch auf der langen Bank liegen,
wie Sets zum Beispiel,
die noch nicht drin sind, Item-Sets oder Virunen,

die nicht mehr drin sind, die sie mal vorgestellt hatten,
aber wieder umbauen wollen und so was.
Und ich glaube, das Entscheidende wird dann eher sein,
schaffen Sie es mit diesen Seasons
und den neuen Mechanismen, die dann reinkommen,
auch wirklich dieses Endgame
auch immer vielfältiger und cooler und interessanter zu machen,
wie es halt ein Path of Exile gemacht hat mit den Liegen.
Ja, dann kommt halt die Azzuridmine rein
und ich habe, oh, das ist eine andere Art noch mal von Grind
und ich kann noch eine andere Art von Rohstoff sammeln.
Es hängt noch mal ein anderes Crafting-System dran,
mit dem ich mich beschäftigen kann.
Das heißt nicht, dass alle Liegen von Path of Exile irgendwie super waren.
Die vorletzte, ich habe den Namen vergessen,
hat ja sehr viel Kritik abbekommen
für dieses Entschlossenheitssystem in den Dungeons,
wo du dann diese Temple Dungeons erkundest.
Bis deine Entschlossenheit ausgelaufen ist,
dann fliegst du raus.
Die Path of Exile Mechanik,
ich sage mal, weil auch nicht alles Treffer, genau.
Aber ich glaube, ich wollte nur noch ergänzen,
für Blizzard ist es aber trotzdem eine Zwickmühle,
weil ein Diablo soll ja per se,
von dem her, wie es angelegt ist,
nicht so komplex werden wie ein Path of Exile.
Bei Path of Exile hast du inzwischen auch so viele kraftigen Mechaniken,
dass ich sage, okay, hier ist mein Versteck,
aber was macht der Tisch und was kann ich, welche Sachen kann ich da noch mixen
und jetzt ist wieder eine neue Mechanik drin.
Das ist ja eigentlich nicht die Idee bei einem Diablo
und das ist ja eigentlich auch gut, dass es nicht die Idee ist,
dass es halt so ein Zwischending ist,
zwischen diesem Hardcore-Crafting,
super viel konfigurierendem Path of Exile
und halt ganz simplen Actionrollen spielen.
Aber gleichzeitig musst du ja eine Begründung schaffen,
warum neues Gameplay eingeführt wird und warum es cool ist.
Also dann doch wieder neue Mechaniken einbauen.
Ich stelle mir das gar nicht so leicht vor jetzt
für das Design Team dort zu sagen,
okay, wo ist denn da die richtige Balance?
Wann ist es zu schwierig, zu komplex?

Wann ist es genau richtig so für die Diablo-Fans?
Ich glaube, die werden auch ganz schön kämpfen.
Wobei Blizzard dann natürlich den Vorteil hat,
dass sie genau das schon in Yore gemacht haben,
über Jahre hinweg mit den Seasons dort,
dass sie in diesen Mythic Plus Instanzen halt wirklich jedes Season ein Afex hatten,
der für die gesamte Season da war.
Und der hat auch immer abhängig davon war,
meistens welcher Endboss gerade da war,
irgendwie bei Azshara war es ein bestimmter Boss bei Afex,
bei anderen Raids war dann halt immer etwas,
was halt zum Thema gepasst hat.
Das kann schon funktionieren,
wobei sie sich davon jetzt auch distanziert haben,
einfach weil es nicht mehr zu WoW passt.
Aber wenn ich mir vorstelle, dass die Übel so kommen würden
und plötzlich keine Ahnung,
wenn du gegen Ball kämpfst,
also sobald du den Dungeon betrittst,
kennt der ganze Nachstoff die Züge, weil alle dich hassen,
wäre zumindest passend.
Das wäre Mephisto, hasst.
Oh ja, schön.
Aber das finde ich interessant.
Ich bin tatsächlich auch übrigens der Meinung,
mir ist jetzt zum, also Diablo 4 braucht ein starkes Endgame,
100%.
Mir ist das, ich bin da durchaus bereit,
zum Launch noch nicht die härtesten Maßstäbe anzusetzen.
Weil nach dem, was ich bislang von Diablo 4 gespielt habe,
wenn die Story Kampagne das Niveau hält
von diesem ersten Akt,
der mich überrascht hat, wie gut er war,
bin ich der Meinung, mein Geld ist wert,
kriege ich schon diese Story
mit mehreren von so cool designten Klassen durchzuspielen
und bin absolut bereit zu sagen,
Endgame könnt ihr jetzt noch erst mal bisschen patchen.
Also ich hab natürlich, ich freu mich über alles,
was zum Launch schon geil ist und sowas.
Wenn du uns erinnern, wie Diablo 3 auch zum Launch war
und auch wieder die Sets in Diablo 3,
man macht es heute kaum glauben, die waren so lächerlich,
die haben so Mini-Bonie gebracht und so.

Das war absurd, wenn man sich das heute anguckt stattdessen,
wo jedes Set irgendwie eine komplette Fähigkeit,
ein Mechanik verändert und alles.

Also ich bin da sogar ausnahmsweise mal bereit,
mit Blizzard etwas, sage ich mal, entspannter umzugehen.

Wenn der Shop-Scheiße wird, ist was anderes,
dann reden wir noch mal.

Es wird auch gerade, und das ist, finde ich, der nächste Punkt,
wo er wurde nämlich auch gerade im Chat gesagt,
was ich auch interessant fand,
dass sie mit 80 Stunden plus Battle Pass kalkulieren pro Season.
Also ich muss hier an unseren wundervollen Streamer-Kollegen
Jesse denken.

Ich weiß nicht mehr, was das mache am ersten Wochenende.
Und solche Spieler sind ja auch super wichtig für so ein Spiel.
Aber als so ein bisschen, vielleicht sage ich mal,
entspannterer Spieler, denke ich so, ja gut, im ersten Ding,
also ich bin kein Fan von Battle Passen allgemein,
aber das führt jetzt hier ein bisschen weit,
aber im ersten Season würde ich dann natürlich locker vollkriegen,
weil ich allein die Story wahrscheinlich
mit mindestens einer Klasse durchspielen will
und dann noch ein bisschen entgegen, dann hat man das.
Danach ist so ein bisschen...

Wie viel, Chat, rechnen wir mal aus, 80 Stunden Battle Pass
in drei Monaten, wie viel ist das pro Tag?

Weil ich finde, Battle Passen klingen auch immer nur so lang vernünftig,
bis zu dir denkst, ja vielleicht will ich ja nicht
diese drei Monate nur das eine Spiel spielen.

Und der Entwickler sagt natürlich, hey, was?
Natürlich willst du nur unser Spiel spielen.

Dafür hast du auch dieses Geld ausgegeben, um dich zu...

Mein O hatte dann einen wundervollen Artikeln mal,
dass Battle Passe und so was, es ging um Diablo Immortal,
irgendwie freiwillige Selbstversklavungen sind,
für die du auch noch zahlst.

Ich gebe Geld aus, um mich selbst zu committen,
nur noch dieses Spiel zu spielen.

Was für ein Quatschsystem, unter drei Monaten,
unter einer Stunde pro Tag, hat der Chat ausgerechnet.

Ja, aber also weiß ich nicht, ob ich immer...

Gut, dann muss ich an den Battle Passen nicht kaufen,
aber trotzdem, ich mag keine Battle Passe.

Was ist eure Meinung?

Ich muss zugeben, dass ich besonders natürlich einmal in Battle Pass durchgespielt habe, obwohl ich schon sehr viel gekauft habe. Warte, ich habe den von Overwatch 2 zum ersten Mal durchgespielt. Aber ich mag es eigentlich, weil sie mich dazu bringen, irgendwie mit dem Spiel zu interagieren und halt mal doch noch mal einzuloggen, ein bisschen was zu machen. Und ich halt einfach einer von diesen Spielerbinden, die gerne belohnt werden. Deswegen bin ich da sehr anfällig für, bin auch ganz glücklich, dass es halt den kostenlosen Quart gibt, dass ich einfach sagen kann, okay, diesen Monat habe ich zu viel zu tun, da zog ich nicht so viel, nächsten Monat habe ich zwei Wochen Urlaub, da kaufe ich bitte Battle Pass und zog den halt durch in der Woche. Das finde ich schon vernünftig, kommt aber halt auch mit drauf an, was drinsteckt.

Ja. Da ich auch sehr anfällig bin für gute Skins, kann es auch durchaus sein, dass ich dann sage, okay, was da drinsteckt, will ich eh nicht haben, kaufe ich mich nicht, aber im Shop gibt es gerade was Cooles, nämlich das. Aber da fehlt halt auch ein bisschen Info für mich.

Ja. Also ich bin kein Fan von diesem Battle Pass System an sich und ich bin doppelt kein Fan davon, wenn es in dem Diablo ist, weil ich finde immer noch, aber da bin ich halt auch einfach ein Anhänger einer vergessenen Zeit wahrscheinlich.

Ja. Ich finde halt ein Diablo sollte doch die Befriedigung, die du aus dem aus dem Spielen eines Diablos siehst, halt über die Belohnung, die du dir ergrindest. Das ist ja auch das Kern, das Herzstück von Diablo ist einfach Grinder, das ist vollkommen okay. So war das schon immer. Aber ich möchte halt nicht noch so eine aufgesetzte Belohnungsebene mit diesem Battle Pass dann dazu bekommen, die halt so auch weggeht vom Spiel selber.

Wenn ich im Spiel selber irgendwie,
wenn halt nachdem ich 60 Stunden gespielt habe
und dann dropen gar das Unique Item,
das mir tatsächlich auch eine Kuhle,
irgendwie meine Fähigkeiten cool abwandeln,
dann ist halt der Pfeilhagel von der Jägerin plötzlich
ein Feuerregen oder wie auch immer dann halt
eine coole Unik-Fähigkeit aussieht.
Also es ist für mich halt eine Million Mal belohnen da,
als wenn ich einfach nur einen Battle Pass abgrinde,
der außerhalb des Spiels in einem Menü mir dann noch Sachen
freischaltet.
Ich finde, das hat mich jetzt schon Diablo Immortal gestört.
Und da pecke ich davon tatsächlich, was drinsteckt.
Also selbst wenn es nur kosmetische Sachen sind.
Ja, das weiß ich.
Was auch noch spannend wird,
weil sie haben ja einerseits sehr immer betont so,
Diablo 4 wird nicht pay to win,
wir verkaufen nur Cosmetics und so was und all das.
Man kann es ihnen halt wirklich nicht mehr glauben.
Also das sage ich wirklich selten bei einem Entwickler so direkt,
aber blizzert muss man es einfach.
Wir wissen, dass sie bereit sind, uns anzulügen.
Ins Gesicht.
Schamlos.
Und sich hinterher auch nicht entschuldigen.
Keine Rechtfertigung, keine Anpassung.
Sie lügen uns einfach an und sagen hinterher passen.
Betelsteine sind kein Gear.
Genau.
Ich kann kein Gear kaufen,
sondern ein wichtiges Element der Charakterentwicklung.
Genau, genau.
Und sie haben sich dann doch bei allem, wo sie betont haben,
man kauft keine spielerischen Vorteile,
gab es in diesem Blockeintrag so eine Passage,
wo sie plötzlich ein bisschen wieselig geworden sind
mit der Battle Pass und die Season Reise,
sind irgendwie miteinander vernetzt.
Aber es soll wohl nie passieren,
dass du die Season Reise so freischaltest,
dass du dann den Battle Pass noch nicht so weit hast
und dir dann ein Tier kaufen musst, um weiterzukommen.

Aber die sind irgendwie vernetzt.
Und ich glaube blizzert nicht,
dass es 100% funktionieren wird, dass du nie.
Also ich bin bereit, diese Worte zu schlucken,
wenn sich Rausch der Hegeler falsch,
aber erst mal bin ich bei blizzert inzwischen,
habe ich den Verdacht, es wird Spieler geben,
die in der Season Reise an den Punkt kommen,
um jetzt in der Season Reise weiter zu progessen,
müsste ich meinen Battle Pass aufleveln.
Und das könnte ich jetzt free to play machen,
aber es dauert dann noch bis, also kaufe ich mir Tiers.
Ich kann mir vermuten, dass sie auf diese Weise sich drum herum wuseln,
so von wegen, eigentlich ist es ja in der Season Reise.
Irgendwie so, keine Ahnung, aber vielleicht.
Und da bin ich noch ein bisschen neugierig drauf.
Und ich sage das übrigens als jemand,
der absolut bereit ist, für ein Diablo, ein gutes Diablo,
was Diablo 4 in Filler dahin sich zu werden scheint,
dass gute regelmäßige Inhalte bekommt,
bin ich absolut bereit, auch regelmäßig zu zahlen.
Also ich bin bereit für ein Diablo Service Game.
Ich war sogar der Meinung, Diablo 3 hätte sich mehr monetarisieren sollen,
weil wir es doch alle immer schade fanden,
dass Path of Exile, der weil die Geilen Season raushaut,
unterhalts sich natürlich finanziert mit Mikrotransaktionen,
die bei Path of Exile lächerlich teuer sind.
Das Spiel kommt damit durch, weil es sonst so viel free to play bietet,
dass man es nicht kritisieren kann,
aber Skins in Path of Exile ist ja lächerlich.
Und ich bin absolut bereit, ein Diablo,
das halt mehr macht als Diablo 3, da weiß ich ja auch,
das Geld muss irgendwo herkommen.
Das kann sich nicht in Perpetuum durch die Boxverkäufe,
die vor 10 Jahren zum Launch gemacht wurden, finanzieren.
Was würdet ihr euch erhoffen an Inhalten?
Sie haben ja gesagt, es wird Story-Inhalte geben.
Sie haben aber auch jetzt noch mal wirklich relativiert,
weil Leute direkt angesprungen,
jede Season ist quasi eine fette Story-Expansion.
Das werden wohl eher so kleinere Quests,
die irgendwie, was wir bei manchen Diablo 3-Seasons jetzt auch schon haben.
Die letzte hatte das jetzt, glaube ich,
sogar, wo sie noch mal ein bisschen vom Leder gezogen haben.

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Kritik am Endgame - zu Recht?

Benjamin, was würdest du sagen, was erhoffst du dir und was ist realistisch an regelmäßigen Content für Diablo 4? Also definitiv halt irgendwas Richtung neuer Affixe, die dann eben auch für die Alptraum-Dungeons oder auch die Höllenfluten irgendwie gelten, dass man da immer neue Herausforderungen reinbringt. Eventuell sogar keine Story-Tippits, dass irgendwie neue Quests reinkommen. Also Nebenquests, die halt irgendwie eine Geschichte weiter erzählen. Vielleicht in einer guten Fraktion muss es wahrscheinlich eher was, was in tatsächlichen Erweiterungen kommen wird. Aber eventuell auch irgendwie ein Gebiet, das dann für die Season neue, so eine kleine oder sogar ein einzelnes Dungeon, der dann für diesen Content aufgemacht wird. Sowas kann ich mir ganz gut vorstellen. Und wobei ich mir nicht ganz sicher bin, sind neue Klassen. Ob die dann wirklich per Season kommen, also in einer Season kommen würden oder in Erweiterungen, wahrscheinlich eher in Erweiterungen. Da weiß ich jetzt nicht mehr, was Sie da schon gesagt haben, ob es auch klassische Erweiterungen noch geben soll. Ich glaube, es fiel schon mal, dass es auch mal irgendwie meaty-Context-Expansions, irgendwie sowas Tolles, glaube ich, auch geben. Aber ich bin jetzt nicht mehr sicher. Er hat exakt dieses Wort Expansions vermieden, dieses Gericht. Weswegen, ich meine es, aber auch gehört zu haben, früher, das war allerdings auch noch zu der Zeit, als es noch ruhen gab. Ja, lange her, genau. Deswegen bin ich mir nicht ganz sicher, ob es noch Expansions geben wird. Geht, zwar davon aus, kann es aber halt nicht mehr beschwören. Ich kann mir halt nicht vorstellen, dass Blizzard uns Klassen schenkt. Also einfach mit der Season, das kann ich mir nicht mehr vorstellen. Ich könnte mir halt schon vorstellen, dass es also, grad wenn Sie sagen, die Seasons sind eher so ein bisschen ab und an so kleinere Story-Content, dass es schon irgendwann noch Sachen geben wird, wie wirklich eine neue Region in der Open World. Also das ist vielleicht doch, also ich weiß nicht, ob Sie das schon mal bestätigt haben oder nicht. Und vor allem, Sie haben viel bestätigt, das ist ja auch okay, Spielentwicklung verändert sich und so. Aber ich kann mir schon vorstellen, ich würde mir auch wünschen,

dass es irgendwann wirklich noch neben den Seasons so richtige Content-Packages gibt.

So ein neues Gebiet, ein neuer Akt und eine neue Klasse.

Und die dann auch, seien wir ehrlich, 40 Euro plus wahrscheinlich.

Ja, Blizzard, ne?

Aber also, neue Klassen müssen Sie, finde ich, noch bringen.

Weil es gibt noch einen solchen Fundus, aus dem Sie schöpfen können.

Allein schon, du spielst diese Beta und denkst dir,

ich spiele die ganze Zeit eine Kirchen-Story,

die hat keine Glaubenspassierte Klasse, was ist denn euer Problem?

Also, ich finde das gut, weil sonst wäre der Totenmischwörer wahrscheinlich der.

Ich wollte gerade sagen, du argumentierst ja für den Kreuzritter und würdest...

Ja, man könnte ja die Droiden rausschmeißen.

Sie haben ja wirklich gesagt, also damals haben Sie gesagt,

der Droide sollte eigentlich nicht drin sein

und hat last minute eine andere Klasse ersetzt.

Und meine Befürchtung damals war scheiße,

der Droide muss den Totenmischwörer ersetzt haben.

Das ist das Einzige, was hinzugeht, weil das zwei Petklassen sind.

Und ich finde, wenn man es aber heute dann weiß,

Sie haben wohl angefangen mit den fünf Klassen aus Diablo II,

haben dann vielleicht die Amazon mit Rogue ersetzt,

aber es ist ja sehr ähnlich und garantiert hat der Droide den Paladin ersetzt.

Ja.

Und deswegen bin ich sicher, das kommt bestimmt noch.

Ja, gehe ich auch fest von aus.

Ich würde es mir auch wünschen tatsächlich,

vielleicht nicht für 40 Euro.

Also, aber das sieht tatsächlich...

Aber ich wünsche nicht, also nie im Leben gibt uns Blizzard eine Content-Experimentung für unter 40 Euro.

Never.

Aber dann trotzdem neue Story-Capitel irgendwie zu bauen, tatsächlich auch wieder gut inszeniert, die halt dann noch mal...

Ich hoffe nicht, dass es ein sehr offenes Ende hat,

aber dann doch noch mal irgendwie neue Seiten da aufschlagen,

die vielleicht noch mal irgendwie mehr Kontext auch über die Welt geben,

die ja noch größer ist als das, was jetzt in Diablo IV jetzt als Open World drin ist.

Es gibt coole Schauplätze aus den Romanen, die man aufgreifen könnte,

damit man halt dahin kommt und da die Geschichte noch mal nachspielen kann.

Also, sag mal, das Diablo-Universum gäbe noch auch storymäßig einiges her.

Was ich nur nicht hoffe, um vielleicht das Season-Thema noch mal kurz abzuschließen,

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Kritik am Endgame - zu Recht?

ist, weil du vorhin World of Warcraft erwähnt hast, bei WoW haben Sie halt in den Addons, was Gameplay angeht, ja auch immer wieder neue Systeme eingeführt. Und dann, wenn das nächste Addon kam, hat wieder Fallen gelassen, als wäre es heiß. Die Garnisonen in Battle for Azeroth, das Herz von Azeroth damals, die Artefaktwaffen, gut, die wurden dann noch mal weitergeführt, aber dann halt auch wieder nicht mehr richtig irgendwie. Und da hast du halt gemerkt, ja, man muss sich halt für jedes Addon, und bei Diablo kann es ja dann sein für jede Season, oder zumindest für jede zweite oder dritte Season, muss man sich ja irgendwie einen coolen Gameplay-Kniff ausdenken, der wieder Spaß macht. Ach, aber drei Seasons später ist ja dann halt wieder altes Eisen und dann ist das alles, was du da gefahrmt hast in der letzten Season oder was du dir erspielt hast an, keine Ahnung, Set-Items oder Runen, das ist dann wieder egal. Jetzt gibt es ein neues System. Also, da vielleicht noch mal, also, hoffentlich haben Sie auch daraus gelernt, was da die Erweiterung oder die Entwicklung von World of Warcraft angeht, bloß halt auch dann bei Path of Exile zu schauen ist, sollte auch nicht zu viel dann aufeinander gehäuft werden, weil irgendwann blickt man da gar nicht mehr durch. Ich möchte es nicht weiterentwickeln müssen, sage ich ehrlich. Ich stemme das echt konzeptionell schwierig vor. Ich meine, Sie haben das Glück, dass Sie davor sehr viel haben testen können mit Diablo Immortal, weil das ja schon im Prinzip die Mechanik... Ja, da haben Sie Dinge getestet und das optimale Gameplay daraus gelernt und jetzt die Lektionen von Diablo Immortal werden Diablo 4 zu einem guten Spiel machen. Ja, das stimmt. Du kannst auch negativ daraus lernen, indem du einfach siehst, was nicht funktioniert und halt eben aufs Feedback guckt. Das hat ja leider funktioniert, weil ich glaube, ich habe viel Geld gemacht. Das ist richtig. Aber es sind immer noch verschiedene, verschiedene Leute, die es halt spielen und gameplaytechnisch war Diablo Immortal halt wirklich gut. Da stehe ich heute immer noch zu. Da genutiere ich auch gegen jeden, der mich da feiten möchte. Ich finde, Gameplaytechnisch hat... Ich finde, Gameplaytechnisch hat wirklich, wirklich gelungen bis auf die Dungeons, die jetzt leider in Diablo 4 auch ähnlich sind wie in die Mortal. Aber zumindest vom Aufbau her, wie ein Diablo MMO funktionieren kann, haben Sie da schon einen guten Ansatz gewählt und Diablo 4 geht halt so einen Weg zwischen Diablo 3 und Diablo Immortal.

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Kritik am Endgame - zu Recht?

Was hoffentlich nicht zu wenig von Beidem ist,
sondern wirklich genau gerade genug.
Da hoffe ich dann schon, dass...
Ich finde lustig, wie aus...
Du einen Titel austauschst,
die bestmögliche Beschreibung zur schlechtmöglichsten wird.
Ich habe Diablo 4 immer beschrieben als der Mittelweg zwischen Teil 2 und 3
und das ist für mich so die Beschreibung meines Traum-Diablo.
Der Mittelweg zwischen Diablo 3 und Immortal ist mein Albtraum-Diablo.
Also das schlimmstmögliche Diablo, das man sich vorstellen kann.
Aber lustigerweise ist beides ein bisschen korrekt, also wird interessant,
was da am Ende jetzt noch rauskommt.
Das hast du es ja auch gut zusammen, was ihr Dilemma ist.
Sie sind zwei Mittelwege, wie wenn man zwei Mittelwege gleichzeitig gehen.
Es soll einerseits natürlich diese MMO-Elemente haben
und diese Shared-World auch natürlich nutzen,
nicht nur dafür, dass man da andere Leute sieht
und neidisch auf ihre Cosmetics wird und in den Store geht,
sondern auch, dass man da was erlebt und auch gemeinsam erleben kann.
Das ist halt auch dann Spaß macht natürlich,
mit anderen zusammenspielen und gleichzeitig aber wieder düsteraun,
coolere Story als Diablo 3 und eher wieder da in Diablo 2 richtigen.
Das ist schon, ihr nehmt euch viel vor, ne?
Schon knifflig. Es gibt einen Aspekt des Spiels,
der auch in diesem Endgame-Video mit drin war, wo ich gar nicht überreden wollte.
Vielleicht haben wir unterschiedliche Aspekte im Kopf,
aber ich denke über Skill und Paragons.
Ja, genau, richtig, richtig.
Das ist auch so ein bisschen Kern der Kritik,
habe ich den Eindruck aktuell, dass die Leute der Meinung sind,
so, das System ist mega oberflächlich,
was ich zum Teil sogar auch nachvollziehen kann.
Zum anderen Teil bin ich auch ein bisschen der Meinung so,
ich weiß nicht, ob Leute sich alte Diablos nicht inzwischen überromantisieren
und sich bei manchen Leuten irgendwie festgelegt, Diablo 2,
das war damals wie Path of Exile.
Und das ist jetzt, deswegen sollte Diablo immer so sein.
Ich bin sicher, Diablo sollte vermeiden wie Path of Exile zu sein.
Path of Exile ist ein wichtiges Spiel,
das eine Extrem des Genres extrem gut abdeckt.
Diablo war das aber nie. Diablo war immer schon,
man konnte tief tüfteln, aber es war immer auch zugänglich.
Also mein Path of Exile, du kommst schon auch rein und so was,
aber er wisst, was ich meine.

Path of Exile ist so ein klassisches Dokortätelspiel und Diablo war das nie und wollte es auch nie sein. Selbst zu Hochzeiten von Diablo 2, es gab vielleicht Elemente, die das zum Teil waren, wie zum Beispiel die Rudenwörter, die du entweder halt schon sehr langwierig selbst rausfinden musst, oder du hast sie halt dann irgendwann einfach nachgeschlagen. Aber selbst das kam ja erst mit dem Addon dazu. Das Skillssystem hatte klar, hatte auch Synergien und die kamen auch erst später dazu. Und es war nie Path of Exile. Und das ist halt auch nicht was Blizzard hat, das war auch nie Blizzard. Blizzard war immer, dass wir eine gewisse Leicht zu lernen, Komponente auch Halfstone ist nicht das komplexeste Kartenspiel auf der Welt, WoW ist nicht das komplexeste MMO auf der Welt, das Wahnsinnig, wollten sie nie sein. Das finde ich im ersten Schritt auch richtig. Trotzdem gab es so ein paar Sachen, die einen dann schon ein bisschen enttäuscht haben, zum Beispiel, dass du erst mal jetzt doch keine Attributspunkte mehr verteilst, das hatten sie ja sogar schon angekündigt und gezeigt. Und das wurde jetzt verlagert ins Paragonsystem. Und da kam auch glaube ich ein bisschen die Enttäuschung her, dass so das Paragonsystem ist im ersten Schritt erstmal das neue Attributsystem. Und das heißt aber auch, dass auf diesen Brettern 70% der Punkte also nur plus fünf Stärke, plus fünf Intelligenz und so was sind. Und es gibt auch noch mehr, wir sehen hier beziehungsweise gerade so ein Online-Calculator, der aus der Closed Beta kommt, die man glaube ich aber eigentlich noch, also eigentlich hätte das, wer auch immer das getan hat, hätte das glaube ich noch nicht gedurft. Bin ich jetzt einfach mal, also glaube ich, bin nicht 100% sicher, weil da war ich selber nicht drin, aber man hat jetzt schon ein Paragonbrett-Calculator online, wo man die sieht, man sieht da schon, es gibt ein bisschen mehr. Und ich finde das System auch erstmal cool, du hast halt, du fängst mit einem Brett an, da gibt es Notes in verschiedenen Kategorien. Es gibt die einfachen, die sind einfach plus fünf Attribut, die werden dann ein bisschen komplexer, magisch und selten, die haben dann noch so immer bisschen tiefere Boni, aber es ist schon eher wirklich immer so plus 10% Rüstung, plus 15% Schaden, wenn du mehr als 50% Wut hast. Und dann gibt es pro Brett ein Legendary Note, die jetzt aber auch nicht super tief sind. Das sind Sachen, wenn du den Gegner mit einem Knochen-Skill triffst, Kriegel, Stat-Boost, Y für zehn Sekunden oder sowas. Also die gehen schon auf bestimmte Bills und sowas, aber sind wirklich nicht unglaublich tief, bieten dir schon nochmal Möglichkeiten, sich anzupassen, vor allem wenn, was sie versprechen, stimmt, dass jedes Attribut für jede Klasse je nach Bild wertvoll sein kann. Das finde ich erstmal einen coolen Ansatz, dass ja auch ein, also ich fände es cool, wenn es zum Beispiel ein Intelligenz-Barbaren-Bild gäbe im Endgame, der richtig valid ist, weil Intelligenz für den Barbaren ein Bonus hat, der dann für bestimmte Sachen gut ist.

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Kritik am Endgame - zu Recht?

Und ich finde es auch lustig, dass du diese Boar zueinander setzen kannst, dass du verschiedene kombinieren kannst, je nachdem wie du willst.

Aber man muss doch dann auch so ehrlich sein, der Skilltree von Path of Exile ist schon nochmal ein anderes Ding.

Was war euer Eindruck von den Paragon-Brettern soweit?

Ja, sie sind hässlich, das darf man auch nicht vergessen,

das System sieht halt einfach unspektakulär aus, wie so ein Brettspiel aus den 90ern oder sowas.

Aber das ist ja nur das eine, aber er hat auch viel Kritik eingesteckt dann auf Reddit und Co.

Ich finde sie interessant, das sind auch nicht überkomplex, aber sie sind verständlich,

es ist klar, man kann sie halt so hindrehen und dann andere Bretter andocken,

dass der Weg zu den Knotenpunkten, die wir dann nochmal besondere Passivboni bringen, besonders kurz wird,

das ist relativ intuitiv verständlich.

Es ist leicht erweiterbar, weil dann später zu sagen, okay, wir erhöhen halt den Max-Level momentan 100 auf 120

und hier sind noch zwei neue Paragon-Bretter oder drei pro Klasse.

Easy machbar, also da haben sie sich einen guten Nucleus gebaut, den sie auch da wieder dann erweitern können.

Und wenn ich so ein bisschen ins Kopfkino gehe oder so ins Theory-Crafting, wie ich damit anfangen, halt tatsächlich Bills zu bauen, wenn ich halt dann irgendwie, keine Ahnung, ich nehme meine Zauberin

und ich will die halt komplett ausrichten auf diese Lucky-Hit-Mechanik.

Es gibt ja diese Glückstreffer-Mechanik, es gibt Talente, die dann, wenn du ein Glückstreffer landest,

bei einem Monster dann auch mal noch mal Zusatzeffekte auslösen, wie länger eingefroren oder irgendwie betäubt oder es regnet noch Lähmgranaten beim Rogue oder sowas.

Und dann kann ich halt gucken, okay, welche Paragon-Bretter erhöhen denn zum Beispiel meine Lucky-Hit-Chance,

dass ich öfter solche Glückstreffer lande.

Wo finde ich da vielleicht Knotenpunkte, die zusätzliche Effekte dann auch auslösen, dass ich die Gegner nicht nur einfriere, sondern auch verwundbar mache.

Und wenn ich dann noch ein Feuerball draufschmeiße, dann sind sie halt komplett hinüber.

Dann habe ich ja noch diese Glüfen, die ich in diese Paragon-Bretter einsetzen kann,

die einerseits die umliegenden Felder stärken, also dann schalte ich halt dann im Umkreis nicht nur plus fünf Intelligenz frei, sondern plus sieben, plus die Glüfen selber haben nochmal

sich mit den anderen Feldern koppelnden Effekt, also wenn ich eine Glüfe habe, auf der steht, für jeden Punkt Intelligenz, den du im direkten Umfeld freischaltest,

kriegst du noch mal plus drei Prozent Kälteschaden.

Ja, na klar, setze ich dir dann irgendwo einen Versuch, um rummöglichst viel Intelligenz frei zu schalten,

um mal meine Kältetalente wieder zu steigern, die dann wieder mit dieser Lucky-Hit-Mechanik irgendwelche coolen Kälteeffekte auslösen.

Und dann habe ich noch ein Unique-Item gefunden, was dann irgendwie plus 100 Prozent Lucky-Hit-Chance hat,

wenn ich gerade eine Barrier habe, also so ein Schutzschild, dann muss ich überlegen, okay, wie kriege ich eine Barrier?

Okay, docke ich ein Paragon-Brett an, was da, und so weiter.

Also bevor ich jetzt zu nördig werde, hier was zur Charakterentwicklung angeht.

Und da habe ich Bock drauf, das sage ich ehrlich.

Da habe ich Bock drauf, das ist genau die Art von Bildbau, den ich erwarte von einem Diablo.

Auch nicht zu viel Crafting drin, natürlich kann ich hin und wieder mal einen legendären Affix noch irgendwie extrahieren beim Okultisten und denen etwas anderes reinsetzen.

Das ist auch ein Teil eher der Charakterentwicklung, bei dem ich skeptisch bin, weil am Ende hast du nur noch legendäre Gegenstände an.

Und was ist dann überhaupt noch legendär, wenn ich jeden Gegenstand zu einem legendären machen kann?

Ja, es gibt ja noch Uniques.

Ja, Uniques, genau, es gibt dann Uniques, es gibt diese Eccessful-Items, es gibt die Heiligen-Items, die noch als zusätzliche Stufen oben drauf kommen.

Aber ich sehe mich schon mit Level 50 komplett legendär rumlaufen,

teilweise sind wir in der Beta ja schon komplett legendär rumgelaufen mit Level 24 eben, wo du dann so denkst, hell, es geht ein bisschen schnell jetzt an den Punkt.

Aber sei es drum, im Endgame dann wirklich vor so einem Baukasten zu sitzen und selber überlegen zu können,

worauf setze ich, setze ich auf Crit, setze ich auf Einfrieren, setze ich auf Verwundbarkeit,

Gegner verwundbar machen, setze ich auf Lucky Hit, setze ich auf, keine Ahnung, was ist da noch, Textbeat oder whatever, was ist da alles gibt? Ja, da sage ich, das ist mein Diablo.

Es ist auch egal, ob es da noch ein Meter gibt, also es gibt ja natürlich, weil es ein wertebasiertes Spiel ist,

immer irgendeine Schablone, die die mächtigste ist.

Aber solange ich da einigermaßen mitspielen kann, solange das Farming einigermaßen Spaß macht, solange ich die World-Tiers noch weiter hoch schalten kann, mit der Bild, die ich mir dann baue und wo ich auch Spaß dran habe, die zu bauen, zu lange ist das für mich ein Feines, das wäre tatsächlich dann für mich ein feines Endgame.

Was der Chat noch korrekt anmerkt ist, in der Beta wurde die Drop-Rate ja tatsächlich erhöht.

Es gibt mir nicht um die Drop-Rate, ja natürlich, die Drop-Rate von Legendaries in der Beta war erhöht,

aber du hast ja die Möglichkeit trotzdem, wenn du Affix sehr extra hierst,

ein gelbes Item, ein seltenes Item zu einem legendären Up-To-Graden.

Und kannst auch recht schnell ein paar davon farmen in den Dungeons.

Richtig, Affixe kriegst du nämlich in dem du Dungeons löst und dann hast du natürlich schon auf Level 20,

was weiß ich, 10 Dungeons besucht und 10 Dungeons wären genügend Affixe,

plus die Legendaries, die du vielleicht noch findest, also ist ja auch egal.

Was war dein Charakter-Bau-Eindruck?

Ich habe da ein bisschen tatsächlich die andere Sichtweise, weil ich da ein bisschen Angst vorhob, dass es zu viel wird, weil genau dieser Punkt ist der, der mich ein paar auf extra komplett abschreckt.

Du hast 7 Millionen Notes, viel Spaß beim Lesen, habe ich keinen Bock drauf, ich will halt Monsterschnetzeln. Und dieses, ich mag es nicht so furchtbar gerne, mir viele komplexe Bills zu bauen, sondern hätte halt, ich mag auch gerne Cookie-Cutter-Bills. Und hofft es wegen, dass es so ein Easy-Way gibt durch dieses Paragon-Boot, das dann versießt, okay, hi, es ist irgendwie diese 5 Notes in der Highlight und die sehen aus wie die, die ich haben möchte, also baue ich auf die hin, ohne viel nachdenken zu müssen.

Hoff ich darauf, dass es sowas gibt, auch wenn ich natürlich wahrscheinlich irgendwelche Hardcore-Bills bauen werde,

auf, keine Ahnung, Rogue komplett mit Assassination Damage von hinten, bla, alles Wandshot.

Aber auch mit Blick auf Casuals, weil ich es auch gerade in Chat gesehen habe,

kann das etwas sein, was Leute auch abschreckt vielleicht, wenn es zu komplex wird.

Deswegen hoff ich, dass sie da irgendwie eine Möglichkeit finden, es einfacher zu machen.

Also ich habe tatsächlich den Eindruck, dass sie eigentlich ganz gut den Mittelweg geschafft haben, den ich mir von dem Diablo erhoffe.

Also ein bisschen mehr als Diablo 3, aber ein bisschen weniger als Path of Exile war eigentlich, also Diablo 2, finde ich, trifft ja auch die Definition, war eigentlich genau, worauf ich gehofft hatte, ich verstehe durchaus so zum Teil die Kritik, die kam, dass manche der Skills an sich auch erstmal so ein bisschen simpel wirkt.

Also ich hätte mir da teilweise ein bisschen mehr Kreativität erwartet,

dass man die Zauberin hat halt Feuerball, Eisball, Blitzball und die Zauberin hat, glaube ich,

du musst, glaube ich, ein bisschen mit 25 kommen, bis du mal einen Skill hast,

den du noch nicht so hattest in dem Diablo davor.

Weil ich glaube, die Blitzpige ist auch neu.

Aber es sind echt nicht viele Skills, die dann mal wirklich was Neues rein...

Ah, so was habe ich ja noch gar nie gespielt.

Man muss ja immer neu mich reinfuchsen.

Aber ich fand dann schon, dass es deswegen, fand ich witzigerweise den Anfang ein bisschen schwach sogar von Diablo 4,

also den ersten 10 Level, aber es geht dann, finde ich, tatsächlich relativ schnell los,

dass du so merkst, okay, es gibt hier verschiedene Status-Effekte, wie du sagst, so Verwundbarkeit oder und so weiter und so fort.

Und ich fange an, meine ersten Legendaries zu finden.

Und dann kann ich die Skills noch upgraden, dann gibt es noch Passives dazu,

wo ich Punkte reinsetzen kann.

Und dann sind durchaus auch einige der normalen Affixe zunehmend relevanter.

Ich glaube, die waren in der Beta waren noch so low Level,

dass deren Stead-Werte noch nicht hoch genug waren zum Teil, aber da waren schon Dinge dabei.

Oder auch recht früh so, oh, hier habe ich jetzt Stiefel, die mir einen zweiten Dodge-Roll geben,

was für meinen mobilitätsbasierten Nahkampf-Rogue der Hammer ist,

weil der auch eine Fähigkeit hat, die wenn ich durch den Gegner durchdodge, dann wird die aufgeladen und so Zeugs.

Und ich fand dann tatsächlich, bin auch, ehrlich gesagt, war dann ein bisschen überrascht,

dass, also ich glaube wirklich, dass das so bisschen, ich will das gar nicht kritisieren so,

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Kritik am Endgame - zu Recht?

Pass auf Exile-Spiel ist etwas anderes gewohnt, dass da so bisschen das herkam, das ist ja mega oberflächlich und so, aber für mich war es so genau richtig, man findet sich gut rein und fängt dann an zu tüfteln, ohne aber das Gefühl zu haben, oh, der Charakter ist schon ruiniert, ich muss neu anfangen, weil ich habe nicht von Anfang an ein Meta-Bild gegoogelt, deswegen ist er jetzt komplett kaputt und ich muss neu starten.

Also ich fand, und ich habe wie gesagt, das sind nur die ersten 25 Level, Paragon und so, alles mal schauen, bis lang hatte ich richtig Spaß so in der Beta dann für jede Klasse so zu ertüfteln, wie ich sie am liebsten spielen will und war dann so mit meinem Nahkampf-Mobilitäts-Rogue super zufrieden.

Man sollte in der Beta noch nicht das Balancing beurteilen, muss aber schon sagen, dass der Totenbeschwörer schon so markant, lächerlich auch empowered war, dass man sich schon ein bisschen gefragt hat, wie das durch irgendeine QA ging, sonst ja diesen einen Bild, dann wurde wirklich, ich hatte nämlich Leute im Chat, wie so ein bisschen, ah, wo riechst du, du hast ja keine Ahnung, der Droide kann schon auch was, du hast ihn hier als Underpowered bezeichnet, der kann alles, was der Totenbeschwörer kann und dann habe ich mich triggern lassen, ich gebe es ja zu, Totenbeschwörer hat wirklich ein Bild, wo du alle Skills aus deiner Taskleiste entfernen kannst, außer diesen Blutnebel und trotzdem einfach alles mit einem Button tötet, was auf dem Bildschirm ist.

Weil ich so, nee, Leute, das kann der Droide leider nicht, muss ich euch jetzt ein bisschen enttäuschen, aber das kann euer geliebter Droide nicht und ich bin absolut weit davon entfernt zu sagen, oh, Blizzard, das zeigt, dass das Spiel scheiße wird, weil ich finde zum Teil, das Leute übertreiben es so krass in Online-Foern so, aber so sollte es zum Launch nicht sein. Ich habe dazu mit einem Bekannten, der Negro gespielt hat in der Beta, wir haben knapp acht Stunden lang Items gefarnt, damit ich irgendeinen Bild für den Droiden finden kann, der funktioniert und es hat so unfassbar lang gedauert, bis ich irgendwas gefunden habe, wo er nicht komplett kackelt.

Ich habe am Ende einen gefunden, der zumindest funktioniert, habe dann danach selbst ein paar Stunden den Negro gespürt und muss sagen, ja, er ist halt selbst auf Level 10 stärker, als er mit dem Wunsch stand.

Ja, es war echt lustig. Es gibt diese eine Festung ganz im Norden, die glaube ich immer Level 25 ist und die haben Niklas von Bonch war und ich zusammen, glaube ich, im Hardcore mit Rogue und Sorceress, glaube ich, auf Level 19 uns dran gewagt und haben uns echt schwer getan.

Und dann gehe ich halt solo mit dem Level 17 Totenbeschwörer rein und so, muss ich ihn nicht mal anstrengen. Der Boss war dann schwierig, der hat mich dann auch ein paar Mal gekriegt, aber allgemein fand ich noch ein bisschen vom Balancing her, was ich noch ein bisschen schade fand, weil das war eigentlich die coolste Zeit, die ich in Diablo 4 hatte, als ich mit den Klassen in diese überlevelte 25er-Festung rein bin

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Kritik am Endgame - zu Recht?

und auf einmal so, oh, jetzt muss ich wirklich auf mein Movement achten, jetzt ist richtig, ich habe gemerkt, so macht mir Diablo eigentlich richtig Bock.

So ist es ja sehr selten eigentlich, also je nachdem auch natürlich in Diablo 3, welches Rift-Level du wählst und so, aber in der Regel versuchst du ein Level zu wählen, wo du einfach durchballern kannst.

Das heißt nicht, dass du quasi komplett Brain-IFK bist, aber ich fand wirklich so dieses, okay, Gegner stecken echt was ein, ich muss aufpassen, nicht getroffen zu werden, war geil und ich fand es ein bisschen schade, dass selbst der zweite Schwierigkeitsgrad, dass er der einzige noch ist, den du vom Start weg schon wählen kannst, dir diese Erfahrung standardmäßig nicht bietet

und du schon recht schnell beim, also abgesehen von Metodoide wirst du vielleicht, aber auch mit Sorcerers und Rogue bist du relativ schnell dann doch eher am so simplen durchmetzeln,

während der Einzer Schwierigkeitsgrad so belanglos ist, dass er, finde ich, überflüssig ist. Ich finde, er sollte rausfliegen, der Einzer sollte, das sagen wir jetzt, der Zweier ist und der Zweier sollte einer sein, der wirklich immer so ist, wie du bist mit Level 20 in dieser Level 25 Festung, das finde ich geil.

Also ich sage mal, zwei Game-Star-Kollegen von uns, die den Babaren gespielt haben in dieser Beta, nennen wir sie Femi und Dabiano, die sind ganz schön ins Schwitzen gekommen, aber gerade wegen dieser Balancing-Unebenheiten, die da noch drin sind.

Wenn noch eins zum Skill-System sagen darf, weil ich finde eigentlich auch das Skill-System ist genau das Gleiche wie alle anderen Systeme, die drin sind, dass es auch auf Erweiterung angelegt,

weil auch da, du schaltest den Ultimate halt frei mit Level 24

und eigentlich ist ja ein Ultimate was, von dem ich denke, okay, das ist halt ultimativ irgendwann am Ende.

Im ersten Akt schon, jetzt habe ich voll überrascht.

Im ersten Akt, genau. Und dadurch, dass du ja über das Paragonsystem selbst keine Talente an sich freischaltest, sondern ja nur Modifikatoren sozusagen, in diesen legendären Notes, die dann da drin stecken, bist du schon sehr früh am Ende der, also der, der zumindest der Skill-Lernung für Charakter-Sekum angekommen.

Vergesst nicht die Klassenmechaniken, die wir noch nicht zur Gänze gesehen haben, die auch teilweise noch die Fähigkeiten verändern können.

Aber selbst da scheint es so, also, dass man da auf Level 30 eigentlich bei den meisten Klassen dann alles hat.

Du kriegst genau die Questung, die freizuscheinten Kriegsjahr mit Level 15.

Wir konnten ja nur noch nicht hin.

Ich finde diese Klassenmechanik auch grundsätzlich cool, wie dieses Buch der Toten beim Totenbeschwörer,

dass du halt deine Minions nochmal modifizieren kannst.

Was will ich jetzt genau so in meines Kallettkrieger, eher Tanks, machen eher Schaden und so was.

Das ist eine coole Idee und ist ja auch wieder ein bisschen so beim Bild basteln interessant.

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Kritik am Endgame - zu Recht?

Aber es wäre trotzdem schön, wenn halt noch irgendwie da ja dieser Skill, wie auch sehr linear ist oder aber das sich halt von oben nach unten relativ stringent durch von Knotenpunkt zu Knotenpunkt.

Ich hätte mir irgendwie ein bisschen eine andere Art von Systemik da gewünscht.

Ja, also ich denke mal, da kommt halt die Items machen da ja durchaus noch viel, weil ich glaube, wir haben noch längst alle Legendary Affixes in der Beta gesehen und die ändern ja Skills teilweise sehr signifikant und Uniques hatten wir auch noch nicht.

Aber ich muss auch zugeben, ich war davon überrascht, in Diablo 2 war es ja damals schon so, dass du wirklich so erst gegen Ende deines ersten Kampagnen durchspielst, kamst du dann mal zu, ah, Revive, so beim Totenbeschwörer.

Jetzt bin ich endlich der ultimative Totenbeschwörer so.

Und das war dann, das war, hat mich auch überrascht so, dass ich, dass ich hier dann schon Level 30, erste Akt, also das war ja auch nur gekappt in der Beta Level 25.

Du kannst ja in diesem ersten Akt Level 30 schon kommen

und dann hast du, glaube ich, wirklich alles.

Hat mich auch überrascht, ich sehe hier gerade noch den guten Jesse im Chat, der hier wieder seine komische Barbaren- und Antitotenbeschwörer-Propaganda macht.

Jetzt, ich möchte gerne meine Meinung von vorher zurückziehen.

Ich fand es gut und richtig, dass der Totenbeschwörer so lächerlich overpowered war, dass alle anderen Klassen nicht mal mehr spielenswert sind.

Ich finde, das soll so bleiben, besonders für Jesse.

Ich möchte dann auch gerne bitte PVP gegen Jesse,

du kannst diesen Barbaren haben im Beta-Stadium.

Ich nehme den Totenbeschwörer im Beta-Stadium.

Ich finde das gut.

Ich liebe dich auch, schreibt er sehr schön.

Und es hat überhaupt keinen Zufall oder sowas, dass wir jetzt unseren Slot auch allmählich zum Ende führen müssen.

Sowas aber auch.

Sorry, Jesse, warst du jetzt zu spät da,

dass wir hier noch eine ernsthafte Diskussion führen können.

Totenbeschwörer Beste.

Euch beiden, vielen Dank fürs Mitmachen.

Zum Abschluss natürlich nochmal, schaut bei GameStarTalk vorbei,

abonniert GameStarTalk,

unseren wundervollen neuen YouTube-Kanal,

wo dieser Herr ganz viel am Schwätzen ist,

und ich auch ab und an.

Und schaut euch auch bei meinem Ohr vorbei,

wo dieser Herr zum Teil komische Meinungen vertritt,

aber auch ein paar gute.

Von daher vielen Dank fürs Zuschauen,

vielen Dank fürs Zuhören.

Danke, dass ihr dabei wart.

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Kritik am Endgame - zu Recht?

Und damit ist dieser Slot am Ende.
Bis bald.