

Und du? Wenn ist du deine Pinklady am liebsten? Zum Frühstück oder gegen den kleinen Hunger? Pinklady vor deinem Schlafengehen oder Pinklady nach der Arbeit? Pinklady zu Nachtschisch oder Pinklady als Snack?

Warum sich überhaupt entscheiden? Der Pinklady-Apfel einfach immer ein Genuss.

Winden Sie Pinklady in den Zieldörfern der Deutschland-Tour vom 23.07.19

Hallo und Willkommen! Nicht erschrecken! Ich weiß wahrscheinlich, wird gerade eine ungezähmte Urlaubsberiesse über euch herein, denn ich war die letzten zwei Wochen im Urlaub und bin gerade maximal entspannt und unkontrovers gestimmt. Oder, um es mit den Worten meiner Barbarin zu sagen, ich habe kaum noch Wut. Mit welchem schöneren und unkontroverseren Thema könnte ich also aus dem Urlaub zurückkehren als Diablo 4. In nicht mal

zwei Wochen, also am 2. Juni, startet bereits die Early Access für Vorbesteller und am 6. Juni öffnen sich schließlich die Höllen-Tore für die ganze Welt. Da müssen wir uns vorher natürlich noch einmal zusammensetzen und die Ruhe vor dem Sturm genießen, aber vor allem müssen wir noch

darüber sprechen, wo Diablo vor dem Release eigentlich steht, was jetzt noch schiefgehen kann und über einige Themen, über die wir bisher einfach zu wenig gesprochen haben. Für diesen ganz feierlichen Anlass ist heute extra der ungekrönte Action-Rollenspiel-König auf seinem brennenden Höllenross FUERNO 6666 Platinum im Echtgeld-Shop aus dem weit entfernten Österreich

angeritten, um vor Ort mit uns zu sprechen. Herzlich Willkommen, Thomas LKH Jesse Rocks. Schön, dass du heute bei uns bist. Hallo, freue mich sehr, da zu sein und ich glaube, wir finden jede Menge Themen zu Diablo 4. Ich habe gesehen, wir haben da eine kleine Uhr stehen, damit das nicht zu übertrieben wird, aber wir schießen da trotzdem drüber. Ich glaube, es gibt sehr viel zu erzählen zu Diablo 4 und wir werden noch alle wichtigen Punkte klären und vielleicht was spoilern. Wenn wir was spoilern, schieben wir es auf mich und dann passt das. Genau, wir sind da nicht haftbar für, wenn du was ... Okay, super, also ich bin freiwildert. Okay, machen wir so. Das klingt sehr vernünftig.

Sehr gut, ja, so gehen wir mit unseren Gästen um. Ein ähnlich spektakulären Hinweg hat auch mein zweiter Gast hinter sich. Er ist heute Morgen nämlich extra in die U-Bahn gestiegen. Er trägt außerdem das Banner für alle Singleplayer und Story-Fans von Diablo und ihr ahnt vielleicht bereits, was das Wappentier dieses Banners sein könnte. Er ist nämlich der sogenannte Vater des Fettbeeren. Herzlich Willkommen, Fabiano. Hallo, und ich hatte tatsächlich sogar einen Druiden gespielt in der Beta, den ich natürlich Fettbeer genannt habe, weil es die einzige Klasse ist, die sich in einen Beeren verwandeln kann. Aber ich habe auch viele kontroverse Meinungen dabei, um deinen Urlaubs wehen, ein wenig abzubremsen. Dankeschön, das brauche ich. Ich muss auch wieder wach werden nach dem Urlaub. Um dich kurz einzubeilen in die Fettbeer-Lore, der Fettbeer ist eine Figur aus Pathfinder. Es ist ein sehr fetter Beer, der vor Fett trieft und manchmal auf seiner eigenen Fettlache ausrutscht und er ist das inoffizielle Maskottchen des Podcasts. Verstehe, verstehe, okay. Da musstest du den Druiden spielen. Ja, bis klar. Ja, jetzt bist du drin in der Loa. Ihr habt ja beide jetzt Diablo IV schon in so ziemlich allen erdenklichen Varianten gespielt, in Betas, in Pre-Versionen und so weiter und habt dafür ja auch unermüdlich wieder und wieder einen neuen Charakter anfangen müssen. Jesse, kannst du es überhaupt noch sehen oder hängt dir der Anfang mittlerweile zum Hals raus? Es ist definitiv das Zweite. Also es ist wirklich so,

mit den ganzen Testphasen und immer wieder das Gleiche und das mit mehreren Charakteren. Also es hat ein Grund, warum ich alle Cutscene gerne skippe, weil es hängt einem wirklich zum Hals heraus. Also ich bin sehr froh, dass es dann für die zukünftigen Seasons anders gelöst haben, weil bei Diablo III, wenn man ein bisschen zurückgeht, da gibt es jetzt 28 Seasons und ich habe alle 28 gespielt, doppelt mit der Testphase. Also ich habe schon relativ oft gelevelled. Das ist nicht mein Lieblingspart, nenne ich es mal. Du wirst es jetzt wahrscheinlich auch mehr gespielt haben, bevor es überhaupt erschienen ist, als manch andere Leute ein fertiges Spiel je gespielt haben, wie viele Stunden während es jetzt sein, die du hast. Ich bin jetzt, glaube ich, bei ca. 200. Also es ist schon ein bisschen mehr. Ich habe schon genauer reingeschaut, würde ich sagen. Für Bianco, wie war deine Reise, die du bisher hattest, von der ersten Ankündigung bis heute? Wie haben sich so deine Hoffnungen, aber auch deine Sorgen, die du ja am Anfang noch hattest, gewandelt im Laufe des gezeigten Gameplays und der Sachen, die du selbst spielen konntest? Also diese 200 Stundenmarke knack ich, zum Glück noch nicht, noch nicht. Ich glaube, es kann noch gut dazu kommen im Verlauf der nächsten Wochen und Monate. Aber es war schon auf jeden Fall so, dass ich bei der Ankündigung, ich war ja nicht bei der BlizzCon damals, wo er das erste Mal Diablo 4 spielbar war, sondern das habe ich noch von zu Hause erlebt und war schon sehr interessiert, was ich da schon angekündigt habe, dass Diablo 4 vor allem etwas macht, was ich sehr herbeigeseht habe und dass es eben dieser Ton, die Optik und die Düsternis, dass sie da wieder von dem eher bunteren Diablo 3 weggehen und sich im Prinzip an das halten, was sich viele Fans auch gewünscht haben, es wieder Düstere machen. Das hat sich ja schon direkt am Anfang abgezeichnet, dass sie in diese Richtung gehen. Und ich war dann tatsächlich sehr, sehr glücklich, als ich die erste spielbare Version in Händen hielt und auch die ersten Cutscene gesehen habe, die Musik gehört habe, gesehen habe, wie sie die Welt inszenieren, wie man dadurch diesen Schneesturm stapft und alles Duster ist und wie die Monster Designs sind und habe für mich beschlossen, ja, Diablo 4 sieht wirklich so cool aus und hat eine solche Atmosphäre, wie ich sie mir tatsächlich gewünscht habe, denn ich bin jemand, der viel Wert auf Atmosphäre und Story legt, selbst bei einem Diablo, wo viele sagen, Story ist gar nicht so wichtig, aber mir ist das wichtig und da wurde ich bislang nicht enttäuscht von Diablo 4. Und ich habe ein bisschen die Hoffnung, dass sie es schaffen könnten, dieses Mal tatsächlich sogar eine richtig coole Geschichte zu erzählen, weil ich finde, dass Lilis eine sehr coole Gegenspielerin ist, ein sehr interessanter Charakter, die Verwichtungen hat in der Geschichte von Diablo, also von Sanctuario, das wohl Gutes getan hat, als auch viel Schlechtes und jetzt halt eben als Gegenspielerin oder keine Ahnung, was passiert, ich kenne die Story noch nicht komplett, vielleicht entpuppt sich ja sogar irgendwie Inarius als der größte Schurke in dieser Geschichte. Wer weiß es? Ich finde es auf jeden Fall eine spannende Ausgangslage. Ich mag die Atmosphäre, ich mag das Kampfgefühl und bislang wurde ich auch gut überzeugt von dem Spiel. Aber mir geht es ein bisschen wie Jesse, dass ich auch schon diesen ersten Abschnitt, diese Fractured Peaks so oft gesehen habe mittlerweile, dass ich sie langsam echt nicht mehr sehen kann und ich weiß, ich werde sie noch ein paar Mal spielen müssen. Aber es ist

immer eine Open World, das heißt, man hat zumindest die Möglichkeit, sich zu sagen, wenn man den Anfang gespielt hat, dass man das jetzt mal bleiben lässt mit den zerspilderten Gipfeln und direkt in ein anderes Gebiet geht, also die trockene Steppe oder was es da noch so gibt. Was waren denn bisher also, bevor ihr jetzt die finalen Versionen am Ende gespielt habt, eure größten Sorgen, die sich vielleicht bestätigt haben oder auch zerschlagen haben mittlerweile? Weil ich anfangs? Bitte. Warteschlange und Serverprobleme. Es ist bei jedem Release, sie haben es ganz gut in den Griff bekommen. Also es war in den Testphasen, es gab drei offizielle Testphasen und in den ersten zwei gab es Warteschlange bis 70 und 90 Minuten. War es noch okay, ich sage für den ersten Tag, weil da haben es dann weitere Serverstrukturen und Server hochgefahren. Und bei der zweiten Testphase, wo dann jeder spielen konnte, ging die Wartezeit auf 180 Minuten hoch. Also bei mir persönlich ist es so, ab 100 Minuten wird es ein bisschen kritisch. Und wenn man von anderen Spielern leicht geprandet ist, wie Lost Ark, wo man acht Stunden warten musste, um dann einmal zu spielen oder eben New World. Also ich habe schon noch ein bisschen Angst, also ich sehe das auch als eine der größten Probleme bei Diablo 4, wenn das live geht, dass es so viele Leute sind, dass es überhaupt nicht funktioniert. Und deswegen, ich glaube, es steht sogar dabei, wenn man die teuren Versionen kauft für die vier Tage früher bis zu vier Tage, da haben sie sich ja abgesichert vom Rechtlichen, weil es kann schon mal sein, dass die Server auch mal für einen halben Tag abgeschaltet werden. Klar. Also das wäre so, ich meine, ich war von der Perform, oh, Performen sagen wir nicht. Ich war so vom Gesamtspiel her. Es ist sehr, sehr gut. Das ist auf einem guten Weg. Bei Performance musst ihr jetzt ein bisschen zurück rudern, weil es gab bei den Grafikeinstellungen mit 4 Kade, weil egal wie gut dein System ist, es hat immer gecrashed. Also das haben es noch nicht ganz im Griff. Ich glaube, es läuft auf den Konsolen viel, viel besser als die PC-Version. Und ich hoffte, dass sie da noch ein bisschen nachrüsten. Und das ist halt zehn Tage noch, circa. Es ist nicht mehr sehr viel Zeit. Also wird spannend. Sorgen. Also ich hatte, ich bin einer von den Leuten, die tatsächlich Sorge hatten wegen der Shared World. Also diese, einfach dieser gezwungene Online-Zwang, was ja eben auch dann ein Nebeneffekt sein kann. Dass man eben Warteschlangen hat, was es nicht gäbe, wenn man auch die Option hätte, auch Offline spielen zu können, was aber keine Option ist in Diablo 4. Aber nicht nur das, dass man eben durch diese Online-Anbindung ein bisschen immer dazu gegengelt wird, zu hoffen, dass die Server standhalten, sondern eben auch dieses, die Welt sich zu teilen mit anderen Leuten, die da rumlaufen. Das ist was, was mir persönlich als eben Singleplayer-Fan abgesehen von Co-mit-Freunden zusammen schwierig fällt. Also ich hatte aber auch sehr gespannt, als die erste Beta losging, weil ich ja Diablo davor schon gespielt habe, in einem kleineren Rahmen, wo es halt so war, dass du im Grunde alleine warst. Ich habe da vielleicht mal eine Person gesehen in diesen Presse-Version oder Content-Creator-Version, wo halt der Zugang sehr begrenzt war. Und dann in der Beta war dann halt plötzlich die ganze Welt und deine Oma waren dabei. Und dann ist es halt schon so, dass ich davon ein bisschen ernüchtert war, wie es sich teilweise anfühlt. Also

es ist nicht so, dass man überrannt wird von anderen Leuten. Haben ja schon viel darüber geredet über die Shared-World, aber es ist etwas, was mir persönlich einfach nicht so sehr gefällt. Auch wenn ich in der Hub bin, wenn ich in diesen großen Stadt-Bereichen, wo man sich auffällt mit den ganzen Handwerkern und wo es auch viele Questgeber gibt, wenn es dann halt wirklich so ist, dass die belagert werden von anderen Leuten oder wenn halt plötzlich irgendwie jemand mir einen Kampf vor der Nase weg schnappt, wo ich gerade dachte, ich hatte gerade Spaß, diesen Kampf zu kämpfen. Ich wollte nicht, dass jetzt der Baba reinkommt. Baba, Wurstkalle, mir hier alles weg haut. Das stört so ein bisschen einfach mein Erlebnis. Und es ist vielleicht auch ein bisschen sensibel, das so zu fühlen, weil ich glaube, viele Leute stört das nicht. Und wir schlucken ja auch andere Sachen in MMOs, vor allem, aber auch in anderen Spielen. Aber in Diablo tut es mir einfach ein bisschen weh, weil ich mir halt überlege, es wäre so einfach gewesen, das zu vermeiden. Es hätte einfach nur Offline-Version geben können. Dann spiele ich halt für mich alleine in dieser riesigen Open-World, die ich cool finde. Also die Open-World finde ich super. Die Shared-World stört mich ein wenig. Und ich bin halt gespannt, wie lange mich das stört. Also ich kann mir vorstellen,

dass wenn das Spiel dann da ist und viele Leute spielen und ich dann kontinuierlich auch spiele, dass es so ein bisschen in den Hintergrund einfach gerät und irgendwann die Leute oder es schlimmer wird? Oder schlimmer wird? Weil ich denke mir eben, wie du jetzt, wir haben ja den Level-Part

offgespielt und ich glaube, dass man da immer nur Bruchstücke von den Leuten findet. Aber wenn es dann Richtung Endgame geht oder mal der Level-Part vorbei ist, ich glaube, dann konzentriert sich, dass so wie Star Wars in Lost Ark oder auch World of Warcraft ist, dann gibt es da die Hauptstadt und da ist brechend voll. Und ich hatte es eben auch mit der Shared-World, dass die Events sind super nervig. Du denkst so, ah, da oben ist ein Event, ich reite da jetzt schnell hin und dann wurde es genau abgeschlossen von zwei Spielern. Und du denkst so, cool, Wartezeit, zehn Minuten, oh, passiert leider nichts, nochmal fünf Minuten. Also das nimmt wirklich ein bisschen raus. Also unabhängig von der Story, weil es dann heißt, du warst, niemand war in dieser Höhle und du gehst rein oder es kommen dir drei Leute entgegen. Also ich finde, das lässt sich in Diablo schwer vereinbaren. Und so World Bosses sind auch ein bisschen ein kritisches Thema, weil ich finde,

das müsste nicht unbedingt in Diablo drin sein. Also ich habe das jetzt auch noch nichts gesehen. Ich habe noch keinen Argument überhaupt gehört oder gesehen, dass dafür spricht, dass diese Shared-World zwingend notwendig ist. Also was ist der Gameplay-Inhalt von Diablo 4, der es wirklich

voraussetzt, außer die Weltbosse, wo man halt ein anderer Spieler braucht. Aber sonst fehlt mir ein bisschen das Argument. BVB. Also die BVB-Zonen und natürlich die Möglichkeit, sich sein Mount zu präsentieren, damit der Shop besser geht. Das kann man dann raus. Aber ich glaube, dass da da wirklich so ein bisschen gesehen werden mit den Cosmetics, was man sich alles erspielen kann, weil du so würdest sagen, wenn du in die Stadt reingehst, du siehst dann teilweise die Leute.

Also das glaube ich ist ein bisschen ein Grund und mehr Game Time, dass die Leute länger online sind, weil das hat den Grund, warum MMOs so gut laufen, dass sich Communities bilden. Und ich glaube, dass da noch sehr, sehr viel kommen wird. Also das ist jetzt für Klans, Klanaufgaben und sonstiges. Also das wird in die Richtung sicher noch sehr viel passieren. Jetzt nicht zum Release, man muss sagen, wir spielen ja jetzt eigentlich ne Beta, die released wird, dann tunen sie ein

bisschen und erst mit der ersten Season, sechs, sieben Wochen später, wird es dann richtig interessant. Also dann kommen wir erst an den Punkt, wo es dann heißt, okay, jetzt haben wir mal unser Spiel fertig. Dankeschön den Millionen Beta Test, dann es funktioniert jetzt gut. Und jetzt können wir loslegen. Aber du sprichst ja auch einen guten Punkt eigentlich mit dem Sehen und Sehen werden an, weil das ist auch was, was mich beschäftigt hat, was diese Shared World angeht. Für mich ist es gefühlt fast schon ein Nachteil bei diesem Diablo Konzept, dass es noch andere Leute gibt, die ich auch sehe und die auch krass aussehen. Also gerade, wenn es ums Thema Loot geht, gibt es ja die sogenannten einzigartigen Gegenstände, die ja auch ne eigene Hintergrundgeschichte

und Loa haben und in der Loa in der Regel eigentlich nur einmal existieren dürften. Und ich habe mich gefragt, klar es wird nicht an Dauern passieren, aber wie wirkt das auf einen, wenn man irgendwie mega stolz ist, weil man so ein einzigartiges Item gefunden hat, was eine tolle Backstory hat und irgendeinem gefallenen Helden gehört hat und dann läufst du da rum und plötzlich

trägt jemand den gleichen Hut und dir denkst, naja, gut, so cool war es jetzt auch nicht.

Es wird, ich glaube, es wird noch viel schlimmer. Also es wird viel häufiger vorkommen, weil aus diesen wie du sagst einzigartigen Gegenständen, die sind ja auch so stark, dass es später daraus des Gruppenspiel herauskristallisieren wird, dass man sagt, okay, wir brauchen vier Leute, jeder muss dieses Item haben, dann wirst du eingeladen, weil der ist dann fünfmal so stark wie andere. Also das war das, was meiner Testphase auch ein bisschen gesehen hat, dass man sieht, die sind vielleicht

zu stark, also unabhängig von der Story und dann wird wahrscheinlich dann kommt wieder dieses Meter,

das ist ja dieses Unwort, Metaplay und Metafarmen und das wird dann eben passieren, dass man sagt,

okay, Minimum diese und diese Gegenstände und dann hat man es sehr, sehr häufig vertreten, sag ich mal. Also ich denke, dass das sehr häufig vorkommt, dass die Frage ist, wie sehr es dann die Großteil der Spieler stört, weil man freut sich natürlich über den Drop, also die Drop-Raten sind sehr, sehr gering, muss man sagen. Und deswegen denke ich mir, ja, das muss überraschen, aber es ist für mich auch eine sehr schwierige Vorstellung, weil ich dieses ganze Konzept nicht so für mich persönlich, ich verstehe, dass andere Leute das cool finden, aber ich persönlich bin einfach niemand, der große Freude daraus zieht, zu wissen, dass Leute gerade sehen können, welche Rüstung ich an habe und so. Ich bin einfach niemand, der sich wirklich mit genug Tug auf den Marktplatz stellt und sagt, schaut euch meine coole Rüstung an. Auch wenn es ein einzigartiges wirklich selten gedropptes Item ist, dann vielleicht würde ich mich freuen, wenn Leute es auch mal sehen können. Auf der anderen Seite denke ich mir dann auch, die Leute wissen ja auch gar nicht, ob das jetzt wirklich das Item ist, was ich da an habe oder ob ich dann halt einfach nur den Skin vor dem Item ausgerüstet habe. Ja, genau. Oder es gekauft habe. Oder gekauft habe. Es wird irgendwann halt alles vermischen. Du wirst wahrscheinlich nicht die ganze Zeit im Kopf, also du bist echt ein Hardcore-Super Diablo-Fan, immer im Kopf haben, wie jedes einzige Unique Item überhaupt aussieht und dann am Marktplatz sagen, ah, guck mal, der trägt da den Hammer

der Willkür. Das ist halt schon für mich einfach schwer nachzuvollziehen. Das wirklich ein Punkt ist für Leute, die sagen, ich will die Shared World, weil ich die Gewissheit habe, möchte, dass

Leute sehen, was für coole Sachen ich an habe. Ist für mich persönlich, für meine Spielerfahrung, nicht so relevant. Deswegen ist es einfach schwer nachzuvollziehen. Aber es scheint ja wirklich ein Punkt zu sein, der in die Entscheidung mit eingeflossen ist, die Welt zu designen, wie sie es gemacht haben. Und wird wahrscheinlich auch nochmal ein Unterschied sein, ob du jemand bist, der Diablo

wirklich so spielt, dass für dich das eigentliche Spiel erst nach der Story losgeht und du halt das Endgame ohne Ende farmst. Oder ob du so bist, wie ich früher Diablo gespielt habe, da ich die Story abschließ und dann zufrieden bin. Weil dann wird wahrscheinlich in diesem Levelbereich, weil du auch meintest, später ballen sich die Spieler eher als am Anfang, weil es ja auch Sektoren gibt, die während der Story noch geschlossen sind. Dann kann es halt schon sein, dass du zumindest für diese Spielerfahrung, für dieses, ich schließe die Story Abspielerfahrung, das Glück hast, nicht ständig an Leuten vorbeizukommen, die die einzigartigen Alten mit sich herum tragen.

Ja, man muss auch sagen, da gibt es auch ein Statement, glaube ich, von Blizzard, dass dieser Story Bart ein bisschen mehr instanziiert wird, damit das eben nicht so häufig vorkommt, dass, ja, dass es bei einer Quest eine Warteschlange gibt oder so, dass man sich da einordnen muss als Spieler. Also die Story ist echt ein bisschen auch ein geschützter Bereich. Aber wenn man jetzt mal das gesamte Diablo hernimmt, die Story selbst ist halt ein sehr, sehr kleiner Teil davon. Also in Spielzeit, weil man sagt, okay, im Endgip habe ich 200 Stunden gespielt und von den 200 waren 30 die Story oder 40. Hättest du gern mehr Story? Oder gibt es da irgendwie so ein Limit, wo du sagst,

okay, nach 50 Stunden reicht es mal oder? Also ich bin, ich habe 150 Stunden Pathfinder Rath of the Righteous gespielt. Ich bin schon jemand, der sagt, ich würde auch 100 Stunden Story verkraften oder

zumindest 30 Stunden Story spielen und dann die Gewissheit zu haben, was sie auch gesagt haben, was passieren soll, dass über DLCs oder Seasons oder was auch immer Story Beats hinterherkommen,

die mir irgendwie ein Grund geben, das zu machen. Weil ich jemand bin, mir fällt es schwer, das vor mir zu rechtfertigen, geschichtlich, weil ich bin, ich denke mich immer sehr mein Charakter rein und denke mir halt, was würde mein Charakter machen und überlegt dann, warum würde mein Charakter einfach grenzenlos in Dungeons Rennen, grenzenlos Atomsfarmen, grenzenlos Monster metzeln, warum würde er das machen? Deswegen brauche ich mal so ein bisschen Story Hook dafür, um das so tun zu können und in meiner Vorabend um stärker zu werden, aber du brauchst dann den Anreiz für die nächsten Gegner, weil wenn du die Story abgeschlossen hast, dann gibt es ja so gesagt kein Bösewicht mehr, wenn wir dir das irgendwie abschließen, höchstens ich bereite mich vor, weil ich weiß, dass noch ein Story Beat kommt oder noch ein Akt und dann irgendein Übel wieder auftritt oder was weiß ich, das kann ja schon sein. Ich meine, ich habe auch Spaß daran zu grinden und besser zu werden und Items zu finden. Ich verstehe total den Reiz von dieser Loot-Spirale. Für mich persönlich, aber hätte ich nichts dagegen, wenn die Abloh noch mehr Story hätte, wäre ich voll für zu haben oder halt zumindest abseits der Haupthandlung auch noch Nebenquests zu haben, die vielleicht so kleine Haupthandlungen sind, weil momentan ist ja so, dass Nebenquests nicht wirklich Cutscene haben oder so. Ja, eine große Relevanz haben für dies, weil es geht halt zufällig in das gleiche Gebiet und denkst, okay, jetzt nehme ich die noch mit, weil ich laufe eh hin, aber was du dort machst, ist dann... Aber es ist kein Witcher 3, wo du halt über eine Nebenquest stolperst, die dich dann mehr Stunden lang beschäftigt und eine coole

Geschichte erzählt. Sie können Eindruck schinden, die Nebenquests in Diablo 4 haben mancher auch, finde ich. Also, mir bleibt immer diese Questinnererinnerung, wo man in der Hauptstadt diesen Exorzismus leiten muss und immer dieser, ich glaube, eine Frau, die verschiedene Exorzismen durchführt oder die Story, wo man einer Frau in den Wald folgt, die ihren Mann sucht und dann da irgendwie von irgendeinem Dämonen gefoltert wird und es einfach dieses Bild, wie er da hängt in den Ketten und so wird was. Das ist schon eindrucksvoll, aber ich hätte echt nichts dagegen, wenn auch die Nebenquests ein bisschen mehr ausholen würden, was Story angeht. Da wäre ich schon für zu haben. Dafür haben wir dich ja heute auch eingeladen, weil du dich ja beschwert hast, dass bei Diablo mittlerweile viel zu wenig über Atmosphäre und über Story gesprochen wird und sehr viel über so optimales Balancing und Werte und Skillssystem und dass dir das manchmal fast schon zu viel hinten runterfällt. Ja, also es ist nicht so, dass ich nicht sehe, warum das wichtig ist. Also ich erkenne komplett den Reiz davon und ich selber finde es ja auch spannend zu gucken, was sind die coolen Klassen, was sind die coolen Bills, was sind die coolen Items, was muss ich irgendwie wie machen, um effektiv zu sein. Gerade weil ja Diablo irgendwann auch wirklich knackig wird. Also die höheren Weltstufen sind ja schon hart und da braucht man ja eben auch so Effizienz-Bills. Aber für mich war halt Diablo immer auch ein großer Teil eben die Welt und die Atmosphäre. Und ich habe mich ja in Diablo verliebt, weil es diese Atmosphäre hatte. Also ich habe mit Diablo 3 angefangen, habe das durchgespielt, nach mir so, ah ja, war ganz nett. Und dann habe ich Diablo 1 gespielt und habe gemerkt, wie cool diese Stimmung ist in diesem Spiel, wie cool die Atmosphäre und die Musik ist in Tristram, in der Kathedrale, in den Dämonen. Du steigst immer tiefer, es wird immer schlimmer, du kommst immer näher in die Hölle und dann stehst du irgendwann vor Diablo. Und ich weiß nicht, das hat so einen bleibenden Eindruck bei mir hinterlassen, auch mit dem Butcher und allem möglichen, wie du da wirklich das Gefühl hattest, eher ein Horrorspiel zu spielen als ein Rollenspiel. Und das hat mich einfach geprägt so in meinem Geschmack. Deswegen finde ich, ist das ein Aspekt von Diablo, der nicht runterfallen sollte hinten. Also ich finde die Story wird manchmal ein bisschen stiefmütterlich behandelt, auch in den Gespräch darüber. Deswegen würde ich mir einfach wünschen, dass dieses Thema, also ich werde nicht erreichen, dass das jetzt ein größeres Thema wird als Bildgeiz und so will ich auch gar nicht. Aber es sollte nur nicht komplett vergessen werden, weil ich persönlich Diablo dafür sehr schätze und auch gerade Diablo 4 jetzt gut finde, dafür, dass es so eine tolle Geschichte erzählt und wie es sich anfühlt. Mhm, jeden Fall. Wie siehst du das, Jesse? Wie spielst du Diablo mittlerweile? Wir sitzen ja genau richtig auf der Couch, weil ich bin nämlich der. Also ich muss wirklich sagen, ich skippe alles. Also ich bin historietechnisch komplett ungebildet. Es geht nur um Geschwindigkeit, um eben die Punkte zu erreichen, den Charakter zu optimieren, weil mir macht das nichts aus zehn Stunden in gleichem Dungeon zu laufen. Also das ist dann sehr schwierig, aber ich bin eben, ich sag's auch der Community immer, beim allerersten Mal nehmt euch die Zeit, ja schaut euch das alles in Ruhe an, weil du kannst dieses Erlebnis nicht wiederholen. Wenn du jetzt eben eine neue Season kommst, du wirst immer irgendein super Bild bekommen oder

irgendwas farmen, den Dungeon machst du noch hundertmal, aber den Storyboard geht, das geht halt nur einmal. Also ich werde das für mich dann irgendwann mal offline schön in Ruhe nachspielen, weil im Stream ist das auch immer ein bisschen schwierig, weil die Leute wollen es ja auch nicht sehen mit den Cuts, du wirst ja nicht verspoilern, aber das ist echt so ein Tipp, dass man das einmal in Ruhe für sich spielt, weil so wie du sagst, dieses Erlebnis, das kann man nicht wiederholen. Und wenn es dann darauf aufbauende Seasons gibt, wo dann die Storyline vielleicht einen Seitenarm kriegt und dann gibt es eine Seitengeschichte und du denkst ja, ja dann wär's so cool zu wissen, ah, damals hier, da setzt das an. Und zu uns denkst ihr, okay, da ist der Pfeil, da sind die Monster, danke. Also ich bin da echt leider ein bisschen, ja also von dem Spielen her, es fängt bei mir wirklich an, nachdem der Levelpart vorbei ist. Und da ist dann eben sicherlich 70-80 Prozent der Spielzeit, die dann in das Diablo reinfließt. Aber ich find's gut, dass sie die Story mal generell alles ein bisschen umfangreicher gemacht haben und auch da wirklich zeittechnisch mehr drin ist und die hofft, dass die Seasons reisen und sowas da auch ein bisschen anknüpfen, weil das hat sich ja blissart die Tools geschaffen, damit sie sagen können auch, sie können ja auch Seasons Inhalte übernehmen, weil das war bei Diablo 3 immer super, super kompliziert, aber für Diablo 4, das ist so ein System, dass sie sich die Module nehmen könnten, also was gut bei der Community ankommt, das rutscht dann ins Kern gehen. Haben sie alles vom Pass auf Axel geklaut, das schneiden wir dann auch wieder raus, aber im Endeffekt, das ist halt ein System, das funktioniert, dass es wird dann zwar über Jahre, wenn du dann fünf Jahre später einsteigst, hast du so ein aufgeblasenes Spiel, dass es schwierig wird, aber ich denke, der Ansatz ist der Richtige. Und deswegen einmal die Story und dann grinden. Aber weil du auch gerade leider gesagt hast, ich finde ja gar nicht, dass dieser Ansatz Diablo auf Effizienz zu spielen ein falscher Ansatz ist, ich finde es nur sehr spannend, dass eben Diablo gerade diese Zweiteilung eben hat, dass es die Extrem halt auf beiden Seiten gibt, weil es beides auch irgendwie ganz gut macht. Was denkt ihr dann, wann der perfekte Zeitpunkt ist, je nach Spielertyp einzusteigen, weil man wird ja definitiv in einem Jahr ein anderes Diablo 4 bekommen, wenn zum Beispiel Season-Inhalte übernommen wurden, wenn Sachen, die am Anfang noch fehlen, nachgereicht werden. Und man ist es ja von MMOs auch durchaus gewohnt, dass sie nicht immer perfekt direkt am Release-Tag sind, sondern dass da viel noch optimiert wird. Was denkt ihr, ist dann je nach Spielertyp der optimale Zeitpunkt einzusteigen? Sollten alle direkt einsteigen oder könnte es ihr auch lohnen zu warten? Richtig, du? Also aus der Story-Perspektive finde ich, das ist ein schwieriger Punkt, weil man kann natürlich argumentieren, Diablo ist sehr teuer, also das Grundspiel schon. Selbst wenn du sagst, du bist ein Story-Spieler, der nur die Hauptgeschichte spielen will und nicht wirklich Interesse daran hat, einen Battlepass zu bezahlen oder irgendwelche Cosmetics zu kaufen, sondern mit seinem Charakter die Geschichte erleben will, selbst dann sind ja diese 70 Euro, die es kostet, noch schon ganz schön erhaben, wenn es halt dann im Grunde nur 30 Stunden Story sind. Ich glaube, das kann man schon machen, wenn man halt wirklich richtig viel Spaß

darin hat und wenn man auch alle Nebenquests mitnimmt und die Open World erkundet und so weiter und sofort, glaube ich, kann man es schon machen. Die Frage ist dann halt nur, kriegt man einen Story mehrwert und auch eine größere Auswahl an Möglichkeiten, wie zum Beispiel neue Klassen oder so etwas, die dann besser sind, wenn man ein bisschen wartet, irgendwie ein Jahr wartet, gucken, was noch an Inhalten kommt, an Nebenaufgaben vielleicht eingebaut werden, an Aktivitäten eingebaut werden, mit denen man sich die Erkundung der Open World etwas schmackhafter macht. Ich glaube, ich könnte es fast schon ratsam sein, ein bisschen zu warten, bis Diablo etwas gefüllter ist und vielleicht auch irgendwann mal eventuell, es passiert bei Blizzard selten, aber irgendwann mal der Preis etwas niedriger sein sollte, um dann zuzuschlagen und dann im Grunde halt auch wie bei Diablo 2, wo ja dann auch der fünfte Akt kam, wo dann halt auch nochmal ein richtiger, riesiger Batzen Story drin war und den man dann schön in einem Zug durchspielen konnte. Vielleicht ist das fast die klügere Methode bei Story-Spielern, aber ich glaube, einen Königsweg gibt es dann nicht. Ja, zuerst direkt alles am Release, weil dann haben wir die besten Zahlen hier, mit dem Eigennutzen, aber es ist viel aus meiner Community, haben sich extra Urlaub genommen und das ist immer, finde ich, ein bisschen kritisch, weil du kannst dann nicht garantieren, mit der Warteschlange, dann verlierst du Tage, wo du deinen Urlaub eingesetzt hast und dass das sehr frustrierend ist. Also ich glaube persönlich, dass der beste Einstieg mit dem ersten Season-Start wäre, weil dann sind die ganzen Kinderkrankheiten weg, die Server sind stabil, das Klassen-Balancing wird davon Niveau sein, was gut ist und man kriegt halt mit der Season dann schon die ersten Inhalte. Man muss dann zwar in der ersten Season einmal die ganze Story mitnehmen, da braucht man mehr Zeit, kann aber gleich, ja, muss dann nicht drei Monate warten, bis weiter geht, sondern kann direkt in die Season weiter. Also ich glaube, als reiner Story-Spieler, wenn man nicht dieses ganze High-End-Performing, Superfarming macht, wäre wahrscheinlich der Einstieg in der Season am besten oder so wie du sagst, wenn es dann, es wird sicher Weihnachtsangebot oder irgend sowas geben, dass man dann sagt, ja okay, dann schnappe ich mir das, es sind schon zwei Season draußen, das Spiel ist ein bisschen gesetzt, dann passt das. Man darf ja auch nicht vergessen, weil viele haben, die Amlufi wird jetzt sehr gehyped, das ist ja sehr, sehr hohe Erwartungen, aber auch ein Pass auf Exile oder ein Diablo 3 war bei Release bei Weitem nicht perfekt und viele Inhalte und so sind erst später dazugekommen. Ich meine, ein Diablo 3 war ja mit der Abschaltung des Echtgelddoktionshauses, das mussten sie machen und dann, bevor dann nicht mal der Patch kam mit Paragon 2.0, Loot 2.0, das hatte der Spieler im Praktischen ein bisschen gerettet und ich glaube, dass es in Diablo 4 auch so sein wird, das wird sich erst dann über ein, zwei Jahre mit den Sees, mit den Sachen, die sie übernehmen, dann wird das erst so ein richtig, richtig gutes Spiel. Also am Anfang ist es jetzt gut, es ist stabil, es ist bei Weitem noch nicht perfekt und wenn die Inhalte dazukommen, dann ist es aber, wenn man natürlich ein Hardcore

Diablo

Spiel ist, von Stunde eins ist klar, das ist egal, ob das jetzt 100 Euro im Ultimate, ich glaube, die Konsolation 110 Euro kosten, ist wirklich schweineteuer, aber du möchtest von Tag eins dabei sein, du möchtest vielleicht auch die Warteschlangen zu mitnehmen. Bei meiner Community ist es noch so, die wissen noch, ja, beim Diablo 3 Release mit diesen Era 37 und was es da gab, das hat mich in zwei Tage gekostet, aber wie gesagt, wenn du zwei Wochen Urlaub darauf einsetzt und eine Woche nicht nutzen kannst, also hoffen wir es nicht, deswegen mein Tipp wäre, mit der ersten Sees mitzustrarten und weil ja alles wieder neu gesetzt wird, also man darf nicht, also du hast jetzt sechs, sieben Wochen zum Spielen und nehmen an, du hast dann natürlich den Baba, das ist die beste Klasse, da brauchen wir uns nichts vormachen, Grüße gehen raus, Maurice, aber mit

dem Baba dann, dann bist du Level 70 und dann kommt die Sees und dann bist du wieder Level 1. Das heißt,

also viele haben das Gefühl, sie würden Zeit verschwenden oder verbrauchen, die nach sechs Wochen, weil es ja gleich wieder zurückgesetzt wird, deswegen werden einige erst mit der Seesen einsteigen, weil dann weißt du, okay, ich habe jetzt drei Monate, um das aufzubauen und das glaube ich ist auch, ja, also ich hätte mir gewünscht und persönlich, dass die Sees ein bisschen später kommt, ich glaube, das ist ein bisschen kurzfristig bemessen und aber Blizzard muss, glaube ich, auch die Sees machen wegen dem Battle Pass, weil dann merkt man jetzt den finanziellen Anreiz, der dahinter steht, dass ich denke mal, die drei Monate, die werden sie halten und lieber etwas rausbringen, was unfertiger ist, als wie um ein, zwei Monate verschieben, weil dann schaffst du ja pro

Jahr Nummer drei Seesen statt vier und pro Seesen der Battle Pass, ich glaube, das geht dann auch ins

Geld, also das darf man nicht vergessen, es ist immer noch ein Konzern, der im Hintergrund steht und die machen das nicht alles aus Luft und Liebe und das merkt man auch als Spieler. Ja, ich meine,

gerade Blizzard ist ja jetzt leider mittlerweile wirklich ein Entwicklerstudio, ein Publisher, wo die Leute echt zweimal hingucken und wirklich jedes Wort umdrehen müssen, man kann sich nie sicher sein, was da jetzt genau gesagt wird, man hat es bei Diablo Immortal gesehen, man hat es auch davor schon gesehen bei Warcraft 3 Reforged, ist es halt mittlerweile wirklich eine Publisher Maschinerie, die da hinten werkelt, wo man wirklich vorsichtig sein muss, dass man nicht das Geld wirklich aus der Tasche gezogen bekommt, ist das leider so. Die Hoffnung ist ja ein bisschen,

dass sie mit Diablo 4 auch wieder auf die gerade Spur kommen, zumindest auf einer Spur, man sagt, man fühlt sich nicht hinter das Licht geführt, wie bei manch anderen Dingen, aber es ist halt leider mittlerweile echt ein Problem. Es war jetzt, glaube ich, eh von ein paar Tagen, das auch mit Overwatch, wo sie dann den Story Mode geschickt haben, was eigentlich der Hauptgrund

wäre und damit rechnest du nicht, also man muss sagen so bei Diablo 4, also auf Holz klopfen, ich hoffe es kommt gut, aber es ist, man traut dem Frieden nicht, das gibt jetzt der Battlepass, enthält kein Pay-to-win, also dass es sich bei Diablo 4 kein Pay-to-win trauen zum Release, ja, könnte aber vielleicht doch noch irgendwie auftauchen und so vom Shop her, von den Preisen her und so, das ist alles so ein bisschen wagenoch, also da halten,

da sind sie ja sehr, sehr vorsichtig geworden nach Diablo-Mortal, also mit dem Mortal, da haben sie sich, glaube ich, ein bisschen zu weit aus dem Fenster, aus dem Fenster geläht, vor allem für europäische Verhältnisse, weil auf den asiatischen Markt ist das ein normales Mobile Game, aber bei uns mit der PC-Version, und dann viele auch dachten, ja, es ist eine PC-Version, was passiert hier, also deswegen hoffen wir mal, aber so wie du sagst, es wird nicht mehr blindlings gekauft, sondern die Leute schauen sich an, sich schauen sich die Reviews an und viele warten wirklich ab, was passiert mit der ersten Season, mit der zweiten Season, weil sonst hast du 100 Euro im Wind geschossen. Ja, natürlich, aber ich verstehe auch, dass viele von Anfang an dabei sein wollen und irgendwie das Gefühl haben, muss man dabei gewesen sein, selbst wenn man irgendwie zwei Tage nicht reinkommt oder so, man muss ja wissen, was der Error dieses Mal ist, mal gucken, vielleicht wird das Error 42 und so. Ja, es ist, glaube ich, auch so ein Community, so eine Community-Sache, wenn man so die Freundesliste sieht, der ist Level 15, der ist Level 20, der denkt so, ah, ich muss leider doch starten, ich möchte nicht dir sein, der ist so weit hintert. Also, man wird da wirklich ein bisschen, man kriegt das Gefühl, man verpasst was, man wird da abgehängt. Ist ja auch eine Form von etablierten Running Gags, gerade bei der Blizzard Community oder bei Diablo, sich auch an Sachen zu erfreuen, die irgendwie negativ sind, sei es der Aprilscherz, sei es der Error von Diablo 3, man will dann irgendwie in on the jokes sein, wahrscheinlich. Genau, man muss dann einfach dabei und mit den Zyklus, ich glaube, es hat jetzt 12 Jahre gedauert zu Diablo 3 hin, sondern die alle 12 Jahre in Diablo rausbringen, kann ich zwei Tage warten. Wenn es ein Problem in Error gibt, darüber 0,10 Jahre lang Witze machen, dann guter Content. Ja, ist ein Punkt. Du hast schon den Echtgeldshop und Pay2win erwähnt, das war ja relativ lange sehr nebulös, vor allem was da so die Preise sein werden und du hast ja jetzt brandneue noch mal ein Video dazu rausgebracht, weil die Entwickler auch kürzlich noch mal drüber gesprochen haben. Vielleicht kannst du da ein bisschen Licht ins Dunkel bringen, wie der aktuelle Stand aussieht. Der aktuelle Stand ist, das ist eine sehr gute Nachricht, dann Diablo 4 ist kein Pay2win-Game, also es wird sich da wieder mal, also man muss sagen, es hat meiner Meinung nach irgendwo mal eine Grenze, weil es gibt wohl ein bisschen die Diskussion, ob nicht rein Theorie die Stochen-Pay2win-Element drin ist, wenn das und das passiert, in diesem Sinne also, es ist für normale Spieler kein Pay2win enthalten, sondern der Battle Pass ist vernünftig aufgebaut, wie man das bei manchen Sachen gewohnt ist. Mir persönlich wäre es lieber gewesen, ein Diablo ohne den Pass, weil ich weiß nicht ganz genau, was da drin macht, weil man hat ja auch die Siesenreise, wo man Ergebnisse oder wo man fahnen müsste und durch den Battle Pass kommt nochmal mehr Spielzeit und so weiter rein. Aber es ist jetzt vom Preis her, es gibt ihn glaube ich für 10 Dollar und für 25, also für die gesamte Dauer der Siesen von drei Monate oder beim Blizzard vier Monate kostet es mich nicht mehr, sondern es geht halt zu ihren Kosten. Ich finde die Preise sind okay,

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 spaltet die Massen

sagen wir mal, man darf jetzt aber natürlich nicht vergessen, dass der Einstieg in das Spiel, so wie du gesagt hast, mit 70 Euro oder auf der Konsole ist nochmal 10 mehr, also mit 80 Euro anfängt und das dann auch on top kommt, viermal das Jahr, also es ist schon auch ein teures Vergnügen.

Und da waren aber noch nicht im Shop, weil der Shop, der ist natürlich sehr, sehr zurückhaltend und es gab auch keine Testphase, wo ich den testen konnte. Also man muss das sagen, weil bei Diablo

im Mortal, ich war im Entwicklungsprozess und wir hatten einen Shop und den haben es dann komplett

geändert, den konnten wir aber nicht testen, damit wir schon im Vorfeld kein Radau machen, wie frech das ist, sondern wir hatten so eine abgeschwächte Version des Shops und dachten dann, ja, es ist Patreon, aber es ist nicht so schlimm und dann kam es anders und jetzt bei Diablo 4 gibt es die Möglichkeit gar nicht den Shop im Vorfeld zu sehen, sondern man weiß es gibt Platin, es gibt diese Umrechnungstabellen und glaube ich für jede Klasse 10 Cosmetics Sets, die man gleich zum Start kaufen wird und ich glaube persönlich, dass die ganzen Leute im Shop alles für ihr Mount kaufen, weil es gibt bei Mount so fünf Ausrüstungsplätze, neue Sattel und weiß ich was, ich glaube, dass die da alles kaufen werden, aber es ist momentan, also kein Patreon und vielleicht noch Pay2Progress, da müsste man darüber diskutieren mit dem beschleunigten Battle Pass, ob man dann Vorteile hat, aber die Sachen, die wirklich relevant sind, sind ja noch mal hinter dem Level Cap, ich weiß es, ich musste mir den Entwickler-Talk zwei oder dreimal anschauen, weil es schon so kompliziert ist, weil du weißt jetzt nicht, ich kaufe das, dann springe ich 20 Stufen vor, aber Moment, von den 20 Stufen werden 7 Stufen ausgenommen, die sind separat hinter dem Level Cap, damit dich das dann, also es wird echt, wo du denkst, muss das sein? Ja, es war bei uns auch so, Eke hat ja auch ein Video dazu gemacht, nach dem Entwickler-Talk und musste den auch irgendwie fünfmal gucken, hat noch Maurice irgendwie angerufen, meine hast du das verstanden, niemand hat es verstanden. Ja genau, warum ist

das so kompliziert? Das ist halt, so wie bei Blizzard, ein bisschen ein Alarmsignal, wenn Sachen so kompliziert werden, so mit wehreren Währungssystemen oder schon die Entwickler selbst,

schon dieses Wörding-Horben, wo du denkst, was will er uns jetzt sagen? Für was bezahle ich, was kommt daraus? Das ist genau das, was einem dann Sorgen macht, wenn man nicht versteht, wie man

hier eigentlich Geld ausgeben kann, wofür man Geld ausgibt, was man bekommt, was man nicht bekommt

und wenn es dann zu kompliziert wird, hat man immer das Gefühl, ein bisschen geschwindelt zu werden,

wie halt der Typ mit den Hütchen wirkt, ich weißt du, er steht halt da und er macht irgendwas und du weißt, ich glaube okay, ich gebe mir jetzt fünf Dollar, jetzt bekomme ich irgendwie Head, aber

gar nichts drunter. Das ist halt immer dieses ungute Gefühl, was man dann bekommt und jetzt auch bei Diablo 4 wieder so ist oder auch schon so Sachen, dass natürlich die Mechanik, die grundsätzliche

Prokessionsmechanik, das Crafting, da steckt so viel drin und das ist teilweise so schwer zu

durchschauen, dass immer die Sorge ist, gibt es noch Potenzial, wo irgendwie Pay to Brokers reinkommen

kann oder Pay to Win? Gibt es plötzlich irgendwie Möglichkeiten, sich Materialien zu kaufen, plötzlich habe ich irgendwie, also gibt es jetzt nicht in Diablo 4 nicht falsch verstehen, nur potenziell sind das Sachen, die sich noch herausstellen könnten oder reinkommen könnten und dann ist man plötzlich, steht man da und hat irgendwie zwei Euro ausgegeben, um ein legendäres Item zu craften und dann ist es halt plötzlich ärgerlich und das war ja genau bei Diablo Immortal auch so der Fall, dass dann halt sich dann Sachen als Bezahlmodell herausgestellt haben, von dem man vorher nicht dachte, dass sie das wirklich so machen, weil sie halt von ihrem Worlding her was anderes behauptet haben und da ist man einfach nie sicher vor, gerade wenn es so kompliziert ist. Genau, also das wird immer, ja so wie du sagst, wenn die Entwickler, die das wirklich entwickelt haben, wenn der schon zehn Minuten braucht, um es anderen Entwicklern zu erklären, wie soll man dann als Community, wenn man dazuschaut, denkt man sich so, was hat der jetzt gesagt,

ist es ja, sagen einfach ja oder nein, es ist eigentlich nicht zu schwierig. Und mit dem Battle Pass, ich glaube auch, dass sie sich da ein bisschen, dass die Tür offen gelassen haben, weil es könnten ja jederzeit oder ohne Probleme auch Items dort reinrutschen oder Materialien und dann wird das Ganze sehr, sehr kritisch, sagen wir mal, das muss jetzt nicht in den ersten zwei Seasons passieren, aber vielleicht mal zur dritten Season, also sie halten sich da schon ein bisschen die Optionen offen, weil dann kann man ja wieder sagen, wir haben gesagt damals, ich glaube, ihr habt das irgendwo gequotet, das war eh vom Wort, keine Items werden kaufbar sein, aber Materialien sind keine Items, Edelsteine sind ja eigentlich keine Items, dann geht es so rum mit dem PR Deutsch, dann, also ja, also momentan mit dem Beliefsstatus kann man, oder soll man so wie der Shop zum Beliefs kommen, kann man sehr zufrieden sein, also das ist das Bestmögliche, was mein Spieler haben könnte, sage ich mal, ohne diesen, ohne Petu Winn und so weiter und wie sich das entwickelt, wird sich zeigen, also sie haben ja ein großes Forum mit dem Diablo, das behaupten

sie immer und ich werde auch immer ein bisschen hellhörig, wenn es dann heißt so Service Game, wir haben Content für Jahre, also ich sehe, dass sie 70 Mitarbeiter nur für Diablo 4 suchen und das schon ewig lange, ich bin mir nicht sicher, ob sie Content für Jahre haben, also das ist schwierig, ja. Ja. Aber es macht mich fast schon ein bisschen emotional, dass jetzt das Thema Pferderüst

und Rüstung seit Oblivion sich doch so aus der Gosse hochgearbeitet hat und man mittlerweile sagt, Mensch, die Pferderüstung ist noch das Fährste an dem Shop. Das freut mich. Ja, aber es ist nicht für mich, aber das ist, wenn mein Pferd leistet, gute Dienst, das hat es verdient, ja. Ja, schön, dass die Pferderüstung mittlerweile besseren Ruf genießt, das macht mich glücklich. Ich meine, du kannst ja nicht nur ein Skin für die Rüstung von dem Pferd holen, sondern auch ein Skin für das ganze Pferd, das ist ja noch mal was anderes. Ja, und dann noch kombinieren und mein

Gott, herrlich. Das wird ein bisschen dauern, glaube ich, bis da jeder sein. Deswegen auch, dass es gesehen und gesehen werden, weil wenn du dann halt in die City oder so reinkommst und dann ist jemand auf so ein Mount, was du noch nie gesehen hast, ich glaube, da bleiben die Leute stehen und schauen sich das an oder schreiben den an und fragen, wo gibt's das? Oder machen cooles

Emote oder so. Ja, genau, das ist vielleicht ein bisschen unterschätzt, aber ich glaube, es hat sicherlich auch einen Grund, weil es gibt ja auch sehr viele, man muss ja nicht alles kaufen, es gibt auch sehr viele Drops, also man könnte, glaube ich, jetzt in der Beta auch ein Schatzgoblin erwischen, der dann so ein Mount tropft, also ein ganzes Mount oder eine komplette Ausrüstung für den Mount. Da hast du eben, das ist bei 10.000 Leuten vielleicht einem passiert und die haben alle, was ich, wieviel Tausende Stunden gespielt, also solche Sachen werden dann auffallen. Die Frage ist, ob man es unterscheiden kann zwischen Shop-Kauf, weil da könntest du dann auch schauen,

okay, wurde das Mount aus dem Shop gekauft oder gibt's dieses Mount irgendwo in einem Sumpf, bei einem Monster mit einer Wahrscheinlichkeit von 0, irgendwas, also das ist so, aber ich glaube, dass solche Sachen wichtig wären für Diablo 4, dass man so spezielle Lootsports hat, wo man sagt, okay, heute versuch ich es wieder mal eine Stunde, weil die Wahrscheinlichkeit ist absolut absurd, ich könnte auch Lotto spielen, aber ich versuch's mal. Vielleicht treffe ich an Schatzgoblin, der fährt auf der Schulter trägt. Oder eins dabei hat in der Tasche, genau so, wer weiß es nicht. Ich wär gut, wenn er auf einem reiten würde, das wär noch besser, ja. Man schießt nur den Schatzgoblin so runter. Und nimmt das Pferd, das wär gut, das wär echt gut. Aber ich muss auch mal ein bisschen mit den Szeneknischen, wenn ich dann überlege, was da potenziell an Skin-Kram

alles auf uns zukommen könnte, weil wenn du Eindruck schinden willst, dann musst du ja irgendwas an

Skins haben, das wirklich hervorsteht. Und das macht mir dann wieder Sorgen im Bezug auf meine Atmosphäre und meine düstere Stimmung und so, wenn dann irgendwann der Baba vorbeigelaufen kommt,

der irgendwie die Engelsflügel hat oder so. Oder irgendwie bei Diablo 3 gab's ja wirklich abenteuerliche. Oder in einem Auto, das jetzt nicht der Vermaunt reitet. Ja, also das. Ja, oder das war ja schon, wenn das Pferd irgendwie komplett aus Feuer besteht und ein riesiges Spur aus Laub hinter sich herzieht. Das sind ja Eindrucksvolle Skins, aber die würden ja irgendwie die kollektive Atmosphäre, diese schon bodenständige, aber düstere Atmosphäre von Diablo 4 ruinieren,

wenn ich dann halt langlauf und jemand hat so ein Skin. Und je länger Diablo 4 unterstützt, je mehr Seasons kommen, umso höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass so Skins spezieren. Auf jeden Fall, wenn sie sich nicht abheben und nicht gekauft werden, sonst, genau, ja.

Stimmt leider. Ein anderes Thema, was du jetzt auch schon natürlich angedeutet hast und da haben wir auch schon im Vorgespräch darüber gesprochen über die Klassen. Zum einen, dass ihr euch noch

eine neue Klasse wünschen würdet, auch mal eine komplett neue, die wir noch gar nicht gesehen haben und wie die Klassen Balance jetzt überhaupt zu Release aussehen wird. Fangen wir doch damit

mal an. Ja, also von den Klassen her, es gab ja in der, da haben es vielleicht zwei Fehler gemacht in der Beta, weil zuerst war es, in der ersten, so einer Dorida war nicht erhält, muss man ganz ehrlich sagen, und der Dodenbeschwörer komplett übertrieben. Und es gab noch die enorm hohe Droprate für Legendaries. Deswegen war der Schwierigkeitsgrad komplett entschärft. Und das hat man dann in der zweiten oder das war jetzt eben in der dritten beim Server Slam wirklich gesehen. Also der Server Slam hat die originalen Dropraten. Also so wird das dann auch im Spiel

sein, dass man halt dann bis Level 20 vielleicht ein oder zwei Gegenstände findet. Da ging es schon mal auf Reditize her, das fanden sie schon nicht so gut die Leute. Und eben auch vom Balancing her. Ich finde, das ist meine persönliche Meinung, basierend auf den Daten, aus den Testphasen, wo man halt bis 2025 spielen kann, zu sagen, okay, wir greifen jetzt mal gravierend ein, ist vielleicht nicht so schlau. Aber ich glaube, das wird dann alles erst zurückgepatscht. Und wenn das live geht, in diese sechs Wochen bis zur ersten Season, werden wir auf jeden Fall sehr viele Balancepatches sehen. Und deswegen ist auch der Typ raus. Natürlich wird es wieder so Tierlisten

geben, welche Klassen gut sind. Aber das ist alles auch simuliert und spekulativ. Und da muss man sagen, mal das spielen, was man spielen möchte, weil dann hat man zumindest Spaß an der Klasse. Und ob die dann wirklich super gut ist oder super schlecht, es gibt ja keine Ranglisten.

Die Ranglisten kommen erst später mal mit den Seasons. Also von dem her denke ich mal, das findet man sicher, was für sich dabei ist. Und ja, nicht auf das Balancing aufhängen, weil man kriegt ja auch keine genauen Zahlen, weil da steht den Patch, so wie bei den Tonbeschwörer war es. Die Diener sterben jetzt häufiger und du denkst dir, was soll das bedeuten? Und dann machst du jetzt in dem Server-Slam einen Tonbeschwörer und beim ersten BR verlierst du 35 Skelette.

Das heißt es. Und früher hattest du gar keine Probleme damit. Und dann haben sie es eh noch gehotfixt und dann war es okay, sag ich mal. Aber da ist sicher noch sehr viel Arbeit drinnen, was das angeht. Das wird ja ohnehin eine richtige Herausforderung auch. Also jeden Aspekt und jeden Bereich zu Balancing, den Diablo 4 hat, weil jeder hat auch andere Erwartungen daran, was eigentlich jetzt die Effektivität einer Klasse ausmacht. Manche wollen halt irgendwie richtig schnell sein und jeden Dungeon in wenigen Minuten klären. Manche wollen halt im PvP richtig gut sein. Wieder andere wollen die krassen Bosskiller sein. Je nach Bild und Klasse kann es sich ja unterscheiden. Also irgendwie beim Babaren zum Beispiel, was für mich ist meiner Erfahrung, kannst du schon mit einem Dürbelwind zum Beispiel recht schnell Mobs einfach weg hauen, bis halt flott unterwegs. Aber hast dann Probleme bei manchen Bossen zum Beispiel. Und das alles zum Balancing wird halt eine Herausforderung und muss man halt mal gucken, wie es dann am Ende läuft,

ob dann manche Klassen im PvP OP sind, manche Klassen sind dann irgendwie bei Dungeon Runs OP

und so weiter und so fort. Das muss ich alles zeigen, schätze ich. Die noch größere Herausforderung könnte dann werden noch mal eine neue Klasse da reinzubringen. Aber ihr hattet es euch beide gewünscht, vor allem auch mal noch was ganz Neues zu erleben, was es noch überhaupt nicht gab. Was wären da eure Wünsche? Also einer muss jetzt mal Paladin sagen, damit die Community ruhig bleibt. Also den Paladin wird es vielleicht wollen noch geben. Aber so als komplett neue Klasse, vielleicht ist Schamane ein Priester oder vielleicht auch mal eine Erzengelklasse zu spielen, wäre vielleicht auch gut. Aber es ist, so wie du schon richtig sagst, wenn eine neue Klasse reinkommt, bei DLC oder so, was man dann ja sicherlich auch kaufen wird müssen, sehe ich auf jeden

Fall die, das wird sicher mal deutlich stärker sein als die anderen, weil da ist immer so ein bisschen der Anreiz da, kannst du nicht eine neue Klasse bringen, die schlecht ist. Also es muss natürlich stimmen. Aber ja, ich hoffe mal, dass sie den Weg gehen und auch wirklich komplett neue Klassen einfach ausprobieren. Natürlich wünschen sich viele auch vielleicht noch die Amazonen

oder so rein, damit es auch im Diablo-Setting passt. Aber ich glaube, man könnte den Schritt schon mal riskieren, zu sagen, okay, wir riskieren mal was, was die Community nicht kennt, um das auch mal so auszutesten. Und Frage ist eben, ob storytechnisch muss es halt irgendwie reinpassen. Ja, stimmt. Ja, das wäre halt die Frage, ob man dann eben vielleicht die Priesterin, eben deswegen die Priesterin, dass man so eine Priesterin als Klasse kriegt. Ja. Also ich habe ja auch schon mal gesagt, ich habe auch schon mal eine Klumbe darüber geschrieben, dass mir momentan die Klassenauswahl in Diablo 4 richtig schwer fällt, weil ich einfach mich nicht so wirklich committen kann auf eine Sache. Ich bin auch jemand, ich hätte auf jeden Fall gerne noch einen richtigen Ritter in Diablo. Also jemand, der mit einer richtig schweren Rüstung kämpft und mit Schildern, also eben einen klassischen Paladin eben. Aber noch mehr als das hätte ich mir echt wirklich auch von Beginn an eine Klasse gewünscht, die komplett neu ist und die irgendwas macht mit Diablo, das ich vorhin noch nicht gesehen habe. Das hätte ich mir richtig, richtig gerne gewünscht, weil ich meine, man hat die Jägerin, die es zwar schon in Diablo 1 gab und die jetzt aber natürlich sich sehr unterscheidet von der ursprünglichen Jägerin, die aber auch viel von Assassinen hat und viel von dem Dämonenjäger. Das heißt, sie ist ein bisschen eine Mischung, nicht wirklich neu, aber sie fühlt sich noch am neuesten an, zumindest für meinen Empfinden. Aber ich hätte mir halt wirklich was richtig Neues gewünscht, eben was du auch gemeint hast in ein paar Klassen, die man der Community erst mal so ein bisschen näher bringen muss, die natürlich auch in die Lore passen müssen. Aber ich glaube, da gibt es schon coole Ideen, also sei es ein Bade, also eine Badenklasse. Ich glaube, es gab mal sogar ursprünglich die Möglichkeit oder halt Reste der Idee eines Baden in Diablo 1 Hellfire DLC, glaube ich, war mal angedacht, ein Baden reinzumachen, der da nie passiert ist. Ein Baden finde ich mega cool. Ich finde es auch cool, wenn es so einen dunklen Paladin gibt, also ein Blutpaladin oder so etwas. Irgendwas düsteres, so eine Mischung aus Necromantie und göttlichen Wirken, was ja gerade diese Thematik ist in Diablo, also hohe Höllen, hohe Himmelbrände, Höllen und daher vielleicht so eine Mischung zu haben, was ja auch die Essenz eines Menschen ist in der Diablo-Geschichte. Da hätte ich richtig Lust drauf gehabt. Also wenn es eine wirklich neue Klasse gegeben hätte in Diablo 4, der Hexendoktor war ja auch neu in Diablo 3, da hätte ich mich drauf gestürzt und jetzt tue ich mich so ein bisschen schwer. Ich glaube, wenn das Spiel dann komplett raus kommt, wird es doch die Jägerin. Ansonsten bin ich ein bisschen am Haar dann, weil ich mir echt gewünscht hätte, dass es irgendwas richtig Neues gibt und ich hoffe es dauert nicht zu lang, bis sie das machen. Also Diablo Immortal soll jetzt irgendeine neue Klasse bekommen. Vielleicht ist es so ein bisschen ausprobierend für, was dann Diablo 4 auch kommen soll und ich hoffe sehr, dass sie sich nicht zu lange Zeit lassen, damit eine neue Klasse einzubauen mit den Seasons, weil ich liebe Klassen, ich mag das total an Diablo, dass sie sich alle unterschiedlich spielen. Ich finde es cool herauszufinden, was die Unterschiede sind. Das gehört auch mit zu meiner Freude an Diablo und da was zu bekommen, was ich noch nicht kenne, wäre super. Gerade weil die Klassen, die man kennt, auch Standard sind. Also der Baba ist ein Diablo-Baba mit Sam Wibbelwind. Die Zauberin macht ihre Hydras und ihre Feuerschuhe. Jetzt haben die Klassen selbst keine neuen Skill oder wenig Neues überraschen, das muss man

sagen.

Genau, genau. Und deswegen fühlt es sich halt sehr bekannt an und was richtig Neues, das wünsche ich mir auf jeden Fall früh in der Lebenszeit von Diablo 4. Ja. Wie willst du Diablo 4 denn jetzt spielen? Würdest du alle Klassen einmal durchspielen? Was ist dein Masterplan? Oh, der Masterplan. Ja, also zuerst mal den Baba, weil jedes Diablo mit einem Baba begonnen, ist eben so wie du sagst, es ist so eine typische Klasse, man kann wirbeln und so und dann aber alle Klassen schauen ja, damit man auch einen guten Überblick hat und auch nachvollziehen kann man

die Fragen aus der Community kommen, wie, wo was ist und so und dann, ja, ich habe ja die Zeit. Also man muss natürlich dazusagen, als Diablo-Streamer ist es ja auch Teil des Berufs eben das zu spielen, deswegen geht das auch von der Zeit her. Deswegen war ich auch vom Story-Part immer ein 30 bis 40 Stunden und dann ist bei mir im Moment mal fünf Klassen, oh nein. Und eben, also ich hoffe, dass es da noch Mechanismen gibt, um das etwas schneller zu leveln oder so ist wohl noch das eine oder andere vielleicht geben und dann, ja, aber es ist der Plan, alle Klassen mal zu spielen. Wird es für dich ungewohnt, wenn du jetzt so viele tausend Stunden in Diablo 3 verbracht hast, das plötzlich zurückzulassen, zumindest vorerst und dich auf was Neues einzulassen? Also nach 28 Siesen und zehn Jahren bin ich sehr froh, das war das Neues. Nach 15.000 Stunden Diablo

3, ich finde es ja, also ich freue mich schon drauf und eben, ich hoffe, dass es ein gutes Erlebnis wird für alle, die spielen und wenig Server Probleme, weil das halt etwas ist, was sehr an den Spaß klingt, vor allem, wenn man darauf hinwartet, es startet mitten in der Nacht und dann, ja, wäre das frustrierend. Denkst du, das ist das Größte, was jetzt noch schiefgehen kann oder gibt es noch andere Sachen, die so ein bisschen am Wackeln sind, dass der Release erfolgreich und spaßig wird? Ich glaube, dass eben ja die Server das Größte sind. Der Shop ist natürlich ein heißer Kandidat, man weiß es nicht, also von dem hat man noch nichts gesehen. Ich glaube, der Shop könnte da wirklich was sehen, aber sonst hängt das mehr oder weniger einfach wirklich an der Server Performance und an der Warteschlange, weil, so wie gesagt haben wir die Anfangsphasen

jetzt zehnmal gefühlt gespielt, das ist ja schon mehrfach getestet worden, also da gibt es keine Probleme, wo dann die Probleme kommen, sie sind hinten raus, wenn es dann Richtung End gehen geht.

BVB, glaube ich, wird ein sehr großer Frustfaktor für viele, also das haben wir auch so in meiner Community, da möchten 80 Prozent gar kein BVB machen, die werden die Gebiete umlaufen, weil die haben keine Lust, sich da farmen zu lassen. Also das BVB ist, weiß ich nicht ganz, warum das im Diablo drin ist, aber da hat sich wohl wer was gedacht. Aber das war ja wohl auch gewünscht, also ich gehöre auch nicht zu der Community, die BVB braucht in Diablo, aber das war ja ein Ding bei Diablo 3 auch, dass Leute sich schon gewünscht haben, wieder auch BVB machen zu können.

Manche Leute fahren halt einfach doch irgendwie drauf ab. Nichts für mich, weil ich wäre dann auch wieder so jemand, der sagt eigentlich in der Story bin ich doch jetzt der große Held und jetzt gibt es halt, ich meine ich kann schlucken, dass da andere Leute rumlaufen, die auch ihr Glück versuchen, aber am Ende bin ich der Typ, der Diablo legt. Aber das ergibt ja keinen Sinn, wenn mich einfach Wurstkalle vorher platt macht. Mehrmals, mehrmals. Du hast schlechte Erfahrungen mit diesem

Wurstkalle gemacht, oder? Ja, das kann ich nachvollziehen, aber ich finde es auch faszinierend. Generell einfach habe ich manchmal das Gefühl, dass viele Leute Diablo spielen und zwei Leute ein völlig unterschiedliches Spiel gefühlt erleben einfach. Also deswegen seid ja ihr beide auch heute da, weil ihr eigentlich so zwei Extreme fast schon darstellt, aber es gibt ja auch noch andere Leute, die wieder andere Sachen an Diablo schätzen. Merkt man auch daran, dass es gefühlt aktuell keinen richtigen Konsens gibt, was das erste Beta Feedback angeht. Also angeht. Es gibt Leute, die sagen mega krass, kann es kaum erwarten, wird alles super, bin richtig positiv gestimmt und dann gibt es Leute, die sagen, das ist nicht mehr mein Diablo, das gebe ich mir überhaupt nicht. Es ist ganz schwer gerade in den Konsens zu finden, weil es so unterschiedliche Spielertypen gibt. Ja, es hat einfach, glaube ich, jeder hat für jeden ein Diablo was anderes. Aber Storyteile wirklich durchfahren, manche machen irgendwas anderes und erkunden halt die Welt und so. Und deswegen ist es für viele so. Und für viele muss ich auch sagen, ich glaube, die, die vielleicht schon länger gespielt haben, damals Diablo 1, Diablo 2, für die ist Diablo 4, die holt es wieder richtig ab wegen der Atmosphäre. Für die, die dann mit dem Mord oder Diablo 3 eingestiegen sind, für die ist das ein kompletter Kill, weil die denken sich, was passiert hier? Warum ist das eigentlich so blutig und so unangenehm und so? Was passiert? Ja, also man muss wirklich sagen, das ist, also viele holt das wirklich nicht mehr ab. Also dann muss man sagen, die kennen es halt so und die anderen sind super happy, dass es wieder zurück zu dem Wurzeln gegangen ist. Ja. Weil für viele war halt damals Diablo 3 der Grund aufzuhören, weil sie gesagt haben, die selbst Comic-Ding, das ist nichts für mich, das ist kein Diablo. Ja, ich finde es auch super schwierig, wie du schon gesagt hast. Also dann herauszukristallisieren, was jetzt eigentlich gerade die Meinung ist zu Diablo, ist fast unmöglich, selbst bei uns, wie wir jeden Tag Artikel schreiben und die Kommentare haben. Gemessen an den Game-Star-Kommentaren wäre wahrscheinlich die Stimmung eher negativ, aber dies auch eine recht anspruchsvolle und kritische Community. Es gibt auch viele auf YouTube oder auf Reddit, wo halt dann sehr viel Hype entsteht, was dann vielleicht auch wieder etwas unangemessen, es gibt halt immer diese beiden Extreme. Was mich manchmal bei der Diskussion um Diablo nur ein bisschen stört ist, wie wir schon meinten, es gibt eben zwei verschiedene oder halt sogar vielleicht mehr als zwei verschiedene Bereiche, die Diablo auf eine gewisse Art und Weise erleben wollen und die das für Diablo was anderes ausmacht, aber oft ist irgendwie kein wirkliches Verständnis auf der einen Seite für die jeweils andere. Also ich habe schon Diskussionen gesehen in Kommentarbereichen, wo über Definition von Endgame gesprochen wurde und es halt irgendwie so ein scharfer Ton angeschlagen wurde, weil nicht akzeptiert wurde, dass es auch Leute gibt, die Diablo halt einfach anders spielen als man selbst. Das ist manchmal ein bisschen frustrierend, dass halt dann in diese Richtung die Diskussion rüber schwappt und ich hoffe einfach, dass man da vielleicht irgendwann, gerade weil Diablo 4 jetzt wieder so ein Spiel ist, wo viele neue Leute auch dazukommen und man vielleicht ein bisschen auch re-evaluiert, was Diablo eigentlich ist, vielleicht legt sich das auch so langsam wieder so ein bisschen, wenn mehr Leuten bewusst wird, wie viele Facetten Diablo eigentlich hat und dass es eben nicht nur effizienzspiel ergibt, es gibt nicht nur Leute, die die Story mögen, es gibt nicht nur Leute, die Atmosphäre mögen, es gibt alles Mögliche, es gibt Flissachten dazwischen und ich bin sehr gespannt, was jetzt dann wirklich der Gesamtkonsens sein wird. Also vielleicht gibt es sogar eine Gruppe, die sich dann

stärker hervortut und Bereich von Diablo in Vordergrund stellt und lobt und das dann die Diskussion dominiert oder es gleicht sich ein bisschen aus. Ich bin sehr gespannt zu sehen, was jetzt da am Ende die Stimmung sein wird, wenn Diablo rauskommt.

Oh, das gehen die Server nicht und dann vereinen sich alle. Das finde ich immer sehr schön, weil dann ist es einfach blizzardschuldig. Das geht immer.

Das richtig. Also da könnte ich dann die meisten darauf einigen auf Server Down und Pay-to-In-Shop.

Ja genau, das schweißt die Leute wieder zusammen. Und dann ist es egal, ob jemand

in Game Store oder sonstiges macht, aber die klauen uns und spiel Spaß. Das finde ich gut.

Ja, schauen wir mal, wo es hingeht. Am 2. Juni geht der Erlegs-Hastlos für Vorbesteller und am 6.

Juni geht es für alle Los, die es gekauft haben. Und du hast extrem große Pläne und release,

Jesse, erzähl. Ich habe extrem große Pläne. Ich schlafe jetzt schon vor, sage ich mal.

Nein, also ich habe ein Release Event geplant. Ich lasse mir mein Diablo-Team kommen. Wir sind dann

sitzen da zusammen, machen so eine Larnpartie, um das wirklich zu erleben und wir werden,

glaube ich, 100 oder 200 Stunden durchspielen. Das ist unser Plan. Also wir möchten jetzt wirklich, bis die erste Season kommt, auch in das Endgame vorstoßen und da braucht man 150, 200 Stunden.

Ja, und das werden wir kunden. Also das ist mal, teu, teu, teu, sage ich mal. Ich bin sehr gespannt,

wie das wird und hoffe eben auf wenig Downtime von Zeiten vom Blizzard, weil das ist, dann sitzt du da

und denkst, okay, jetzt ist ein Uhr früh. Wir wollten jetzt starten. Es wurde um drei Stunden

verschoben. Was machen wir? Weil dann ist vier Uhr früh. Also es wird dann ein bisschen, aber ich

denke mir, es wird gut. Also ich bin guter Dinge. Stresstest lief auch gut. Glaubt keine

Warteschlange.

Ich glaube zwar, es waren nicht so viele Leute da, aber ich glaube, da haben sie sich sehr

vorbereitet und was wir auch hatten, also Blizzard muss jetzt mal abliefern. Also das lehste ich sehr,

sehr häufig von der Community, das sie der Meinung sind. Diablo vier ist jetzt so ein bisschen die

Last Chance vom Blizzard, weil das mit dem Mordland sich komplett daneben legt, dann eben mit Overwatch,

Warcraft IV und so. Sie haben sehr viel Vertrauen in der Community verloren. Weil früher mal,

wo ich mich zurück erinnern konnte, war neues WoW Addon, kann Trailer gesehen, ich habe es schon

gekauft, weil ich weiß, oh, wo, wo. Da habe ich WoW gespielt, ist dabei oder bei Diablo. Da kommt

was Neues, einfach mal gekauft, auch Overwatch, wo es damals rauskam. Neues Spiel, ein cooler Trailer

gekauft, aber es hat sich alles in den letzten fünf Jahren komplett verflogen und da muss ich

das beweisen. Und für viele ist eben, deswegen ist auch, glaube ich, der Ansporn vom Blizzard an

Diablo vier sehr, sehr hoch, um da wirklich das Franchise generell zu setteln und auch zu sagen,

okay, wir können es noch. Also da wird, dass er der beste Kommentar, den ich gelesen habe,

ist Diablo vier überhaupt vom Blizzard entwickelt worden, weil es läuft zu gut. Also da ist auch mal

nachgefragt worden und das ist, ja, ich glaube, also ich bin guter Dinge. Das heißt, ihr da draußen

schaltet auf jeden Fall unbedingt bei Jesse einmal ein, auf Twitch wahrscheinlich, unter deinem

Jesse Rocks, wird es jede Menge zum Release-Event geben. Wir haben auch große Pläne natürlich zum

Release, bei uns wird es ganze vier Talks zum Early Access Release geben, zum einen live auf

[Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4 spaltet die Massen

Monsters and Explosions auf Twitch, aber natürlich auch auf YouTube GameStar Talk, also halt die Augen offen. Es wird eine spannende Release-Woche für uns alle. Danke, Jesse, dass du heute da warst, dass du extra angeritten gekommen bist. Das war mir eine Freude, ja, auf deinem Höllenrost. Auf den Höllenrost jetzt, aus dem Kosmetik-Shop. Ja, so haben wir eine große Freude. Danke Fabiano, dass du heute da warst und mit der U-Bahn und deine Perspektive geteilt hast. Dich wird man natürlich auch entweder bei uns hören zur Release-Woche, bei GameStar Talk, aber auch lesen natürlich auf GameStar.de. Da wird auch einiges am Start sein von dir. Machst du eine Story-Zusammenfassung für Leute wie mich? Also mit dir Punkt, zack, zack, zack. Sie wäre sehr umfangreich. Wir haben euch schon mehrere Videos zu Lore von Diablo. Mal gucken, ich hatte mal einen Artikel zu, zumindest zu Lilith, um diese ein bisschen zu erklären. Aber ich hätte schon Bock, mehr in die Lore von Diablo einzusteigen, weil ich das einfach sehr gerne mache. Aber meistens lesen Leute eher, was der beste Skill der Zauberin heute ist. Mussten Video machen. Ja, über die Story sprechen wir dann vielleicht hier ausführlich noch mal. Wir sprechen uns sowieso wahrscheinlich auch unbedingt gerne noch mal dieser Konstellation wieder, sobald du geschlafen hast nach der Release-Event. Und danke euch beiden, dass ihr hier wart. Danke euch da draußen entweder, dass ihr uns zugehört habt, als Podcast oder zugeschaut habt, als Video auf unserem YouTube-Kanal GameStarTalk. Und wenn ihr unterhalten wart oder irgendein spannenden neuen Blickwinkel bekommen habt, dann freuen wir uns natürlich über ein Abo und oder einen Kommentar. Wir freuen uns immer über beides und damit bis zum nächsten Mal. Und du? Wann ist du deine Pink Lady am liebsten? Zum Frühstück oder gegen den kleinen Hunger? Pink Lady, die vor dem Schlafen gehen oder Pink Lady nach der Arbeit? Pink Lady zu Nachts oder Pink Lady erst nicht? Warum sich überhaupt entscheiden? Der Pink Lady abfüllt einfach immer ein Genuss. Finden sie Pink Lady in den Zieldörfern der Deutschland-Tour vom 23. bis 27. August.