

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

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

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

Wenden Sie Pinklady in den Zieldörfern der Deutschland-Tour vom 23. und 27. August?

Wünschen Sie sich manchmal jemanden an Ihrer Seite, der Sie besser versteht als jeder andere?

Jemanden, der sich mit Ihnen auf das schönste Abenteuer Ihres Lebens einlassen möchte?

Wir sprechen nicht über Online-Dating. Wir sprechen über Online-Geschäft.

Wussten Sie, dass viele bekannte deutsche Marken Shopify verwenden?

Shopify ist die Handelsplattform, die Millionen von Unternehmen weltweit revolutioniert.

Mit Shopify können Sie Ihren Online-Shop im Handumdrehen einrichten.

Es sind keine Programmier- oder Designkenntnisse erforderlich.

Dank seiner effizienten Einrichtung und intuitiven Integration mit sozialen Medien und Online-Marktplätzen

können Sie Ihre Produkte über mehrere Kanäle wie Instagram und Ebay bewerben und verkaufen.

Shopify bietet Ihnen die Werkzeuge, die Sie zum Aufbau und Wachstum Ihres Online-Geschäfts benötigen.

Alles von einer einzigen, vertrauenswürdigen Plattform aus.

Testen Sie Shopify kostenlos und starten Sie Ihre Geschäftsidee unter [shoppifi.de-cell23](https://shoppifi.de-cell23).

Einfach [shoppifi.de-cell23](https://shoppifi.de-cell23) eingeben und los geht's!

Hergestellt wird Deutschland, Betrieben von Shopify.

Wann immer man in Diablo die wichtigen Fragen des Lebens beantwortet haben möchte, wendet man sich normalerweise an Deckard Kane.

Aber auch nur, weil es aus mir unerfindlichen Gründen meine beiden heutigen Gäste nicht als Charaktere in Diablo gibt.

Denn die beiden wissen ja eigentlich alles und ja, ich meine absolut alles ohne Ausnahme über Diablo

und sie stellen sich heute allen großen Fragen rund um Ihre Tests zu Diablo 4.

Zum einen darf ich heute begrüßen unseren Gamestar-Tester von Diablo 4,

der die letzten Wochen nicht mehr vom PC los zu Eisen war und offenbar immer noch dort sitzt.

Er ist jetzt ein für ewig mit Diablo-Verwachsenes über natürliches Wesen

und das lieben wir ja auch an ihm.

Herzlich willkommen, Peter. Schön, dass du da bist.

Ja, man nennt mich auch Holzkopfbaumfaust.

Das kann ich bestätigen, ja. So nennen wir dich im Büro.

Hinter meinem Rücken natürlich, deswegen habe ich das da zufällig mitbekommen.

Außerdem heute von den Kollegen von meinem O zu Gast,

der Mann, der nicht nur jedes kleine bisschen LoA aus Diablo spielen auswendig kennt und er liebt es,

wenn das getestet wird, also stellt ihm alle Fragen, die euch schon immer unter den Nägeln gebrannt haben, um das zu überprüfen,

sondern ist auch der Mann, der sich extra 1.500 Euro Gaming Laptop gekauft hat,

um den Diablo-Service-Lam in der Deutschen Bahn zu spielen.

Herzlich willkommen, Benedikt. Schön, dass du heute da bist.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

Hallo, untergeschönt.

Um es mit deinen Worten zu sagen, du wurdest daraufhin gefragt, bist du verrückt und deine Antwort war, ja, aber was hat das mit Diablo zu tun?

Korrekt, ja.

Wir wollen heute mal alle Fragen beantworten, die den lieben Menschen, die uns live zuschauen, unter den Nägeln brennen, aber bevor wir zu den zahlreichen Fragen kommen, die wir heute schon gesammelt haben im Livestream, von unseren lieben Zuschauerinnen und Zuschauern, habe ich selbst schon mal eine Frage für euch dabei und ich vermute, dass ich die Antwort von euch beiden darauf schon kenne und zwar frage ich mich, könnt ihr Diablo nach euren Tests jetzt überhaupt noch sehen oder braucht ihr eine unbestimmte lange Pause?

Peter, wie sieht es aus?

Weil mich ist Diablo, ich kann das echt nicht mehr sehen.

Ich habe das nie gesehen.

Gott sei Dank habe ich jetzt eine Pause, weil ich tatsächlich zufälligerweise in Urlaub, ich war eigentlich nur der Ersatz für diesen Test und hatte schon meinen Urlaub geplant und zum Launch bin ich dann irgendwo in Sizilien und danach heißt er nicht mehr E3, aber in Los Angeles, deswegen werde ich da auf jeden Fall eine Pause haben und das kommt mir auch sehr, sehr recht, weil auf der einen Seite hätte ich jetzt gern weitergespielt, auf der anderen Seite haben sie meinen Charakter gelöscht der vorab Version

und das habe ich jetzt gar keine Lust mehr nochmal neu anzufangen.

Ja, die Charaktere, wir hatten kürzlich ja auch einen Talk zusammen mit dem lieben Jesse Rocks und mit Fabiano, da haben wir auch darüber gesprochen, dass sie diesen Anfang einfach nicht mehr sehen können, diesen ersten Akt, den haben sie jetzt bestimmt schon 25-mal gespielt, mit immer wieder einem neuen Charakter, von Beta1 bis BetaY, vom ServerSlam und Preview-Version und so weiter und jedes Mal muss man von vorne anfangen.

Benedikt, ich habe das Gefühl, du bist ja sehr schmerzbehaftet, du wirst direkt weiterspielen, oder?

Auf jeden Fall.

Also ich habe schon in meinem Review jetzt irgendwie gesagt, dass es die zwei Tage, die ich noch warten muss, sehr lange werden und sie werden sehr lange.

Ich habe am Ende des Tests doch mit irgendwie angefangen, paar Anäklassen zu zocken und habe gemerkt, oh, alle anderen sind wirklich sehr verstärkt,

als Totoidil immer, ne?

Und freue mich sehr auf meine Zauberin,  
werde natürlich die ganzen Story-Quests wahrscheinlich eher durchskippen  
und halt machen, aber ich habe absichtlich auch  
ziemlich gar keine SideQuests gemacht  
und da freue ich mich dann doch sehr darauf,  
die noch mehr wissen zu erkunden und da zu gucken,  
was es noch in der Welt gibt, was nicht mein Story ist,  
weil ich zumindest eine Quest kenne,  
von der ich jetzt schon weiß,  
dass sie wirklich gut wird oder gut ist  
und da hoffe ich, dass mehr von drinnen steckt.

Peter schaut skeptisch.

Ich habe jetzt überlegt, ob ich dir jetzt irgendwie den Spaß  
verderben soll oder ob ich dir irgendwelche Spoiler machen soll,  
aber naja, mach mich nicht.

Ich bin so ein Mensch, der kann nicht gespoilert werden.

Für mich sind Informationen von etwas  
und das Erlebnis von etwas getrennte Dinge.

Ich kann einen Film von vorne bis hinten gespoilert bekommen,  
ich gucke ihn trotzdem, weil ich weiß nicht, wie der Film ist.

Das ist eine, ich finde, sehr schöne Eigenschaft für mich.

Du musst so ein friedliches Leben leben.  
Das muss fantastisch sein.

Du gehst morgens auf Facebook.

Ah ja, bei House of the Dragon ist die in der gestorben.

Na ja.

Gute Informationen, gut, dass ich die habe.

Ja, ja, ja.

Das ist aber eine sehr gute Voraussetzung für den Beruf auf jeden Fall.

So, dann würde ich jetzt mal starten mit den Fragen,

die wir hier schon gesammelt haben

und ihr da draußen, die live zuschauen,

bitte weiter so wunderbar und fleißig

Fragen mit ausrufezeichen Frage in den Chat schreiben.

Ich werde versuchen, dass wir mit allen durchkommen,

aber ich freue mich, wenn wir hunderte Fragen bekommen.

Und ich starte einfach mal mit einer Frage von Eota,

die da lautet, mit welchem Charakter

habt ihr damals Diablo Hellfire durchgespielt?

Sofern ihr es denn durchgespielt habt?

Das war eine gute Antwort, Dankeschön.

Hallo, das ist über 20 Jahre her.

Zauberer?

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

Sags, ansonsten einfach mit Selbstbewusstsein.

Ich glaube es dir.

Zauberer?

Ja, natürlich.

Das war noch der Zauberer,

mein guter Gondolf,

auf der Dritte.

Offensichtlich, ja.

Ich war damals für Diablo 1 zu jung.

Da durfte ich noch nicht Diablo zocken

und wusste auch nicht, dass es es gibt.

Damals war ich noch ein Konsolenkind.

Ich habe mit Diablo 2 relativ spät angefangen

und tatsächlich wirklich viel gezockt,

habe ich erst mit Diablo 3

und dann das 2 ordentlich nachgeholt,

in dem ich es wertschätzen konnte mit Resurrected.

Aber Hellfire habe ich nicht gespielt.

Aber du hättest natürlich auch den Zauberer genommen.

Wahrscheinlich eher ein Krieger,

weil ich tatsächlich zu der Zeit mehr so oft Nahkämpfer war.

Mit welchen, ich meine vermutlich habt ihr mehrere Klassen

für den Test ausprobiert,

aber mit welcher Klasse habt ihr jetzt

in der Testvision gespielt?

Ja, ich habe mit der Schurken gespielt.

Das war mein Liebling, den ich dann gesagt habe,

die will ich auf jeden Fall spielen,

weil sie sehr ähnlich ist wie der Dämonenjäger

von Diablo 3, den ich damals für den Test gespielt habe.

Und ich dachte, das hat mir damals Spaß gemacht,

mache ich das wieder.

Ich habe mir den Thuid noch gesucht, wie gesagt.

Das ist in der Hoffnung, dass er stärker geworden ist,

als damals in der Beta.

Ist er aber nicht viel.

Tatsächlich macht es aber sehr viel mehr Spaß,

wenn du Bild spielen kannst, die Leute supporten

und dann einfach jemanden dabei hast, der für dich den Schaden macht

und du einfach versorgt hast, die Leute mehr Schaden nehmen.

Das ist schon ziemlich cool.

Also an Bildvielfalt hat die Klasse wirklich was drauf.

Ja, ich habe es schon in euren Tests gelesen jeweils.

Bernadik, du hast ja tatsächlich sehr viel Gebrauch

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

von den MMO-Mechaniken gemacht.

Er gibt ja auch Sinn.

Du kommst ja von der Main-MMO.

Peter, du hast die meiste Zeit eigentlich allein gespielt und höchstens mal mit einem E-Mord geworfen, oder?

Ja, es war ja auch so, es gab ja nicht so viele Spieler da in dieser Version, die wir gespielt haben.

Es waren ja nur Journalisten, also weit davon entfernt, von den vielen Millionen, die da jetzt joinen werden.

Und ja, ich habe mich halt voll auf die einzelne Spielerkampagne mal konzentriert und habe das gespielt,

wie ein Diablo II, sagen wir mal, ohne Multiplayer,

ohne Social-Gedöns, ohne irgendwelche Freundschaftsanfragen.

Kann man Gott sei Dank auch das fast alles abschalten.

Und es ist lustig dann zu sehen,

wenn du dann mit den anderen Tests anredest,

so, wie habt ihr es denn empfunden?

Und ja, die Main-MMO schreibt dann irgendwie,

es ist so viel MMO wie nie und ich so, echt?

Okay.

Ja, das ist spannend.

Ich habe tatsächlich sogar in den Städten ab und zu mal wieder rumstehen sehen, also später auf Tier 3 sogar dann irgendwie ein paar Leute.

Und mir ist tatsächlich aufgefallen,

dass sich einige von den Events einfach nicht

halbschaffen können alleine, die gehen alleine einfach nicht,

weil du entweder an drei Positionen gleich

zu designen müsstest, oder weil dich die MOVs

komplett ignorieren und einfach fröhlich die NPCs

abschlachten, die du beschützen sollst.

Gerade als Thruide funktioniert das nicht,

du machst nicht genug Schaden, um da alles zu töten.

Und auch als Baba vermutlich nicht,

dass du schnell genug hinkommst.

Und auch als Zauberer später habe ich es nicht immer hinbekommen.

Da hat man schon gemerkt, okay,

also diese Events in der Open World sind dazu gedacht,

dass mehr Leute da sind.

Und auch später, wenn du nicht tatsächlich

stundenlang grinden möchtest, wenn du weiterkommen möchtest,

brauchst du vermutlich irgendwen,

der dir hilft, weil ja, relativ vieles

in der Welt nicht mit der Spielerzahl

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

skaliert, sondern einfach nur leichter wird.  
Außer entdannt und zwar nicht.  
Und selbst da ist das der Vorteil,  
dass du dich gegenseitig wiederbeleben kannst.  
Das heißt, du stirbst nicht und musst dann neu anfangen.  
Sondern du hast einen Leben, der dich wiederholen kann,  
beliebig oft.  
Und das macht grad Bosskämpfe sehr viel leichter.  
Ich habe direkt dazu passend schon  
eine fantastische Frage  
von einer Person,  
dessen Namen ich jetzt definitiv falsch  
aussprechen werde.  
Ich hoffe, ihr seid bereit.  
AgriPni, das war definitiv falsch.  
Nur, dass ich es schon mal angesagt habe.  
Aber die Frage lautet,  
in der Beta waren die Viewpoints  
in der Gruppe nur für eine Person aktivierbar.  
Geht das nun auch in der Gruppe?  
Du meinst, diese Punkte  
um auf der Map ein Marker zu setzen, ne?  
Nehm ich mal an, ja.  
Die waren, meine ich,  
schon in der Beta.  
Zumindest im Service, der einem später für die Gruppe möglich.  
Das habe ich auf jeden Fall von Leuten schon gesehen.  
Es müsste im Test auch so gewesen sein.  
Ich habe es nicht digital ausprobiert.  
Stand aber in einem Tool-Tipp,  
dass es geht. Also es ist zumindest geplant,  
dass es geht.  
Dann noch eine wichtige Frage  
für Leute, die gerne in Teams spielen wollen.  
Gibt es ein Sprachchat,  
fragt Mixi Zockt.  
Ja.  
Sorry.  
Es gibt auf jeden Fall den Bettenlatch-Sprachchat,  
der sowieso mit drin ist, nicht mal in jedem Blizzard-Game.  
Ich habe ihn allerdings nicht ausprobiert,  
weil ich in jedem Spiel  
entweder auf Discord oder Teamspeak ausweiche.  
Ich mein, aber es gibt einen,

das ist nur nicht wirklich Verbindung dazu,  
weil die Server da noch nicht wirklich  
für gedacht waren.  
Seid ihr Typen,  
die einen In-Game-Sprachchat nutzen?  
Also ich habe das noch nie gemacht, glaube ich.  
Wenn ich mal Sprachchat nutze,  
dann halt nur über Discord  
und dann mache ich den immer aus,  
Penetrant, in Spielen.  
Aber vielleicht bin ich da auch merkwürdig.  
Vor 15 Jahren  
vielleicht,  
mit Left 4 Dead habe ich das gemacht.  
Ich habe mehr Multiplayer gespielt,  
deswegen kann ich da schwer mitreden.  
Aber ja, es ist schon recht ungewöhnlich,  
dass wenn du mit deinen Freunden spielst  
bei Diablo, okay,  
vielleicht willst du mit irgendjemanden reden,  
die du halt zufällig da triffst, aber  
ehrlich gesagt,  
da reicht auch ein E-Mode.  
Ich nutze den ziemlich häufig sogar,  
vor allem in Overwatch,  
weil ich da auch sehr kompetitiv spiele  
und danach wirklich mich absprechen möchte  
mit den Leuten.  
Erstaunlicherweise ist der Voicechat  
sogar in Overwatch richtig gut.  
Also wenn ich den vergleichen mit so was wie  
Call of Duty,  
da ist er halt schrecklich und in Battlefield  
war er überhaupt nicht zu gebrauchen.  
Aber in Overwatch, der ist, finde ich, ziemlich gut.  
Noch mal 2 Korrekturen  
von Agribni.  
Erstens, danke für die Aufklärung,  
wie der Name ausgesprochen wird.  
Und zweitens waren gemeint die Viewpoints  
in Klammern Kamerad 3D-Zoomen.  
Ach ja,  
okay, aber die in der Gruppe  
funktionieren, oh Gott.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

Ich denke, da muss jeder selber hingehen, oder?  
Hätte ich gesagt.  
Meinst du, Waypoints?  
Er meint die Viewpoints, wo die Kamera dann so runtergeht.  
Ach, die Dinger!  
Gute Frage.  
Das haben wir nicht ausprobiert, glaube ich.  
Ich meine, aber sie müssten pro Person sein.  
Sie sind kurz blockiert, wenn der Wetter ansteht.  
Ich denke auch, ja.  
So, ich versuche hier eigentlich ein bisschen Themenkonsistenz in die Reihenfolge der Fragen reinzubringen.  
Aber die folgende Frage muss man einfach random irgendwo reinhauen.  
Nämlich die Frage, gibt es Katzen in Diablo 4 von Dr. Wood?  
Ich weiß, es Runde gibt.  
Es gibt doch Katzen.  
Ich habe ein paar gesehen.  
Ich habe versucht sie zu streichen und es nicht hinbekommen, obwohl es angeblich geht.  
Ich habe vor der Katzen haphalo gespammt und es hat nicht funktioniert.  
Vielleicht hat sie auch keine Lust, Benedict.  
Manchmal wollen Katzen auch nicht.  
Gut möglich, ja.  
Die müssen sich auch nicht immer streicheln lassen.  
Das ist auch mal okay.  
Ich finde es aber sehr lustig.  
Ich muss sie streicheln und einfach einen Schadenspunkt kriege.  
Aber gut zu wissen, es gibt sie und es ist theoretisch möglich, sie zu streicheln, wenn sie denn Lust haben.  
Eine nächste Frage stand von  
SPF  
Sachie  
Wann wird der richtige Shop reingepatched?  
Ja, jetzt.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

Wenn es jetzt losgeht, dann ist der Shop live.  
Wir haben ihn noch nicht gesehen.  
Nur im Video, auf Screenshots.  
Blizzard hat uns da ein paar Materialien  
mitgeschickt,  
wo man auch die Preise sehen konnte.  
Aber wir konnten ihn noch nicht ausprobieren  
und er wird dann freigeschaltet, wenn das Spiel live geht.  
Wird dann direkt von Anfang an schon alles zu sehen sein?  
Mit Battle Pass,  
mit verschiedenen Skins,  
mit verschiedenen Dingen, die da gekauft werden können?  
Oder wird sich da noch  
Pöhe-Pöhen ein bisschen was ergeben  
in den nächsten Wochen und Monaten?  
Der Battle Pass  
ist ja noch nicht freigeschaltet.  
Soweit ich das jetzt verstanden habe,  
aber korrigiere mich da gerne,  
ist, dass der im Juli erst losgeht  
und  
im Shop selbst.  
Wir können da jetzt noch spekulieren,  
aber ich bin mir ziemlich sicher,  
dass du was kaufen wirst.  
Warum hast du dann ein Shop,  
wenn du nichts kaufen kannst?  
Das würde gar keinen Sinn ergeben.  
Da wird es Skins geben.  
Wir haben, wie gesagt, schon manche gesehen.  
Es gibt eine Pferderrüstung auch.  
Es gibt ganze Rüstungspakete,  
die du kaufen kannst.  
Nur einzelne Waffenskins,  
wenn du möchtest.  
Da wird einige Möglichkeiten sein,  
wenn du ein Battle Pass hast.  
Ich glaube, der kommt fester mit der Season off verbunden.  
Du kannst dir den auch nur über die Season Server  
weitergründen.  
Ich würde es nicht ausschließen,  
dass er schon von Anfang an drin ist,  
dass du ihn dir angucken kannst,  
einfach ein bisschen halb drauf zu sein.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

Es wird aber auch nicht draufsetzen,  
dass er schon da ist.  
Zumal er auch erstmal nicht wichtig ist,  
wenn du es ständig siehst  
und dann nichts entwachen kannst,  
kannst du sie aufrostieren.  
Hast du eigentlich verstanden,  
was diese Add-ons sind in dem Shop?  
Das fand ich doch spannend,  
weil wir haben diese Sachen angeschaut.  
Da gab es irgendwie Skins.  
Und dann gab es Add-ons.  
Was ist das denn?  
Dieses eine Pferdeset,  
wo da es Mount mit drin ist,  
das ist in dem Add-on-Ding mit drin.  
Ich glaube, die Add-ons sind einfach nur Teile,  
die du nicht mit Platin kaufst, sondern direkt mit Geld.  
Das hätte auch 20 Dollar gekostet  
und nicht 2500 Platin.  
Das kann man uns nennen,  
weil du es halt direkt kaufst  
und nicht über Premium-Währung.  
Das ist immer eine Enttäuschung.  
Ja.  
Ich hatte in unserem letzten Talk  
mit Jesse und Fabiano  
schon darüber gesprochen über den Shop.  
Da wussten wir noch,  
da waren wir doch auf dem Stand  
nach dem letzten Devstream.  
Wir haben darüber gesprochen,  
dass wir es ganz charmant finden,  
dass jetzt die Pferderüstung  
eine Reise hingelegt hat  
nach Oblivion  
und mittlerweile ein viel besseres Standing hat.  
Man sagt, ein Pferdeskin  
ist ja noch das am wenigsten problematische  
in diesem Shop.  
Das finde ich schön.  
Das macht mich glücklich als Oblivion-Fan,  
dass die Pferderüstung jetzt auch wieder da ist.  
Jetzt wieder ganz oben ist.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

Ja, ich meine,  
die gab es auch damals schon in Assassin's Creed.  
Hier Odyssee,  
da konnte man auch sein Pferd  
in einem Bus von daher.  
Wer es braucht.  
Also gerade die Pferderüstung  
vermute ich sowieso eine kleine Rolle spielen  
in Diablo 4, solange du nicht  
im Ashaba Trophy Club bist.  
Das ist ja schon ein sehr wichtiges Ding.  
Aber da tatsächlich mal eine Frage von mir.  
Hattet ihr während des Tests  
jemals das Bedürfnis,  
euch jetzt einen Skin zu kaufen?  
Jetzt im Spiel, ja?  
Ja.  
Also tatsächlich,  
ich bin ein großer Freund von Skins  
und sehe auch einfach gerne gut aus.  
Ich war sogar ein Pommel beim Transmogger  
und habe mir meine Hustung einfach nicht gefiel  
einfach ein Z zusammengestellt, mit dem ich rumgelaufen bin,  
weil ich es schöner fand,  
als rumzulaufen wie Clown.  
Und ich wollte ein paar Mal gucken,  
ob es denn was Schönes gibt,  
zumindest, und mich da ein bisschen umschauen.  
Hätte vermutlich sogar was gekauft,  
weil ich sowieso irgendwann den Skin kaufen werde  
oder irgendwas kaufen werde, ich kenne mich.  
Wobei es ja nicht mein Account gewesen wäre  
in dem Fall.  
Aber ich hätte gerne was gekauft,  
wenn es für mich gewesen wäre, ja.  
Also ich überhaupt nicht,  
ich muss da sagen, ich bin da null empfänglich  
für, ich habe keinen Bedürfnis,  
auch wenn sie noch so cool sind,  
wenn es irgendwelche, wie bei Perfexile,  
besondere Effekte für Zauber oder so.  
Nee, danke.  
Ich habe 70 Euro dann in dem Fall sogar für Diablo.  
Wenn du 70 Euro bezahlst,

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

dann find ich es auch ein bisschen frech,  
wenn man dann noch 20 Euro nochmal  
für ein Pferd bezahlen soll.

Warum?

Ja, das ist so ein bisschen,  
ich sehe das mit gemischten Gefühlen,  
weil einerseits sind die Sachen, die ich gesehen habe,  
in-game teilweise viel cooler,  
als die Sachen, die man zumindest aktuell  
im Shop gesehen hat.

Das heißt, man hat gar nicht die Notwendigkeit,  
sich wirklich auch kosmetische Sachen  
im Shop zu kaufen.

Pay-to-win-mäßig sieht es ja zumindest im Moment  
auch noch relativ zahm aus.

Cool und fair,  
und andererseits fragt man sich okay,  
aber wozu dann überhaupt der Shop,  
wenn es da sowieso nicht unbedingt was gibt,  
was jetzt viel besser ist,  
als die Sachen, die man in-game bekommt?

Das habe ich mich auch gefragt.

Es tut mir sehr leid für die Designer,  
aber die Shopskins sind pothesslich.

Sie sind echt nicht hübsch.

Es sieht einfach völlig langweilig aus,  
wenn ich das Vergleich mit diesen verdammt coolen  
Wolfs- und Bärenfällen,  
die da nur in einem ersten Gebiet kriegen kann.

Das ist ein Schild mit einem relativ  
schlecht geklupperten Löwen drauf kaufen.

Verstehe ich nicht.

Ja, gut.

Vielleicht kommt da noch was.

Ich hoffe es.

Nächste Frage wäre einmal.

Für mich als Neuling in Diablo  
ist es sehr abstoßen,  
dass es keinen WSD-Lauf gibt.

Wie steht ihr dazu?

Mit Controller kann man ja auch mit dem Stick laufen.

Du hast wieder ein Controller gespielt?

Nein.

Ich habe das auch so gespielt,

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

weil ich es einfach gewohnt bin von Diablo 3.  
Aber gerne erst nach dir.  
Ja, also für mich bin ich nie auf den Gedanken gekommen,  
das Spiel mit WSD zu spielen.  
Also,  
gute Frage.  
Hat mich null gestört.  
Vielleicht einfach, weil ich so mit aufgewachsen bin,  
mit Diablo, mit der Maus zu steuern.  
Aber ja,  
das hat mir jetzt gar nicht gestört.  
Aber die Gamepad-Steuerung ist tatsächlich sehr gut.  
Das kann ich zumindest dazu beitragen.  
Also, mir geht es ähnlich.  
Ich bin halt völlig gewohnt,  
solche Spiele in Isometrisch mit Point-to-Click zu spielen.  
Point-to-Click, genau.  
Klick-to-Move.  
Ich habe auch lange Loll gespielt.  
Deswegen war das für mich auch immer relativ normal.  
Ich weiß gar nicht, welchen Spiel es war.  
Irgend ein ARPG habe ich gezockt mit WSD-Steuerung  
und kann da überhaupt nicht drauf klaren.  
Das hat ewig lange gedauert,  
bis ich aus diesem SSI so mit WSD steuern  
irgendwie wirklich drauf klargekommen bin.  
Und deswegen ist für mich  
die Steuerung jetzt mit Maus  
sehr natürlich in Diablo.  
Aber wie du gesagt hast,  
die Controller-Steuerung  
habe ich schon in Diablo 2  
sehr gefeiert, also in Remake jetzt.  
Die wird mit ziemlicher...  
Ich habe sogar belegt,  
es hauptsächlich zu spielen,  
weil sich es sehr intuitiv anfühlt.  
Gott sei Dank gibt es ja diesmal endlich  
auch für Tastaturspieler diese Ausweichrollen.  
Ich habe bei Diablo 3 ein bisschen genervt,  
dass die Konsolenspieler dann plötzlich  
kriegten sie Ausweichrollen.  
Und jetzt gibt es sie eben auch  
mit Maus in Tastatur das Fantastisch.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

Kann man sich auch rollend durch die Welt bewegen.

Ich als Dark Souls-Fan  
weiß wovon ich spreche.

Nächste Frage aus dem Tat.

Lautet, kann man in Diablo 4 handeln  
mit anderen Spielern?

Ich glaube, nein.

Ich habe ehrlich gesagt keine Ahnung.

Das ist...

Ich habe die eine Sache, die ich vergessen habe  
zu testen.

Es geht irgendwie, dass du loot tauscht.

Ich weiß aber nicht ob das über  
auf dem Boden schmeißt oder nicht.

Ziemlich viel ist aber eben beim Aufheben gebunden.

Deswegen bin mir nicht sicher,  
ob es geht oder nicht.

Ich meine, es wurde im Vorfeld  
schon gesagt, dass es keinen  
Trade-Fans da gibt.

Ziemlich sicher eigentlich,  
aber es wird auch nicht ganz 100% nicht sagen.

Eine Frage von

Vorstadt Faultier, finde ich charmant  
gestellt.

Wie steht ihr zur Open-World?

Ist es so schlimm, wie man sagt?

Ich bin nur unsicher,  
was dazu gesagt wurde zur Open-World.

Ich glaube, es gab  
natürlich Kritik dazu.

Hauptsächlich gab es Kritik zur Shared-World.

Es gab zur Open-World ein bisschen Kritik,  
dass viele Sachen repetitiv waren  
und sich wiederholendes Dungeon-Design gab.

Wie habt ihr das erlebt?

Ich meine,  
sich bei Diablo zu beschweren,  
dass es sich wiederholt, ist ein bisschen seltsam.

Die Open-World finde ich  
tatsächlich nicht so schlimm.

Sie ist sehr gefüllt, man sieht  
irgendwo irgendwen und irgendwas passiert.

Das heißt, sie ist nicht leer, sie ist nicht langweilig

und auch nicht zu groß.  
Vor allem später, wenn du einen Maut hast,  
ist es sehr leicht, an die Orte zu kommen,  
aber vor allem sehr hübsch.  
Immer wenn du müssen reist,  
ist es nicht schlimm, dass du das angucken musst,  
weil es wirklich optisch ansprechend ist.  
Ich hatte absolut keine Probleme,  
damit auch bei den Dungeons später,  
selbst wenn sie es teilweise wissen,  
wiederholt und man ein bisschen Backtracking hat,  
ich stand ab und zu einfach  
irgendwo an einem Dungeon  
und habe versucht, ein perfektes Bild zu kriegen  
für irgendwas, weil ich dieses eine Fenster  
so geil fand oder irgendeine Skulptur gesehen habe,  
die ich mir näher angucken wollte.  
Ja, ich meine, die Open World  
ist jetzt keine Revolution oder so.  
Es ist nicht die beste Open World,  
die du je gesehen hast.  
Da werden keine Standards gesetzt,  
wie bei einem, was weiß ich,  
in Wetter to Dungeon oder so.  
Aber sie funktioniert in dem Sinne,  
dass es dir im Vergleich zu den anderen Diablos  
eine zusammenhängende Welt gibt.  
Das finde ich viel atmosphärischer ist,  
wenn du wirklich in so eine Siedlung  
reinreiten kannst  
und dann weiter zum nächsten Gebiet  
oder ohne Ladepausen,  
also außer wenn du in die Dungeons geht,  
gehst, dass du da halt einfach  
fließend hin und her wechseln kannst.  
Und von dem Inhalt, das stimme ich total zu,  
also es wiederholen sich manche Sachen.  
Es ist auch nicht so viele Überraschungen,  
finde ich.  
Es gehört mal ab und zu, ein paar Sachen,  
ja, es taucht ein bekannter Feind ab und zu auf,  
den du denkst, oh no, verdammt.  
Und es gab mal so  
und ich habe zum Beispiel

eine Festung plötzlich gesehen,  
das ist cool.

Vielleicht habe ich jetzt nicht gerechnet,  
dass die hier ist und dann gab es dann auch  
dann ein eigenes Event damit und so weiter und so fort.

Aber es ist relativ wenig  
von diesen zufälligen Sachen,  
finde ich.

Also wenn selbst wenn du irgendwie  
ein NPC mal triffst,  
der gerade gegen den Gegner kämpft,  
dann bringst du halt all die Gegner um,  
der sagt halt nichts,  
der ist halt einfach nur Kulisse,  
merkst du da einfach.

Da halten nicht viele dahinter,  
die haben keinen Tagesablauf oder so.  
Wer das erwartet, wird da enttäuscht werden.

Die NPCs sind  
sehr eh sehr spannend.

Ich glaube, dass die nicht dazu gedacht sind,  
zu überleben.

Ich glaube, die sollten eigentlich weniger ablieben  
und so weiter ins Bild kommen, sollten sie umfallen.  
Einfach für den dramatischen Effekt.

Weil sie hat danach wirklich einfach rumstehen,  
wie nicht abgeholt.

Es gibt so ein arme Sau,  
der wird halt immer von so einem riesigen Banditen  
und der steht der Typ auf dem  
mit dem Fuß drauf.

Und der wiederholt sich halt auch öfter mal.  
Sie geht immer so, oh Mann, ne Franz schon wieder.

Ich hab dich doch schon dreimal  
kann dich einfach nicht retten.

Das ist ein,  
tragisch.

Das ist so eine Familie von Klonen, die halt immer,  
die gehen wieder so mit  
Enthusiasmus in die Open World raus.

Heute wird was jetzt klappen.  
Heute finde ich den Schatz.

Tragisch.

Wir haben eine sehr schöne Frage im Chat

von Johnny Klatschan,  
die ich gern ausweiten möchte.  
Die Frage lautet, wer war bei euch eigentlich  
alles in den Testerteams?  
Und das können wir gerne einmal ausweiten  
zu der Frage, wie euer Test überhaupt  
jeweils abgelaufen ist.  
Willst du anfangen?  
Ich meine, bei uns war das  
sehr, sehr schlank.  
Mike und ich waren drinnen im Team.  
Und wir haben halt  
beide ab und zu mal gezockt.  
Die Tests liefen bei uns  
sehr legär ab,  
das war vor allem  
nach Feierabend ein bisschen zocken.  
Da wir ja  
keine gewetteten Tests machen  
bei uns, mehr Anspielberichte  
mit Einschätzungen.  
Deswegen haben wir nicht diesen Anspruch,  
alles  
wirklich hunderte Stunden lang zu spielen,  
sondern halt einen Eindruck zu geben,  
wie ist es, wenn man zockt.  
Ich glaube, ich habe 30, 40 Stunden gezockt.  
Ehrlich gesagt ist mir ein kleines bisschen  
die Zeit wirklich gegangen dabei,  
weswegen ich es nicht genau sagen kann.  
Aber so ließ halt bei uns,  
dass es halt  
wir testen für den Feierabend zocker,  
wenn du so willst.  
Ja, bei der GameStar  
war es ein bisschen größeres Unternehmen.  
Also ich war natürlich der Haupttester,  
aber wir haben ja nebenbei auch noch so ein  
cooles Sonderheft gemacht,  
die GameStar Black Edition zu Diablo 4.  
Und da haben  
viele Leute daran gearbeitet.  
Die haben halt auch das Spiel gespielt  
und die haben dann auch zum Test

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

beigetragen.

Wir haben Screenshots von den,  
die haben natürlich andere Klassen gespielt  
als ich zum Beispiel, dann konnte ich mich gut  
mit denen austauschen.

Es gibt Fazits von denen im Test.

Am Ende haben wir glaube ich 6 Fazitkästen  
oder so von Redakteuren  
und von freien Autoren  
im Test gehabt

und

wir haben halt alle versucht,  
also durchzuspielen war sowieso klar,  
dass wir das machen müssen.

Ich habe auch bis zum  
kurz vorm 4.

Schwierigkeitsgrad gespielt  
um das Endgame ein bisschen  
einzuschätzen zu können.

Es war schon die Maxime bei der GameStar  
so viel wie möglich  
und damit wir halt auch  
das kompletteste Fazit  
ziehen können.

Gerade wenn du an Diablo 3 denkst,  
das haben wir schon oft genug erwähnt,  
auch ein bisschen

Fehlerinschätzung gemacht wurden,  
da wurde halt auch genau zum gleichen Punkt,  
wie wir jetzt sind, eine Wertung vergeben  
und dann haben wir halt gemerkt, okay,  
im 4. Schwierigkeitsgrad, naja, da wird das Spiel dann plötzlich  
irgendwie sagschwer und blöd  
und macht keinen Spaß mehr und der Loot  
bescheiden

und genau das wollten wir diesmal halt nicht machen,  
deswegen haben wir auch keine Wertung vergeben,  
sondern haben wir halt gesagt, okay,  
wir spielen es soweit mit so vielen Leuten wie möglich  
eine kaufberatung zu geben.

Aber dein Fazit aktuell

lautet ja, dass es

wirklich ein ex-Obitant

guter Eintrag in der Diablo-Reihe ist

und du tendierst ja im Moment auch  
durchaus zum 90er-Bereich  
sofern jetzt mit dem finalen Release,  
mit dem Echtgeld-Shop, mit den Servern und so weiter  
alles gut geht, richtig?  
Ja, also wenn wir von der Wertung reden,  
wir haben wie gesagt keine finale gegeben,  
auf GameStar.de  
könnt ihr auch den Test lesen, da steht  
das kann ich spoilern, 85 bis 95  
tatsächlich drunter  
und ich hätte schon so  
also  
1991, 1993, wenn so mein  
Bauchgefühl gewesen, aber  
das war einfach nicht seriös da dann zu sagen,  
okay, das ist die  
Wertung, weil wenn wir sie dann  
eine Woche, zwei Wochen später nochmal ändern müssen  
und ich glaube,  
das ist der beste Kompromiss zu sagen,  
es ist ein sehr gutes Spiel,  
es sieht alles ziemlich gut aus  
aber wir müssen halt nochmal  
schauen, wie es dann im richtigen  
Endgame  
aussieht und wie der Shop ist.  
Ja, das ist ja bei GameStar durchaus auch  
Traditionen, bei Spielen, die zum Beispiel  
eine Online-Komponente haben  
oder eine Multiplayer-Komponente, die man  
erst richtig nach Release einschätzen kann,  
wo dann irgendwie nochmal mehr Spiele dazukommen  
ist es ja durchaus üblich, dass wir die Wertung  
nochmal einige Tage nach hinten legen,  
die meine ich mit dem O, wie gesagt, das der schon erklärt,  
gibt ja ohnehin keine klassische Zahlenwertung  
eigentlich in Sinne, aber  
ich habe ja eure beiden Tests gelesen,  
beide sehr zu empfehlen,  
beide werde ich natürlich auch  
verlinken in diesem Talk, sofern ihr diesen Talk  
als VOD anschaut und kann  
nur empfehlen, beide Tests zu lesen,

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

weil sie sind tatsächlich sehr spannend aus einer unterschiedlichen Perspektive geschrieben, wir haben es vorhin schon festgestellt, Peter, du hast das Spiel komplett alleine gespielt und hast gesagt, ja, Mensch, die MMO-Auspekte sind für mich gar nicht, spielen gar nicht so eine große Rolle, Benedikt, du als MMO-Experte hast das natürlich als MMO gespielt und hast ja auch getitelt, ja, das werden nicht alle mögen, weil das ist extrem groß und extrem viel MMO, also es lohnt sich tatsächlich, da mehrere Perspektiven sich glaube ich, anzuschauen, je nachdem, aus welcher Ecke man kommt.

Ja, auf jeden Fall, also das Spiel wird auch bestimmt irgendwo spalten, also hat es ja auch schon vor der Vorrelease, dass halt Leute sagen, ah, ne, scher, ne, ne, ne, gar nicht, gar nicht.

Ja, das Spiel spaltet wahnsinnig, dass das Interessante ist unser letzter Talk, den wir dazu hatten, heißt genau so, der heißt Diablo 4 spaltet die Massen und es ist ganz charmant, weil so viele Leute drunter geschrieben haben, dass sie das gar nicht nachvollziehen können und es waren so im Wechsel Leute, die geschrieben haben, hey, was heißt ja nicht, das spaltet die Massen, also ich hab nur Positives gehört, und da drüber war ein Kommentar, der gesagt hat, hey, wo spaltet denn das die Massen, also alle, die ich gehört hab, finden das schlecht und ich müssen hier, nun ich glaube, die Massen sind hier mit gespalten, ist es wirklich spannend, aber es gibt auch... Furchtbar, wenn du auf Reddit guckst, da siehst du auch eigentlich heute sind es Leute, die alles lieben und alles loben und wenn du morgen guckst, dann siehst du irgendwie ja, das ist kacke und das ist kacke und das

will ich nicht haben und das ist nicht mein Diablo, es ist anstrengend.

Mit Unterjahr, aber man muss dazu auch wirklich feststellen, dass Diablo so eine unterschiedliche und diverse Spielerschaft hat, nicht nur im Sinne von mag man die MMO Aspekte oder nicht, sondern ja auch im Sinne von spielt man überhaupt Seasons, spielt man überhaupt viel im Endgame oder ist man jemand, der lieber die Story durchspielt und wirklich einfach Wert auf Atmosphäre und diese Kampagne legt, also da gibt es ja so unterschiedliche Spielertypen, dass die teilweise wirklich ein komplett anderes Spiel spielen gefühlt.

Ja, das ist spannend, also ich kann da echt sagen aus meiner Perspektiv, ich bin ja genauso ein Typ, da habe ich jetzt irgendwie meine Biografie gelesen, das finde ich, dass ich das ja gar nicht mache, ich habe auch die Vorgänge jetzt, also wirklich Diablo 3 habe ich im Endgame gespielt, weil ich es für den Test halt musste, mir der Weniger, weil das mir gar nicht zusagt und hier hätte jetzt echt, wie gesagt, jetzt weitergespielt, ich hätte jetzt noch ein bisschen, also vielleicht nicht bis zu Level 100, aber bis zu Level 80 oder so, hätte ich da bestimmt noch weitergemacht, weil es ein richtig cooles Spiel ist und trotzdem aber auch für den Einzelspieler sehr viel Spaß gemacht, aus dir Perspektive, haltet davon, was ihr wollt.

Das ist doch eigentlich schon historisch, durch die Teile vorher sehr große Masse an verschiedenen Spielern, wenn du mit Diablo 1 oder 2 angefangen hast, bist du halt eher der klassische Solo-Spieler, der halt die Welt geil findet, wenn du mit 3 angefangen hast oder mit Immortal, bist du halt mehr auf diese Multiplayer Aspekte. Ich finde Immortal immer noch ein gutes Spiel, auch wenn man die hört.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

Ich wollte gerade sagen, wenn du mit Immortal angefangen hast, dann bist du einfach reich, dann bist du einfach reich.

Es ist auch vom Gameplay her einfach wirklich gut, auch wenn der Shop wirklich abismal ist, aber das gibt ein bisschen zu tief.

Es geht darum, dass du halt dann wirklich bei Immortal hast halt den klassischen MMO-Spieler, der halt Diablo nur kennt als Spiel, das du mit anderen zusammenspielst und nicht wo du in deiner Welt deine Story erlebst.

Und da hast du halt einfach dadurch schon eine sehr breite Masse an Leuten, die nicht eine homogene Masse ergibt.

Ich verlese

damit die

perfekt dazu passende Frage aus dem Chat, die nächste.

Erinner noch mal dran, ihr könnt sehr gern weiterhin, ich sehe es auch schon, ihr postet wahnsinnig viele Fragen in den Chat, denkt immer dran, vorher Ausrufezeichen Frage zu schreiben, damit sie hier nicht untergehen.

Wie gesagt, die nächste Frage passt perfekt zu dem, was du gerade so wunderbar ausgeführt hast, Benedikt. Nämlich ist Diablo 4 näher an Diablo 2 oder an Diablo 3.

Sehr gute Antwort.

Also das ist tatsächlich vom

Gameplay her deutlich näher an Diablo 3 würde ich sagen, weil das halt einfach das modernere Diablo ist mit einem flüssigeren dynamischeren Gameplay und nicht so fruchtbar höll sind wie Diablo 2 damals noch war.

Von

der Welt und dem Feeling her deutlich näher an Diablo 1 und Diablo 2.

Weil seit wie ich schon sagte, sehr düster ist. Die Stimmung ist sehr viel anders. Es gibt zumindest noch

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

keine verfluchten Regenbögen  
und das ist halt  
wenn du Diablo  
wegen der Stimmung geliebt hast und  
deswegen damals Diablo 2 gespielt hast, ist Diablo  
4 dein Spiel und wenn du  
aber eine moderne Steuerung magst  
dann auch definitiv.  
Es ist auch ein Spiel  
wieder, wo die Story,  
wo ich halt irgendwie was für Empfinde  
für die Story bei Diablo 3 muss ganz ehrlich sein.  
Ich weiß noch, dass Deckard Cain stirbt  
und dass man irgendwie  
Baal ist ein kleines Kind und so  
und Diablo, naja,  
das wollen wir nicht überreden.  
Da wurden auch ein paar seltsame  
Entscheidungen getroffen bei der Geschichte  
damals und Diablo 4  
fühlt sich für mich wieder, hat wieder  
echt dieses gleiche Feeling. Es geht halt weiter  
noch weiter über hinaus, dass es einfach dunkel  
ist oder düster oder was auch immer,  
sondern einfach diese Art, wie sie es anfühlt  
in Dungeons runter zu gehen und  
diese Welt ist so alles  
so, naja, und alles, meine Güte, die sind  
echt, wer da wohnt, der hat es echt nicht leicht, ja.  
Und das  
hat halt auch optisch  
natürlich auch ganz starke Bezüge  
zu Diablo 2.  
Aber gleichzeitig finde ich es halt schön,  
dass sie halt was Neues erzählen,  
wenn wir jetzt noch mehr auf die Story eingehen,  
dass es eben nicht ist.  
Ich habe vorher Leute gehört, naja, Diablo 4,  
naja, da wird doch Diablo halt wieder zurückkommen,  
das ist ja, wow, was eine Story.  
Nö.  
Das fand ich halt am schönsten fast.  
Das ist halt was Neues erzählt  
in einer Welt, die

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

ich aber inzwischen sehr gut kenne und die ich sehr gerne mag. Ja.

Es wird zu frisch begeistert, wie die Story sprechen.

Das ist also,

wer Story mag, wird auf jeden Fall viel Spaß an Diablo 4 haben. Allein, also wer die

Logo mag, wo der sagt,

sagt es grad schon, dass Diablo 3 ein bisschen flach war. Zum Glück

hat dann Reaper of Souls zumindest eine Story, wenn auch immer noch echt flacher, aber wichtige Story erzählt, wo Maltael 90% der Menschen ausgerottet hat.

Und das ist halt auch die Prämisse von Diablo 4.

Es gibt halt eben kaum noch Menschen und die da sind, haben eine wirklich verdammt schwere Zeit, irgendwie zu überleben.

Und das merkste halt, also ständig sind auch irgendwo verlassen Häuser, weil es halt einfach keine Menschen mehr gibt.

Alles ist irgendwie zerfallen.

Es gibt sehr, sehr häufig Briefe, irgendwo, die da an Leichen findest, wo du denkst, das ist tragisch.

Und das finde ich eigentlich, wenn du mit offenen Augen durch die Welt gehst, hast du wirklich ein cooles Erlebnis.

Im Chat wird auch gerade geschrieben, die Welt von Diablo hat kein Happy End, nur die Möglichkeit, all das zu überleben.

Ja, das ist genau das her.

Ja, das trifft es.

Nächste Frage aus dem Chat, lautet einmal, die Ultimate Edition beinhaltet ja den Battle Pass, muss man den Battle Pass dann pro Season neu kaufen?

Ja.

Ja.

Du musst ja beziehungsweise

Zäu, mach du.

Du kannst den auch nicht erspielen.

Das meinte, ich glaube, Rob Ferguson schon,

dass die Währungen,  
die du dir erspielen kannst, nicht reichen,  
in den nächsten Battle Pass zu kaufen.  
Das heißt, du musst immer ein bisschen Geld  
ausgeben für den nächsten Season.  
Die nächste Frage,  
hattest du ja eigentlich auch schon angerissen,  
Benedikt, aber vielleicht kannst du da noch  
einen Ausblick geben. Die Frage lautet,  
nämlich, wird der Droide im Late Game stärker  
sein und mit den anderen Klassen  
mithalten können? Du hast schon erwähnt,  
dass er ein bisschen stärker ist als zuvor,  
aber für dich  
immer noch nicht perfekt.  
Die Sache ist, dass der Droide  
furchtbeabhängig ist von Legendaries.  
Also mehr als jede andere Klasse, die ich  
bisher gespielt habe, du musst  
einen richtigen Build mit den richtigen  
Legendaries haben, dann ist er wirklich stark.  
Wir wurden von allen Droiden durch die  
der Wolf-Bild gespielt hat.  
Der hat so viel Schaden rausgehauen.  
Das war Stefan vom Sonderheft, der hat uns  
wirklich gut gecarried.  
Abgesehen davon, dass er auch 4 life über uns war,  
aber gut.  
Tatsächlich, ich sehe den Droiden als  
ziemlich stark. Blizzard hat auch schon ein paar  
Mal gesagt, dass der Droide die  
stärkste Klasse sein wird und die,  
die auch am schwersten zu bedenken ist,  
weil sie eben sehr viel kann.  
Aber sie ist, so wie ich es momentan  
einschätze, definitiv die Klasse, die am  
schwersten zu bedenken ist.  
Ich würde auch nicht sagen, dass es  
per se schwache Klassen gibt, sondern  
dass sie einfach unterschiedlich  
schwierig zu spielen sind.  
Also eine Zauberin, da haust du halt einfach  
alles raus und dadurch wirkt es halt  
sehr einfach.

Und wie du schon sagst, beim Droiden ist halt so, beim Babaren musst du dich halt auch erstmal dran gewöhnen, dass der halt super langsam ist gefühlt und halt auch nicht, der hat halt eine gewisse Lernkurve gemacht. Also ich finde, die Klassen fühlen sich schon mächtig an, so ist es nicht. Jeder hat seinen Spezialgebiet und kann halt schon auch ganz gut auszahlen. Durch dann im Vergleich der Damage Output ist dann natürlich schon unterschiedlich. Der Unterschied zwischen den Klassen ist auch deutlich geringer jetzt. Damals zu Beta da gab es ja wirklich riesige Defizite zwischen dem Totenbeschwörer und dem Droidenspäter. Jetzt ist zwischen Platz 1 und Platz 5 definitiv weniger Platz. Es sind alle Viable. Du musst dich auch daran gewöhnen, dass das andere Spielstile sind, in dem Fall auch. Die Zauberung, wie du sagst, das haut halt raus. Dafür, gerade wenn du irgendwie das kann undiges gilt hast, wenn irgendwo hinter der Ecke so ein Typ mit der Riesenachs dauert und dir halt einen ins Gesicht zentriert, warst das. Der Droide dann steht, kurz den hier macht, seine Wölfe raus haut und der Typ zeigt, wo der Arme hängt. Weil er halt sagt, ich hab mir doch egal, ich hab das nicht. Das ist halt genau das. Es sind verschiedene Spielstile, du brauchst zu weniger Schaden, dafür töte dich und nicht alles sofort. Und die anderen Klassen, die schocken musst du mehr ausweichen oder so. Aber kommt darauf an, wie du spielen möchtest. In unserem letzten Talk mit Jesse hatten wir auch schon darüber gesprochen,

dass Jesse und Fabiano sich beide noch eine neue Klasse auch direkt zu Start gewünscht hätten. Jetzt, wo ihr das einmal durchgespielt habt, was würdet ihr dann gerne gefüllt hättet mit noch einer ganz neuen Klasse? Irgendwas, was man auch gar nicht gesehen hat in Diablo.

Ein Heiler, wer würde als Sinn ergeben, zumindest wenn du sagst, es ist mehr MMO. Das wäre halt aber auch dann der Paladin, ein Support.

Der Droide ist ja schon ein bisschen in die Richtung.

Ansonsten

schwierig, ehrlich gesagt.

Ich mein, mit Blick auf die Prämisse wäre halt, es gibt

bis auf den Hexendoktor

und mehr oder weniger den Totenbeschwerer

keine dunkle Magie Klasse. Also eine, die

wirklich mit schwarzer Magie irgendwie

handiert. Und da wäre halt irgendein

Kultist oder so ein Paktist eigentlich eine

gute Idee gewesen. Einer, der halt

wirklich mit einer dunklen, mit einer

dämonischen Magie arbeitet und nicht mit einer toten Magie.

Oder halt mit Voodoo.

Sondern halt mit Lilith Blut zum Beispiel.

Das wäre ein Blutmager zum Beispiel.

Oder ein Vampir.

Das war tatsächlich auch der Wunsch, der

am häufigsten gefallen ist, auch in den

Kommentaren dann dazu, dass die Leute sich

noch mehr Figuren wünschen, denn noch mehr

Klassen wünschen würden, wo sie auch

wirklich jemand Böses spielen können. Wo ich

ein bisschen schmunzeln muss, weil ich mir

denke, es sind ja sonst alles so wahnsinnig

nette Leute in die Jahr.

Es sind alles so total loki entspannte

Menschen. Aber ich verstehe schon, was

damit gemeint, dass ich glaube, man könnte

sich da noch ein bisschen mehr sogar in

den Kommentaren geben.

Sag ich jetzt zu unserem Lawmaster Benedik, der sich damit auskennt.

Ja, ich sag das schon. Also gerade, wenn du dir anguckst, dass das allein schon im ersten Act diese ganze, diese ganze Sache mit dem Lilith Kult, es wäre schon irgendwo sinnvoll, dass du als Lilith Kultist irgendwo anfangen kannst. Gerade auch später, wenn es halt wie ein Diablo III ist, dass du halt einen Addon hast, wo es halt erklärt wird, dass du jetzt irgendwie einer von den letzten Kultisten bist, die halt noch ein bisschen mehr aufbauen kannst.

Ja, ansonsten, du hast immer noch die großen Übel, von denen du dir irgendeins aussuchen kannst, mit verschiedenen Möglichkeiten, die auszubauen und sonst

auch immer noch irgendwelche gefallenen Engel oder sowas in der Art, ne?

Auch passend dazu die nächste Frage im Chat von Perfect Potato

Serchamanta Name. Wie viele Character Slots gibt es insgesamt und lassen sich im Shop vielleicht weitere dazukaufen?

Ich weiß, kannst du keine dazukaufen?

Dann eine Frage, die ich leider auch schon mit Nein beantworten kann, nämlich kann man die Shared World abstellen.

Ja, korrekt, geht nicht.

Sorry, ich greife einfach kurz voraus.

Du brauchst sogar tatsächlich, wenn das stimmt, soweit die Info ist, dass man auf Playstation und Xbox auch PS Plus und Xbox Games with Gold braucht, um überhaupt spielen zu können.

Das war grundsätzlich, ich glaube in den USA ist es so, dass du nur für die bestimmten Features dann das Ding brauchst. Aber bei uns brauchst du tatsächlich

dauerhaft diesen Online-Kram  
und hast auch mal eine Shared World. Was du  
ausmachen kannst, ist  
Crossblade. Das geht wohl über eine Option.  
Eine Frage taucht hier auf.  
Da wird geschrieben, manchmal  
taucht über dem Charakter eine gerissene  
Kette auf. Was bedeutet das?  
Ich meine, das bedeutet,  
dass die  
also bei den Gegnern, dass sie  
quasi weggehen von dir, also  
nicht mehr, zum Beispiel, wenn du in den  
Dialog gehst  
und ein NPC ansprichst, dann  
taucht auch diese Kette auf und das heißt  
einfach, dass die Gegner jetzt nicht mehr  
dich angreifen. Wenn es dir selbst  
auftaucht,  
das weiß ich jetzt gar nicht.  
Offen gestanden habe ich dieses Zeichen  
nie gesehen, außer eben, also  
das Kettensymbol natürlich, wenn die Gegner  
weglaufen für das Leaching-Wohl,  
aber  
offen gestanden keine Ahnung.  
Du hast einfach im Menü Kettensymbol  
ausgeklickt und  
hast du völlig andere Erfahrungen gehabt.  
Ich glaube, du hast richtig was verpasst.  
Ich habe einfach weniger Führung angeklickt,  
ganz am Anfang genau so.  
Stimmt, ja ich auch.  
Ich denke, es wird einem da noch mal  
erklärt, aber grundsätzlich  
bedeutet es irgendwas, okay, die Gegner  
fokussiert, die suchen sie ein neues Ziel  
so in die Richtung.  
Vielleicht auch irgendein CC-Effekt,  
das jetzt gerade irgendwie ein CC-Break  
haben oder sonst irgendwas, dass sie nicht  
mehr frozen sind oder nicht mehr stunned.  
Die ganzen CCs, die man hat, haben auch  
bestimmte

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

Marker dann, wenn die Gegner zum Beispiel brennen, ist der Lebensbalken rot, wenn sie vergiftet sind, ist ein kleiner grüner Schimmer drum, wenn sie verwundbar sind, hast du einen blauen Lebensbalken, so was was die Gegner für Effekte haben? Aber ihr mögt es lieber mit weniger Führung? Ich töte. Also ich muss sagen, ah, ja. Gut, gut hast du das gesagt. So wollte ich nochmal kurz aufklären. Man muss auch sagen, dass Diablo auf Diablo 4 halt super einfach ist, um reinzukommen. Da kannst du eigentlich auch deine Oma davor setzen, wenn die halt auf Blut und Gedärme steht. Und die kann sich da durchklicken. Also, muss man schon sagen, gerade die ersten 15 Level oder so, das vergeht ja im Flug wirklich. Also so schnell und so geschmeidig und es ist einfach selbsterklärend auch in vielerlei Ansicht. Dann später, okay, musst du irgendwelche Menüs mal navigieren, wenn du Gegenstände zerlegst und abquält, aber das ist auch nichts, was irgendwie einen Vorproblem stellt. Es ist ein sehr zugängliches Spiel, definitiv. Mhm. Dann wird hier noch was zur Main-Story gefragt. Ich weiß es natürlich schon, weil ich eure fantastischen Tests gelesen habe, aber die Frage lautet, wie schätzt ihr die Main-Story ein, weil sie wohl an anderer Stelle nur als okay betitelt wurde. Ich habe so das Gefühl, da stimmt ihr nicht zu. Ja, also ich habe es ja schon ein bisschen mehr angesprochen.

Ich finde sie nicht.  
Sie ist, sag ich mal,  
ziemlich gut.  
Sehr gut auch.  
Ich finde auch, sie ist die  
komplette Story in Diablo bisher.  
Man sieht es auch schön,  
wie sie inszeniert ist mit vielen  
In-Game-Zwischen-Sequenzen und so weiter.  
Und hat auch  
eine andere Überraschung, hat eine  
Antagonist, also eine Gegenspielerin,  
die sehr präsent ist, die, wo du halt  
nicht wie bei einem Diablo eher den siehst  
irgendwann am Ende oder so, sondern  
die ist halt das ganze Spiel über da, die Lilith.  
Sie ist halt, je mehr ich es über nachdenke,  
okay, es gibt halt so ein paar  
Sachen, wo ich mir halt denke,  
naja, das ist jetzt nicht so  
kompliziert oder komplex oder  
warum hat sie das jetzt gemacht?  
Oder musste jetzt der Charakter eigentlich  
sterben? Das wirkt ein bisschen  
random. Aber das sind  
wirklich Kleinigkeiten,  
finde ich. Gerade bei einem Spiel,  
wie Diablo, wo man muss halt auch sagen,  
es geht halt hauptsächlich ums Gameplay.  
Ich finde die Story ist dafür richtig, richtig  
und weit mehr,  
als ich erwartet hätte.  
Das ist genau das, ja, also  
ich glaub, Diablo 4  
hat die längste Story und auch die längste  
Kampagne von allen Diablo-Teilen, würde ich behaupten.  
Wie lange hast du gebraucht? Also ich war  
nach 20 Stunden circa fertig, glaub ich.  
Ja, ich hab 30 umgebraucht, aber ich hab auch  
ein paar Nebenquests und so gemacht.  
Ja, wenn ich das vergleiche, Diablo 3,  
war man ja in 5 bis 10 Stunden oder so  
durch, das war wirklich sehr viel weniger.  
Und

ich spiel Diablo nicht unbedingt für die Story. Ich finde die Story von Diablo geil, deswegen les ich aber die Bücher und das Wiki.

Wenn ich ein Story-Game haben möchte, zeug ich halt was anderes.

Aber für das, was es ist, für das, was die Story bringen soll im Spiel, das macht sie richtig gut, finde ich.

Findet ihr denn, dass man die Teile davor gespielt haben sollte, um sie wirklich in der Gänze schätzen zu können oder ist das nicht unbedingt notwendig?

Es ist ein ziemlich guter Einstiegspunkt, weil es halt sehr

kompakt ist, diese Erzählung.

Es geht um Lilith und die wird erklärt, wer Lilith ist und was die gemacht hat.

Da musst du nicht unbedingt vorher wissen, warum die jetzt so eine

wichtige Person in dem Universum ist.

Aber es gibt natürlich auch

viele Verweise,

viele, auch auf die

vorherigen Teile, viele Anspielungen.

Ist immer ein bisschen schwierig zu sagen,

ja, kann man das vorher spielen.

Ich finde, wenn du dir vorher das Wiki

durchliest oder irgendein Buch,

ein Lorebuch, dann hast du da keine Probleme

und selbst wenn du es nicht machst,

kannst du die Geschichte für das, was sie ist,

wertschätzen.

Es gibt so ein paar

Momente, wenn man die Spiele

vorher gespielt hat und

ein paar Namen

wieder liest oder wieder hört,

die man von früher kennt, das ist ganz cool.

Das ist so was wie

Mephisto.

Kann keinem etwas anfangen, wenn du

vorher natürlich gespielt hast.  
Wenn es nicht der Fall ist,  
dann ist es egal.  
Und wenn du weißt,  
dass Lilith seine Tochter ist  
und kannst dir irgendwie  
die Erleiten, wie sie so drauf ist.  
Aber sonst  
musst du es halt nicht gespielt haben.  
Tatsächlich, wie Peter schon sagte,  
es ist ein super Einstiegspunkt.  
Es ist nicht Diablo,  
der dedizierte Antagonist  
ist in dem, was  
wir bisher kennen.  
Punkt, wo  
du halt eine sehr  
abgespaltene Story hast.  
Weil du jetzt anfängst,  
hast du nichts verpasst.  
Das Schöne ist, dass ich  
zeitlich danach  
lege.  
Wenn du die ganzen Jahre gespielt hast,  
fühlst du dich nicht an, als ob du  
überhaupt keine Verbindung zu dem,  
was ich vorher erlebt habe.  
Es geht halt weiter nach Diablo 3.  
Es wären nicht alle Fragen von Diablo 3  
beantwortet.  
Ein, zwei Sachen hätte ich dann  
gerne mal gehabt,  
dass sie mal angesprochen werden.  
Aber du merkst,  
es ist nicht ein Reboot  
sondern es spielt in derselben Welt  
dieselbe Geschichte, die weitererzählt wird.  
Auch passend zu dieser Einstiegsfrage,  
weil ihr gerade schon sagt,  
storymäßig ist es ein guter Einstiegspunkt.  
Sieh ich gerade im Chat  
die Frage, kann ich als  
kompletter Neuling mit jeder Klasse starten?  
Sprich, was sind eure

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

Empfehlungen, wenn man jetzt noch nie Diablo gespielt hat oder vielleicht auch sich in dem ARPG-Genre noch nicht perfekt auskennt, was sind die Klassen, die ihr empfehlen würdet?

Die, die du Bock hast.

Ganz ehrlich,

das ist World Tier 1

wird erst später etwas knackiger

und ab da hast du deine Klasse

der in Asian einigermaßen verstanden

und ansonsten nimmt die, die cool aussieht.

Die Klassen

am Anfang von Level 1 bis

10, 20 gibt es

größere Unterschiede zwischen den Klassen,

was stärker angeht, ab da hast du

so ein relativ gleiches Level.

Ganz ehrlich,

jede Klasse hat

was, was sie besonders macht

und die cool.

Ich habe bis auf den Topenbeschwörer,

die ich persönlich nicht mag, keine gefunden habe,

auf die ich keine Lust habe.

Aber sonst

kannst du wirklich mit jeder Klasse anfangen.

Ich sehe keine Einschreckungen.

Ja, finde ich auch.

Kann ich komplett unterschreiben.

Gerade wenn du es jetzt nicht

direkt, du bist der Oberchecker,

sondern du fängst irgendwie an,

als Einsteiger ist es echt egal.

Mach halt das, was dir Spaß macht.

Ich werde die Frage

aber noch mal im Hinterkopf behalten

für unseren Talk Morgen,

weil der wird es ja genau darum gehen,

wie spielt man Diablo 4

als komplette Einsteiger an Diablo.

Da haben wir nämlich Steffi da.

Die hat zwar Diablo 4 jetzt mittlerweile

bis zum Erbrechen gespielt, aber hat vorher noch niemals

an Diablo angefasst.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

Die kann uns alles darüber erzählen,  
welche Klassen sie cool findet  
und warum und welche vielleicht nicht.  
Das werde ich im Hinterkopf behalten.  
Frage lautet, gab es für euch  
einen Punkt im Spiel,  
an dem ihr eure Skillungen komplett  
umkrepeln musstet?  
Oder vielleicht auch wolltet,  
weil ihr Lust hattet?  
Drei?  
Oder vier?  
Ich musste wirklich sehr oft umskillen.  
Ich habe auch,  
gerade dann nach Ende der Story,  
habe ich gemerkt, ich habe mich da  
irgendwie durchgewurschtelt,  
aber eigentlich war das nicht so schlau,  
ich habe noch mal rein in den Skillbaum  
und was anderes gemacht.  
Dann habe ich gemerkt, die Jägerin,  
vielleicht wäre es gut, wenn die wirklich  
hauptsächlich Fernkampf macht  
und nicht noch irgendwie mit ihren  
Schwerter rumfuchtelt.  
Ich habe dann auch einfach ein neues Legendary  
gefunden und dachte, das passt überhaupt  
nicht in meinen Bild, aber den anderen,  
den ich im Kopf habe gerade, das wird perfekt  
dazu passen.  
Ich habe dann noch ein bisschen da umgebaut  
und dann irgendwie nochmal den Bild  
von einem Pet-Bild gespielt,  
einen reinen Werwolf-Bild, einen reinen  
Sturm-Bild und einen reinen Erd-Bild.  
Auch mit den verschiedenen Segen, die er dann  
bekommt, weil du so dermaßen viel umstellen  
kannst und gucken, was für Effekt du auf den  
Gegner machst, wie der funktioniert.  
Hat auch Spaß gemacht,  
tatsächlich. Ich bin jetzt nicht so der  
furchtbar gute Theory Crafter,  
aber so ein bisschen rumprobieren und einfach  
mal gucken, was funktioniert

mit dem Zeug, was du hast.  
Ist ziemlich cool.  
Ich habe keine Ahnung, was alles gilt  
Punkte zurück, ich gehe nochmal komplett  
durch nach dem, was ich gerade habe.  
Und das ist ziemlich cool.  
Dann gibt es ja auch noch die Klassen-  
Spezialisierungen teilweise, wo du dann  
nochmal wechseln kannst.  
Die machen dann auch nochmal einen Riesenunterschied  
teilweise. Ich finde auch, es ist ein schöner  
Kompromiss im Vergleich zu Diablo 3,  
wo du gefühlt  
eigentlich jede Sekunde deines gilt-  
Punkte anders wechseln.  
Es hatte halt immer diese Gefahr  
und die Liebigkeit gehabt.  
Es ist jetzt auch egal, wenn ich alles  
ständig wechseln kann.  
Und hier ist es halt okay, du zahlst  
ein bisschen Gold, aber es fühlt  
sich dadurch trotzdem an wie deine  
Entscheidung. Du nimmst nicht einfach  
irgendwas, sondern du sagst, okay, ich gehe  
jetzt da auch diesen Skillbaum halt  
lang zu gehen, der ja ein bisschen  
von Puff-Exer inspiriert ist, aber deutlich  
linearer.  
Ich finde, das fühlt sich einfach richtig an  
und gut.  
Ich habe leider dann auf den Fall gehabt,  
dass du eigentlich gar nicht wirklich  
ein Bild gebaut hast, sondern ein Set,  
das einen Skill verstärkt hat  
und dann hast du auf diesen Skill gespielt  
und versuchte, den so oft die Möglichkeit  
einsetzen zu können. Und das war dann halt  
dein Bild. Das war aber nicht wirklich  
eine Class-Fantasy. Also keine Ahnung,  
mit dem Demon Hunter 5 geschützte  
im Hinstand und warten, bis die Gegner sterben,  
fand ich jetzt nicht so furchtbar schönes  
Gameplay. Und du hast jetzt  
definitiv mehr Synergie auch innerhalb

der Zeit. Wird ja auch, nehme ich mal an,  
im PvP nochmal einen großen Unterschied machen,  
oder? Also ob man jetzt alleine spielt  
oder gegen Leute mit menschlicher  
Intelligenz, sag ich mal,  
im Vergleich zu KI-Gegnern, macht ja doch  
oft einen großen Unterschied.  
Ich glaube, im PvP wird der Droide  
richtig ekelhaft, weil ich habe so  
unfassbar viel Crowd-Control gehabt.  
Ich habe ständig alle möglichen Bosses,  
selbst Bosses ständig gestand  
und so dermaßen viel CC, dass ich glaube  
ich wirklich keinen Bock hätte, gegen mich zu kämpfen.  
Ich würde mich niemanden töten, aber wirklich  
so ein Nervenbesser geht.  
Dazu passt übrigens auch die nächste  
Frage, die ich im Chat erkenne, nämlich  
kann man beim PvP auch etwas looten?  
Von den anderen Spielern,  
meint er jetzt wahrscheinlich direkt.  
Nämlich an, ja.  
Du verlierst kein Bier, aber es gibt  
diese Blut-Kristall-Dinger,  
meine ich,  
wenn es die nicht nur in Heldheits gab,  
aber es gibt irgendeine Währung, die du  
sammelst und dann irgendwie verschmieden musst  
in einem Amboss oder so, in der  
in diesem PvP-Gebiet rumsteht,  
um die dann  
nutzbar zu machen für dich.  
Du bist dann angezeigt, falls ihr WW kennt,  
das ist dann so ein SSN-Symbol  
auf der Karte und jeder weiß, dass du da bist  
und versucht hat irgendwie dein Zeug abzuholen  
und jeder versucht dich halt aufzuhalten,  
weil du deine Lut wieder verlierst, also  
die Währung verlierst.  
Es gibt aber kein Full-Lut  
wie jetzt in diesen ganzen Hardcore-MMUs.  
Ich weiß nicht, ob es sowas gibt wie die Ohren  
in Diablo 2,  
ob man halt, wenn du jemand,

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

wirklich ein Spieler tötet,  
dass du einen Charakter,  
dass du halt irgendwie ein Memento bekommst,  
da bin ich jetzt gerade überfragt, weil auch einfach  
das war halt in dem Test auch nicht wirklich möglich,  
weil die wenigsten Leute haben halt auch PvP gespielt,  
du kannst ins PvP-Gebiet gehen,  
kannst da Monster jede Menge  
umbringen und halt diese Samen  
des Hasses sammeln, diese Währung  
und die um, die dann umkraften  
und daraus dann kannst du dafür  
bestimmte Gegenstände kaufen, die es nur  
in diesen PvP-Gebieten gibt,  
aber jetzt richtig  
einen anderen Spieler habe ich jetzt nicht  
vor die Flinte bekommen, um das wirklich definitiv  
zu beantworten.  
Guter Call übrigens, die Ohren werden  
gerade vom Chat auch bestätigt,  
hat wohl sogar  
Gamestar in ihrem Video gesagt, wird hier geschrieben  
und Gamestar vertraue ich, wenn Gamestar das in ihrem Video sagt.  
Ich vertraue Gamestar auch.  
Die haben was drauf.  
Ja, die können was, kann ich empfehlen  
auf jeden Fall.  
Nächste Frage,  
da müsst ihr wahrscheinlich vorsichtig sein,  
was Spoiler angeht, aber vielleicht  
könnt ihr es ein bisschen umschreiben,  
auf welchen Nebenquest sollte man  
achten, da sie inhaltlich besonders  
gut ist, nicht, dass ich die ausversehend  
skippe?  
Bei den Nachrichten, du hast mehr.  
Gute, dann fange ich an.  
Eine Quest in, fuck, wo war das,  
im 1, 2, 3, 4.  
Das ist ein bisschen morastig dort,  
und du wirst  
losgeschickt,  
um  
ein Mädchen

zu finden.

Mehr sage ich nicht, aber diese Quest ist eh lenslang, die hat bestimmt eine Stunde oder zwei gedauert bei mir und sie ist unfassbar gut, also die hat eine richtig gute Story.

Hat auch eine schöne Überraschung wirklich auch dann.

Es gibt mehrere von diesen mehrteiligen Quests, sag ich mal. Später gibt's noch eine andere, da bist du im Sumpf, da musst du auch, letztenderweise auch wieder ein Mädchen helfen. Also gibt's so eine junge Hexe, mit der du dann interagierst und über mehrere Quests halt hinweg eine richtige Geschichte wird da erzählt mit einer Entwicklung und was nicht alles.

Das ist tatsächlich ganz schön, wenn du merkst, okay, nach der Quest kommt noch was, dann auf jeden Fall dranbleiben, weil die lohnen sich halt schon. Die anderen sind so 90% der Nebenquests, die nicht mehrteilig sind, sind so zum Wegwerfen.

Das machst du halt und manchmal ärgerst du dich, dass du den Text nicht überspringen kannst. Aus irgendeinem Grund, da war noch ein Bug, glaub ich. Weil du kannst irgendwie in der Hauptquest jeden Dialog skippen, aber in bestimmten Nebenquests ging's nicht.

Und das sind halt so, ja, meine Güte, ne, du geh mal daraus und such mal diese sechs Steine oder hier, das Monster hat meinen Lohn verschluckt so in der Richtung.

Eine tolle Quest gibt's aber doch noch tatsächlich und die ist auch ziemlich kurz. Die kommt man schon in der Beta spielen und zwar im ersten Gebiet sollst du den Mann von einer Frau finden.

Wenn dich  
eine Frau im ersten Gebiet nach ihrem Mann fragt,  
macht diese Quest auf jeden Fall, die ist  
hervorragend.  
Ausgezeichnete Tipps, ich hoffe, ihr habt mitgeschrieben.  
Die nächste Frage  
ist natürlich stark subjektiv  
in vielerlei Hinsicht,  
aber ich weiß, dass sie auch stark diskutiert wurde.  
Nämlich lohnt es sich,  
80 Euro für Diablo IV auszugeben  
oder kann man auch ein bis zwei Monate  
auf ein Angebot warten?  
Es hängt natürlich zum einen davon ab, ob man  
überhaupt darauf spekulieren sollte, dass es  
ein Angebot geben wird, weil das natürlich  
per Blizzard immer so eine Sache ist.  
Und es hängt natürlich auch davon ab,  
was die eigenen Seasonpläne sind.  
Darüber haben wir auch in unserem letzten Talk  
schon gesprochen, dass es sich für manche  
Zeit eher lohnt, wird erst zu Season 1  
einzusteigen. Aber was ist  
eure Einschätzung?  
Für den Test hat es keine Bewandlung, wie teuer  
das Spiel an sich ist, weil den Preis  
brechen wir nicht ein, außer es gibt  
Pay-to-win oder so, was noch zu  
beweisen ist.  
Es ist schwierig, bei Blizzard spielen ist  
das Problem, dass sie gerade auf dem PC  
kriegst du sie nur bei ihnen selbst  
und da sind jetzt natürlich  
die Angebote überschaubar  
im Vergleich zu Steam oder so.  
Es wird vermutlich nicht  
innerhalb von sechs Monaten  
für, weiß ich nicht, 30 Euro  
zu kriegen sein.  
Ich weiß noch, bei Diablo 2 Resurrected  
gab es mal irgendwann  
ein 50-Prozent-Angebot  
nach, weiß ich nicht mehr genau, wie viel  
ein halbes Jahr später oder so.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

Das war schon cool.

Aber

das kann man schwer sagen.

Ist dann halt die Frage, ob es einem wert ist. Ich habe gerade gelesen bei in so einer Seite, die heißt MINE, die hat ausgerechnet, wie viel Diablo 4 wert ist im Vergleich zu Diablo 1, 2, 3, inflationsbereinigt.

Da kam es ganz gut weg.

Es ist ein Spiel, das du locker 100 Stunden spielen kannst, auch deutlich mehr.

Da muss jeder für sich entscheiden, ob es einem das wert ist.

Ich würde sagen, dass du auf jeden Fall 70 oder 80 Euro an Wert im Spiel haben wirst.

Insofern

du nicht nur die Kampagne durchspielen wirst natürlich. Also wenn du Diablo spielst wie ein Diablo und dir wirklich irgendwie bis Level 100 grindest und ein bisschen Paragon sammelst und dir deine Bills machst und ein bisschen rumfarmst und dir wirklich anguckst, was das Spiel alles zu bieten hat, wirst du auf die Kosten von 80 Euro kommen, definitiv.

80 Euro sind zwischen 4 und 6 Kino Besuche.

Das sind dann, keine Ahnung, 10, 12 Stunden

und in Diablo 4 steckt definitiv mehr.

Die nächste Frage lautet gibt es auch Sets wie in Diablo 3 in Klammern Grüne Items, die man gezielt farmen kann.

Peter Schüttelt enttäuscht den Kopf.

Ich habe dich noch nie so enttäuscht gesehen.

Eigentlich war es negativ, aber ich wollte eigentlich, ich bin eigentlich ganz froh, weil du hatte ja auch

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

schon vorhin, hat mir schon drüber geredet,  
dass in Diablo 3 die Sets so mächtig waren.  
Aber ich glaube, das ist eine Folge dessen,  
dass es keine Sets mehr gibt.  
Dass sie halt gesagt haben, das wollen wir nicht  
und deswegen gibt es auch keine.  
Sie sollen später noch kommen.  
Ob das passiert, wissen wir nicht.  
Ich meine, ob wir zwei Sorten PVE Modus  
kriegen.  
Das Gleiche mit den Ruhmwörtern,  
die es ja schon in Diablo 2 gab.  
Man muss halt gucken.  
Sie sollen kommen.  
Ich wäre auch nicht unbedingt böse, wenn es nicht so ist,  
weil ich die Legendaries und Diolics,  
die es gibt, schon ziemlich cool finde  
und es macht sehr viel Spaß, mit denen zu bauen.  
Einfach, weil du halt die Möglichkeit hast,  
dir irgendwie dein eigenes Set zusammenzubauen.  
Du musst halt nicht gucken, okay,  
jetzt wird dieser Skill durch das Sets stärker.  
Ich muss so bauen.  
Das ist der einzige Bild, der irgendwie noch funktioniert.  
Wenn ich dieses Legendary-Austausch  
oder diese beiden Legendaries-Austausch  
kann ich was ganz Neues bauen.  
Vor allem mit dem Codex, der macht.  
Das ist supergeil, dass du halt wirklich sagen kannst,  
ja, diese Kraft ist gut.  
Aber ich habe jetzt ein besseres Item gefunden.  
Also nehme ich die Kraft runter und baue sie aufs neue Item.  
Einfach damit der Bild weiter funktioniert  
oder um die Möglichkeit zu haben,  
dein Bild zu ändern.  
Oder auch mit der am schwächsten  
möglichen Kraft überhaupt  
möglich zu machen, die du halt im Dungeon findest.  
Find ich sehr schön.  
Also ich hoffe, dass Sie das so beibehalten  
und Sets skippen tatsächlich.  
Eine interessante Frage,  
die, glaube ich, aufgekommen ist  
durch diesen Trick, den es gab,

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

um die Downloadgröße zu verringern.  
Die lautet, wie ist die Version  
ohne Hochauflöserinhalte?  
Die Beschreibung dazu ist sehr dürftig.  
Für alle, die es nicht mitbekommen haben.  
Diablo 4 ist sehr groß.  
Und die Beta-Version  
beziehungsweise Server-Slam  
und so weiter, also Version, die man sich  
schon vorab runterladen konnte,  
konnte man beträchtlich  
in der Downloadgröße verringern,  
wenn man bei der Installation  
Hochauflöserinhalte abgewählt hat.  
Aber was bedeutet das genau?  
Das bedeutet,  
dass du keine 4K-Texturen hast,  
würde ich mal sagen.  
Mir ist es, dass ich auch nicht aufgefallen ist.  
Das Spiel sieht super aus.  
Ob jetzt mit  
oder ohne.  
Also, das geht  
um die Texturtiefe,  
die Detailtiefe.  
Der Unterschied ist  
grob gesagt zwischen PS4 und PS5.  
Weil du genau da, also  
die Outgen-Konsolen, PS4  
und Xbox One haben  
die 40-Gigabyte-Version fest.  
Die können auch gar nicht die 4K-Texturen haben.  
Und die PS5 und die Xbox  
Serious haben immer die großen Texturen,  
also immer das große Paket.  
Und ich habe vorhin schon preloaded.  
Jetzt auch tatsächlich in der Release-Version entscheiden,  
ob du die 4K-Texturen haben möchtest  
oder nicht.  
Wie groß der Unterschied dann tatsächlich ist,  
hängt halt auch von deinem Bildschirm ab.  
Wenn du jetzt halt einen Riesen-Fed-Screen  
an der Wand hängen hast,  
würde ich schon raten,

die hoch auf gelösten Texturen zu haben.  
Wenn du an einem normalen,  
keine Ahnung, zwischen zwischen 28,  
20, 30, 2 Monate aufspielst,  
wird der Unterschied nicht so furchtbar groß sein.  
Einer unserer Kollegen,  
der für Sonneft hatte so ein  
Mörder-PC, sage ich mal.  
Und wenn ich mit dem seine Screenshots  
anschaue, dann merke ich natürlich schon,  
es ist einfach viel klarer,  
das Bild, viel schärfer,  
wirklich knack-scharf die Texturen.  
Also man sieht das auch auf dem PC  
durchaus.  
Wenn du das Set-up hast  
und auch die Power  
und auch den Monitor,  
dann würde ich da schon überlegen,  
die High-End-Texturen auch runterzuladen,  
weil es lohnt sich schon,  
allein für die Grafik.  
Du musst damit irgendwas auch  
vor den Konsolenspielen angeben können.  
Ja, ist es wahr.  
Wir haben viel mit dem wir angeben können.  
Wir sind, wir haben,  
PC ist nicht tot, okay?  
Wir haben viel mit dem wir angeben können.  
Im Chat wird gefragt, ob Fritz  
dieser Kollege mit dem Mörder-PC ist.  
Nein, ist der andere Baumgartner.  
Ich weiß nicht, was Fritz für ein PC hat,  
aber der spielt ja eh nur irgendwelche alten  
PC-State.  
Ja, mit seinem besten PC auf jeden Fall.  
Uwe, eine sehr schöne Frage,  
die ist quasi zugeschnitten auf dich, Benedikt.  
Gibt es irgendwelche Clan-Inhalte  
im Spiel, spezielle Quests  
oder ein Lager, das man ausbauen kann,  
wie zum Beispiel in Diablo Immortal?  
Soweitlich gesehen habe ich nicht, nein.  
Also Clans waren bisher sowieso

eher ähnlich wie in Diablo 3, halt da und dazu da, um dich ein bisschen mit Freunden zu vernetzen.

Ich war in der Beta in einem Clan zu Ashawa zum Beispiel, weil ich halt nicht die Zeit hatte, mich da hoch zu grinden, im Server-Slam, so sonst, aber waren die bisher nicht zu nichts da. Ich würde nicht ausschließen, dass es später noch kommt, weil eben durch die Erfolge mit Immortal war das ja auch eines der Systeme, weil die ziemlich gut angekommen sind, weil es einfach schön war, was zu haben, wo du sagen kannst, hey, ihr ist mein Clan zu Hause. Momentan ist aber nichts drin.

Mhm.

Ja, das passt eigentlich ganz gut dazu. Die Neufrage lautet nämlich, welchen neuen Content würdet ihr gerne in einem Add-on sehen wollen? Gehört das möglicherweise schon dazu? Also für mich definitiv eine neue Klasse erstmal, das ist das Wichtigste in einem neuen Klass und neues Gebiet. Das sind so die Sachen, die ich in der Weitung für Diablo auf jeden Fall sehen möchte. Und das sind auch die Sachen, für die ich ziemlich als Einziges bereit wäre zu zahlen.

Ansonsten wären nette Inhalte, ich mein, sowas wie eine klaren Ausarbeitung ist für mich eher ein Service Patch und ein größeres Update als ein Add-on, glaube ich.

Mhm.

Ja, wenn wir über Add-on Inhalte natürlich, ich kann leider, wir sind ja noch vor dem nächsten Embargo über die Story reden können, deswegen gibt's da durchaus, ich sage mal, es gibt da einige Punkte, die man angehen könnte und die Blizzard-Leute sind ja auch nicht dumm, die haben sich natürlich auch ein paar Wege

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

offen gelassen, wo man hingehen kann  
und da wäre ich schon  
gespannt auf, tatsächlich, wie es weitergeht.  
Mhm.  
Also ihr wünscht euch vor allem Story-Klasse  
neue Gebiete.  
Unten ein Boss.  
Natürlich, das gehört dazu.  
Neun coolen Endboss, will ich schon sehen.  
Also von den Funktionen her  
finde ich eigentlich, ich weiß nicht, wie  
ich es dir ging, aber gibt's was,  
wo du sagen würdest, das fehlt so richtig?  
Also ich finde eigentlich  
im Gameplay  
kann man nicht viel  
bemängeln.  
Dass irgendwie so eine Funktion fehlt.  
Ach, das wäre schön, wenn es jetzt noch  
die Pets noch, ja  
ich selbst, dass Pferd selbst in die Stadt geht  
und deinen Loot verkauft oder so.  
Keine Ahnung.  
Also auch so diese Qualitative-Life-Dinger  
wie, dass das Edelstein  
oder sowas das im Metall nicht zumüllen  
und das wäre noch sehr schön.  
Oder dass man  
Dinge zum Behalten markiert  
und nicht als Trash markiert.  
Das wäre auch sehr schön, wenn man dann noch  
meist mehr Trash hat als nicht.  
Sonst fällt mir eigentlich...  
Also es fühlt sich sehr komplett an,  
tatsächlich, ja.  
Es gibt eine Frage,  
die einfach nicht totzukriegen ist.  
Die haben wir auch schon in letzten Talks  
immer wieder bekommen.  
Und ich weiß nicht, ob ihr sie überhaupt  
ein Cool-Level.  
Hier, so ist blizzard gerade bei mir.  
Da müsst ihr jetzt eure Fantasie anstrengen.  
Aber ich hab's zumindest einmal vorgelesen

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

für euch, aber es tut mir leid.  
Das müsst ihr wahrscheinlich selbst rausfinden  
an alle Q-Fans da draußen.  
Ich mag Milch auf jeden Fall.  
Das kann ich sagen.  
Wir alle mögen Milchkonflikts, Käse,  
Dinge mit Milch. Wir alle mögen das.  
Die nächste Frage lautet,  
gibt es eine Inbox,  
wo man Items  
an einen anderen eigenen Charakter  
schicken kann?  
Ja, es gibt die Stash.  
Die ist shared für den gesamten Account.  
Da kannst du Dinge einlagern  
und auf der Raus nehmen.  
Das ist  
auch mehr oder weniger sinnvoll,  
weil es passieren kann,  
dass du Items in der anderen Klasse findest.  
Gerade als Druide  
habe ich unfassbar oft Zeug gefunden,  
was ich nicht tragen kann.  
Ich hab's  
vor allem als elisch dein Lager genutzt,  
weil mir die sehr auf die Nerven gegangen sind.  
Aber hat auch ein paar besondere Items,  
die ich behalten wollte.  
Mit deinen eigenen Charakteren  
kannst du auf jeden Fall tauschen.  
Ihr könnt übrigens gerne,  
schreibt immer noch  
fleißig live Fragen in den Chat.  
Das ist ganz hervorragend.  
Ihr könnt es gerne weiterhin  
mit Ausrufezeichen Fragen machen.  
Wir haben noch eine gute halbe Stunde,  
in der wir Fragen beantworten können.  
Wir sind gerade richtig schön im Flow.  
Und ich verlese  
damit  
die nächste Frage,  
die da lautet.  
Wie ist der Rogue eurer Meinung nach?

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

Sehr cool.  
Ich hab den ja quasi  
fast exklusiv gespielt.  
Ich hab ja schon erwähnt,  
dass er mich  
an den Demonjäger erinnert.  
Ein bisschen weniger  
mechanisiert, sagen wir mal.  
Aber  
mir gefällt halt, dass er  
und man sieht es auch gerade sehr schön,  
er kann halt viel ausweichen.  
Er ist sehr mobil.  
Er hat halt diese Möglichkeiten,  
sich aus der Gefahrenzone zu begeben.  
Er kann halt  
fallen zu legen.  
Das cool ist,  
du kannst ihn auch,  
zumindest kannst du ihn auf dem Nahkampf spielen.  
Das finde ich ein bisschen stärker aus der Distanz.  
Aber  
ist eine sehr versatile Klasse.  
Da kannst du sehr unterschiedliche  
Bilder bauen auch.  
Ich hab den Schurken damals auch gespielt  
in der ersten Beta.  
Und hab ihn auf den Nahkampf gespielt.  
Da fand ich ihn tatsächlich mehr wie den Rogue aus  
als wie den Demon Hunter  
in Diablo 3.  
Und dieses Rumgespringe  
und Meucheln von hinten  
und dann irgendwie durch einen anderen  
Meuchelangriff ausweichen,  
hat wirklich Spaß gemacht.  
Und ich glaube auch,  
Wudijo hat damals den Weltboss  
mit dem Rogue solo gekillt.  
In einem Medial-Bild tatsächlich sogar.  
Also die Klasse ist definitiv sehr stark.  
Ist auch eine der,  
der involviertesten Klasse.  
Das ist auch wirklich echt viel

so rumhampeln und so.  
Das finde ich schon,  
hat mir halt auch wirklich,  
ist nicht langweilig.  
Allgemein ist halt, ich finde auch,  
ich bin wirklich kein Oberdiablo-Experte.  
Ich hab ja schon erwähnt, ich hab's jetzt im Endgame  
früher die Teile nicht so viel gespielt.  
Aber mir gefiel hier halt auch wirklich  
sehr wie,  
wie viel du dich halt bewegen musst  
im Vergleich zu einem, was ich früher  
das Gefühl hatte bei Diablo, ja du stehst halt daneben,  
raus auf einen drauf,  
und der Lebensbalken geht halt runter.  
Man sieht es ja auch ganz gut,  
es gibt halt so viele verschiedene Effekte,  
denen du ausweichen musst,  
ja selbst Ziel suchen und was nicht alles.  
Also du machst halt schon eine Menge.  
Und ich finde, da hat sich das Genre  
auch wirklich schön weiterentwickelt.  
Das ist übrigens so ein Punkt,  
der ja auch häufig kritisiert wurde,  
dieses Warum muss eigentlich die Kamera so weit weg sein.  
Darum.  
Als ich in den Albtraum dann schon zwar  
wenn die Kamera weiter draußen gewesen,  
hätte ich, muss verhecken,  
nicht sehen können, was die Gegner grad machen.  
Hier wär's wahrscheinlich ein bisschen von Vorteil.  
Aber  
in den Dungeons  
waren ein paar Gegner dabei,  
die so dermaßen  
subtile Anspielungen an den nächsten Angriff gemacht haben,  
dass wenn du bisschen weiter weg gewesen wärst  
mit der Kamera,  
das meint ich auch, warum ist die Kamera so nah und nicht so weit weg,  
dass du einfach nicht hättest  
sehen können, wann was kommt.  
Und das war wirklich  
notwendig, um zu überleben.  
Ich bin trotzdem viel mal verheckt

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

in einem Level 1 Dungeon da.

Und

ja,

ich fand's nicht unpassend.

Es war ein bisschen doof, dass ich dann teilweise

Angriffe von außen nicht gesehen hab,

aber auch mit denen weniger zu tun gehabt,

als mit dem, was vorbeupassiert ist.

Es gibt hier eine Frage,

die in verschiedenen Ausführungen

mehrmals auftaucht.

Es gibt eine Begründung,

die mich ein bisschen zum Lachen gebracht hat gerade.

Mehrere Leute fragen,

ob man immer noch nicht die Namen

über den Köpfen anderer Spieler ausblenden kann,

ob das eventuell noch kommt.

Und die Begründung, die hier einmal steht,

die mich zum Kichern gebracht hat, lautet,

für mich beruht es immer die Immersion,

wenn ein XX Krustenkäse

über den Schirm läuft.

Grüße an Krustenkäse.

Ich hab

ehrlich gesagt keine Ahnung,

dass wir beim Test auch einfach so gut wie niemand

anders gesehen haben, wenn wir nicht in der Gruppe waren zusammen.

Ich bilde mir ein,

dass diese Option möglich wäre,

kann es aber nicht genau sagen.

Ich weiß aber auch, dass es mir selbst

ein bisschen gestört hat, wenn da ständig

irgendwie Potential Trash rumgelaufen ist.

War bei den ersten 70-malen

ganz lustig, danach eher nicht mehr.

Ja.

Ja, wir können es auch nicht mehr nachgucken,

weil wir die Vision nicht mehr haben, leider jetzt.

Das stimmt.

Man muss ja zusagen, auch für alle,

die uns als VOD gucken.

Wir sind hier gerade in einem Zwischenstadium,

in einem geisterhaften Zwischenstadium,

in dem die Previ-Version schon

einige Tage her ist,  
und wir jetzt darauf warten,  
dass der Early Access offiziell noch mal startet.  
Das heißt, wenn wir Sachen aktuell nicht beantworten können,  
eventuell beziehungsweise unsere Tester,  
dann liegt es einfach daran,  
dass manche Sachen entweder zum Beispiel noch nicht final waren,  
oder dass wir, wie gesagt,  
gerade in diesem Zwischenstadium sind,  
in dem wir Sachen nicht mehr nachgucken können mitunter.  
Und jetzt warten, dass es richtig losgeht,  
auch mit den offiziellen Servern  
und mit dem großen Ansturm von allen Leuten.  
Also seht es uns nach.  
Aber es wird ja noch viele, viele Talks  
in den nächsten Tagen geben, wo wir dann auch mehr wissen  
und wo wir dann auch selber wieder losspielen können,  
mit der wirklich finalen, finalen Version.  
Und dann können wir auch solche Fragen  
hoffentlich noch beantworten.  
Die nächste Frage  
ist auf unser Diablo-Sonderheft, Peter.  
Nämlich, ob wir in unserem Sonderheft  
auch auf den Hardcore-Modus eingehen.  
Also ob es da zum Beispiel auch  
Tipps und Tricks geben wird  
für Leute, die gern Hardcore fielen wollen.  
Was fragt ihr mich denn solche Sachen?  
Da gibt es eine fantastische News  
auf Gamesday, die wir vielleicht verlinken können,  
wo das drinsteht, bestimmt.  
Ich habe leider nicht,  
ich war die letzten zwei Wochen total  
mit dem Test beschäftigt.  
Ich habe mit dem Sonderheft nichts zu tun.  
Die Kollegen werden mich jetzt verhauen,  
weil ich jetzt das Sonderheft nicht so schön  
anpreisen kann.  
Wenn du mir fünf Minuten Zeit gibst,  
dann sage ich sie ja dann gerne nochmal.  
Ja, ich tue so, als hätte ich sie nicht gefragt.  
Ich frag dich in fünf Minuten nochmal.  
Genau, ich werde hier währenddessen  
kurz recherchieren.

Aber es ist allgemein ein super Sonderheft  
und ist viel Liebe reingeflossen,  
viel Arbeit  
und ich würde es auf jeden Fall  
jedem empfehlen, der  
Spaß dann hat, so Guides zu lesen  
oder ein bisschen besser vorbereitet sein will,  
irgendwie wie er seinen Bild macht.  
Da stecken eine Menge tolle Sachen.  
Vielleicht ja auch was zum Hardcore,  
oder ich schau mal nach.  
Ich muss sagen, ich finde es auch,  
ich finde es eine Erfahrung,  
Guides für ein Spiel zu schreiben.  
Ich habe es einmal wirklich  
sehr exzessiv gemacht, das war für Elden Ring,  
als das rauskam.  
Und das ist eine Erfahrung,  
gerade bei so Spielen wie Elden Ring  
hat man viel auch mit  
Überraschungen rausfinden,  
Ausprobieren zu tun hat.  
Und man dann selbst die Person ist,  
die nicht nachgucken kann  
oder Leute fragen kann, weil man die  
erste Person ist, die es ausprobiert  
und man muss es selber rausfinden  
und selber schauen, wo liegen die besten  
Waffen und wo findet man die  
und was ist der beste Bild  
und wie funktioniert das eigentlich.  
Es ist eine spannende Erfahrung,  
kann ich aus eigener Experience  
für Liebe in solchen Guides drinnen.  
So, ich suche einmal  
nach der nächsten Frage  
und wir nerven Peter gleich nochmal  
mit dieser Sonderheftgeschichte,  
was wir natürlich eben absolut nicht gefragt haben.  
Er arbeitet dran.  
U, eine Frage lautet,  
da kann ich auch gleich noch was empfehlen.  
Habt ihr das Game auch schon  
mit einem Low-PC mal getestet?

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

Ja, ich habe ein sehr umfangreichen  
Technic-Check schon auf GameStar.de  
haben, da werdet ihr wahrscheinlich  
Informationen zu den  
verschiedensten Specs finden,  
aber vielleicht, wisst ihr beide  
es ja auch,  
vielleicht der da auch mitbekommen,  
was die Specs waren, die wir ausprobiert haben  
und wie es mit leistungsschwächeren  
PCs gelaufen ist.  
Ich meine, es läuft aus dem Laptop  
für 1500 Euro?  
Das richtig, in der deutschen Bahn.  
In der deutschen Bahn sogar erstaunlich gut.  
Tatsächlich,  
ich habe selbst nicht auf  
Low getestet.  
Da es aber auch auf  
Ogen-Konsolen funktioniert,  
kann ich mir nicht vorstellen, dass es  
fruchtbar schädlich laufen würde.  
Wie gesagt, da kann ich euch einmal  
unseren Technic-Check empfehlen.  
Da werdet ihr wahrscheinlich sehr viele  
Infos dazu finden, in welchen  
Varianten wir das getestet haben.  
Ich weiß jedenfalls, dass der Technic-Check  
positiv ausgefallen ist.  
Das kann ich schon mal verraten.  
So,  
hier wiederholen sich einige Fragen,  
das macht aber gar nichts.  
Ich freue mich über all eure Fragen.  
Genau, eine Frage lautet natürlich,  
kann man sein Aussehen,  
z.B. Bart tattoos und so weiter,  
nachträglich noch ändern?  
Ja, ich,  
das weiß ich, wo?  
Weil ich habe das ständig besucht, das muss da  
irgendwo ein Spiel geben.  
Das ist die Komode,  
neben deiner Drohung.

Das weiß ich sogar, was ist die Komode?  
Da kann man alles noch mal ändern.  
Ist die nicht mehr für Transmogte?  
Nee, nicht jetzt,  
da kann man auch sein Aussehen ändern,  
das war jedenfalls mein Eindruck.  
Ich dachte nicht,  
aber vielleicht habe ich es einfach noch nicht gesehen.  
Die Steuerung,  
das Menü für das Transmog war  
ein wenig  
unintuitiv,  
deswegen kann das alles übersehen haben.  
Aber in dem Fall ist es gut,  
dann muss ich es selbst nochmal machen,  
weil ich habe ein paar Fehlerentscheidungen getroffen.  
Bist du unzufrieden mit deiner Bartauswahl?  
Ich spiele  
generell nur Frauen,  
die haben bei mir selten Bärte,  
vor allem wenn es keine Zwerge sind.  
Aber  
mein Tattoo-Gefilm im Ende nicht mehr,  
da hätte ich keinen Anlos genommen.  
An der Stelle mal ein kurzer Rant von mir,  
ich finde das unglaublich,  
dass ich keine Zwerge spielen kann,  
die Bärte haben können.  
Das macht mich wütend,  
weil das gehört so.  
Kein Rollenspiel,  
aber Age of Wonders 4.  
Da haben sogar die meisten weiblichen Zwerge  
dauerhaft, also standardmäßig Bärte,  
was ich beim Anfang etwas seltsam fand,  
weil ich erkennen konnte, was es ist,  
aber da haben es auf jeden Fall Bärte.  
Immerhin das.  
Berechtigte Frage gerade im Chat,  
ist das nicht mal ein Herr der Ringe online so?  
Ich weiß es nicht mit Sicherheit.  
Falls unser Autor Sören gerade zuschaut,  
schreit er bestimmt gerade in den Bildschirm,  
weil er weiß alles über Herr der Ringe online,

aber ich kann es euch leider nicht sagen.  
Das ist auch eine gute Frage.  
Wie teuer ist das Skill Resetten  
auf maximalem Level,  
weil es wird ja teurer mit der Zeit?  
Da wir ja noch nicht den Level 100  
erreicht haben, können wir das jetzt  
noch nicht ganz genau sagen.  
Ich weiß, dass es teurer wird  
im Anfang in sehr kleinen Schritten,  
wenn du es halt sehr,  
eigentlich, du musst es sehr wissen,  
du hast ja mehr Resetten als ich,  
ob es dann sehr teuer wird.  
Also ich habe dann das Gefühl, okay,  
das wurden dann 10.000 mal vielleicht,  
aber wenn es dann irgendwann  
Millionen von Goldstücken, dann weiß ich jetzt gerade nicht.  
Also ich weiß gar nicht,  
ob es ab 50 noch teurer wird,  
weil du glaube ich nur mehr zahlst,  
wenn du mehr Skillpunkte hast.  
Ich meine 14.000  
oder 20.000 oder weniger  
war das Maximum  
für Level 50.  
Dass es  
sehr viel teurer wird, später  
kann ich mir nicht vorstellen,  
wobei ich auch jetzt nicht mehr sicher bin,  
was die letzte Aussage von Blizzard dazu war.  
Weil sie sich irgendwie 2-3  
umentschieden haben, mit ja, es wird irgendwann nicht mehr bezahlbar  
und du musst nach Anfang, der nächstes Jahr, ne,  
wird doch bezahlbar bleiben.  
Sieht man dann, keine Ahnung.  
Ganz oft gibt es aber eh nur einfach nur  
was dann deutlich günstiger ist.  
Ja, das finde ich auch super, dass man einfach  
wirklich jederzeit einfach nur 1  
oder 2, 3, wenn du merkst, okay, die Fähigkeit  
die habe ich jetzt ausgeholt, aber passt mir nicht mehr,  
du musst ja nicht das ganze Skillbau Reset  
das ist ja auch super dumm, weißt du,

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

wenn du plötzlich all deine, willst du ja nicht  
plötzlich all deine passiven Fähigkeiten verlernen  
oder  
natürlich ist gut, dass die Optionen gibt,  
wenn du wirklich ein Reset machen möchtest, aber  
ich finde es super einfach zu gehen, okay, ich klicke rechts  
nehm das zurück und pack den Punkt woanders rein.  
Also, das ist einfach mal  
intelligentes Design auch.  
Ja, Peter, du gibst mir unauffälligen Zeichen,  
wenn ich nochmal ne Frage irgendwie stellen soll,  
die ich vielleicht... Hey, bitte frag nie mehr  
nach diesem Sonderheft, nie mehr.  
Nein, ich weiß, dass es Sonderheft  
180 Seiten hat, dass es  
über 100 Seiten Klassegeiz hat,  
dass es echt super gut ist, dass es  
Crafting-Tipps gibt, aber ich weiß es wirklich  
nicht, ob es da den Tipps zum Hardcore oder  
speziell gibt. Ich würde mal  
vermuten eher nicht, aber  
andererseits kannst du die allgemeinen Tipps, die  
sind ja auch dazu da, dass du nicht stirbst,  
deswegen ist es  
trotzdem gute Hilfe dabei, um  
eben, ja, nicht zu sterben,  
auch im echten Leben. Ich denke, es hilft dir  
auch im echten Leben, wenn du dieses Sonderheft kaufst.  
Also, du wirst natürlich schöner, du hast mehr Erfolg  
beim anderen Geschlecht,  
deine Acne verschwindet.  
Also, dieses Sonderheft ist wirklich  
ein bisschen wie Magie  
und du kannst es kaufen.  
Was willst du mehr?  
Ja, der Chat  
wünscht sich gerade unbedingt mehr Informationen  
über das Sonderheft von dir, Peter.  
Ist doch wunderbar.  
Kommt einfach bei mir zu Hause,  
kommt bei mir zu Hause vorbei, ich setz mich  
hin mit euch, wir reden über das Sonderheft,  
dazu ein kleines Bierchen.  
Signierst du cool?

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

Ja, Peter signiert, macht eine kleine Signierstunde.  
Gerne, ich habe zwar  
keine einzige Zeile zu diesem Sonderheft  
beigetragen, aber ich schreibe dir da  
alle möglichen Namen drauf, wenn du möchtest.  
Cool.  
Übrigens, danke für euren Input  
zu Zwergen,  
weiblichen Zwergen mit Bärten.  
Hier wurden zwei Dinge aufgeklärt im Chat.  
In Baldur's Gate 3  
können auch viele weibliche  
völker Bärte haben.  
Stimmt, ja.  
Das ist sehr gut.  
Ich versuche immer zu vermeiden, mich Baldur's Gate 3  
zu sehr zu spoilern, deswegen vermeide ich den Early Access.  
Ich will es spielen, wenn es fertig ist,  
aber das ist eine wichtige Info.  
Das Bärte gibt es,  
das ist natürlich ein Spoiler.  
Nein, das ist die Art von Information,  
wo Benedikt immer sagt, das ist kein Spoiler,  
das ist nur eine gute Information.  
Das ist eine Information, die ich gerne habe.  
Und über Heddering Online  
wurde ich auch aufgeklärt,  
da ist es wohl so, dass es einfach nur  
Zwerg zur Auswahl gibt,  
weil es Lord Delore keinen Unterschied zwischen  
männlichen und weiblichen Zwergen gibt.  
Gut, das akzeptiere ich.  
Das akzeptiere ich als  
Zwerg mit Bärten.  
So, ich lach kurz über  
eine Sache, die im Chat steht, die ich aber nicht  
vorlesen werde.  
Um Spannung,  
jetzt muss ich selbst nachgucken.  
Ja, du wirst es  
vielleicht erkennen.  
Ich erraten, ja.  
Das lese ich jetzt aber nicht vor, das müsste  
euch jetzt selber vorstellen.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

Die nächste Frage lautet im Chat.  
Verpasst man etwas  
in der Richtung Mounds  
oder einzigartige Items,  
wenn man die Nebenquests ignoriert?  
Mounds, das ist eine gute Frage.  
Ich denke nicht, weil ich habe keinen Mounds bekommen.  
Es gab ja das Mound  
für die Beta,  
wenn du bestimmte Sachen gemacht hast.  
Aber  
für die Nebenquests,  
nein, da gibt es einfach normale Belohnungen,  
natürlich kann es sein,  
wenn du auf Schwierigkeiten grad 4  
bist, wo dann die Legendaries  
auch die Uniques dorben.  
Dass du dann natürlich  
ein Unique bekommst, aber nicht in dem Sinne,  
das kriegst du nur durch die Nebenquests.  
Nein.  
Was aber der Fall ist,  
ist, dass du relativ häufig durch Nebenquests  
in Orte gebracht wirst, wo besondere Gegner  
stehen können.  
Die dann auch einzigartig sind und die einzigartigen  
Lud dabei haben, die du sonst nicht, die du  
nur bei diesem Gegner bekommst.  
Insofern lohnt es sich, die Nebenquests zu machen,  
um die Welt kennenzulernen und zu wissen,  
wo diese Gegner stehen können.  
Durch die Quest selbst, aber glaube ich tatsächlich  
auch nicht, wie Peter schon sagte.  
Eine Frage, die hier auch mehrmals auftaucht,  
ist, ob es Lilles Schreine  
im PvP-Gebiet geben wird?  
Ich denke, gibt es keine,  
weil es würde ja auch keinen Sinn wirklich ergeben.  
Wenn du dann ein Schrein aktivierst,  
dann kriegen ja alle Spieler in der Region  
einen Boost.  
Deswegen kann das eigentlich nicht sein,  
dass du da, das darf ich stehen.  
Ich könnte hier wieder nachschauen.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

Da habe ich tatsächlich ein Screenshot von der Map gehabt, ob da einfach einer drauf ist. Das können wir ja nachgucken. Gib mir wieder fünf Minuten Zeit. Ich gebe dir... Wir reden kurz drauf, was anbist. Wir reden kurz wieder über Zwerge mit Bärten und so weiter. Wir vertreiben uns die Zeit schon, das macht gar nichts. Die Frage nach dem Loot ist aktuell auch noch. Nämlich hat der Schatz Goblin mehr beziehungsweise besseren Loot als beim Service Lämme ausgespuckt? Ja, definitiv. Ich habe auch bei den Loot Goblins die meisten Legendaries bekommen. Bei einem auf jeden Fall sogar zwei Stück. Die Chancen wurden deutlich erhöht. Das habe ich schon vorher gesagt. Es gibt definitiv mehr und besseren Loot als bei den Loot Goblins. Und direkt eine Folgefrage dazu. Sind Unique Items, also einzigartige Items, wirklich etwas Besonderes, auf das man sich freut, wenn es droppt? Oder sind das im Grunde nur Legendaries mit einer weiteren Eigenschaft? Man freut sich definitiv drauf. Die beiden, die ich gesehen habe, haben auch den Bild soweit kompliziert, als dass es wirklich sehr viel besser geworden ist und haben auch sehr viel Spaß gemacht. Ich habe das eine nur deswegen ausgetauscht, weil ich irgendwann etwas hatte mit 150 oder so Gegenstandsstufe mehr. Aber sie sind schon wirklich ziemlich cool. Sie sind nicht so, dass sie dein Bild definieren komplett, aber die, die ich gesehen habe, können schon ein oder mehrere Bills deutlich stellen. Wobei wir auch sagen müssen,

wir haben ja noch bei Weitem nicht die höchste Stufe gesehen. Also die Oberhammer Superuniques. Da werden ja dann auf der 4. Stufe 4 wird noch mal andere freigeschaltet. Da gibt es auch noch die Ahnen-Gegenstände und was nicht alles. Also das ist einfach auch fast unmöglich, da jetzt wirklich eine gesicherte Ausseile zu treffen. Ich habe ein Screenshot gehabt von den Schwierigkeiten gemacht. Auf Stufe 4 gibt es dann Ahnen-Gegenstände und einzigartige, ja, davor gibt es dann die Heiligen. Genau. Ihr seht schon, jetzt werden hier schon die Screenshots durchsucht, durchforstet. Das ist der Anfang, ihres Screenshots auspacken. Peter, ich komme doch mal auf die Frage richtig. Wie sieht es eigentlich aus mit Lilles Schrein im BVP-Gebiet? Was kannst du uns dazu sagen? Also nach meiner Recherche jetzt, ich bin ja Journalist, ich mache ja jetzt auch zu meinem Brief, gibt es anscheinend doch welche, ja. Man kann sie aktivieren in diesen zwei Gebieten. Naja, am Ende ist, vielleicht habe ich da auch, eine Attribute bekommen, und dann kriegt der Gegner das auch, meine Güte. Weil die Attribute, sind wir ganz ehrlich, ist ja auch nicht wirklich das Wichtigste, ob da jetzt eine 5 Punkte mehr Stärke hat oder 5 Punkte mehr Geschicklichkeit. Ja. Sind die BVP-Gebiete nicht eh nicht dauerhaft BVP? Also zumindest das eine Gebiet,

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

das ich gesehen habe, war,  
als ich einen Tag später geschaut habe,  
nicht mehr BVP gepflegt.  
Kann das sein? Also ich bin mir gar nicht sicher,  
ich habe das nicht oft genug gesehen.  
Du bist, du bist genau so nervig  
wie die Leser jetzt und die Zuschauer.  
Tut mir leid, Alter.  
Lisa, kann ich dich noch was zur Sonderheft fragen?  
Ja bitte, bitte, das ist viel besser.  
Es tut uns leid, meine Güte, Leute.  
Warum musstest du auch am Anfang  
sagen hier, wir wissen alles,  
das ist einfach...  
Weil das, ich habe doch auch einfach nur,  
ich bin doch auch einfach nur hier, um euch  
zu sehen.  
Guck mal, wir sind doch heute auch hier,  
es müsst ihr uns wirklich nachsehen,  
wir sind heute hier direkt nach  
Ende der Testphase, direkt nachdem die Tests  
live gegangen sind.  
Und wie gesagt, die Testversion ist schon  
einige Tage wieder offline.  
Das heißt, mein Gott, wir sind alle  
hoffnungslos überfordert, Peter hat immer noch  
nichts gegessen seit seinem Test.  
Er ist immer noch mit dem Stuhl verwachsen.  
Ich weiß nicht, ob Benedikt jemals  
wieder was essen kann.  
Aber es ist eine herrliche Abschlusspast,  
bevor ich noch eine Sache machen werde,  
die ich minutiert habe,  
die gleich kommen wird.  
Aber die letzte Frage, die ich aus dem Chat  
für heute vorlesen werde, keine Sorge,  
ihr könnt eure Fragen auch noch an den  
nächsten Tagen im Stream stellen,  
falls sie untergegangen sein sollten,  
oder falls noch weitere Fragen aufkommen.  
Aber es ist eine herrliche Abschlussfrage,  
nämlich, wem würdet ihr das Spiel empfehlen  
und wem eher weniger?  
Also, ich würde

Benedikt das Wort lassen.  
Wir können es auch bald gleichzeitig erzählen  
und dann überlegen kurz,  
wie wir das hinterher  
in der Post einfach trennen.  
Wir lamentieren jetzt einfach gleichzeitig,  
wie schön.  
Ich würde jedem Fan von der Diablo-Reihe,  
egal, ob er mit Diablo 2, 3  
oder Immortal angefangen hat, empfehlen.  
Also definitiv Diablo-Fans  
und Anfänger im ARPG-Genre.  
Ich würde es auch Leuten empfehlen,  
die MMOs mögen  
und sich mal angucken möchten,  
wie so ein MMO-ARPG funktioniert.  
Zum Beispiel, weil sie mal  
von Last Art gehört haben, aber das ihnen  
ein bisschen zu bunt ist.  
Nicht empfehlen würde ich es, glaube ich,  
Leuten die Path of Exile mögen,  
weil Diablo halt immer noch  
nicht so komplex ist.  
Das Casual-ARPG, es will auch genau das sein.  
Es wird am Ende zwar deutlich schwerer,  
als es am Anfang ist,  
als man das als Casual spielen kann.  
Aber es ist halt immer noch dazu gedacht,  
dass es anfängerfreundlich ist.  
Gut, ich würde es  
niemand empfehlen, der kein Internet hat,  
weil dann kann das nicht spielen.  
Eigentlich  
hast du es ja schon vorweg noch,  
also ich baue mal eigentlich nicht sagen,  
ich würde es auch jedem empfehlen,  
der einfach mehr Diablo will.  
Wie lange ist das jetzt, 10 Jahre schon  
wieder gewartet hat, auf ein neues Diablo?  
Ich finde, für mich  
ist jetzt vieles von dem erfüllt,  
was ich mir erträumt habe,  
was ich mir gewünscht habe  
und

tatsächlich auch für jemanden,  
der mal so reinstupfern will  
in dieses Endgame,  
in dieses, weißt du,  
diese Zahlen werden größer  
und aus irgendeinem Grund mögen das Menschen,  
was mir bisher immer total fremd war.  
Weil ich habe halt echtes Gefühl gehabt,  
nach dem Ende von Diablo 4,  
also dem Ende des Hauptspiels,  
so natürlich wirkt dann,  
in dieses Endgame reinzugehen,  
weil es einfach weitergeht,  
weil du nicht die Kampagne nochmal spielen musst.  
Ich finde, da wird eigentlich für mich  
gefühl nicht genug darüber geredet.  
Wenn du mit deinem Charakter einfach weiter machst,  
du musst nicht nochmal  
bei Diablo 3 wieder die gleichen Missionen  
machen, halt in einem anderen Schwierigkeitsgrad,  
sondern du spielst einfach weiter.  
Es gibt neue Sachen auf deiner Map.  
Du bist immer noch in derselben Welt,  
aber es gibt jetzt da einfach ein anderer Sachen zu tun.  
Ich denke, das ist bei anderen Spielen  
in der Zeit zwischen Diablo 3 und Diablo 4  
auch gekommen.  
Aber für mich war das so eine schöne Überraschung,  
dass da einfach,  
dass das aus einem Fluss war  
und dann war auch nicht diese Fallhürde zu sagen,  
ah nee, jetzt habe ich keinen Bock,  
jetzt nochmal loszulegen,  
nur damit ich dann irgendwann in Hölle ankommen  
und irgendwann mal das Endgame spielen kann.  
Sondern ich bleibe einfach dabei,  
ich spiele weiter, ich mache meine Missionen  
nebenbei, keinen Stress.  
Wenn ich durch die Kampagne durchhetze  
oder so,  
ich denke,  
wird vielen Leuten ähnlich gehen,  
die bisher nicht so viel mit Endgame zu tun hatten.  
Ich muss dir an einer Stelle kurz widersprechen,

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

und zwar, wenn ihr kein Internet habt,  
kann ich das Deutschlandticket empfehlen.  
In der Deutschen Bahn kann man tatsächlich  
ziemlich gut Diablo spielen.  
Ja, ich kann an der Stelle deine Kolumne dazu empfehlen,  
die du auf meinem Emo geschrieben hast,  
über deine Erfahrungen, wie du den Selterslime  
in der Deutschen Bahn gespielt hast.  
Es ist ein Erlebnis gewesen,  
habe ich gehört.  
Es ist mutig vor allem gewesen,  
von dir, aber das ist der Mut,  
den wir auch an dir schätzen und lieben.  
Und es gibt so,  
ich habe es schon angepriesen, eine Sache,  
die ich mir aufgeschrieben habe,  
die ich gerne zum Abschluss noch mit euch machen möchte.  
Es ist eigentlich eine Sache, die ich mir nur aufgeschrieben habe  
für den Fall, dass wir am Ende keine Fragen mehr haben sollten.  
Das ist eigentlich nicht der Fall,  
denn ihr habt ganz wundervoll Fragen in den Chat geschrieben.  
Aber es ist so albern,  
dass ich es gerne trotzdem noch mit euch machen möchte.  
Und Micha ist im Urlaub,  
er kann mich nicht stoppen.  
Ich mache so was jetzt einfach auf unserem Kanal.  
Was will er denn machen?  
Aus seinem Urlaub zurückkehren, wohl kaum.  
Nämlich möchte ich mit euch jetzt zum Abschluss  
gerne eine Runde  
Kiss, Merry, Kill spielen mit Diablo Charakteren.  
Und ich weiß, das Spiel heißt eigentlich anders,  
bitte reist euch zusammen da draußen.  
Ich nenne euch jetzt drei Charaktere aus Diablo  
und ihr sagt mir bitte,  
wen davon ihr gerne einmal küssen würdet,  
wen ihr heiraten würdet  
und wen ihr unbedingt töten müsst.  
Seid ihr bereit?  
Die drei Charaktere, die ich euch zur Wahl stelle,  
wären  
Deckard Cain, Diablo  
und der Butcher.  
Bitte schön.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

Das ist ja super.  
Wer davon ist heiratsmaterial?  
Deckard Cain natürlich.  
Erstens, er gibt bald den Löffel ab.  
Also das Erbe ist schon mal garantiert.  
Zweitens,  
er ist einfach super nett.  
Drittens, er weiß alles.  
Er kann halt alle deine Hausaufgaben machen.  
Fantastisch.  
Die Steuererklärung macht er schon auch locker.  
Also gibt es eigentlich nur Positives, ja.  
Wie ich super.  
Kochen, weiß ich nicht, ob er kochen kann, aber...  
Ja.  
Er kann alles identifizieren.  
Das ist doch super.  
Das ist ja ein Füße gekauft am Markt.  
Keine Ahnung, was es ist.  
Das ist der Kolrabi,  
der Wirksamkeit.  
Der musste mit drei  
Esslöffeln Zimt zu bereiten.  
Im hoher Trimmwürfel.  
Ja, ich sehe gerade im Chat,  
die sind alle hellaufbegeistert.  
Das freut mich sehr.  
Viele sehen,  
wie du Deckard Cain als absoluten heiratskandidaten,  
kurioserweise  
wollen aber auch viele Diablo heiraten  
und den Butcherküssen.  
Das ist jetzt ein bisschen  
sehr ernüchternd,  
weil was im Chat gerade steht,  
ist exakt meine Vorgehensweise.  
Ich würde auch Deckard töten.  
Den Butcherküssen und Diablo heiraten.  
Deckard töten  
einfach nur, weil zum ISE bald hin,  
da ist nicht mehr viel Verlust  
und abgesehen davon  
kann er schon auch durchaus nervig sein  
und ihn noch mal retten zu müssen.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

Da habe ich auch wenig Bock drauf.  
Der Butcher sieht so ein bisschen  
wie ein Knuckelbeer aus.  
Ich glaube, der kann was.  
Und Diablo, also das oberste  
Übel heiraten,  
man kann es entgegengesetzten Namens  
sehr viel schlechter treffen.  
Nee, nee, nee.  
Ich bin da ganz anders.  
Den Butcher würde ich auf jeden Fall töten.  
Einfach, weil den Diablo viel auch so nervt.  
Ich bin irgendwo bei einem  
Level 50 Dungeon  
kämpft gegen so ein Riesenvieh  
Hallo, ich bin der Butcher.  
Ich will auch mal mitmachen.  
Ja, das ist furchtbar nervig.  
Und ja, ich würde Diablo küssen,  
weil in Diablo 3  
am Ende soll der  
eigentlich ganz nett aus  
und warum nicht?  
Mit dem Feuerspielen so ein bisschen,  
mit Terror.  
Wie heißt der im Deutschen?  
Der Lord der Angst.  
Schreckens.  
Mich kann nichts schrecken.  
Deswegen  
in dem Fall mit der Cacain.  
Ja, stimmt.  
In dem Fall mit der Cacain.  
Es sind alles valide und korrekte Antworten.  
Es gibt in dem Fall keine falsche Antworten.  
Und ich bin froh, dass ihr sie beantwortet habt.  
Ich bin froh, dass ihr alle im Chat sie beantwortet habt.  
Es war  
generell eine wunderschöne Runde mit euch allen,  
mit euch beiden. Vielen Dank, dass ihr heute da wart  
und euch den Fragen gestellt habt  
nach eurem Testmarathon.  
Vielen Dank an Peter.  
Vielen Dank an Benedikt.

## [Transcript] GameStar Podcast / Diablo 4: Unsere Tester beantworten eure Fragen!

Danke, dass du heute da warst.

Ich empfehle an der Stelle nochmal eure Tests.

Peter, du wolltest noch was loswerden.

Danke, dass ihr auch die Guten von uns eingeladen habt und nicht die Schlechten.

Wir haben heute Qualitätspeter und Qualitäts Benedikt eingeladen.

Keine Kosten und Mühen gescheut für euch.

Danke an euch alle da draußen.

Ihr habt wundervolle Fragen gestellt.

Danke für die tolle Stimmung im Chat.

Und damit möchte ich mich dann schon mal allen verabschieden, die das ganze jetzt hier entweder als Podcast konsumiert haben oder

als VOD auf unserem YouTube-Kanal GameStarTalk sage vielen Dank.

Wir freuen uns wie immer über eure expertigen Kommentare und natürlich auch über eure Abos.

Danke an euch alle da draußen.