

[Transcript] GameStar Podcast / Einsteiger vs. Veteran: Wie gut ist Diablo 4?

Ich werde nie den Tag vergessen, als ich zum allerersten Mal ein Videospiel vor meinen Augen hatte.

Es war Mickey's Racing Adventure für den Game Boy und es hat mich eingeführt in eine fantastische Welt, die ich seitdem nie wieder verlassen habe.

Genau das Gefühl von damals hatte ich natürlich nie wieder, wenn ich ein Spiel begonnen habe, aber es kam zumindest schon ein paar Mal sehr nah ran, wann immer ich etwas zum ersten Mal erlebt habe.

Mein erstes 3D-Spiel, meine erste Open-World, das erste Mal Rott und Wasser heulen über das Finale einer Spielestory.

Und viele von uns jagen diesem Gefühl immer wieder nach, denn mit den Jahren erlebt man Sachen immer seltener zum ersten Mal, außer wenn man gewisse Spiele rein in seinem Leben bisher langfisch mäht hat und wenn wir ehrlich sind, hat jeder von uns so eine Reihe.

Ich weiß ja nicht, ob ihr es gehört habt, aber für den Fall, dass ihr diesen Talk als VOD oder Podcast konsumiert, dann ist ja gerade heute der vierte Teil einer Kleiden-Action-Rollenspiel-Reihe erschienen.

Und für die meisten ist das eigentlich nur eine weitere Station einer mehrjährigen Reise, aber für meinen ersten Gast heute ist das erst der Anfang, denn sie hat vorher noch nie Diablo gespielt und jetzt hat sie das Fieber gepackt.

Herzlich willkommen, Steffi Schön, dass du da bist.

Hi, ja, das ist wahr, ich habe vorher kein einziges Mal ein Diablo-Spiel angefasst.

Ich habe sie natürlich mal angeschaut, ich wusste von ihrer Existenz, aber Diablo 4 ist mein eiskalter Einstieg in die Reihe.

Und ich glaube, dass es einigen so gehen wird, die sich jetzt von Diablo 4 hucken lassen und deswegen und genau dafür haben wir heute diesen Talk, denn genau darüber wollen wir sprechen.

Mein zweiter Gast hingegen hat sie alle gespielt und ich weiß, dass es sehr verwirrend, weil er so jung aussieht und genau deswegen ist auch die häufigste Google-Anfrage seines Names Fabiano Uslenghi Alter, aber das lösen wir heute nicht auf, denn Suchmaschinenoptimierung ist ja auch nicht alles herzlich willkommen, Fabiano.

Hallo, es freut mich und das stimmt, ich habe alle Diablo-Teile gespielt, sogar Diablo-Mortal, weil ich ein bisschen dazu gezwungen war, ich habe den Test dazu gemacht, er hatte irgendwie die Überschrift, Diablo-Mortal hat mich gebrochen, aber es hat mir zumindest nicht die Freude an dieser Spielereihe komplett genommen.

Konntest du dem irgendwas Positives abgewinnen?

Ich hatte Spaß, dass es einen Kreuzritter gab mit dem Spiel, der war ganz cool, den hatte ich vorhin Diablo 3 noch nicht ausprobiert und da fand ich ihn ganz nett, das war eine Erfahrung.

Gut, tut mir leid, dass ich gefragt habe zurück zum Thema.

Steffi und Fabiano, ihr seid ja eigentlich sehr ähnliche Spielertypen manchmal, ihr seid beide sehr große Fans von Singleplayer, von Story-Spielen und von Rollenspielen, aber eure Wege trennen sich bei Diablo.

Ja, ich kann das auch erklären, warum, ich habe eine Theorie, weil ich mag Rollenspiele, aber ich mag eigentlich keine Action-Rollenspiele wie Diablo, weil in meinen Augen zumindest,

[Transcript] GameStar Podcast / Einsteiger vs. Veteran: Wie gut ist Diablo 4?

okay, bevor ihr im Chat schimpft, ich weiß inzwischen, das ist anders, aber in meinen Augen war Diablo immer ein Spiel, wo es nur um die Zahlen ging, also um die Itemwerte, ich muss diese Story irgendwie 15 mal durchspielen, um eine bestimmte Rüstung zu bekommen und das war halt so gar nicht das, worauf ich Lust habe und deshalb war ich so scheu davor, diese Serie auszuprobieren und ich glaube aber, dass Diablo 4 ein guter Einstieg ist, weil die machen das mit ihrem Storytelling ja ein bisschen anders als die Vorgänger habe ich gehört.

Was sagst du zu meiner Theorie, Fabiano?

Ist dir Mechanic Gaming vielleicht auch wichtig, wichtiger als mir?

Ich hatte ja schon einen sehr intensiven Talk mit Jessie darüber, dass ich auch tatsächlich jemand bin, der nicht so krass auf Effizienz geht bei Diablo, ich bin niemand, der sich hinstellt und Diablo 2 500 mal durchspielt, um das höchste Level zu erreichen und auch das letzte Unique Item irgendwo rauszukratzen oder die stärkste Waffe zu finden, den besten Skillbild irgendwie rauszuarbeiten, ich spiel es auch einfach ein bisschen, weil ich die Welt genieße und für mich war es ja fast ein doppelter Einstieg in Diablo, weil ich ja erst mit Diablo 3 angefangen habe aus mobilem Interesse und dann Diablo 1 und Diablo 2 nachgeholt habe und dann gemerkt habe, Alter, Diablo 1 und Diablo 2 sind einfach ganz andere Spieler als Diablo 3.

Der Hook von Diablo 1 und Diablo 2 ist ein ganz anderer, als wenn man bei Diablo 3 anfängt. Weil bei Diablo 3 habe ich es halt hauptsächlich durchgespielt, weil ich wirklich Spaß daran hatte, bis zu den Serien auszuschalten, mich durch die Gegner zu fetzen.

Das war halt da sehr einfach möglich, weil das Kampfsystem zu fluffig ist, weil es so einen richtig guten, schönen Spielfluss hat und schon was Befriedigendes hat, einfach vor allem, ich habe mit Zauberern gespielt und die kann ja irgendwann diesen Desintegrationsstrahl machen und das macht schon Bock, einfach irgendwann hunderte Gegner einfach mit diesem Strahl wegzuhauen.

Da geht es gar nicht so sehr um Zahlen, als zu sehen, oh, da geht jetzt meine Zahlenwert hoch, sondern Diablo 3 hockte ich dadurch, dass das Kampfsystem an sich Spaß macht. Diablo 1 aber hat mich gehuckt, weil die Welt so richtig düster und schön gruselig war.

Es war ein halbes Horrorspiel für mich und dann habe ich mich ganz neu in Diablo verliebt, weil ich die Welt plötzlich mega cool fand.

Deswegen ist halt das, was wir oft sagen, es gibt so viele verschiedene Aspekte, die Leute cool finden können an Diablo und mit denen man an, man kann immer irgendwas finden, was einen an dem Spiel begeistert und selbst wenn man wie ich oder wie du, Steffi, jetzt nicht so krass abfährt auf Zahlen und auf Effizienz und auf verschiedene Bills, in die man sich reinsetzen mag, selbst dann, glaube ich, findet man was an diesen Spielen, dass einen begeistern kann, potenziell.

Wichtig ist halt nicht zu denken oder Diablo eine Schublade zu stecken und zu sagen, das ist das Effizienz- und Zahlenspiel, sondern das ist eben auch das brachiale Kämpfe-Spiel, es ist auch das düstere Weltspiel, es ist auch das jetzt mit Diablo 4 echt spannende Story-Spiel.

Ich glaube, den Fehler habe ich eben gemacht, dass ich Diablo für mich im Kopf ganz früh in diese Schublade gesteckt habe und wahrscheinlich hätten mir die alten Teile auch gefallen auf

ihrer Art und Weise, weil sie halt viel mehr sind.

Ich glaube, ich müsste aber zum Beispiel so etwas wie ein Path of Exile nicht anfangen, das wäre mir zu viel, wenn ich da diese Skillbäume sehe, da kann die Story dann noch so toll sein, das mache ich nicht, das kann meinen Kopf einfach nicht so richtig und vielleicht ist Diablo deshalb genau das richtige Action-Rollenspiel für mich auch noch, es ist halt nicht so superkomplex.

Und ja.

Ja, das ist ja auch oft das Feedback, was man ein bisschen hört und ich glaube auch ein bisschen der Kern des Problems, dass die Community manchmal ein bisschen zwichgespalten wirkt bei Action-Rollenspielen, dass also die Leute, die Path of Exile wirklich auf einen Podest heben und für die das wirklich der momentane Größte der Action-Rollenspieler ist, für die Leute ist Diablo 4 vielleicht halt einfach nichts, weil sie da auf eine Art und Weise in das Spiel reingeführt werden und mit einer Varianz an verschiedenen Builds und Möglichkeiten konfrontiert werden, die ist in Diablo 4 in dieser Form dann nicht gibt, aber Diablo 4 hat halt, finde ich, andere Reize.

Ich zum Beispiel fand die Welt von Path of Exile nie so spannend, ich habe es auch nicht besonders lang gespielt, weil ich irgendwann ein bisschen angeödet war und weil auch teilweise, ich finde die Items und Rüstungsteile in Path of Exile ein bisschen seltsam aussehen, aber das ist meine ganz persönliche Meinung.

Das ist halt ja, ich glaube, viele Leute, die einfach bei Path of Exile drinstecken und das hat, muss man sagen, Path of Exile hat ja ein bisschen auch die Kommunikation, das Gespräch um Action-Rollenspiele in den letzten Jahren sehr geprägt, weil Diablo, also nicht auf Eis lag, es gab ja Dutzende Seasons für Diablo 3, aber es gab halt keinen neuen Teil und dieser neue Teil war für manche in dieser Zeit eben Path of Exile und da sind viele hin abgewandert, glaube ich, die Diablo 2 aus bestimmten Gründen gespielt haben und die eben auf eine gewisse Art und Weise Action-Rollenspiele mögen und die holt Diablo 4 nicht 100% ab, weil es eben dann doch etwas zu simpel ist.

Wobei man aufpassen sollte, das zu sagen, weil Diablo 4 ja gar nicht simpel bleibt, also es ist halt, die Entwickler haben das sehr klug gemacht und versuchen Leute wirklich Stück für Stück komplexer in das Spiel einzuführen.

Also am Anfang ist es echt ultra simpel, da gehst du halt los und klickst Gegner tot, dann hast du dein Skilltree, den du auffällst, dann hast du irgendwann die Items, um die du dich kümmerst, weil der Skilltree ist relativ schnell gemäxt in Anführungszeichen, in Anführungszeichen

gemäxt, dann hast du dann deine ultimative Skills und so etwas und dann musst du halt erst gucken, okay, welche Ausrüstungsteile, welche legendäre Gegenstände passen gut zu den Skills, die ich gerne einsetze, welche A-Fexse kann ich benutzen und wenn du dann im Endgame bist, kriegst du irgendwann das Paragonbrett, dann pumpst du da deine Punkte rein und irgendwann hast du halt schon eine riesige Liste an Mechaniken, die du brauchst und dein Charakter zugestalten und das macht Diablo 4 halt eben Stückweise während Pass of Exile dir direkt seinen riesigen verzweigten Skilltree in die Fresse haut.

Das hat mir auch total geholfen als Neuling. Also das, was du gerade beschrieben hast, dass es so langsam anfängt, genau das habe ich auch empfunden. Ich hatte nämlich ziemlich Angst Diablo 4 anzufangen, ich habe es auch nicht ganz freiwillig gemacht, aber es macht

natürlich Sinn, dass man so ein wichtiges Spiel, wenn man Spiele Redakteurin ist, spielt, damit man weiß worum es geht und gerade weil ich im Newsroom viel aktiv bin, aber auch Guideschreiber, da muss ich natürlich das Spiel kennen, damit ich darüber schreiben kann. Und ich hatte aber dann auch das Gefühl, ah, das führt mich jetzt so ganz langsam in die Story ein, ich habe verstanden worum es geht und auch in die Mechaniken. Ah, okay, ich schalte erst nach nach frei und ich muss mir nicht sofort alles auf einmal merken. Das ist wirklich ein Punkt wo sie sich glaube ich auch absichtlich Gedanken gemacht haben, wie können wir jetzt neu einsteigern nach doch so einer langen Pause zwischen Diablo 3 und Diablo 4 ermöglichen, dass sie reinfinden. Ja, ich finde das ist auch eine unterschätzte Kunst ein bisschen. Also ich verstehe total manchmal die Enttäuschung ein bisschen von Leuten, die sich sehr gut mit Joris auskennen, wenn sie einen neuen populären Titel vorgelegt bekommen, der auf den ersten Blick gewisse Einfachheiten hat und nicht ganz so in die Tiefe geht, wie es manche andere Spiele schon getan haben. Da ist die Frustration manchmal ein bisschen groß, weil man sich halt nicht herausgefordert fühlt. Aber es ist schon sehr, sehr gut entwickelt und da gehört sehr, sehr viel Talent zu und sehr viel Erfahrung, ein Spiel dann so zu bauen, dass es halt wirklich diese Kurve hat wie Diablo 4, dass es halt sich nicht zu viel anfühlt für Neuansteiger und trotzdem hinten raus so eine Vielfalt und so eine Tiefe einfach entwickelt, dass man schon sagen kann, das kommt sehr nah dran an diese etwas ins blaue gedachte Vision, ein Spiel so zu entwickeln, dass es im Grunde jedem irgendwas abgewinnt. Das ist halt manchmal nicht so gut. Also ich bin auch jemand, der sagt, ein Spiel muss immer alle Leute ansprechen, weil wenn du versuchst, immer alle zufrieden zu stellen, irgendwann bist du halt einfach nur noch eine Pumpe, die unkenntlich ist und sich vorsichtig hin vegetiert und wo ein paar bisschen Unkraut drauf wächst und niemand will wirklich damit spielen. Aber es kann auch gut gemacht sein, wenn man halt wirklich weiß, was die Identität ist, weiß, was man machen will an manchen Stellen, etwas sich zurücknimmt und an anderen Stellen Leute mit einschließt und dann kommt was wie Diablo 4 bei rum, was finde ich am besten diesen Anspruch umsetzt, ein Spiel zu sein, mit dem im Grunde jeder irgendwie zufrieden sein kann. Das heißt nicht, dass ihr damit zufrieden sein wird, wie Sie es ja gesehen haben, da wird es Ärger geben. Aber ich glaube, so wie es jetzt gerade ist, haben Sie zumindest die beste Grundlage, ist grundsätzlich zumindest zu versuchen und zu schaffen. Ich kann das Gefühl sehr nachvollziehen, dass man sogar ein bisschen Angst davor hat, Diablo anzufangen, wenn man es vorher noch nie gemacht hat, weil wenn man nur darüber liest oder Leute darüber reden hört, dann denkt man immer, meine Güte, was muss das für ein komplexes Spiel sein? Das muss so komplex sein wie Anno 1800. Mindestens, da muss man sich dann so, da brauche ich ja Tabellen und 1000 Guides um das überhaupt zu verstehen und ja, man kann es so komplex spielen, auch von Anfang an, aber es ist wirklich eigentlich überhaupt nicht notwendig und ich glaube, das ist eine überraschende Erkenntnis, die jeder irgendwann hat, wenn man mit Diablo anfängt. Ich weiß aber, dass du es noch aus einem anderen Grund gemieden hast. Ja, wir kommen zum wahren Grund. Der wahren Grund. Ja, der wahre Grund ist mein Ex-Freund. Grüße an denen, falls ihr zuguckt, wir haben uns immer noch sehr lieb. Damals, als wir noch zusammen waren, war Diablo 3 gerade sein großes Spiel und er hat das wirklich gezockt vom morgens bis abends und von abends bis morgens und meistens hat er das Aktionshaus dabei sehr oft geöffnet und es gibt einen

bestimmten

Rabenschrei der ertönt, wenn man dieses Diablo 3 Aktionshaus öffnet und er hat mich so oft aus dem Schlaf gerissen und so oft genervt, dass ich irgendwie Diablo komplett abgeschrieben habe.

Ja, ich habe es, ich habe nur gehört, Rabenkrähen. Diablo, oh nein, ich bin raus. Oh mein Gott, was ist das? Und natürlich, das ist auch die persönliche Geschichte, die dahinter steckt. Es hat mich nicht nur eingeschüchtert, es hat mich auch einfach genervt. Es war ein Problem damals, aber ich bin darüber hinweggekommen. In Diablo 4 erschrecken mich jetzt Rabengeräusche nicht mehr,

im Gegenteil, ich finde es ganz cool. So als Druide mit Krähenschwaben und so. Ja. Es ist, ich finde es so herrlich, ich fühle mich so verstanden von dir, weil es gibt manchmal die absurdesten Gründe, weshalb man irgendwie Spiele nicht leiden kann oder nie anfängt. Und ich bin wirklich Expertin darin,

die absurdesten Gründe zu finden, warum ich irgendein Spiel nicht spielen möchte. Bei mir war mein

liebstes Beispiel, als ich das erste Mal versucht habe, Baldur's Gate 2 zu spielen, dass ich es nicht konnte, weil mich dieser Sound, Fabiano guckt schon, als würde er gleich aufstehen und gehen. Pass auf,

es gibt diesen Sound, der kommt, wann immer man durch so Fähigkeiten und so weiter durch swipet. Und

das ist so ein Scroll Sound von so einem Papier. Dieser Sound ist so laut und penetrant. Und ich wollte ja einfach nur gucken, was meine Items und meine Fähigkeiten sind und jedes Mal so ...

Ah, das nicht. Und ich konnte das nicht. Ich habe wirklich Kopfweg davon bekommen. Ich habe das 10

Minuten gespielt, ich war so wütend. Und dann habe ich festgestellt, ich bin nicht allein, es gibt tatsächlich Mots, die explizit diesen Sound ausstellen, weil er manche Leute so nervt. Gibt es Mots für Diablo 3, die diesen ... Nein, kann es ja gar nicht geben wahrscheinlich, das wird ja

hart gekodet sein. Also, falls es diese Mots gibt, cool, schickt sie mir. Dann kann ich vielleicht Diablo 3 auch noch nachholen, mal gucken. Okay, wir gehen jetzt natürlich einmal tiefer in die Mechaniken rein. Zum Beispiel die erste Mechanik, die ja am häufigsten diskutiert wird, sind die MMO-Mechaniken. Steffi, ich weiß, dass du zwar Single-Player-Fan bist, aber auch keine Angst vor Multiplayer-Spielen hast. Du bist ja unsere Call of Duty-Expertin. Das stimmt. Tada, that's me. Ja, wobei, ich muss dazu sagen, also mit MMOs an sich kann ich gar nichts anfangen. Ich mag Multiplayer

Shooter, ich mag sogar Fortnite, wenn ich mit Leuten eine gute Zeit haben kann. Aber in MMOs bin ich nie reingekommen. Und bei Diablo 4 muss ich zugeben, dass mir auch dieses Olbois Online-Feature

gar nicht besonders gut gefällt. Ich sehe halt in der Open-World einfach, dass da andere Spieler rumrennen und im Blödsinnfall schreiben die noch irgendwas in den Chat oder haben einen total doofen User-Namen. Ich finde das schade. Ich hätte da gerne eine Option gehabt, es auszustellen. Sie

haben halt ihre Vision von dieser Shared-World und es ist okay, es hat jetzt auch nicht unglaublich gestört. Ich bin denen nicht überall begegnet in den Betas zumindest, sondern die meiste Zeit ist man ja allein unterwegs. Aber gerade in den Städten, wo sich die Leute tummeln, da ist es mir schon manchmal negativ aufgefallen. Das heißt selbst, obwohl du Diablo nicht kennengelernt hast

und gewohnt bist als klassisches Single-Player-Spiel, hast du dir gedacht, hätte ich lieber nicht gehabt. Ich hätte es lieber als Single-Player-Spiel gehabt. Ja oder natürlich mit der Option auf Multiplayer mit meinen Freunden. Also dass wir es im Coop zusammen in einer privaten Session spielen können. Das haben wir in der Beta auch gemacht. Das war super. Das hat total Spaß gemacht. Das würde ich aber mit Randoms nicht machen. Und deshalb, ja, für mich persönlich hätte Diablo 4 auch zum Einstieg als nur Single-Player funktioniert mit dem Coop-Modus. Aber es ist zum Glück auch kein Ausschlusskriterium für mich, dass ich sage, oh nein, das geht jetzt gar nicht. Es ist okay, es hängt halt mit dran. Ja, ich meine, ich frage mich persönlich immer noch warum. Aber dann spreche ich manchmal mit Leuten wie Benedekter gestern, da war von der Mein-MMU und der ist natürlich absoluter MMO-Fan und Experte und sieht das aus einer komplett anderen Perspektive. Und der liebt das. Also es wird genug Leute geben, die das lieben. Ich weiß aber, dass du nicht dazu gehörst, Fabiano. Ja, ich muss dazu sagen, also ich bin grundsätzlich kein MMO-Fan. Interessanterweise, die Gründe, warum ich klassische MMOs nicht so gerne mag, sind in Diablo 4 gar nicht so stark vertreten, weil die klassischen MMOs, also sagen wir, WoW oder Elder Scrolls Online oder wie sie nicht alle heißen, sind ja eher Third-Person-Spiele, wo du in der Welt drin bist und wo Animationen so ablaufen, dass du halt auf Gegner draufklickst und dann hauen sie halt irgendwie. Und das sind alles Sachen, die mich ein bisschen abschrecken, weil sie mechanisch tief sind oft, klassische MMOs, aber in ihrer Präsentation eher oberflächlich und vor allem auch mir nicht das Gefühl geben, wirklich einen Einfluss auf diese Welt zu haben und ich nicht den Eindruck habe, dass ich ein Teil dieser Welt bin so richtig, sondern mich eher wie so ein Avatar fühle, der dadurch gleitet. Das ist bei Diablo 4 nicht so das Problem, weil Diablo 4 ja eine isometrische Ansicht hat und mich auf eine andere Art in seine Welt reinzieht. Das heißt Sachen, die mich bei normalen MMOs stören, stören mich in Diablo 4 nicht so sehr. Das heißt, ich akzeptiere Diablo 4 als MMO schon mal mehr als viele andere klassische MMOs. Gleichzeitig brauche ich es aber auch nicht unbedingt. Also gleichzeitig bin ich dann trotzdem irgendwann genervt, wenn Leute halt darum laufen, wenn ich in der Stadt bin, habe ich keine Lust darauf, dass wirklich am laufenden Band Leute mit eingblendeten Namen mir vorbeikommen, die dann irgendwie Wurstkalla heißen oder Headshotmeister oder was weiß ich so, das sind alles dann, da steht doch irgendwie meine Immersion, ich will hier gerade in der Stadt sein, da läuft dramatische, strahlende, schwere Violinmusik im Hintergrund und mein Held ist gerade aus dem letzten Loch gekochen, Blut überströmt und kommt an die Stadt und die Wurstkelle kaufstellt gerade ein Item beim Schmied und dann denke ich mir so, das ist nicht genau das Diablo, was ich mir eigentlich wünsche oder wenn sie im eigenen Zimmer rumgammeln einfach, es gibt so ein Gasthäuser in Diablo 4, also nicht in jedem Gasthaus so, in jeder Stadt, dass man sein eigenes Zimmer hat, aber zumindest in der ersten Stadt im ersten Gebiet in Fractured Peaks hat man ein eigenes Zimmer mit einem Schrank und ein Bett und dann sind ständig andere Leute

drin, die einfach so reinkommen, die da reinkommen und da stehen irgendwie drei Leute vor deinem Schrank und ändern halt ihr Outfit und dann kommt halt irgendwie ein Jäger rein und ist grün und dann geht er zum Schrank und dann plötzlich ist er rot und dort wieder aus dem Zimmer raus, was war denn das? Das ist halt so voll Jugend-Hostel-Feeling irgendwie.

So man hat einfach keine Privatsphäre mehr, wie zu spielen oder wenn sie bei Questgebern rumstehen,

also Questgeber sind ja auch so ein Sammelpunkt und einerseits Händler, ich meine Händler ist noch okay, weil es ist ja der Immersion nicht abträglich, dass andere Leute auch Helden sind oder andere Leute auch ums Überleben kämpfen in dieser düsteren apokalyptischen Welt von Diablo 4.

Aber dann erwarte ich die halt eher draußen zu sehen, ich erwarte sie auch in der Stadt zu sehen oder ich erwarte sie bei Händlern zu sehen. Wenn ich aber ein Questgeber bin, der mich persönlich anspricht, damit ich ihm bei einer Aufgabe helfe und ich sehe aber gleichzeitig, redet diese Person auch noch mit fünf anderen Leuten, dann fahre ich mich doch so ein bisschen, dass bin ich jetzt wirklich die Person, die hier eigentlich bestimmt, was die Geschichte ist, erlebt meine Figur, dass so eindringlich oder ist sie halt nur einer von vielen und dann bin ich auch manchmal enttäuscht von den NPCs, die meine Hilfe wollen und dann ganz viele andere Leute fragen. Soma ja in Diablo 4 du auch die Story so startest, dass du eigentlich eine einzigartige und sehr besondere Rolle hast. Ja, das ging mir auch so und dann haben aber irgendwie alle anderen auch dieses Intro erlebt und dieses sehr seltene Ereignis durchlaufen und ja, tatsächlich, das ist dann so ein bisschen das Gefühl, oh Manu, wir sind alle Helden, aber irgendwie ist dann ja auch niemand der coole Held und ja, verstehe ich sehr gut, geht mir genauso. Es gibt ja durchaus ein paar MMOs, die das anerkennen in der Story, also wo das tatsächlich auch Sinne ergibt in der Lore, dass man nicht der Einzige ist und dass mehrere Menschen das gleiche Ziel verfolgen. Aber das passiert viel zu selten, finde ich. Ich finde, das könnte wirklich mal anerkannt werden in Spielen, die eigentlich aus einer klassischen Singleplayer-Perspektive kommen und dann zum MMO werden, wie zum Beispiel in Elder Scrolls Online, was ja eigentlich von Skyrim und Co. kommt und dann zum MMO geworden ist oder wie jetzt in Diablo, wo man es einfach gewohnt ist, der eine Held zu sein. Da fänd ich es so schön, wenn sie einfach diesen Weg noch gehen würden, das zu anzuerkennen, dass da tatsächlich fünf Leute vielleicht bei den gleichen NPCs stehen

und dass der allen den gleichen Auftrag gibt. Er kennt das an in der Story, macht irgendein Witz daraus. Er kennt halt an, dass das ein Typ ist, der absolut jeden um Hilfe fragt, weil er nicht dran glaubt, dass es jemand schafft. Dann bin ich cool damit, wenn da Leute anstehen, aber ansonsten

ist es natürlich das klassische Problem von MMOs, die eigentlich aus einer Singleplayer-Warte herkommen.

Ja. Ich hätte einen konkreten Vorschlag, der uns wahrscheinlich allen drei schon sehr helfen würde, wenn die Spielernamen ausgeblendet werden könnten, wenn sie einfach nur noch weiß ich nicht, ob ich hinterlegt sind, Grün umrandet oder so. Da muss die Wurstkelle nicht mehr sehen.

Ich glaube, bei Diablo 4 kann man sogar sehr viele Anzeigen ausblenden, auch Anfragen, die man bekommen kann, dass man das alles ausschaltet, um zumindest das Gefühl eines Singleplayers so gut

wie möglich zu erzeugen. Ich glaube, das geht schon. Und dann ist es vielleicht ein bisschen

bessere, eine bessere Erfahrung für Leute, die wirklich gar keine Lust auf MMO-Erlebnisse haben. Das ist so ein händes Ding. Das meinte ich auch am Anfang, warum ich trotzdem mit Diablo 4 zufriedener bin als mit vielen anderen MMOs. Ich glaube, je länger ich das auch spielen werde, umso mehr wird es mir möglich sein, diese Sachen ein bisschen zu verdrängen und sie so ein bisschen abwandern zu lassen aus meinem Kopf und mir nicht mehr so viele Gedanken darum zu machen, sondern einfach zu spielen. Das ist, glaube ich, schon möglich. Und in Diablo 4 halt besser als in vielen anderen MMOs, weil wenn ich die anderen Leute ausblende, dann spielt es sich ja immer noch wie ein Lupen reines Diablo. Das ist ja nicht plötzlich wie bei Elder Scrolls Online, so dass das ganze Spielsystem anders ist als bei einem normalen Elder Scrolls, sondern dass die Kernmechanik ist Diablo und daran ändert auch der MMO-Anspruch nichts. Ich möchte übrigens sagen, du hast dieses Beispiel mit Wurstkalle auch in vergangenen Talks schon mehr als einmal gebracht. Ich habe das Gefühl, du hast traumatische Erfahrungen mit einem Wurstkalle gemacht in einer der Peters. Nein, ich hatte einen anderen sehr, sehr lustigen Namen, der aber nicht jugendfrei ist. Den kann ich nicht einfach hier so rausbrüllen. Ich habe aber ein Screenshot davon gemacht von einer Person, die einen sehr anstößigen Namen hatte. Als ich gerade beim Questgeber stand, dann dachte ich mir auch so, na gut, das ist jetzt gerade meine Erlebnisse hier in Diablo 4, wo ich gerade eben noch gelobt habe, wie düster und dreckig und gemeindes ist. Und dann steht da halt irgendein Charakter um mit einem Namen, den ich nicht mal in den Mund nehmen möchte. Ich kann, wir können kurz ein paar Schweigesekunden einlegen, wo wir alle überlegen, was der Name sein könnte. Ja, ich habe jetzt auch Sachen im Kopf. Das hat mit Donalds zu tun, so viel kann ich sagen. Oh, okay, wow. Oh, ich glaube, ich habe eine Vorahnung, düstere Vorahnung. Ich werde ganz schnell das Thema wechseln. Und zwar möchte ich mit euch über einen Aspekt reden, den ich besonders spannend finde, wenn man da Veteranen und Einsteiger gegenüberstellt, nämlich die Story. Und zwar weiß ich ja, Fabiano, dass du ganz großer Fan bist von der Story in Diablo und du kennst dich ja auch ziemlich gut aus mit Herr Loa und du hast natürlich, wenn du es auch nicht von Anfang an in der Reihenfolge mit Diablo 1, 2, 3 gespielt hast, aber hast mittlerweile jedes Spiel gespielt. Das heißt, du weißt, was die chronologische Reihenfolge der Geschichte ist. Und herzlichen Glückwunsch dazu. Ich kriege die Chronologie noch grob zusammen. Es klang gerade Lobender, als es hätte sein sollen, für so eine banale Aussage. Aber ja, herzlichen Glückwunsch. Du weißt, was die Geschichte in Diablo ist, tut mir leid. Und wir dürfen natürlich zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht zu viel zu der Story sagen und wir wollen euch natürlich auch nicht spoilern, selbst wenn wir es dürften. Wir wollen auch einfach nicht. Aber du hast ja zumindest Akt 1 schon sehr oft gespielt in verschiedenen Betas und Pre-Versionen und darüber dürfen wir ja auch sprechen. Und anhand dessen Beispiel kannst du ja mal sagen, wo du die Story als jemand, der alle Teile gespielt hat, einordnen würdest im Vergleich zu Teil 1 bis 3. Qualitativ

meinst du? Ja, qualitativ, aber auch, wie die Zusammenhänge sind und wie die Atmosphäre auch im Vergleich zu den Teilen ist. Das Ding ist, zu sagen, man ist Fan von der Story von Diablo ist ein bisschen schwierig, weil objektiv betrachtet ist ja die Story in den ersten beiden Teilen jetzt gar nicht so tiefgreifend und komplex. Also gerade vom ersten Teil ist halt, du steigst tiefer in die Kathedrale und tötest Diablo. Und Teil 2 ist, du läufst dem Wanderer hinterher und dann tötest du Diablo. Und Teil 3 ist, all over the place und dann tötest du Diablo. Nein, ich bin so gespeulert. Das heißt, was mich fasziniert, ist gar nicht per se die Geschichte, also Handlungsverlauf, Akte, Story, Abschnitte, Wendungen und so etwas, sondern die Atmosphäre ist vor allem das, was ich richtig cool finde, was mich halt bei Diablo 1 auch gepackt hat. Und das ist halt das, was ich vor allem im ersten Akt von Diablo 4 wirklich on point hinkriegen. Also es geht direkt los, es ist düster, du siehst kaum ein paar Meter weit, weil dieser Schneesturm tobt. Es ist blutig, es ist brutal, es ist auf eine Art und Weise betrückend. Es gibt Katzins, die die wirklich die Gänsehaut über den Arm jagen. Das ist, finde ich, eine ganz hohe Kunst, auf diese Art und Weise Atmosphäre zu erzeugen, wie sie es in Diablo 4 machen. Und das kommt, also eigentlich steht es für sich, weil auf diese Art und Weise es ihnen auch in den Vorgängen, glaube ich, nicht gelungen ist.

Aber es kommt der Atmosphäre von Diablo 1 am nächsten, weil gemessen daran, in was für eine Zeit wir uns befunden haben, als Diablo 1 rauskam, war das schon erstaunlich, wie viel Atmosphäre dieses Spiel einfach generiert hat und immer noch tut. Also wenn man es jetzt spielt, merkt man schon diese Düsternisse in Diablo 1. Und das, finde ich, ist da einfach sehr gut widerspiegelt in Diablo 4. Also die Atmosphäre passt halt hervorragend zur Atmosphäre von Diablo 1. Die Geschichte von Diablo 3 ist halt, es ist absolut wild und bunt und Sachen passieren und Leute sterben.

Und irgendwann ist es einem auch egal, Charaktere treten auf, andere Übel treten auf, der Butchers inszeniert wie ein Pro-Restler. Und man fragt nur noch, what the hell is going on here?

Du magst Wrestling.

Ich mag Wrestling, aber das Ding heißt ja nicht, dass ich gerne hätte, dass Diablo mehr Wrestling hat. So, ich brauche kein Feuerwerk, wenn der Butcher auftritt. Also das zum Vergleich mal, ich weiß nicht, ob ich das jetzt, ob das ein Spoiler ist für Leute, aber es gibt auch den Butcher in Diablo 4 und er ist so brillant gelöst, weil sie es geschafft haben in Diablo 4, diesen ikonischen Dämon wieder auf eine Art und Weise einzuführen, dass man wirklich Respekt vor ihm hat und dass er genau das widerspiegelt, was er im ersten Teil war. Weil im ersten Teil war er eine Überraschung, er kam aufs Ding nichts, er hat dir richtig die Fresse poliert. Du kamst halt da, ich glaube in der zweiten Ebene, das ist schon so da, also das gibt ja verschiedene Akte im Prinzip auch bei Diablo 1, also irgendwie Keller von der Kathedrale und dann geht es weiter runter bis in die Hölle und die sind nochmal unterteilt in einzelner Ebenen und der Butcher kommt recht früh in Diablo 1 und er ist halt so die erste Hürde, die richtig fertig macht und man rechnet nicht mit ihm, er ist auch zufällig, manchmal taucht er gar nicht auf und er ist halt, er sagt fresh meat und haut dir die Fresse ein und in Diablo 3 haben sie ihn dann wieder geholt, ich glaube in Diablo Mortal auch und da ist er halt dann einfach so dieses groß inszenierte Ding, so er kommt halt, er tritt auf die Bühne und Blizzard weiß, dass man ihn feiert, er tritt auf und wird aber schnell weggeflext. Jetzt in Diablo 4 haben sie einen Weg gefunden, dass er wieder eine Überraschung ist, dass er wieder herausfordernd ist, dass er wieder genau zur schlechtesten Zeit immer auf der Bühne steht und ihr wieder das Leben zur Hölle macht und das

sind

so Rückbezüge, auch erzählerische Rückbezüge auf die ersten Teile, die ich sehr schätze an Diablo 4,

dass sie es halt nicht nur geschafft haben, eine Geschichte aufzubauen, die mit Lilis einen spannenden

Handlungsbogen hat und spannende Charaktere, sondern die auch eine Atmosphäre hat, die Düste hat,

die ein Gefühl in dir erzeugt, wie es früher Diablo gemacht hat und das finde ich sehr schön.

Steffi, du hast ja diese ganzen Rückbezüge nicht, du gehst ja damit ganz frischen Augen,

so sagt man, mit frisch gewaschenen Augen gehst du daran und hast du dich trotzdem von Anfang an

abgeholt gefühlt von der Story? Ja zum Glück, das Cinematic, was du erwähnt hast, was am Anfang

passiert, ist halt einfach so gut, also ich habe mich da voll drin verloren, ich habe auch gleich

verstanden worum es geht, ich wusste vorher nicht so viel über Diablo, ich habe auch absichtlich

dann nicht mehr viel nachgelesen, ich habe ein paar Begriffe nachgeguckt, also wer ist Inarius,

ja das wusste ich dann vorher schon und wer ist Diablo und was ist ungefähr passiert, aber dieser

erste Auftritt von Lilith, oh mein Gott ist der gut gemacht und damit hatten sie mich halt direkt

am Haken, das hatte ich nicht erwartet und ich finde auch sehr cool, dass die eigene Figur so,

also die hat jetzt nicht diese aufwendigen Cinematics, aber sie hat halt coole In-Game-Szenen

und ja, das hat mich sehr abgeholt von Anfang an, das hat mir gefallen und bisher hält

mich das auch sehr bei der Stange, also ich denke ich werde dieses Spiel tatsächlich bis zum

bitteren

Ende der Geschichte durchspielen und ich habe jetzt ein bisschen Angst, was da wohl noch so auf mich

zukommt, wenn mir plötzlich irgendwelche Monster die Fresse polieren, aber hey, wenn es eine coole

Story ist, dann why not? Ja es ist auch tatsächlich so, dass die, ich glaube diese ikonischen

Rendersequenzen aus den früheren Diablo-Teilen, die waren ja ganz berühmt, weil sie so aufwendig

gemacht waren und von diesen ursprünglichen Rendersequenzen gibt es in Diablo 4, glaube ich,

nur zwei, dazwischen aber eben die Cutscenes, von denen wir gesprochen haben und das ist gerade

das coole, was du auch meintest, dass der eigene Charakter darin vorkommt und das ist halt

wirklich

ein Schritt im Vergleich zu den Vorgängern, ein erzählerischer, den ich so sehr begrüße, dass

der eigene Charakter auftaucht, dass der eigene Charakter Sachen sagt, dass er wirklich ein Fokus

ist in dieser Geschichte und nicht einfach nur eine Figur, die abseits der coole Story CGI-Sequenzen

oder halt in diesen Sequenzen gar nicht vorkommt und abseits davon aber alles macht. Das ist

wirklich

eine Stärke von Diablo 4, die mir noch nicht unterschätzen sollte, die die früheren Teile

gar nicht hatten. Gut, dass ich mit dem einsteige, der mir am meisten entgegenkommt, was solche

Storytelling angeht, weil ich meine, ich kann mir meinen Charakter so cool erstellen. Ich kann

Tattoos auswählen und Frisuren und 50 verschiedene Piercings, was ich als ehemalige Piercerin

total

begrüße. Und natürlich will ich dieser Charakter dann auch eine wichtige Rolle spielt und ich will

diesen Charakter ja auch sehen und wie cool, dass ich das kann. Das hat mich echt überrascht,

das wusste ich vorher gar nicht und ja, sehr, sehr coole Idee. Ich glaube, das wird vielen, die so diese modernen, sinneastisch inszenierten Spiele gewohnt sind, auch gut gefallen. Das haben sie auch bestimmt, dass er bewusst eingebaut. Das sind wir auch schon direkt bei eurem eigenen Charakter und können sprechen über eigentlich das spannendste Thema von Diablo, nämlich die Klassen. Und Steffi, ich glaube ja zu wissen, dass du eine Klasse gespielt hast, du hast es eigentlich auch schon erwähnt. Ich muss das gar nicht so tun, als hätte ich exklusive Information, das auch schon gesagt eigentlich. Ich wusste nicht, dass du es zu dem Zeitpunkt schon gesagt haben wirst, deswegen passt das jetzt nicht mehr. Aber tun wir so, als hättest du es noch nicht gesagt. Ich habe ja, ja, ich habe geheime Informationen darüber, dass du eine Klasse gespielt hast, die vorher heiß diskutiert war. Und auch währenddessen noch, auch immer noch. Ich habe eine Druidin gespielt, weil ihr habt schon gemerkt, Tiere und so sind mein Thema. Ich habe gesehen, cool, ich kann Naturmagia spielen. Für mich als Neueinsteiger, ich habe natürlich jetzt nicht geguckt, welche Klasse ist die beste oder hat keine Ahnung, die stärksten Mechanics oder die besten Bills am Ende, sondern ich habe einfach die Klasse ausgewählt, die mir halt zugesagt hat. Und ich habe damit sofort in der allerersten Beta gleich die Klasse gewählt, die am meisten Schwierigkeiten mit allem hatte und am langsamsten gelevelt hat. Was ich gar nicht mitbekommen habe,

weil ich hatte ja keinen Vergleich. Ich war so, okay, die hab bloß ein Spiel, in dem brauche ich halt echt lang für ein Level. Und oh, die Dungeons sind aber ganz schön schwer für mich, solo als Druidin. Na ja. Und dann haben sie ja noch mal was gebaft und inzwischen mal schauen. Also, ein Experte hat den Druiden ja sogar als die stärkste Klasse zum Launch eingereingt. Ich bin sehr gespannt. Aber ich glaube, ich würde dieser Klasse auch treu bleiben, wenn sie es nicht wäre, ganz einfach, weil sie mir gefallen hat. Also, ich kann als Wehrwolf oder Wehrbeer rumrennen. Ich kann einen mächtigen Kettenblitz entfesseln. Ich kann Säulen aus der Erde kommen lassen und meine

Gegner mit Giftranken umspannen. Wie cool ist das denn? Was will ich noch mehr? Also, fantastisch. Als hätten sie die Klasse für mich gemacht. In welchen Vorgängern gab es auch Druiden? In Diablo II. Dann werde ich wohl Diablo II als Nächstes spielen. Da konnte er sogar, sie haben ja auch teilweise Klassen gestreamlined in Diablo IV. In Diablo II war es ja noch möglich, irgendwie dauerhaft Tiergestalt zu haben. Oh, das wäre auch was. Wenn du irgendwie vor hast,

hauptsächlich als Tier rumzulaufen, ist vielleicht Diablo II sogar die bessere Methodin. Diablo IV muss man ja im Grunde immer weiter angreifen, damit diese Gestalt erhalten bleibt, die man da gerade angenommen hat. Vielleicht machen Sie das ja mal als Season Special oder so. Das haben Sie ja gesagt, dass man da verschiedene Themen hat. Vielleicht ist ja ein Thema mal, keine Ahnung, Tierwesen, Tiergestalten. Vielleicht kann ich dann die ganze Zeit als großer Panther oder riesiger Bär rumrennen. Das wäre ja cool. Das wäre cool. Vielleicht gäbe es dann irgendwann mal auch mal einen Totenbeschwörer, der irgendwie mehr als zehn Zombies dabei hat, eine ganze Armee wirklich. Vielleicht. Jetzt haben wir gar nicht gefragt, was du denn für eine Klasse spielst. Ich weiß es zwar auch schon, aber ich tue jetzt so, als müssten wir das alle nicht. Wir wissen zu viel übereinander. Ich muss mich hier Leute reinsetzen, ich nicht kenne. Also ich habe ja mittlerweile in all den Vorgängerversionen, die ich gespielt habe, jede Klasse einmal gespielt in Diablo IV, außer den Totenbeschwörer. Ich habe auch nicht vor den Totenbeschwörer zu spielen, weil ich mich mit dieser Klasse nicht anfreunden kann. Ich bin kein großer Freund davon, einfach andere die Arbeit

machen zu lassen und irgendwelche Skelette vorzuschicken. Und ich hatte eigentlich vor den Babaren zu spielen. Der ist jetzt gelöscht worden nach der Review-Version und jetzt werde ich zu der ersten Klasse zurückkehren, die ich jemals gespielt habe in Diablo IV. Ich werde jetzt, wenn ein Spiel rauskommt, wieder als Jäger losziehen, weil ich damit am meisten Spaß hatte. Also von allen

Klassen, die ich ausprobiert habe, hat mir der Jäger am besten gefallen und den mache ich mir jetzt wieder und dann spiele ich zum hundertsten Mal den ersten Akt durch und dann spiele ich ins Endgame

und dann bin ich hoffentlich endlich glücklich mit meiner Klasse. Am liebsten wäre ja eine neue Klasse gewesen, aber das ist eine ganz andere Diskussion. Das hat mich übrigens mega verwirrt, weil ich dachte, Rogue wäre bestimmt Schurke, aber irgendwie ist es doch Jäger und ich dachte, das wäre dann eine andere Klasse und ich als voll Note, bis ich da durchgestiegen bin. Ich will gar nicht sagen, wie lange das gedauert hat, aber inzwischen habe ich es kapiert. Jäger, Rogue. Ich meine, es ist, glaube ich, eine Verfehlung von Diablo I. Also der Rogue ist ja ein Rückbezug auf die dritte Klasse im ersten Diablo und da wurde sich dafür entschlossen, den Rogue Jäger zu nennen aus irgendeinem Grund. Und deswegen hat man jetzt ein bisschen, es muss man wieder dazu

übergehen, das genauso zu machen, damit man auch als Deutscher Spieler den Rückbezug erkennt, weil eigentlich ist ja ein Rogue ein klassischer Deep oder halt ein Schurke. Und mich ist das ein Schurke. Ist auch eigentlich so, aber da hat Diablo halt mal einen seltsamen Weg eingeschlagen, den sie jetzt bei behalten müssen. Deswegen heißt diese Klasse Jäger oder Jägerin, aber ist ja auch mal ganz schön abgewachsen. Das kann ich respektieren. Ja. Übrigens, weil die Frage auch schon aufkam, ich habe mit einer Barbarin gespielt, wie auch schon in Diablo 3. Barbarin-Liebe, ganz stark. Ich möchte mich gar nicht damit rumschlagen, warum jetzt der Schurke plötzlich Jäger heißt. Ich möchte einfach nur rumschlagen. Ich möchte nur rumschlagen, möchte Leuten in die Fresse schlagen. Deswegen, Barbarin, kann ich empfehlen, hatte ich viel Spaß mit. Hattest du auch Schwierigkeiten, am Anfang zu leveln, weil Barbar war ja die andere Klasse, bei der es hieß, müssen sie vielleicht noch ein bisschen buffen, zumindest in dem Betas. Ich habe auch keinen Vergleichswert gehabt, weil ich habe auch nur Barbarin gespielt, habe auch einfach akzeptiert,

dass die Dinge sind, wie sie sind, so wie du. Ich gehe auch immer entspannt durchs Leben und habe mich nicht gefragt, ob das Gras auf der anderen Seite grüner ist. Ja, Hauptsache, das Gras kann man zusammenschlagen. Richtig. Hauptsache, ich kann mich prügeln auf dem Rasen, der da vor mir wächst. Ist mir doch egal, wie die anderen Rasen aussehen. Ja, tatsächlich, wir haben auch gestern über den Droiden noch mal gesprochen, weil das eben so eine wahnsinnig heiß diskutierte Klasse ist und so unklar ist, wie das Balancing jetzt zu Release aussehen wird. Es scheint aber so zu sein, dass der Droide im Moment langsam anfängt und dann sehr, sehr, sehr stark wird später vor allem im Endgame und wohl auch im PvP-Polizei sehr stark sein kann. Das heißt, du musst nur durchhalten

und dann wirst du sie alle unglaublich nerven, falls du vor hast, PvP zu spielen. Habe ich mal schauen. Ich überrasche mich ja in letzter Zeit immer wieder selber, was Diablo angeht, also warum nicht auch mal PvP ausprobieren. Das fand ich aber auch super interessant. Ich hatte ein Interview mit Entwicklern von Blizzard und habe mit ihnen auch über den Droiden gesprochen, ganz selbstlos natürlich und habe gefragt, ja, was ist denn da los? Genau, das war auch die Erklärung. Ja, es war

dem Beta sehr verfälscht, weil du hattest ja bloß bis zu, ich glaube, Stufe 25. Und als Droide fängst du halt schwächer an und bist dann so ein Stein, der den Hügel, oh mein Gott, Entschuldigung, runterrollt und immer mehr ins Laufen kommt und immer mächtiger wird. Und auf diesen Snowball-Effekt bin ich jetzt sehr gespannt im finalen Spiel. Aber intern, also das darf ich sagen, Sie haben gesagt, ja, wir stehen dazu, haben Sie den Droiden für sich auch als die stärkste Klasse eingeschätzt? M-hm. Mal schauen. Ich werde alle im PvP wegfetzen und dann coole Geschichten zu erzählen. Außer von Piano fällt mir als Schurke in den Rücken. Ja, vielleicht treffen wir uns einfach mal zu dritt auf dem Supermarkt-Parkplatz. Jeder gegen jeden. Jede gegen jeden. Droiden, Baba und Schurke. Richtig. Jäger. Da fecht mir es aus, riesiges, riesige Game-Star-Rangelei.

Ja, wir brauchen halt noch zwei, die die anderen Klassen machen und dann stellen wir uns im Pentagon auf. Das ist fantastisch. M- Kann man leider nicht in Diablo 4 machen, dass man irgendwie privates PvP errichtet, weil es gibt ja nur diese PvP-Zonen. Da kann es halt sein, dass wir dann sagen, wir sammeln uns da alle, zwölf Uhr, bringt eure beste Klasse mit und dann

brauchen wir es auf die Schnauze. Kann halt sein, das können wir trotzdem machen. Kann nur sein, dass dann 50 andere Leute auch dazukommen und uns alle weghauen. M- Oder sie feiern uns einfach an.

Wir müssen den Server einfach vorher mit Game-Star-Fans fluten. Ihr müsst euch in so einen großen Kreis um uns herum stellen, damit niemand wegläuft und dann feuert ihr uns einfach alle in diesem MMO Diablo Online in Game Chat an. Richtig. Und damit haben wir den Bogen geschlagen. Und jetzt reden wir über Wrestling. Das ist wirklich schade, oder? Dass das keine Option ist, weil das ist das Einzige, was mich so ein bisschen catchen würde an PvP, wenn man wirklich organisiertes PvP mit geplanten Leuten machen würde, dass man tatsächlich sagt, wir treten einfach mal gegeneinander an, weil wir Lust haben zu trainieren, ein bisschen einfach zu gucken, wer stärker ist, ein bisschen Sachen auszuprobieren und einfach ein bisschen Spaß zu haben. M- Oder GamePro gegen GameStar oder sowas, weißt du? Richtig. Wir würden natürlich gewinnen.

Sorry GamePro, aber ich spielte auch mit Controller. Ich habe ja gehört, dass das macht man nicht. Diablo mit Controller spielen. Gerard, wie spielst du Diablo mit Controller? Wir haben es natürlich nicht. Diablo 4 habe ich nicht mit Controller gespielt, aber und das war nicht meine Schuld, Diablo 3 habe ich mit Controller gespielt und das war die Schuld von Maurice, weil mit dem habe ich es im Co-op gespielt. Also Beschwerden können an ihn gehen. Das ist auch so ein Thema, in das ich total blind reingerutscht bin. Auf einmal wurde ich gefragt, spielst du mit Maus und Keyboard oder Gamepad und ich wusste nicht, verliere ich jetzt Freundschaften, je nachdem wie ich antworte, was ist die korrekte Art, Diablo zu spielen, warum hat mir das niemand gesagt, warum steht das nicht im Tutorial? Ich sage es jetzt gerade raus, Maus und Tastatur. Ist das okay? Ist das richtig, Fabiano?

Ich glaube, es gibt mehr Leute, die würden darauf schwören, dass du mit Maus und Tastatur Diablo spielst als mit dem Controller, weil Diablo daherkommt. Allerdings ist mittlerweile die Crowd sehr groß und sehr gewachsen, die dann gelernt hat bei Diablo 3, dass der Controller so einige Vorteile bietet und auch mittlerweile mit Resurrected spielt sich ja sogar Diablo 2 besser als mit Maus und Tastatur. Das ist in dem Fall aber auch daran liegt, dass man hier Comfort Features hat in Diablo 2 Resurrected mit dem Controller, die man mit Maus und Tastatur

nicht hat, was Skillauswahl und so etwas angeht. Das heißt, da hat man manchmal einen Vorteil und bei Diablo 3 hatte es ja auch schon einen Vorteil, weil du die Ausweichrolle hattest, die es am PC nicht gab. Also ich glaube, der Druck wächst auf die Maus und Tastatur-Spieler. Ja, aber das ist auch was, was ich nachvollziehen kann, wenn man einsteigt in Diablo, diese permanente Angst, was falsch zuwacht hat. Die Diablo Crowd ist mitunter sehr laut, was Sachen angeht, was so Glaubensfragen angeht wie Maus und Tastatur oder Controller und dann lässt man irgendwo mal fallen, ich habe Diablo 3 mit Controller gespielt und plötzlich sind 20 Leute wütend auf dich und sagen, das ist komplett falsch, du hast falsch Spaß gehabt. Ja, richtig, dein Spaß war nicht richtig, Geraldine, was fällt dir ein? Ja, ich habe aber auch festgestellt, da ist einfach so eine große Euphorie in der Community, das meinen die gar nicht unbedingt böse. Also inzwischen fühle ich mich sehr willkommen, ich habe auch schon auf Reddit total dumme Fragen, die ich mich nicht getraut habe, meinen Kollegen zu stellen, weil ich nicht uncool sein wollte. Hab ich gestellt. Kannst du uns alles fragen? Ich weiß, aber dann wisst ihr ja, dass ich mich nicht auskenne mit manchen Sachen und es war wirklich toll. Die Leute waren dann sehr hilfsbereit und die scheinen sich zu freuen, dass auch Neulinge da sind, vielleicht weil sie darauf hoffen, uns im PvP dann abzuziehen. Aber hey, wer weiß? Ja, wer weiß. Thema Skills, da haben wir jetzt auch schon viel darüber gesprochen. Da möchte ich gerne von euch wissen, ob erst mal von dir, Fabiano, deine Skills, die du ausgewählt hast, als du gespielt hast, sagen wir mal. Keine Skills, achso du meinst du spielst. Ja, deine virtuellen Skills. Als du das erste Mal gespielt hast, natürlich, die Skills, die du da ausgewählt hast, waren die gefärbt von vorheriger Diablo-Auffahrung, wusstest du da schon, in was für eine Richtung du dich bewegen willst oder hast du es auch einfach erst mal frei nach Gefühl gemacht? Also ich habe ja als erstes mit der Jägerin gespielt und da gab es keine Färbung, weil die gab es ja zuletzt in Diablo 1 und da war sie, da habe ich sie nicht gespielt, mutigegeben und da war sie glaube ich auch komplett anders als jetzt, da hatte sie auch zu erbogen und damit die Schattenmagie, aber ich glaube nicht zu vergleichen mit der Jägerin, wie sie jetzt ist. Ich glaube die vergleichbarste Klasse wäre der Baba gewesen, den ich dann gespielt habe, wie ich ihn bei Diablo 3 auch gespielt habe. Wirbelwind, immer Wirbelwind, immer sich rumdrehen die ganze Zeit, das macht einfach am meisten Spaß. Man hat zwar ein paar mehr Probleme damit Bosse zu legen, weil der Wirbelwind ja eher darauf ausgelegt ist, viele kleine Gegner schnell weg zu hauen, aber dafür hat man halt auch einen Heidenspaß bei den kleinen Gegnern. Also mit dem Baban den Wirbelwind zu skillen, das fand ich richtig gut. Das war so die erste Sache auf die ich abgezielt habe, weil es hat schon Grund, dass der Wirbelwind mittlerweile so früh verfügbar ist. In Diablo 2 gab es ihn ja auch, da war er aber ein High-End-Skill, den man irgendwann bekommen hat und jetzt mittlerweile kriegt man ihn im zweiten Knoten, weil er so ikonisch geworden ist für den Baban. Es ist auch ein bisschen Kritikpunkt an Diablo 4, dass die klassischen Klassen wie Baba oder Zauberin nicht so viele coole neue Sachen haben, sondern sie machen immer noch das Gleiche wie früher. Kann man kritisieren, ist auch ein bisschen der Grund, warum ich mir noch eine Klasse gewünscht hätte, die was komplett neues kann, aber das ist nun mal so. Das heißt, das war so der einzige Punkt, wo ich sage, da habe ich mit Vorwissen gegläntzt, aber es ist nicht so, dass man sagen kann, wenn man Diablo 3 gespielt hat, dass man die

exakte Skillverteilung gut kennt, weil der Damage ist anders, die Buffs sind anders, wie sie funktionieren,
die Kosten sind anders, alles ist anders. Also du kannst nicht einfach ein Bild aus Diablo 3 deklauen und dann bei Diablo 4 benutzen, vor allem weil bei Diablo 3 ja auch die Sets noch eine viel größere Rolle gespielt haben als jetzt. Steffi, wie sah es bei dir aus? Hast du nach welchem Gefühl hast du entschieden, in welches Skills du investierst und bist du irgendwann an einen Punkt gekommen, wo du gesagt hast, ah nee, da habe ich mich verschätzt, ich würde es gerne nochmal neu machen? Ich hatte zwei große Kriterien. Erstens, welches Bild sieht cool aus, von welchem Skill? Ja. Und zweitens, welches Skill-Beschreibung verstehe ich? Also wenn da Begriffe drin sind wie, ich weiß nicht, jetzt fällt mir nur brennend ein. Natürlich verstehe ich, was brennend ist, aber Fachbegriffe, Terminologie, die ich natürlich nicht verstehe aus der Reihe, dann wähle ich nicht den Skill. Und deshalb hatte ich erst mal ein ziemliches Gewurschel bei meinem ersten Bild. Ich glaube, ich habe auch zu viele Skills gewählt, weil ich nicht verstanden habe, ah so, meine Leistung ist ganz klein und begrenzt und ich sollte vielleicht lieber die Skills erst mal steigern, die ich gewählt habe und dann kann ich da noch auswählen, hey, der soll vielleicht mich jetzt ein bisschen schneller machen oder bei jedem dritten Zusatzeffekt haben. Das habe ich inzwischen verstanden und ich habe mich jetzt auch schon auf meinem Bild festgelegt, den ich mal probieren will, weil ich cool finde, dass es so viele verschiedene Arten gibt. Nicht nur beim Druiden, sondern bei allen Klassen, wo ich bisher mit Leuten geredet habe, ist auch das erklärte Ziel der Entwickler, glaube ich, dass du wirklich deinen eigenen Pfad gehen sollst und dir überlegen kannst, hey, ich will Zauberin spielen mit ganz viel Feuer und das soll genauso valide sein wie, ich weiß nicht, ich spiele Zauberin mit Wasser, ich habe keine Zauberin gespielt, was ja ein anderes Element ist. Und beim Druiden habe ich mich jetzt festgelegt, ich möchte den Werwolf Pfad gehen und es ist sehr cool, dass ich da so viel Auswahl habe und ich bin gespannt, weil zum Ende hin, wie du vorhin gesagt hast, werden diese Knoten ja viel komplexer und die Skills, aber ich traue mir zu, dass ich bis dahin durch Blicke und auch alle Fachbegriffe kleine Schleichwerbung, wir haben inzwischen auch ein Artikel bei GameStar, in dem die wichtigsten Begriffe drin stehen, also wenn ihr mal gucken wollt, ich gucke oft in diesen Guide rein, dann seid ihr da bei uns ganz richtig und im Notfall frage ich halt einfach, hey Fabiano, was bedeutet dieser Zusatzeffekt und will ich ihn haben? Und das weiß ich natürlich immer, ich kenne alle Effekte und Beschreibungen und das komplette Glossar von der Diablo 4 auswendig. Du musst es nur mit Selbstvertrauen sagen. Genau, ich glaube dir das dann auch, ich mache dann diesen Bild auch und wenn er nicht funktioniert, dann werde ich nicht merken, dass es nicht funktioniert, sondern mir denken, okay, so soll sich Diablo also anfühlen. Krass, da wird Diablo aber plötzlich auch viel schwerer sein. Ja, diese Skills ausgebildet. Aber es ist ja auch wieder ganz gut bei der Zugänglichkeit für Diablo, also bei Diablo 4 die Zugänglichkeit, dass es glaube ich schon so ist, dass du keinen vorgegebenen Bild brauchst, um das Ende zu sehen, wenn du halt auf der niedrigsten Weltstufe spielst, dann machst du deinen Charakter halt so, wie er sich gerade für dich richtig anfühlt. Ich meine, klar, wenn du wirklich jeden Skillpunkt in einen anderen Skill steckst und halt

dann den ganzen Skillbaum ausgefüllt hast, aber nur fünf davon einsetzen kannst, dann hast du ein bisschen verschwenderlich gearbeitet. Ja. Aber das wird glaube ich jeder mit ein bisschen Gaming Sachverstand merken, früher oder später. Und dann kannst du ja immer noch den Skilltree zurücksetzen für nicht sonderlich viel Gold und es dann noch mal probieren. Aber ich glaube, wenn du da dich an paar grundsätzliche Regeln hältst und dir ein bisschen halt auch anguckst, wie du gerade meinst, wo gibt es da die Gemeinsamkeiten? Hier sind Werbaufssachen, die werden sich irgendwie gut ergänzen. Es gibt ja auch ein ganz hilfreiches kleines Tool in diesem Talentbaum, dass man so ein Keyword Feinder ausklappen kann und dann suchst du halt irgendwie, ich möchte mehr

Thorn Damage haben beim Babaren und dann werden dir alle Skills angezeigt, die dir mehr Dornenschaden

machen oder halt den Gegnern mehr Dornenschaden machen. Dann sagst du, okay, ich baue jetzt gezielt

alle Skills, die diesen Effekt haben, weil ich davon ausgehe, wenn dieser Effekt immer weiter gewacht wird, dann wird er irgendwann gut. Das ist meistens so ein bisschen die Regel. Wenn etwas stackt, ist es meistens irgendwann sehr gut und so kann man sich da durcharbeiten. Und ich glaube, selbst wenn du das nicht machst und dann einfach nur nach Bauchgefühl, Skills, wirst du das Spiel zumindest durchkriegen. Die wirkliche Bildqualität und die Herausforderung an deiner eigene Skillung

kommt erst dann, wenn du auf den höheren Weltstufen, also ab Weltstufe 3, versuchst, voranzukommen, weil dann werden die Gegner schon sehr knackig und da brauchst du bisschen Power in deinem Bild. Ich finde, dieses Skills zurücksetzen ist so ein wichtiges Feature und ich finde es gut, dass man das machen kann und dass es dich jetzt auch nicht dein gesamtes Gold kostet, weil klar, dadurch wird es ein bisschen casual auf eine gewisse Art und Weise, weil du kannst Fehler halt wieder gut machen. Aber ich glaube, es gibt sehr viel weniger Menschen, die sagen, nein, ich will im Holzweg auch zu Ende gehen müssen, wenn ich mich fast gilt habe und nein, ich will das durchziehen und ich will bestraft werden dafür. Ich glaube, viel mehr Leuten geht so wie mir. Hey, ich probiere es mal aus. War jetzt nix und wie doof wäre das denn, wenn ich dann irgendwie mega Mühe hätte, die zurückzusetzen oder weiß ich

nicht, stundenlang grinden müsste, das würde ich ja nicht machen, dann würde ich wahrscheinlich dieses Spiel eher abbrechen. Also gut, dass es mit drin ist. Ich werde es wahrscheinlich ein, zwei mal nutzen. Ja, also ich bin da ein bisschen zwiegespalten. Ich finde, ich mag es sehr gerne, wenn Spiele dich ein bisschen vor die Herausforderungen stellen, die wirklich Gedanken zu machen, wo man Punkte reinsetzt, welchen Fahrt man gehen möchte, welchen Skill man hinterher mag. Ich bin halt auch Strategiespieler, ich mag es, wie ein bisschen langfristig Gedanken zu machen. Aber ich verstehe auch, dass man das nicht mehr so machen kann wie bei Diablo 1 oder bei Diablo 2 auch noch in der ursprünglichen Version, dass wenn du halt ahnungslos daran gehst und halt einfach nur skills und dann merkst, mein Bild hat einfach keinerlei Punch, der hat keine Effektivität, der geht unter, sobald ich vor Duriel stehe, Ereignis freier funden, dann ist es sehr frustrierend zu wissen, dass man das ganze Spiel im Kunde nochmal von vorne starten

muss. Bei Diablo 3 war es dann aber wieder richtig beliebig, weil du ja einfach durch jeder Zeit alles komplett durchtauschen konntest. Deswegen mag ich es, dass sie zumindest jetzt ein bisschen

ein Geldpreis dran gehängt haben, auch wenn der nicht besonders wehtut. Aber du kannst nicht alle fünf Minuten deinen Bild ändern, weil irgendwann geht die doch das Gold aus. Und da finde ich gerade den Weg, den sie jetzt bei Diablo 4 haben, ein sehr guter Mittelweg einfach.

Es ist auch eine schöne Phase. Ich mag immer ganz gerne diese Anfangsphasen, wenn neue Spiele releasen, dass man eben noch nicht alles über jede Kleinigkeit war. Ich habe zum Beispiel auch mit Filmal einen Talk gehabt, als das neue Call of Duty rauskam. Da haben wir auch darüber gesprochen,

dass die frühe Phase, die nicht lang anhält, aber die frühe Phase immer eine spannende Phase ist, wo einfach die Leute die Maps noch nicht kennen und noch nicht absolut jeden Spot wissen, wo sie sich platzieren können, sondern alle irgendwie wild über die Karten laufen und versuchen rauszufinden,

was eigentlich alles neu ist. Und das ist irgendwie jetzt auch eine Phase, die ja heute starten wird und wo man eben auch einfach mal ein bisschen versucht rauszufinden, welche Charaktere was können, was sind coole Builds, was sind die coolsten Quests, die man macht. Und das ist immer so eine ganz schöne, so ein Pioniers-Gefühl, wenn man irgendwie neu in so ein Spiel startet und noch nicht jeder alles weiß. Mit mir wieder bei dem Gefühl sind, was du vorhin beschrieben hast,

wenn man was anfängt. Und das ist wirklich richtig neu. Du hattest so was vorher noch nicht.

Und das habe ich jetzt ein bisschen und ich freue mich mega darauf. Und was du sagst, ja, dieses Erkunden, ich finde auch die Welt total cool. Also jetzt nicht nur, dass ich mich durch das Skillssystem durchwühle, sondern auch, hey, was ist in dieser Ecke der Map oder was steckt in dieser Tour drin? Wo finde ich den Schlüssel, dass ich die aufmachen kann? Ich freue mich mega darauf. Also freue mich, dass ich ein bisschen dazu gedrängt wurde anzufangen. Ihr hattet alle recht. Diablo ist eine Reihe, die man kennen sollte. Und ja. Also ich bei Diablo 4, oder halt bei Diablo insgesamt, fast noch spannender finde bei der Bildzusammensetzung, als zu gucken, wo die

verschiedenen Wechselwirkungen sind und wo Skills sich gegenseitig baffen, ist, wo sie aktiv im Spiel sich ergänzen. Also Sachen wie, wenn ich als Jägerin Kränfüße hinwerfe und dann nach hinten springe, so dass die dann langsamer sind und ich dann leicht auf sie schießen kann. Solche Dynamiken finde ich halt mega cool, wenn man halt merkt beim Spielen, dass man gerade Skills ausgerüstet hat, die durch ihre Wirkung, also ihre aktive Wirkung, nicht durch ihre Buffs gut zueinander passen und dann zu merken, dieser Bild macht einfach Spaß. Also er ist nicht irgendwie

in den Ranglisten ganz oben, weil er alle Bosse in fünf Sekunden platt macht, sondern weil er Spaß macht zu spielen. Das macht ja nochmal einen Unterschied und das herauszufinden, finde ich, ist mega spannend und schön. Ich finde, da haben sie auch richtig gut bei vielen Skills den Punch vermittelt, dass es einfach Spaß macht, die einzusetzen. Also zumindest beim Tuiden, da gibt es so ein

Kettenblitz, man muss eigentlich nur die Taste gedrückt halten, aber der feuert dann bis zu fünf mal, glaube ich, und du merkst halt mit jedem mal, wie er mehr Wumms macht. Das ist ein cooles Gefühl,

da helfen die Animationen unheimlich, dass es sich gut anfühlt, auch wenn es jetzt weiß ich nicht, aus dem Meter nicht der beste Skill ist, aber der Sound dazu und dieses Gebritzel und die Gegner Massenfallen, das ist halt ein cooles Gefühl, was will man denn sagen? Übrigens für alle, die uns

gerade live zuschauen, ich sehe, dass noch Fragen im Chat auftauchen und wir freuen uns, wenn ihr noch Fragen für uns oder explizit für die beiden habt, dann könnt ihr sie weiterhin gerne mit Ausrufe

Zeichen Frage in den Chat schreiben, weil dann sehe ich sie auch. Und nein, warum steht da ein Mischpult?

Pult ist keine zulässige Frage, das möchten wir nicht beantworten. Es geht euch überhaupt nichts an,

was dieses Mischpult dazu suchen hat. Ich habe ja gehört, es ist nur Deko, aber wer weiß das schon. Ich traue mich nicht, es zu berühren und euch das Gegenteil zu beweisen. Unabhängig davon. Du hast

gerade schon noch wieder die neue Klasse erwähnt und das ist ja ein Thema, worüber wir jetzt schon

mehrmals gesprochen haben und was ich unbedingt auch Steffi noch fragen will, weil du als jemand, der jetzt nur die Klassen kennt, die du in Teil 4 wirklich aktiv erlebt hast, was wäre eine neue Klasse, wenn du dir alles wünschen und ausdenken könntest, die dir noch gefehlt hätte in Diablo 4 oder wo du sagst, ich hoffe, die kommt noch irgendwann. Gut, das ist eine gute Frage, weil ich bin ja jetzt überhaupt nicht eingeschränkt, ich kann mir das voll zusammen fantasieren. Also wir haben ja eigentlich durch den Jäger schon so einen Bogenschützen, aber ich bin grundsätzlich

ein Freund von Fernkampfklassen. Ich glaube, was ich richtig cool finde, wäre so ein Van Helsing-Style

Charakter mit einer Armbrust und irgendwie, keine Ahnung, Silberbolzen gegen Dämonen, aber auch so

ein bisschen Magiezeug, vielleicht bisschen Blutmagie dazu. Also ich weiß nicht, wer von euch League

of Legends spielt, ich hätte gerne Vayne quasi in Diablo als Klasse, das finde ich total gut. Gab's so was schon mal? Was du da gerade beschreibst, klingt wirklich sehr stark nach dem Dämonenjäger.

Oh, dann will ich den Dämonenjäger blizzard. Okay. Ist leider eine Klasse, von der ich nicht glaube, dass sie sie noch in Diablo 4 reinbringen, weil die Überschneidungen mit der Jägerin sehr groß sind. Aber ich meine, sie hat Armbrüste, zwei Armbrüste und rennt rum und schießt auf Gegner und setzt Fallen und solche Sachen. Vielleicht finden sie eine Methode, Dämonenjäger auch in Diablo 4 noch abzuheben von dem, was man schon hat. Endgame und Seasons sind zwei Worte, die ich jetzt gesagt habe, die ich einfach mal in den Raum stelle, professionelle Moderatorin, die ich bin. Ich wollte es einfach mal gesagt haben. Wir haben über die beiden Themen, wir haben sie schon angerissen. Du, Steffi, hast ja auch schon gesagt, dass du noch nicht ganz sicher bist, ob du und inwieweit du Lust auf das Endgame hast. Was sind aktuell deine Gefühle dazu? Also tatsächlich zweifle ich dran, ob das Endgame für mich persönlich was sein wird, weil wie du schon gesagt hast, da geht es dann schon darum, dass man seine Bills irgendwie optimiert und dass man items grindet und so weiter. Ich werde es ausprobieren. Also ich werde die Story begeistert durchspielen oder ich hoffe begeistert, ich hoffe, sie bleibt cool. Und ich glaube aber, dass mich weniger das Endgame an sich locken wird und mehr die Seasons, die ja so ein bisschen dazu gehören. Also vielleicht sind wir nochmal ganz kurz das Seasonmodell zusammenfassen. Das funktioniert so, dass alle drei Monate eine neue Season läuft

und die hat ein Thema. Zu diesem Thema gibt es dann eine eigene Story Quest Line, die ist aber losgelöst von der Main Quest und es soll auch neue Skills zum Beispiel geben, die dann alle Klassen benutzen können, die zu diesem Thema passen. Ein Entwickler hat da das Beispiel von Magia, der irgendwie versammelt hat, Zombies zu erwecken und jetzt ist eine Necromantie Plage gebracht. Ich weiß nicht, ob das wirklich mal eine Season wird. So kann man sich das vorstellen und ich glaube, damit werden sie mich immer mal wieder zurückholen. Wenn das Thema ist, was ich cool finde, von Helsing oder so, dann glaube ich, dass ich da die Story Quest Lines wieder durchspielen werde. Ja, Chad sagt übrigens gerade, es gäbe ein von Helsing ARPG.

Ja, das kenne ich. Ich weiß, ich weiß. Es gibt sogar mehrere davon. Ich habe da auch mal reingespielt

und aus ungenannten Gründen habe ich sie nicht durchgespielt, aber steht auf meiner Liste als Nächstes drauf. Wenn Diablo rum ist, dann werde ich meine Liebe für dieses Genre vielleicht entdecken

und wie heißen sie? The Incredible Adventures of Van Helsing oder so? Genau. Dann werde ich wohl die als Nächstes spielen. Danke für den Tipp, Chad. Ja, machen wir dazu auf jeden Fall auch noch mal

eine Talkfolge. Klar. Und sagst du Bescheid? Ja. Besser als Diablo ist dann die Headline. Oh, das dann verkackt ich mir gleich wieder mit allen Leuten, die heute denken, ja cool, dass sie angefangen hat. Die vergraue ich dann wieder. Ja, fair. Ja, aber die wollen wir auch gar nicht da haben. Aua. Also die Leute, die dich nicht zu schätzen wissen, die wollen wir gar nicht hier haben. Fabiano, wie sieht es bei dir aus mit Endgame und Seasons? Hast du Lust auf eins von beidem? Beides? Gar nichts davon. Ich habe mir auf jeden Fall vorgenommen, jetzt bei Diablo 4 wirklich mal ein Crackdown Level 100 zu bringen. Ich bin niemand, der das in den Vorgängern groß gemacht hat. Ich war halt jemand, der gern die Geschichte gespielt hat, der gerne verschiedene Klassen ausprobiert hat immer wieder, weil ich das einfach sehr mag, zu gucken, wie sich die Klassen auch unterscheiden. Aber der niemand war, der gesagt hat, ich muss jetzt die Story von Diablo

2 fünfmal mit dem gleichen Charakter durchspielen, Ballruns gemacht hat, ohne Ende, um dieselben Items zu fahren. Der auch nicht besonders gereizt davon war, in Diablo 3 irgendwelche Greater Rifts immer wieder durchzurennen oder sich in den Ranglisten einzuordnen. Aber bei Diablo 4 habe ich jetzt richtig Lust darauf, wirklich mein Charakter hoch zu treiben und das hohe Level zu erreichen, unter anderem auch, weil ich schon gerne die höheren Schwierigkeits gerade ausprobieren

wollen würde, weil es mich sehr reizt, eventuell zu versuchen, ein Unique Item zu finden, weil die gibt es ja erst ab Weltstufe 3 und da kann man erst im Endgame hin gewisserweise.

Und da habe ich große Lust darauf. Ich habe ein bisschen Bock darauf, ein einzigartiges Item zu finden und mich dann gut zu fühlen. Und ich glaube, dass mich das auf jeden Fall bei der Stange hält. Es heißt ja auch, ich bin noch nicht so weit gekommen in der Testphase, um sagen zu können, wie lange ein das Endgame wirklich begeistert von Diablo 3. Aber es bietet halt deutlich mehr, es fügt sich deutlich organischer in das Ende des Spiels ein, sodass du halt fließend übergehst ins Weiterspielen und dann da andere Sachen machen kannst, mit diesen Heldheit-Events und du findest diese Siegel, mit denen du Albtraum Dungeons abschließen kannst und diesen Whisper-Baum, wie er heißt. Wer ist da? Tree of Whisper?

Brauchst mich alles, wüsst dich das.

Flüsterbaum, sage ich als Diablo-Expertsin, rascheln der Flüsterbaum.

Rascheln der Geist, Baum, Baum, Geist, Flüster.

Es gibt auf jeden Fall viel zu tun, das will ich sagen. Und was Steffi meinte, die Seasons klingt spannend. Ich hoffe auch auf Add-ons, ich hoffe, dass eine neue Klasse kommt, dann probier ich die wieder aus. Also ich habe schon vor, mich am Endgame zu versuchen von Diablo 4. Ich denke nicht, dass es dazu kommen wird, dass ich jetzt bis in zehn Jahren, wenn Diablo 5 rauskommt, nur noch Diablo 4 im Endgame spiele. Aber ich bin auf jeden Fall offen dafür, es intensiver auszuprobieren, als ich das früher gemacht hätte bei anderen Diablo-Teilen.

Dann kommen wir doch mal zu unserem Fazit langsam, nämlich zu zwei Dingen. Einmal ob Diablo 4 eurer Meinung nach und vor allem deiner Meinung nach Steffi, wirklich ein cooler Punkt ist, um einzusteigen in die Reihe. Ich glaube, ich habe das schon ein bisschen rausgehört, was deine Meinung sein könnte. Und die andere Frage, vor allem an dich Fabiano, ob du trotzdem empfehlen

würdest, die anderen Teile vorher oder hinterher noch zu spielen? Fangen wir mal an mit, ist es denn jetzt ein einsteigerfreundlicher Teil, wo man keine Angst davor haben muss, mit Diablo zu beginnen? Ihr müsst auf jeden Fall keine Angst haben, wie ich es gehabt habe. Ich habe für euch die Angst gehabt und ich habe sie besiegt. Und ich glaube, es ist ein sehr guter Zeitpunkt, um einzusteigen. Es ist ja auch so ein bisschen eine neue Story mit Lilith und auch eine neue Art of Storytellings, bei der sie selber ausprobieren, hey, was können wir dann besser machen? Wie können

wir euren Charakter integrieren? Wie können wir euch mehr auf die Story Einfluss nehmen lassen?

Ich glaube, das ist ein guter Punkt und es hält einen ja auch nichts davon ab,

die Vorgänger nachzuholen. Dann hat man halt mehr Hintergrundwissen. Ich würde auf jeden Fall sagen, hey, wenn euch Diablo ein bisschen interessiert, spielt rein und probiert es aus.

Es ist ein cooles Game. Ich hätte nicht gedacht, dass ich sage ganz, ganz, ganz ehrlich, ich dachte, ich spiele in die Beta rein und mache es halt aus Pflichtbewusstsein. Aber es hat mich dann so sehr gehuckt, dass ich komplett die Inhalte durchgespielt habe, obwohl ich jemand bin, der normalerweise diese Art von Spielen nicht mag. Irgendwas machen die also wirklich richtig und es wird zumindest meiner Meinung nach reichen, um euch durch die Story zu tragen. Ob ihr dann

ins Endgame 300 Stunden steckt, das muss man ja auch gar nicht unbedingt. Ich glaube, das Spiel ist vorher umfangreich genug, wie du auch schon gesagt hast. Wir haben diese große Open World, in der man unglaublich viel erkunden und entdecken kann. Ich denke, ihr kriegt da ein cooles Paket und wenn es euch nicht gefällt, dann bin ich natürlich persönlich schuld dran. Das ist okay, dann schreibt mir einfach böse E-Mails und ich habe euch das empfohlen und das war nicht gut. Nein Quatsch, ich glaube, es ist ein sehr guter Zeitpunkt, ist mein Fazit und ich bin sehr froh, dass ich damit eingestiegen bin. Fabiano, würdest du trotzdem empfehlen, dass man vorher oder hinterher

die anderen Teile noch erlebt haben sollte, je nach Spielertyp? Schwierig. Ich meinte ja vorhin, dass Spannende für mich war, dass ich zweimal zu Diablo gefunden habe, einmal mit Diablo 3 und einmal mit Diablo 1. Und wäre das Diablo 3, würde ich auch jederzeit wieder sagen, auf jeden Fall Diablo 1 oder 2 Spielen, weil die Atmosphäre ist eine ganz andere als bei Diablo 3. Diablo 4 jetzt auf der anderen Seite bietet ja viele der Vorzüge, die die Vorgänger von Diablo 3 hatten.

Das heißt, ich kann gar nicht mehr sagen, spielt Diablo 1, weil es so viel düsterer und spannender ist als Diablo 3, was seine Atmosphäre und Story angeht, weil ich denke, dass Leute die Diablo 4 spielen, das schon in gewisser Weise bekommen. Also ihr solltet nicht erwarten, dass wenn ihr Diablo

1 nach Diablo 4 spielt, dass ihr eine Erfahrung habt, die über das hinausgeht, was Diablo 4 schon leistet, weil es halt sehr viel von Atmosphäre hat aus dem ersten Teil. Ich glaube, da muss man schon hart gesotten sein. Ich glaube, wer jetzt wirklich neu mit Diablo 4 anfängt, ich kann mir nicht vorstellen, dass die Personen wirklich so viel Spaß mit Diablo 1 hätten, weil es ist ein sehr altes Spiel, es müsste neu aufgelegt werden, es ist klanky, man muss auf jeden Fall gucken, dass man sich nicht verkillt, man läuft so langsam, man läuft so langsam in Diablo 1, man schleicht durch diesen Dungeon. Also ich liebe Diablo 1, ich werde es nicht auf dieses Spiel schitten, weil ich finde es großartig. Mein Herz wird immer ein bisschen an Diablo 1 hängen, ich mag es sogar mehr als Diablo 2, aber das dürfte niemanden sagen. Aber ich bin mir so unsicher, ob Leute, die nicht von selbst bis jetzt eine Motivation dazu hatten, das zu probieren, nach Diablo 4 sagen würden, sie wollen jetzt noch Diablo 1 oder 2 spielen. Vielleicht Diablo 2, weil da hat man Resurrected, sieht zumindest gut aus. Diablo 3 hat dasselbe Spielgefühl wie Diablo 4, weil die Gefechte einfach genauso dynamisch sind wie bei Diablo 4. Ich glaube, da kann man schon Spaß mit haben, aber dieses Komplettpaket, was Diablo 4 liefert, bekommt man in den alten Spielen

nur vereinzelt. Also Atmosphäre, Diablo 1, Story, Diablo 2, Kampfgefühl, Diablo 3, das sind halt die Sachen, die da eher aufgesplittert sind. Wenn man möchte und motiviert ist und die Story einen gehuckt hat, klar spielt auch die alten Teile, aber erwartet nicht, dass ihr nur, weil ihr Diablo 4 in seinem Gesamtpaket jetzt feiert, dass euch die anderen Spiele automatisch genauso viel Spaß macht. Das wird ein bisschen eine Arbeit sein. Ich habe eine Idee dazu. Wir machen PVP und wenn du gewinnst, muss ich zur Strafe Diablo 1 spielen und muss dann ausprobieren, wie gut oder

schlimm es wirklich ist, heute neu einzusteigen damit. Und dann reden wir wieder drüber. Ich bin dafür, weil dann habe ich direkt ein Talkthema mit dir und ich liebe es mit dir zu talken. Ich liebe es auch mit euch zu talken. Fabiano, du musst jetzt nur Ja sagen. Ja, aber jetzt würde ich nicht wollen. Pressure? Können wir gern machen. Ich habe Diablo 1 auf Gok, ich kann dir das zur Verfügung stellen. Ja, fantastisch. Nachdem ich dich zweifelsohne im PVP in die Schranke weiß. Er wird mich in dem Boden rammen und angespitzt. Ich weiß es jetzt schon, na klar. Wobei wenn du Truide bist und der wirklich so gut ist im PVP, vielleicht habe ich auch keine Chance. Ich bin ja kein PVP-Spieler. Wer weiß? Dann komme ich da an mit meinem Wirbelwindbarbahn und du machst halt einmal

eine Schelle mit deinem Berntuiden oder bin ich weg? Richtig. Geh doch weg mit deinem Wirbelwind.

Oh Gott, jetzt bin ich wieder traurig, dass es nicht ohne Weiteres geht, dass wir zusammen einfach PVP spielen. Vielleicht führen Sie das ja später noch ein, damit wir uns das laut genug wünschen. Also keine Ahnung, gebt mal alle die Hände in die Höhe und schickt die Energie ins Universum, weil das wäre echt fantastisch. Ich habe es jetzt in sehr moderater Lautstärke gesagt, nur aber ich hoffe, dass es trotzdem ankam. Ich möchte jetzt nicht schreien. Ja, ein Fazit, was ich so ein bisschen ziehen kann tatsächlich. Wir hatten ja kürzlich noch mal kurz vor Release, noch mal so eine Art, noch mal schauen, wo der Stand aktuell ist vor Release. Da haben wir

einen Talk gehabt mit Jesse Rocks, da warst du auch dabei Fabiano. Ja, es war schön, ich habe das genossen, dass du da warst. Und da haben wir am Ende einen Fazit gehabt, was dann der Titel dieses Talks war, nämlich Diablo 4 spaltet die Massen, was zu dem Zeitpunkt und eigentlich auch immer noch so ist und was tatsächlich ein ganz kuriozes Phänomen hervorgebracht hat, nämlich dass die ganzen Kommentare unter diesem Video im Wechsel waren, hey, wo spaltet denn das die Massen? Ich habe nur Gutes gehört oder hey, das spaltet doch nicht die Massen, niemand findet das gut. Und das immer so im Wechsel waren die Kommentare. Heute möchte ich fast sagen, Diablo 4 vereint die Massen, denn wir haben eigentlich schon festgestellt, dass Diablo 4 sowohl Einsteiger als auch Veteranen gerade miteinander vereint und in vielen Punkten ja, ich absolut einig sei, was das angeht. Es vereint aber auch, habe ich bisher das Gefühl, durchaus MMO-Fans und Single Player-Fans, das haben wir gestern mit Peter und Benedikt ein bisschen festgestellt, dass Peter gesagt hat, ihn hat das jetzt im Testprozess gar nicht so sehr belastet, die MMO-Aspekte. Und Benedikt hat gesagt, er hat das voll als MMO gespielt und hat das total genossen. Also fast vereint Diablo 4 im Moment auch schon wieder die Massen. Und auch das ist ja eigentlich eine Tatsache, dass es die Massen spaltet, es ist sehr verwirrend. Dazu muss man sagen, dass Peter nicht durch die Beta-Hölle gegangen ist, durch die Wiesbekannte. Das stimmt. Es ist übrigens auch noch wichtig zu sagen, dass wir natürlich noch mal und noch intensiver über das MMO-Thema sprechen werden, sobald nämlich der tatsächliche Release für alle gestartet ist und sobald auch der Early Access Release hinter uns liegt, weil dann müssen wir natürlich noch mal darüber sprechen, wie es unter Live-Bedingungen aussieht, also wie voll die Server sind, wie sehen die Instanzen aus, wie viele Leute sind tatsächlich mit einem in der Welt, wie vielen Leuten begegnet man wirklich, wie lang sind die Warteschlangen, funktioniert das technisch und so weiter und so fort. Darüber werden wir zusammen mit dem Thema Echt-Gild-Shop und mögliche Pay-to-Win-Risiken, nämlich noch mal

sprechen, wenn der ganze Early Access Release und der Release für alle durch ist, live wird das am Dienstag passieren, aber es wird natürlich auch als VOD auf GameStarTalk und als Podcast wieder bei euch landen und am Montag werden wir auch noch mal über ein Thema sprechen, das wir heute schon mehrfach angerissen haben und werden das noch mal richtig erschöpfen, nämlich das Thema Endgame und das Thema Klassenbalance und das Thema wie geht es weiter mit Diablo 4. Da werden wir auch mit Jessie Rocks, den ich heute auch schon mehrmals liebevoll erwähnt

habe und mit Maurice und mit Micha darüber sprechen. Das heißt, hier wird es noch jede Menge mehr zu Diablo geben, sobald alles losgegangen ist. Das nur schon mal für euch als Vorfreude. Bevor wir hier aber Schluss machen, möchte ich mit euch unbedingt noch eine Sache machen, die ich eigentlich gestern nur aus Jux gemacht habe, aber der Chat hat sich so gefreut und meine Gäste haben sich so gefreut und ich habe mich so gefreut, dass wir das heute auch zum Abschluss noch machen müssen. Das ist jetzt Tradition. Wann immer wir über Diablo sprechen, müssen wir zum Abschluss des Talks eine Runde Case-Marry-Kill mit drei Diablo-Charakteren spielen. Ich hoffe, ihr seid bereit. Okay. Und ich würde gerne, um Vergleichswerte zu haben, noch mal die drei gleichen Charaktere von gestern nehmen. Ich hoffe, ich kenne sie. Wir schauen jetzt mal, wie weit ich schon in der Lor bin. Ich hoffe auch, du kennst sie, aber ich glaube, du kennst sie genug, um eine Einschätzung abgeben zu können. Vor allem ist deine Einschätzung

dann auch besonders spannend, weil es ist ja dann mehr so eine erste Blickssache. Du weißt

natürlich

nicht viel mehr über sie, aber die drei Charaktere, die ich euch und auch euch da draußen gerne zur Wahl stellen möchte, sind Deckard Kane, Diablo selbst und der Butcher.

Ja, möchtest du? Das ist schwierig. Okay, ich fange mit einem an. Ich fange an,

Mary Diablo, weil ich stelle mir vor, dann bin ich halt die Höllenfürstin Braut an seiner Seite.

Wir haben dann eine sehr gleichberechtigte Ehe und ich kann halt dann wenigstens

Dämonenhorden befähigen und das stelle ich mir gut vor. Wenn ich schon einen heiraten muss,

dann doch gleich den großen Oberbösen, dessen Namen die ganze Reihe trägt. Ich meine,

dann nehme ich das Prestige mit. Ja, das kann ich absolut nachvollziehen. Das klingt nach einer

guten Begründung. Fabiano? Also, ich werde folgenderweise verfahren. Du hast schon lange

darüber nachgedacht. Ich werde Diablo küssen. Diablo kann ja im Grunde jede Form annehmen,

die er möchte. Ja. Einfach irgendwie hier Welten, Splitterstein, Seelensteinen,

die Steelen gerammt schon sieht er aus wie Brad Pitt. Ja, und du möchtest Brad Pitt? Okay, cool.

Cool. Auf jeden Fall Diablo küssen. Hier steht das Konzept, ja. Ja, ihr versteht, was ich meine,

grundsätzlich. Dann heirate ich Deckard Cain. Ich glaube, er ist zuverlässig und lieb und wird

mich immer gut behandeln. Nicht mehr lang, weil er vermutlich nicht mehr lang unter uns war. Ja,

aber Zeit werde ich genießen. Dann liest er mir abends, wenn ich einschlafen will, aus den alten

Büchern der Horatrim vor und hier liest mich so in den Schlaf. Ja. Und dann töte ich den Butcher,

weil er ist einfach eine Miesesau. Ich habe keinen Liebe für den Butcher übrig. Er hat mich

schon oft übel erwischt. Er hat mir oft die Gewieten gelesen und dann hätte ich ja die

Gelegenheit, ihn wirklich mal vielleicht dauerhaft aus dem Weg zu räumen. Ja, also nachdem du das

jetzt sagst, habe ich mich auch entschieden, dass der Butcher sterben muss. Aus Solidarität mit dir

würde ich dann den Butcher killen und dann bleibt mir wohl bloß Cain zum Knutschen, was auch

okay

für mich wäre. Er hat Erfahrung. Wahrscheinlich. Ich meine, wenn er das gut macht, dann haben wir

beide einen guten Moment und können damit abschließen und ja, dann ist kein Butcher mehr, der

mich im

Rest meines Lebens stört, indem ich in Ruhe mit Diablo an meiner Seite regiere. Ja, okay. Ich kann

übrigens an der Stelle verraten, dass Benedikt gestern gesagt hat, er möchte unbedingt den

Butcher küssen. Oh wow. Also da war er sich sehr sicher. Was war die Gründung dafür? Er hat

gesagt,

er ist bestimmt sehr kuschelig. Ich finde, er sieht eher schleimig aus. Er sieht sehr schleimig aus.

Ich glaube, er stinkt auch ein bisschen. Gut. Lassen wir das alle kurz wirken. Ja, das. Ich bin froh,

dass ich das noch gemacht habe. Das hat den Talk überhaupt nicht gekillt. Ich weiß gar nicht,

ob ich gestern überhaupt schon beantwortet habe. Ich weiß auch gar nicht, ob meine Antwort

mittlerweile eine andere wäre. Aber jetzt rein vom Gefühl, ja, rein vom Gefühl, würde ich

glaube ich, ich fand die Begründung von Peter gestern sehr gut, dass er gesagt hat, er würde

Deckard Kane heiraten, weil er es ohnehin nicht mehr lange macht. Jemand anderes aus dem Chat

hat

dahingehend aber auch gesagt, er würde gern Deckard Kane umbringen, weil er es ja ohnehin nicht

mehr

lange macht und er sich dann weniger schlecht fühlt. Okay, fair. Das kann ich auch nachvollziehen.

Doch ich glaube, ich würde gern, ich würde auch Deckard Kane heiraten, Diablo küssen, aber er

muss nicht aussehen wie jemand anderes, er reicht mir völlig als die Person, die er ist. Auch seine

[Transcript] GameStar Podcast / Einsteiger vs. Veteran: Wie gut ist Diablo 4?

inneren Werte und den Butcher würde ich umbringen, auch wenn ich mich zutraue, ihn umzubringen. Also ich als reale Person, die nicht in keine Figuren Diablo ist. Ich glaube, ich als reale Person würde ihn nicht umbringen können. Auch viele Figuren in Diablo können den Butcher nicht umbringen. Das ist wahr. Und ich schaffe es dann erst recht nicht. Vielleicht heirate ich ihn doch aus Angst. Das ist auch eine stabile Grundlage für eine sehr gesunde Ehe, glaube ich. Er kann gut kochen, wahrscheinlich. Das soll keine Vegetarier sein. Bin ich halt leider. Das ist ja so ein Problem. Oh Gott, ich denke noch mal darüber nach, weil ich werde die Frage auch in den nächsten Talks weiterhin stellen und ich werde am Ende eine finale Antwort haben, aber ich fand eure Antworten auch absolut gut und richtig. Ich fand all eure Antworten heute absolut gut und richtig und ich habe es sehr genossen, heute mit euch zu sprechen. Vielen Dank, dass ihr da wart. Es war ein sehr, sehr schöner Talk. Vielen Dank euch da draußen auch fürs entweder Live-Zuschauen oder als VOD-Zuschauen oder als Podcast-Hören. Alles ist gleichermaßen wundervoll und in allen Fällen freuen wir uns natürlich immer über eure Kommentare und auch eure Abos und damit sage ich schon mal allen, die uns gerade nicht live konsumieren, auf bald und vielen Dank.