

## [Transcript] GameStar Podcast / Muss Diablo 4 Angst vor Path of Exile 2 haben? - mit Jessirocks

Bleibt einweilig und hört halt Falsches Spiel.

Es geht um Path of Exile, das andere große Action-Rollenspiel da draußen, neben Diablo. Und als ich neulich mal wieder Path of Exile gestartet habe, ist mir etwas aufgefallen, was ich noch nie zuvor bemerkt habe.

In meinem Postfach im Account lag eine neue Nachricht und da stand herzlich willkommen zur Path of Exile Beta und diese Nachricht war vom 25. Juli 2012.

Da frage ich mich einerseits, warum ich das nie bemerkt habe, der Punkt ist aber vor über elf Jahren habe ich Path of Exile für die GameStar quasi entdeckt.

Ich war der erste, der hier darüber berichtet hat, gut zwei Monate nach dem Release von Diablo 3 war das damals.

Heute, gut zwei Monate nach dem Release von Diablo 4, können wir endlich mehr über die Fortsetzung sprechen über Path of Exile 2, dass sich in den vier Jahren Funkstille seit seiner Ankündigung ganz schön verändert hat.

Natürlich muss ich es jetzt nicht mehr entdecken.

Path of Exile hat seinen Weg gemacht und ich würde sogar sagen, dass Path of Exile 2 gar keine Konkurrenz für Diablo 4 ist, auch wenn sich blizzard vielleicht doch, dass ein oder andere davon anschauen könnte.

Was genau und wie wir die Pläne für Path of Exile 2 finden, das diskutiere ich jetzt mit dem Deckard Kane des Diablo 4 Livestreamings, der aber auch schon über 3.000 Stunden Path of Exile gespielt hat und trotzdem sagt, ich bin immer noch ein Noob.

Herzlich willkommen, Chessi Rocks.

Hallo, hallo, hallo.

Ja, also mit 3.000 Stunden hat man genau die Einstiegsführer der in Path of Exile.

Ich glaube, da kommen wir noch mal drauf zu, weil es ist nicht ganz so leicht, sich da reinzufinden.

Muss man sagen, und so wie du sagst, das Spiel gibt es ja schon einige Jahre, es hat sich extremst erweitert.

Das ist auch der enorme Vorteil an Path of Exile und ich hoffe auch etwas, was sie ins BOE 2 übernehmen werden, weil wir wollen ja ein wachsendes Spiel haben.

Definitiv, ja.

Ich sage immer Diablo 4 oder überhaupt die Diablos sind Spiele, die spiele ich am Abend nach einem stressigen Tag zur Entspannung.

Weißt du, da kommst du so heim und denkst dir, ach, was mache ich jetzt noch zwei Stunden bevor ich ins Bett gehe, schnetzeln ich ein paar Monster, vielleicht finde ich ein gutes Item, vielleicht auch nicht, ich habe trotzdem Spaß, das Gameplay ist flüssig und ich habe einen schönen Abend.

Path of Exile ist das Spiel, wo ich mir einen Tag für nehmen muss und sage, ich will jetzt auf die Fresse kriegen.

Weißt du, ich meine, also so wichtig ist ein Spiel.

Es ist auf jeden Fall also PoE so ein Spiel, das startest um neun Uhr morgens und liegt am Abend.

Also man muss wirklich was sagen, also die Community sagt sie mir auch immer, wenn ihr zwei, drei Stunden habt, dann startest du nicht Path of Exile, weil die zwei, drei Stunden

## [Transcript] GameStar Podcast / Muss Diablo 4 Angst vor Path of Exile 2 haben? - mit Jessirocks

musst du ja schauen, was sich geändert hat und wie du deine Klasse weiterentwickelst. Da gibt es so ein wunderbares Tool im Internet, dieses Path of Building, wo du deine Klasse lädst und dann wird das simuliert, also dann weißt du eh schon was los ist.

Wenn man was braucht, was meine Klasse simuliert, für den nächsten Schritt, ja, dann wird schon mal sehr, sehr spannend, würde ich sagen.

Ja, und ich habe es ja jetzt auch eine Weile lang nicht gespielt gehabt und sich jetzt einen Überblick zu verschaffen darüber, was ist eigentlich jetzt neu drin, insbesondere beim Crafting.

Also Crafting in Path of Exile ist eine eigene Wissenschaft mit all den Möglichkeiten. Das ist das Endgame.

Also Crafting ist das absolute Endgame von Path of Exile und das ist unglaublich, was da möglich ist und wie viele Variationen das gibt und dass eben dementsprechend die guten Items ja fast unbezahlbar sind, das muss man ja auch sagen, also spiele technisch.

Ja, wie lang warst du nicht mehr drin?

Weil ich war nicht mehr drin tatsächlich seit 2022, Anfang 2022.

Ja, mit einer Jahreszahl anfangt wird schon schwierig.

Ja, und schon ist es vorbei.

Und dann ja es ist immer noch cool dann irgendwie eine neue Liga anzufangen, die Seasons von Path of Exile bringen ja immer diese Herausforderungsliegen, jetzt die Crucible Liga, wo du so Waffen-Upgrades

machen kannst.

Die habe ich noch gespielt.

Da bin ich noch mal wieder reingang, weil es war auch bei mir jetzt, ich habe mal zwei drei Ligen ausgelassen, auch aus zeittechnischen Gründen, weil es ist eben so, wenn du nur eine Woche Zeit hast, ist ein bisschen knapp für BOE und ist ein ganz cooles System, muss ich sagen.

Aber es wird halt, du denkst dir, Freunde, irgendwann müsste doch mal ein Ende erreicht haben, aber es wird immer komplizierter.

Also dann geht es wieder ein bisschen runter, dann wird es wieder schwieriger und eben bei der Liga, ich habe da so die eigenen Leute, da kriege ich ein richtiges Briefing, bevor wir in die Liga starten, so das ist neu, wir haben dir schnell sieben Seiten zusammengeschrieben. Dann geht es los, aus den 60 Seiten haben wir für dich sieben gemacht, weil du liest ja nichts.

Und dann geht es los, das ist deine Klasse und Go.

Ja, es ist wirklich, also es ist was ganz anderes, muss man sagen.

Ja, hier sieben Seiten die wichtigsten Infos.

Wie findest du denn jetzt Diablo 4 Season 1, gerade im Vergleich zu dem, was Path of Exile mit seinen Seasons bisher gemacht hat?

Es ist natürlich ein unfairer Vergleich, weil Path of Exile läuft jetzt seit 2013 war dann der offizielle Release und Diablo 4 hat jetzt erst mal seine zwei Monate oder drei Monate dann.

Ja, ich sage mal so, es ist eine Software-Season im Verhältnis zu dem, was man mit BOE gewohnt ist, also der Vergleich zwischen Path of Exile und Diablo 3 kam ja auch immer.

## [Transcript] GameStar Podcast / Muss Diablo 4 Angst vor Path of Exile 2 haben? - mit Jessirocks

Das ist eine BOE Season, das ist eine Diablo 3 Season, dann hast du halt drei Seiten gegen drei, seh ich blöd gesagt und das wird auf jeden Fall spannend werden.

Also ich fand jetzt die Seasons nicht so schlecht und hoffe, dass Diablo 4 die Zeit nutzt, um mal das Kerngame stabil zu machen, weil es sind noch sehr viele Kinderkrankheiten drinnen, auch was Balancing, Bildvielfalt und so angeht und dann können sie aufsetzen. Und ja, das werden wir sehen, also ich habe von der einen oder anderen Quelle gehört, dass wir wohl Endgame-Inhalte erst ab Season 3 bekommen.

Oh, jetzt ist, ja, aber trotzdem, wenn du denkst, okay, es steht drin, 17.

Oktober endet jetzt Season 1, dann kommen noch mal 13 Wochen drauf und dann sollte Season 3 kommen, dann sehen wir, glaube ich, schon im nächsten Jahr.

Ja, aber immerhin, ich meine, Season 2 kriegen wir jetzt ja erst mal die Juwelen als Handwerks-Listen-Eintrag

und nicht mehr im Inventar, das ist ja dann schon, das ist Fortschritt genug.

Das ist genau, also ein bisschen Quality, ja Petro-Quality, dann geht es schon wieder, ja, das ist genau, ne, also da müssen wir schauen, aber von B.O.E. muss man sagen, sind die Erwartungshaltungen der Community auch ganz andere, also die Leute erwarten sich, ja, verrückte Sachen.

Ja, ich habe das Gefühl, die Erwartungshaltung schmelzen aber ein bisschen ineinander, wenn man sich Diablo 4 anguckt, weil ich muss auch sagen, ich finde Season 1 an sich ein interessantes Experiment, es liefert jetzt nichts, was komplett neu wäre, was das Spiel umkrepelt, es trägt nichts zum Endgame bei, diese Monster-Herzen zu suchen, aber es ist zumindest, okay, sie überlegen sich halt, was könnte Sockeln noch sein, was für eine Mechanik kann man noch drumrum bauen und sind die Leute halt bereit, für besondere Items, die man Sockeln kann, auch wieder eine andere Art von Farming zu machen, also wir haben ja schon mal gesagt bei uns im Talk, diese Seasons sind so Mini-Betas, mit denen sie halt einfach ein bisschen Sachen austesten können und insofern, es ist nicht animiert dann mit den Herzen, es gibt die neuen Events ein bisschen mit diesen, was heißt, was sind das, solchen Blasen oder so, die man da zerstören muss.

Ja, genau, dass man das so mitnehmen kann, es ist, ich glaube, die Sabeta-Test ist ein ganz guter Vergleich, es wird jetzt nicht gleich in das Kern gemitgenommen, aber es wird man ein bisschen vorgefühlt, was funktioniert und das haben sie sich sicherlich ein bisschen vom Pass auf Exile abgeschaut, weil Pass auf Exile garantiert ja auch nicht, jedes Season-Thema wird nicht übernommen, sondern es wird ja auch mal durchgespielt, dann wird es getestet, dann sieht man eskaliert es, dann wird es überprüft, überarbeitet und kommt dann erst später mal in den Verlauf rein und das fallen auch wieder Season-Themen raus, also das muss man auch dazu sagen und somit hast du halt ein Spiel, was wirklich kontinuierlich gut wächst und die Spielerschaft hat und wenn man mal, so wie ich, ein paar Stunden drin ist und dann nur mehr die Neuerungen lernen muss, dann kommst du auch mit ein, zwei Wochen gut zurecht, sage ich mal.

Ist quasi wieder ein neues Tutorial. Genau, also zum einüben musst du wieder ein paar Stunden mitnehmen. Ja, ist ein bisschen, wenn ich das mit Strategiespielen vergleichen darf, ist ein bisschen wie Europa Universalis 4 zu spielen oder weiß ich nicht, StarCraft oder so was, Europa Universalis musste auch erst nochmal studieren, was in den letzten fünf Patches irgendwie

## [Transcript] GameStar Podcast / Muss Diablo 4 Angst vor Path of Exile 2 haben? - mit Jessirocks

dazu gekommen ist, wenn du eine Weile nicht gespielt hast, StarCraft bist du halt einfach drin, das erklärt sich von selber und ungefähr so hält sich das auch mit den beiden Spielen. Jetzt haben sie ja mehr gezeigt von Path of Exile 2, endlich 2019 ist es schon angekündigt worden, ursprünglich, dann war vier Jahre lang so gar nix, ein bisschen gemurmelt. Auf dem Summer Gamefest

dieses Jahr gab es endlich mal wieder so ganz kleines bisschen Gameplay zu sehen, aber ohne große Erklärungen und jetzt auf der ExileCon haben sie, ja man kann fast sagen, Path of Exile 2 neu angekündigt, weil es jetzt im Gegensatz zu früher ja kein so einen Fortsetzungsadorn-Hybrid mehr sein soll. Das sollte sich ursprünglich das Endgame auch teilen mit Path of Exile 1. Jetzt haben sie gesagt, oh mein Gott, wir ändern so viel an der Balance und so viel an verschiedenen Mechanismen. Wir würden alles kaputt machen, wenn wir das als Einspiel bei behalten würden. Jetzt wird Path of Exile 2 ein eigenes Spiel. Wie fannst du denn, was sie da jetzt angekündigt haben? Also ich muss sagen, mich hat das mega überrascht, dass sie das als eigenständiges Spiel, ich war so in meinem Gedanken, war das immer so, jetzt kommt das als riesiges Add-on, setzt sich obendrauf auf das Spiel, wird dann ein paar Neuerungen reinbringen und das kommt Ende des Jahres. Das war so in meinem Kopf und es wurde auch so ein bisschen kommuniziert

auch von den Testphasen und dann dachte ich mir so, okay, jetzt bringen sie ein eigenes Spiel, die Close Beta kommt nächstes Jahr und das Spiel erscheint Ende nächstes oder übernächstes Jahr und dann denkst du so, ja, ist noch weit, aber wo man dann gesehen hat, dass ich muss sagen, die Präsentation fand ich persönlich und auch eben großer Teil meiner Community, wir haben das nachgeguckt, weil das war ja mitten in der Nacht, das ist am anderen Ende der Welt, also das ist halt nur was für die Leute, die lange wach sind, aber da muss man sagen, also die Art der Präsentation

mit dem Live spielen fand ich sehr, sehr cool, weil das einfach ungeschnitten ist und nicht irgendwie was vorbereitet ist, was durch zehn Abteilungen abgenommen wurde und das Vertrauen, wir möchten jetzt hier keine Namen nennen, sonst müssen wir das rauskartieren, aber das gab ja schon mal Trailer, wo Sachen zu sehen waren, die dann im Spiel gar nicht enthalten waren und das ist natürlich dementsprechend alles raus und das muss ich echt sagen, also ich beneide den jungen Mann nicht, der da gespielt hat gegen den Boss und gestorben ist, während den 300.000 Leute live zugeschaut haben, ja, das meinte ich halt ein bisschen hart, aber also der Community hat sehr gut gefallen und mir auch und auch die Art und Weise, was sie davor haben, das klingt sehr spannend und könnte wahrscheinlich auch das ein oder andere Spiel im Genre inspirieren, dass mal diese Cooldowns rauskommen, weil das war absolut richtig, warum soll ich den Großteil meiner Zeit warten, bis ich eine Taste drücken darf und das ist, finde ich, ein sehr, sehr guter Ansatz und sorgt für mehr Spieldynamik, Spielfluss. Ja und das ist ja auch ihr wesentliches Ziel, glaube ich, gewesen mit dieser Präsentation auch zu zeigen, wir können Spielfluss, das war ja früher auch berechtigterweise einer der Vorwürfe natürlich immer ein Pass auf Exile, nicht nur die Komplexität auf der einen Seite, aber es fühlt sich halt auch nicht so responsiv und flüssig an wie Diablo. Man kann es immer schweren Worte fassen, wenn man über Spielfluss spricht, was genaues bedeutet. Der Movies hat gesagt, der Monster-Metzle-Sparse ist in Diablo höher als in Pass auf Exile, weil es ist genau, es ist dieses Trefferfeedback und so, es ist genau

## [Transcript] GameStar Podcast / Muss Diablo 4 Angst vor Path of Exile 2 haben? - mit Jessirocks

um ein paar Prozent weniger als in Diablo 3, weil wenn ich in Diablo 3 rausgehe, die Taste drück, du kriegst den direkten Response und beim anderen denkst du so, ah, hat das jetzt gehittert, ich fühl es nicht so richtig und das wäre ein riesiger Erfolg für BOE, wenn sie dieses Gefühl übertragen könnten. Genau, die Haptik sozusagen beim Kämpfen. Das ist echt, also das ist super schwierig auf jeden Fall und da gehen auch gigantische Ressourcen rein, das wirklich gut hinzukriegen und wenn du einen komplexen Aufbau hast, das dann alle Skills, weil sie haben ja auch sehr viele Skills mit Bewegungen dann animiert, vor allem für Nahkämpfer ist das unglaublich wichtig. Also ich habe ja von den 3.000 Stunden 1.500 Stunden wirbelwindbar abgespielt, wie man das

halt als klassischer Diablo-Spieler macht. Natürlich. Natürlich, ja, mit Reichweite und da hattest echt ganz oft mal das Gefühl, dass du wirbelst zwar durch, aber die Gegner werden nicht getroffen und das ist dann etwas, was echt auch am Spielspaß zieht. Ja, genau, du willst es, du willst es fühlen sozusagen, was du anrichtest und sie bauen ja viele Sachen ein, damit sich das auch insgesamt halt einfach responsiver anfühlt, wie das dieser Mönch, den sie gezeigt haben, hat Janens Kill. Wenn du da direkt vor dich klickst, dann macht er halt quasi nur so ein Ausfallschritt und schlägt zu mit so einem Blitzangriff. Wenn du ein bisschen weiter wegklickst von dir, dann ist es halt so ein richtiger Sprung vorwärts sozusagen, so ein Teleportsprung fast schon und er haut halt dann mit diesen Blitzdingen dazwischen. Einfach damit es sich nochmal klarer

und responsiver anfühlt, es ist wichtig, wo dein Mauszeiger ist und es fühlt sich dann halt wahrscheinlich auf, wenn man es ein bisschen gespielt hat, sehr natürlich an zu sagen und diese Animation zu sehen und zu sagen, naja, okay, wenn halt ein Gegner direkt neben mir steht, dann hau ich dem nur mein Stab ins Gesicht, wenn er drei Meter weiter steht, dann mach ich da halt den Sprung

und hau ihm dann mein Stab ins Gesicht. Ja, es macht einfach mehr Sinn, es von der Spielweise her und auch vom Ablauf her macht das wesentlich mehr Sinn und man muss auch sagen, also ich weiß nicht,

ob das immer ein bisschen absichtlich ist, weil sie schießen ja immer gern gegen Diablo, das nutzen sie natürlich gern und bei Diablo hast du ja auch diese Ausweichrolle und hat dann einen ewigen Cooldown und du denkst ja so, ja danke dafür und da war gleich der erste Satz, wir haben keinen Cooldown auf der Ausweichrolle und du kannst so die ganze Zeit rumrollen und ich glaube auch, das wird etwas sein, woran sich die Community dann einfach mal gewöhnt, dass die dann sagen, wir wollen nicht diesen ewig langen Global Cooldown hier das rumwarten, wir wollen etwas Schnelles und etwas Dynamisches. Ja, das ist so gemein, finde ich, gerade das mit der Ausweichrolle ist so gemein, weil sie daneben jetzt Diablo dastehen lassen, wie das wie das Wartespiel sozusagen. Eigentlich soll doch Diablo das Spiel für den Spielfluss sein, aber wir haben jetzt keine Cooldowns mehr auf den allermeisten Skills, also ein paar haben sie gesagt, da müssen wir es einbauen, einfach aus Balancing Gründen, aber die Allermeisten haben kein mehr, sondern nur

Cast Time, also wo dann irgendwie halt eine Animation abgespielt werden muss, bis dann der Zauber kommt, die Zauberin, wenn sie ein Meteor cast oder ein Kometen, wie es in der Zeit zwei Jahre ist, dauert halt. Genau, aber das ist mit der Ausweichrolle, dass sie halt sagen, okay, ihr könnt da rumrollen, wie ihr lustig seid, statt halt dann immer auf das Reload, auf den

## [Transcript] GameStar Podcast / Muss Diablo 4 Angst vor Path of Exile 2 haben? - mit Jessirocks

Cooldown warten zu müssen, wie in Diablo. Das ist schon ein bisschen augenzugabe. Ja, das machen sich schon immer gern, muss ich sagen, aber es ist auch warum es auch nicht, wenn es dann wirklich so funktioniert. Man muss halt sagen, absolut, das ist, ich habe das zwei ja noch nicht gespielt, ich habe auf der Gamescom dann die erste Möglichkeit mal das wirklich anzuspielden, um es mal selbst zu testen, und das wurde ja auch gesagt, dass die Demo-Version, ich glaube, wir kriegen das Gleiche, was die jetzt in Neuseeland hatten, in der härteren Variante, als es ursprünglich im Spiel ist, das dachte ich mir auch so, PoE, in der härteren Variante ist ja eigentlich schon so ein Satz für sich, PoE ist ja schon hart, wenn du stirbst, verlierst du XB, jetzt werden die Bosse reloaded, das heißt, du musst immer ganz von vorne anfangen und hast keinen Fortschritt, kannst dich nicht durchsterben. Also, ich bin schon mal gespannt, also die Community sagt zwar immer, sie hätten es gern härter, aber wenn es dann härter ist, dann großgejammert. Ja, aber das fand ich am bemerkenswertesten, wir hatten auch bevor, also schon bevor diese Demo da gezeigt wurde auf der Exilecon, hatten wir so eine Pressedemo und auch mit bisschen Entwicklersgespräch, wo wir dann halt auch gefragt haben, ja, was sind denn so eure Kernziele für PoE2, und dann haben sie auch gesagt, das soll schwerer werden, weil bisher war die Kampagne, die ganze Leveling-Phase, halt super leicht, ich habe das am eigenen Leib erfahren dürfen, weil ich in Path of Exile 1 einen Templar spiele, der so ein bisschen eine Mischung ist aus Feuer, Elementarmagia und Totenbeschwörer, also der beschwört irgendwie Zombies und Skelette und Geister und gleichzeitig macht er so Feuerwände und Feuerbälle-Schmeister um sich in der Leveling-Phase. Absolut OP, der zerlegt alles mit dem Fingerschnippen, wenn ich ins Endgame

komme, bin ich tot, wenn mich ein Gegner nur anguckt. Also es ist absolut absurd, sondern heißt zu spielen in Path of Exile 1 mit dieser Klasse bedeutet, wochenlang nochmal Foren lesen, um zu wissen, wie ich mich jetzt anders entwickeln muss, weil das, was ich habe, ist ungeeignet.

Ist ungeeignet, ja, deswegen unterteilen Sie das immer so gern, was da in Starter-Bills und Level-Bills, dann gibt es immer eine Angabe, man kommt damit bis zu den Maps, also durch die Kampagne durch und du schaffst vielleicht noch die ersten Karten, aber dann ist Endgelände und zwar

dann ist wirklich, dann läufst du in eine Mauer und dann müsstest du, wenn du jetzt deine Skillung hernimmst, dann müsstest du mal schauen, okay, jetzt brauche ich so und so viel Currency, um mir die

Gegenstände zu holen, um alles umzubauen und zu re-skillen. Das ist halt etwas bei PoE, also das wird in PoE 2 deutlich besser, auch mit den Sockel, dass das nicht mehr um Gear ist, weil sonst heißt er das Problem in PoE 1. Okay, ich habe eine Brustplatte, die 6 linkt, aber ich habe die falschen Farben, jetzt kannst du an Anfang versuchen, die richtigen Farben zu kriegen oder die ist halt 5 linkt und du möchtest noch einen Link hinzufügen und dann wird es halt super, super schwierig und ja, ich bin gespannt, also ich finde das neue System sehr, sehr gut, dass man dann einfach den Slot hat und den Game dort reinsteckt und fertig. Ja, oh, dazu kommen wir gleich, das fand ich nämlich auch sehr super, was Sie da gezeigt haben. Um kurz bei der Schwierigkeit zu bleiben, glaubst du, es ist eine richtige Entscheidung zu sagen, wir machen auch die Kampagne schwerer, also es gab natürlich früher unter der Core-Community von Pass of Exile schon, logischerweise diese Beschwerden, warum ist es so easy? Ich spiele hier ein hochkomplexes Spiel, warum muss ich quasi mein Hirn ausschalten, wenn ich die Kampagne durchspiele, die ich ja auch in

## [Transcript] GameStar Podcast / Muss Diablo 4 Angst vor Path of Exile 2 haben? - mit Jessirocks

jeder Liga wieder neu durchspielen soll? Das fällt nicht raus, ich habe schon gehört, das wollen Sie wirklich beibehalten, dass man keinen Skipp-Button, ich würde den Kaufen den Skipp-Button, also wenn der im Shop ist, ich würde den echt kaufen, ich schreibe das jedes Mal zu den PoE, jedes Mal, ich würde den Skipp-Button kaufen, echt, das ist so schlimm mit dem Leveln. Ich glaube, Sie haben eine Zeitlang versucht, mit einer leichteren Kampagne neue Zielzugruppen zu kriegen, weil der Einstieg einfach ist. Und jetzt haben Sie aber gesehen, die Leute erhält man nicht, weil dann laufen die halt später gegen die Wand. Und vielleicht ist jetzt der Ansatz, wenn wir die Kampagne etwas schwerer machen, dass man dann praktisch die Leute, die sich da schon durchkämpfen, dass die dann halt auch beim Spiel dabei bleiben. Das könnte ich mir halt vorstellen, also es ist sicherlich nicht einsteigerfreundlich, wenn die Leute bei die Bosse mehrmals gegen die Wand laufen, was ja garantiert passieren wird. Und da wird halt schon die Streu von Weizen getrennt oder wie man das sagt. Also da ist halt die Frage, ob das der richtige Ansatz ist und ob es so bleibt. Also ich für meinen Teil, ich vertritt eher die Meinung Pass auf Axel ist komplex, das sollte ein bisschen von der Komplexität verlieren oder zumindestens vielleicht irgendwie einen Filter haben, damit wir neue Leute reingehen, sie nicht den ganzen Skillbaum sehen, sondern vielleicht so eine abgeschwächte Version davon. Weil aktuell ist es so, ich spiele eine Pass auf Axel League, ich habe eine riesige Diablo Community, die die Hälfte kennt. Ich möchte das auch spielen, schaut voll cool aus, sage ich ja. Drück hier auf B, dann geht der ganze Skillbaum auf. Ne, die Zeit habe ich jetzt nicht. Wie viel Städten da? Das ist halt wirklich so, wenn du so wie du sagst, für zwei Stunden am Abend reicht das leider nicht für das Spiel. Ja, und das Skillbaum ist ja dann auch wirklich nur ein Kratzen an der Oberfläche, weil danach kommt ja noch der Atlas der Welten mit all seinen Möglichkeiten, Modifikaturen, Crafting Sachen, die man da freischalten kann. Überhaupt die Beschäftigung damit im Itemsystem. Was macht welcher Orb? Das weiß ich bis heute nicht. Also Orbs sind ja diese Items, mit denen man andere Items anpassen kann. Entweder kannst du sie komplett neu ausrollen oder hinzufügen oder modifizieren oder du gehst in die Mine runter und holst ja genau die Katalysatoren, dann kannst du in spezielle Item-Bereiche rollen. Das erste ist schon mal eben prefix und suffix, damit da oben ist und dann ist sie schon wieder vorbei. Und die Tierstufen, also das Crafting ist echt eine Wissenschaft für sich. Das ist absolut verrückt. Ja, dir platzt der Kopf und deswegen hatte ich nämlich auch erwartet oder so ein bisschen gehofft zumindest, dass sie bei Pass of Exile 2, also sagen so ihre Philosophie wäre eher, dass du sanft reingehoben wirst. Ein bisschen an die Hand genommen für die ersten Levels. Wirklich so ein bisschen geführt praktisch und nicht so einfach mal dastehen und machen mal. Genau. Und das ist aber komplett nicht ihre Philosophie. Also eher sogar, wie sie gesagt haben, dann das Gegenteil. Wir wollen halt noch mehr euch auf die Fresse geben. So ein bisschen, wo ich aber sagen muss, okay, es ist immerhin bewundernswert konsequent. Dass sie sagen, das ist unsere Stärke, das ist das, was wir können, das wollen wir weiter ausbauen. Ihr bekommt ein cooles Action-Rollenspiel, aber ihr soll doch was dafür tun. Jetzt ist so ein bisschen die Frage, ob sie nicht, weil PoE hat ja den Ruf das härteste Game in diesem Genre zu sein und auch das komplexeste. Und wenn man da Schritte zurückmacht, ob sie

## [Transcript] GameStar Podcast / Muss Diablo 4 Angst vor Path of Exile 2 haben? - mit Jessirocks

dann nicht Marktanteile verlieren, dass du dann sagst, okay, wenn wir es jetzt ein bisschen, also einfacher und einfacher machen, dann können wir gleich Diablo spielen. Oder, oder man wird eh sehen. Also Last E-Boch wird ja dann, das ist ja so der geheime Favorit unter der Hand.

Das ist ein einfacheres PoE, kurz zusammengefasst und man wird sehen, ob das die Marktanteile holt

oder halt auch die Spieler zahlen. Ja. Last E-Boch, da wollte ich jetzt gar nicht groß zu berichten, aber hat ein Feature, was man jetzt zumindest schon mal ein bisschen hochhalten kann, dass das beide Spiele bräuchten eigentlich eingebaut, sowohl Diablo 4 als auch First of Exile, nämlich Loot Filter. Das ist, also dass das einstellen kann. Super Loot Filter eingebaut.

Ja, in meinem PoE muss das halt extern runterladen, aber das eingebaut ist echt ein ganz, ganz gutes Feature ja und relativ einfach, damit man sich da zurechtfindet. Und es hat ein mega gutes Crafting. Das ist auch, also das ist da gut dabei. Aber wir sind bei PoE 2.

Korrekt. Ich wollte noch kurz erklären, was Loot Filter sind für alle Leute, die das nicht kennen. Loot Filter bedeutet einfach, dass man die Beute, die droppt, also all die Items, die auf dem Boden fallen beim Kämpfen sortieren und filtern kann. Man kann welche ausblenden, die man gar nicht haben möchte. Man kann welche farblich markieren, die man super dringend haben

möchte, dass man sagt, okay, wenn jetzt ein Handschuh mit Intelligenzbonus fällt, dann muss der bitte pink eingefärbt sein, damit ich ihn sofort sehe, weil genau das brauche ich gerade. So, das macht man mit Loot Filtern. PoE 2, genau. Eine Sache, du hast es gerade schon gesagt, die neuen Skill Gems. Also wie Skill Gems jetzt funktionieren, dass man sie nicht mehr in Ausrüstung einslottert, sondern in so einen, ja, wie heißt das, Skill Menü? Skill Menü, Skill Buch oder irgendetwas so, dass man halt dort die hinzufügen kann. Das sieht auf jeden Fall sehr spannend aus und dass man die auch beim finden. Da gibt es ja diese unidentifizierten Orbs und da kannst du den Skill dann drauf tun. Also das klingt jetzt nicht nach viel, macht aber glaube ich doch einen ganz, ganz großen Unterschied dann, ob man die Sachen findet oder nicht. Ja, voll. Also ich gehe fest davon aus, dass ich das ganz anders anfühlen würde und halt nochmal, also weil Sie das gezeigt haben, habe ich wirklich so gedacht,

das war der Click Moment, wo ich echt Bock gekriegt habe auf das Spiel, weil ich halt natürlich wie alle die Perth of Exile spielen und viele diese Actionrollen spielen, super gerne an der Bild bastle. In Perth of Exile fast schon muss ich es zu viel machen, weil sonst habe ich irgendwo keine Schnitte mehr. Aber dieses Ding, okay, du findest halt diese ungeschliffenen Skilljouvelen und kannst dort dann einen beliebigen Skill einsetzen und den dann halt irgendwie in deinen Skillbaum reinnehmen, die Skills schaltest du jetzt frei, indem du einfach Levels, also Sie haben extra explizit gesagt, ihr könnt, egal was ihr wollt, ihr könnt jeden Skill, den ihr schon freigeschaltet habt durch Leveling, in diesen Skillcham einsetzen und dann benutzen, wenn ihr das in dieses Skillbuch einbaut. Und das zweite, was Sie gezeigt haben, waren ja diese Meta-Jouvelen, wo man dann einen Passive-Effekt drauf liegen kann, also auch wieder über diese quasi Skillliste und diesem Passive-Effekt dann andere aktive Fähigkeiten zuordnen. Ich klinge schon wie ein Bürokrat, wenn ich das erzähle. Das wird jetzt schon relativ so in die Richtung. Also jetzt kannst es auch gleich noch abrunden mit den zwei Waffensets, weil das war das, was mich dann gedacht habe, wo ich mir gedacht habe, so Alter, was? So, mit denen so, ja, und dann switcht ihr, also du



## [Transcript] GameStar Podcast / Muss Diablo 4 Angst vor Path of Exile 2 haben? - mit Jessirocks

kannst

dann wirklich den Skill, die Waffe zuordnen, der wechselt dann und denkt so, okay, Holy Shit, das ist jetzt wirklich ziemlich cool. Aber wo die dann in den Skillbaum gehen und du hast dann im Skillbaum auch für deinen zweiten, für dein zweites Waffensetz, kannst du den Alternativ skillen. Also da musst du dann sagen so, ja, okay, also irgendwo braucht man wieder mal eine Grenze,

aber es klingt halt echt nach einem sehr, sehr spannenden Feature. Die Frage ist halt, dass er da kommt wieder ein bisschen der Guide, ein Guide raus und die Metersachen. Es gibt halt irgendwas, was Meter ist und in der Regel ist Meter das, wo ein, zwei Skills extrem geboostet werden

und da wird nicht groß rumgeswitched und sonstiges. Also ich denke, es ist vielleicht ein nettes Level

Feature, vielleicht auch hinten raus für ein paar lustige Skillungen, aber ob das dann wirklich diese High Tier Meterskillungen werden, ist noch fragwürdiger. Also das muss man dann schauen, ob sich das wirklich ausgeht. Ja, dachte ich tatsächlich auch. Sieht eher aus wie eine Spielerei. Ja, es ist okay, wenn man sagt, das Waffenwechselfeature wurde halt vorher nicht genutzt, weil es sinnlos

war, mehr oder weniger, weil es einfach dann ein zu kleiner Bonus auch war, wenn du die Waffe gewechselt

hast, dass es dir großartig was bringt. Aber jetzt frage ich mich auch tatsächlich, ist dieser automatische Waffenwechsel und dann noch die Punkte im Skill Tree? Ja, also ich habe auch

gesagt, was läuft jetzt schief, dass man ja auch dann, okay, nur Punkte, die man durch Skill Bücher bekommt, da verteilen kann auf die beiden Sets. Nicht alle Passivskillpunkte sind da irgendwie jeweils im Set zugewiesen, aber okay, wie viel will ich basteln? Das ist ja immer die kritische Frage, wie viel will ich basteln und wie viel Spaß macht es? Bei diesen Meter Gems dachte ich mir noch, das ergibt für mich komplett Sinn, also irgendwie einen Juwel zu haben, dass irgendwie Cast on Shock ist. Also immer, wenn ich einen Gegner Elektro schocke, wird ein anderer Skill ausgelöst. Ist ja auch das System, was Sie ursprünglich angedacht hatten, in Diablo 4 für Runen. Genau so Cast und Kit und so weiter, so ein Trigger. Genau Trigger, also Trigger Runen, ganz genau, wenn dein Leben unter 7% fällt, löse Frostnova aus oder so was. Und so funktioniert auch ein Teil dieser Meter Gems in Path of Exile 2. Plus es gibt auch einen, den Sie gezeigt haben, dieses Barrier Invocation hieß der, wo sich Ladungen aufbauen immer dann, wenn mit der Zauberin dein Energieschild getroffen wird, also wenn dich Gegner hauen und wenn du dann den Zauber,

den du dieser Barrier Invocation zugewiesen hast, selber auslöst, dann werden auch diese Ladungen ausgelöst. Also Sie haben es gezeigt mit der Frostnova, du kannst dem Frostnova zuweisen und dann wirst du gehauen, gehauen, gehauen, dann hast du 5 Frostnova Aufladungen und wenn du dann einmal

auf den Frostnova Skill klickst, dann explodiert halt alles in Eis um dich rum. Klingt cool.

Das klingt wirklich, aber so wie du sagst, es ist halt die Frage, wie viel möchte ich basteln und wie viel möchte ich dann am Ende spielen mit dem Gebastelten? Also PoE geht schon sehr stark auch in die Richtung, dass man versucht den idealen Build zu finden, aber dann gar nicht mal so viel

## [Transcript] GameStar Podcast / Muss Diablo 4 Angst vor Path of Exile 2 haben? - mit Jessirocks

damit spielt, weil wenn du es dann mal hast, dann hast du es und größere Umbauaktionen sind dann einfach teilweise auch gar nicht mehr möglich oder nur mehr sehr, sehr schwer möglich. Das muss halt so sein. Deswegen, ich bin sehr gespannt drauf und ich finde es auch mega gut und hoffe, dass die Close Beta oder die Testphase auch lange läuft, weil ich glaube, es ist sehr, sehr wichtig, dass das gut getestet wird und so wie du sagst, diese ganzen Trigger Skills oder so haben auch ein sehr, sehr hohes Potenzial für irgendwelche, ja, irgendwas zu abusing oder so, dass du dann praktisch gar nichts mehr machst, weil dann gibt es irgendwie ein Mob, der hinter dich zehnmal, macht aber null Schaden, dann hast du schon zehn Aufladungen stehen und den keitest dann einfach immer mit und du hast dann immer alles ready. Ich meine, das ist jetzt natürlich schon wieder mal der dumme Gedanke, aber genau sowas passiert. Das gab es in Diablo 3 damals bei dem Dornenbild Necro, da hast du ja einen Mob geschnappt und auf den die Dornen hochgesteckt und den durch den ganzen Rift mitgezogen und alles, was entgegen kam, wurde mit einem Schlag getötet, weil du natürlich schon seit zehn Minuten Schaden aufgebaut hast. Also da muss man ein bisschen aufpassen. In Diablo 4 gibt's auch schon wieder so ein Spezien, ist jetzt mit den neuen Seasengames, mit diesem Barbeer, wo alle ein rein Staggern und dann die Worldbosse dauern mittlerweile nur mehr acht Sekunden. Das sind zwei Entladungen von dem Stagger und der 90er Worldboss ist tot. Also deswegen bitte einen guten Test, weil das wäre echt schade, weil ich finde PoE hat eigentlich ein relativ gutes Balancing meistens. Und ich hoffe auch, also es kommt ja auch eine neue Engine oder es sieht ja auch alles grafisch im PoE 2 doch deutlich besser aus. Ja, also wenn ich sie richtig verstehe, ist es die selbe Engine, weil das ja auch nach wie vor auf derselben Basis gebaut wird wie PoE 1, aber natürlich ausgebaut. Animationen, die Lichteffekte sahen super aus und halt die überhaupt die Umgebungsbeleuchtung in diesem Dschungel, den sie gezeigt haben und so. Also aber das ist ja auch der Teil des Upgrades, sage ich mal, den man erwartet, wenn da eine Zweider hinter steht. Also wenn sie jetzt nochmal mit 1-6 Grad gekommen ist. Also du meinst, wenn es jetzt zehn Jahre ist, da erwartet man mal ein paar Schritte. Minimal vielleicht. Ja, aber das hat ja auch wieder die Frage eben, wie das Performance-Technisch dann auf den Systemen läuft, weil ich kenne es halt von mir. Ich habe bar mal so ein Minion-Bild gespielt und wenn du so 70 Minions hast, dann zieht deinen Computer in die Knie. Also das ist eben die Sache, das wird dann im hinteren Verlauf raus, aber das hoffentlich, die werden das schon gut austesten. Was sage ich bei Diablo 4 auch und der Memory League ist immer noch nicht, noch immer nicht, der nicht 40, 90er Diablo kackte immer noch ab, also zieht es immer noch weg. Also okay, also irgendwann kommt es. Aber eben, also ob du sowieso sagst, die Belichtungseffekte und auch die Effekte, die man so gesehen hat jetzt mit oder auch dieses Schild, was sich da um die Magie abbildet, was nur so als Wasser bei den Felssinnen oder so, das sieht echt sehr, sehr gut aus. Also ich glaube auch, ich glaube, sechs neue Klassen kommen, das wird spannend. Also der Drüder, das hat mich schon ein bisschen angelacht, muss ich sagen. Also der so verwandelt, da sah, sah gut aus. Also es hat auf jeden Fall hohes Potenzial. Ja, ich mag auch diese Idee, dass, wenn du jetzt so Castawaffen hast, so Magia-Waffen

## [Transcript] GameStar Podcast / Muss Diablo 4 Angst vor Path of Exile 2 haben? - mit Jessirocks

wie ein Stab oder sowas, dass sie eingebaut quasi kostenlose Zauber haben, also nicht mehr eine Nahkampftacke oder sowas, die kein Mensch benutzt oder auch eine Fernkampftacke.

Niemand

braucht das auf den Castawaffen. Jetzt bringen sie so eine unique Fähigkeit einfach mit, was sie da gezeigt haben, war dieser Anließ-Zauber, eine der wenigen Fähigkeiten mit Cool-Down. Also die kannst du nicht ständig spammen irgendwie. Aber wenn du die halt benutzt, dann löst du den nächsten

Zauber dreifach aus, nachdem du die aktiviert hast. Genau, und wenn du dann halt irgendwie Komet ausgerüstet hast und benutzt es und dann fallen halt drei Kometen auf dem Boden statt nur einem. Und da wird es ja hoffentlich noch mehr solche Fähigkeiten geben, die dann so eine Magia-Waffe

haben kann, wo ich dann auch wieder denke, okay, vielleicht dann auch wieder spannend fürs Thema

Waffenwechsel, wenn ich irgendwie erst die eine Fähigkeit auslösen möchte, dann die andere da schnell dann hin und her zu schalten, muss man halt aber tatsächlich sehen, wie sie das balancen. Also ich glaube, wie das dann genau, wie das dann auch irgendwie funktionieren wird und PoE ist, was ich persönlich ein bisschen schade finde, ist, dass du im Pass-of-Exile, im Gruppenspiel, hart gepanisch wirst. Also PoE ist ein Spiel, wo du nicht wie in Diablo sagst, ich lad mal schnell drei Leute ein, du brauchst ungefähr das gleiche Level und dann schaff wir es schon. Also im PoE, wenn da dazu lädt, das wird so viel härter das Spiel, also du brauchst echt eine gute Gruppenkonstellation wirklich schon und wirklich mit Vorbereitung, weil ansonsten geht

da nichts. Ja, mal gucken, erst recht jetzt, wenn du hast es vorhin schon erwähnt, wenn die Bosse resettet werden, auch in der Kampagne. Dann kann es schwierig werden und die Bosskämpfe, die man da jetzt eben gesehen hat auf der Exile-Kondition, die sahen nicht so leicht aus, also das haben sie eh gesagt, da gab es so ein paar Wetter zu merken, die Fähigkeiten, wenn da zweimal stehenbleibt, bis sowieso tot. Also das könnte spannend werden, vor allem für die Hardcore-Spieler wird das sicher spannend. Ja, ich fand das früher aber tatsächlich, da habe ich mir immer gedacht im PoE 1, das ist zu einfach, weil früher war es ja dann so, dass wenn du einen Bosskampf gemacht hast und im Kampf gestorben bist, bis du vor der Tür respawnt und der Boss ist geschwächt, einfach verletzt geblieben, geschwächt geblieben, genauso wie du ihn zurückgelassen hast, wo ich immer dann, ja okay, das ist ja witzig. Passt halt nicht zu ihrer Philosophie, jetzt ändern sie das, aber es kann halt dazu führen, dass du jetzt schon in der Leveling-Phase gegen Wände läufst. Das war so ein bisschen meine größte Angst, gerade wenn man jetzt halt dieses ganze Gebastel hat mit den Skills, du hast natürlich also definitiv Crafting wieder, dass sie drumherum bauen werden, haben sie jetzt noch nicht so super viel von gezeigt, aber wir können davon ausgehen, dass es auf jeden Fall schon zum Launch Crafting-Option geben wird, die sie dann auch weiter ausbauen, dann mit den Seasons. Also wird es jetzt möglicherweise schon in der Kampagne so Mauern geben, auf die ich pralle, so wie jetzt in PoE 1 mit dem Endgame, weil das wäre, ich weiß nicht, das wäre ein ungutes Gefühl. Ja, es ist halt die Frage, ob du die dann outgehen kannst, die Bosse. Weißt du, ich meine, dass du dann sagst, okay, der Boss ist für Level 30, ich bin mit 28 drüben, ich sterbe. Ich gehe noch mal raus, ich fahre noch mal ein paar Level und gehe dann halt 2, 3, 4 Level höher und dann wird der Kampf deutlich

## [Transcript] GameStar Podcast / Muss Diablo 4 Angst vor Path of Exile 2 haben? - mit Jessirocks

einfacher. Also das ist ja meistens so der Fall, wenn die jetzt natürlich so dödliche Mechaniken haben, die man lernen muss, blöd gesagt, dann könnte es ein bisschen schwierig werden. Sie sind ja auch nicht so ließbar, wie die von Diablo, zumindest was man in der Demo gesehen hat, weil es ja unter anderem keine Markierung gibt für Aoi, also für Flächenschaden. Wenn der Boss irgendwie mit seinem, wenn es Diablo wäre und der Boss haut irgendwie mit seiner Steinsäule auf dem Boden oder sowas, dann würde ja da so eine rote Fläche eingeblendet, die sagt bitte, geh da jetzt nicht hinter der Bosse. Genau, ja, wo man das sieht, oder es denkt schon so an, so zu brodeln und du denkst, okay, da bleibe ich jetzt nicht drin stehen. Und da muss das halt wirklich dann schauen, auch in welche Richtungen das geht. Also ich bin sehr gespannt. Eben, und wie wir es in der Live-Demo gesehen haben, der hatte auch zwei Anläufe gebraucht bei dem Boss

mit seinem Mönch und da denkste er auch so, okay, der hat das sicher davor schon mal gespielt, hoffe ich, bevor er es live vor 100.000 Leuten spielt und auf einer Messe, wo 1000 Leute zuschauen und das war trotzdem knapp. Ja, finde ich aber auch nur konsequent. erinnert mich an damals die Präsentation von The Witcher 3, wo sie eine halbe Stunde lang auf Engelsonster draufgehauen haben,

auf so ein Bossmonster, weil sie gesagt haben, gegen das wollen sie jetzt kämpfen und haben es halt auch nicht kaputt gekriegt. Aber hey, so ist es dann halt. Dann ist das genau, das ist eine realistische Darstellung. Die Frage ist, ob da eben PoE so ein bisschen in diese Richtung von Eldenring und so mit dem Boss kämpfen geht. Wenn du keine Cooldowns mehr hast, die Kämpfe, es ist auch immer so eine Frage, dauern die zwei Minuten, drei Minuten, fünf Minuten, weil der Kampf gegen den einen Boss hat doch ein paar Minuten gedauert, kann man jetzt nicht mit Diablo vergleichen, wo die in Diablo 3 die Bosse im Verbeige in einfach gestorben sind.

Also, man muss sich ein bisschen umstellen, aber ich bin schon sehr gespannt, dass so was da auf uns zukommt und ich glaube eben die Trennung der zwei Spiele war sicher die beste Entscheidung. Die Frage, was ich ein bisschen kritisch sehe, ist mit den Seasons oder den Leaks, weil sie wollen ja das genau zeitversetzt haben, dann hast du so sechs bis sieben Wochen für PoE 2 und dann kommt PoE 1. Die nächste liegt, dass die Leute praktisch zwischen PoE 1 und 2 hin und her hüpfen. Aber wer die Zeit hat, also das ist ja mal ganz was anderes.

Ja, das habe ich mir auch gedacht. Also, ich hätte es nicht mal ihnen angekreidet, wenn sie jetzt sagen würden PoE 1 bekommt weniger Seasons. Könntest du ja sagen, okay, wir machen jetzt nur noch zwei im Jahr oder sowas, aber dass sie trotzdem in der Frequenz weiter machen wollen, macht mich fast schon ein bisschen misstrauisch, weil man, sie müssen ja den Fokus setzen auf PoE 2. Sie haben ja auch gesagt, daran arbeiten jetzt, glaube ich, über 100 Leute. Das PoE 1 Team sind so um die 20 aktuell. Aber also, kriegen sie beide wirklich auch dann weiter auf Jahre hinaus parallel betrieben mit gutem Content? Ja, qualitativ hochwertigen Sachen, muss man sagen, und nicht irgendwas Schnelles. Und das sehe ich auch ein bisschen schwierig, vor allem dann auch von den eben von den Spielerzahlen her, ob sich das dann auch wirklich lohnt, weil natürlich die, die viel PoE spielen und gerne spielen, aber irgendwann lutscht sich das Game dann halt auch aus. Und wenn du jetzt sagst, okay, ich habe jetzt sechs, sieben Wochen im PoE 2 gespielt, dann bist du eh schon bei 100, 200, 300 Stunden, weil du musst ja viel spielen, um dann wieder ins andere zu hüpfen, schwierig. Ja, und gleichzeitig wäre es auch ein bisschen zu leicht, oder sie würden sich es ein bisschen

## [Transcript] GameStar Podcast / Muss Diablo 4 Angst vor Path of Exile 2 haben? - mit Jessirocks

leicht machen, wenn sie sagen würden, na ja, wir holen jetzt halt erstmal die beliebteren Sachen aus dem Endgame von Peri 1 in den 2er rüber, weil dann schaffst du ja auch nicht wirklich ein neues Spielgefühl. Also, wenn sie jetzt zum Beispiel sagen würden, der Atlas kommt wieder, es soll ja wieder kommen, also es wird eine Map-Mechanik geben fürs Endgame in irgendeiner Form, aber halt

abgewandelt, wenn sie jetzt einfach die Heiß rüber werfen würden. Also du meinst, dass sie die sieben Themen von 1 als 2 verkaufen oder abgewandelt der Versionen und damit haben sie die ersten

zwei Jahre abgedeckt? Ja, so ungefähr. Ich dachte mir, die starten mit dem Game. Ich dachte mir, die starten schon mit dem Kernspiel plus dem wichtigsten Season aus 1. Das ist so die Base und dann setzen sie drauf, aber... Schauen wir mal. Schauen wir mal. Also mal gucken, wie viel sie reinkriegen. Ich meine, an sich würden sie ja dann das machen, was wir bei Blizzard eigentlich neulich kritisiert haben, dass nämlich Diablo 4 sehr wenig gelernt hat vom Endgame-Content von Diablo Immortal. Man darf es nicht laut sagen, aber es ist ja so, es steckt mehr Endgame-Mechaniken,

mehr unterschiedliche Mechaniken in einem Immortal als aktuell in einem Diablo 4. Also vielleicht auch gar nicht so schlecht, wenn man sich da einfach ein bisschen auf das verlässt, was man schon hat. Und was auch eben genau und was auch gut funktioniert. Und ich glaube, die schauen sich das ja auch immer an, was die Konkurrenz macht. Also BOE schaut ja, was Diablo macht

und umgekehrt, weil die Hälfte der Entwickler spielt eh Pass auf Exile und hätte wahrscheinlich der eine oder andere hätte auch gern ein bisschen mehr Komplexität drin. Also das muss man auch ganz klar dazu sagen. Aber ja, sie haben halt auch die Vorgaben und mal schauen. Aber ich persönlich

war wirklich überrascht von dem Announcement, dass sie sagen, ja, wir werden das härter machen und

ich dachte mir so, ihr habt doch schon das härteste Game. Was wollt ihr denn da noch schwerer machen?

Natürlich, man kann auch ein koreanisches Farm-Game spielen, wo du beim Crafting mit 1% dein Schwert, was du 300 Stunden einfach verschwindelt, weil es ist viel geschlagen, drauf kaut, zerbrochen,

schade, versuch's doch nochmal. Also natürlich, diese Art und Weise von Spiel geht's auch noch beim Crafting mit Fehlschlägen und dann ist die Ausrüstung hin. Aber ich denke mal, so ist BOE glaube ich auf einen guten Wert. Was mich persönlich noch überrascht hat, ist, dass man Gold gesehen hat als Ressource, weil du denkst, dass im Moment werdet ihr nicht das Crafting vom Einzel übernehmen, sondern so wie du gesagt hast, mit den Orbs, Chaos Orbs, wo man es praktisch zum Crafting und zum Traden verwendet. Weil jetzt mittlerweile farmt man ja die Divine Orbs und nenn mal die X-Oils, weil der Umrechnungsfaktor sich geändert hat. Und ich dachte mir eigentlich, ja, warum ist da jetzt Gold? Also das Crafting ist, glaube ich, auch eines der wirklichen Kernelemente vom BOE. Und ich hoffe schon, dass sie so ein ähnliches wie im Einzel machen. Also, dass du etwas als Währung und als Material verwenden kannst.

Also Sie haben zumindest gesagt, dass dadurch, dass Sie ja Gold drin haben, auch als Kernwährung jetzt, als Neue sozusagen, brauchen Sie weniger Trash-Items, die dropfen, die du halt einfach

## [Transcript] GameStar Podcast / Muss Diablo 4 Angst vor Path of Exile 2 haben? - mit Jessirocks

nur mitnimmst, damit sie umwandelbar sind in Orbsplitter, die du dann halt wieder zusammenfügen kannst, um deine Waffen zu editieren oder so. Das ist das eine, also du hast weniger Drops und dadurch vielleicht, wenn Sie das Balancing richtig hinkriegen, aber auch sinnvollere oder die Items die dropfen, fühlen sich zumindest brauchbarer an, nicht nur zum Verkaufen. Das andere, was Sie ändern wollen ist der Chaos Orb, weil der bisher in PoE 1 ja dazu da war ein komplettes Item neu zu rollen. Also du hast dann einfach ein Item gehabt und dann hast du drauf und dann waren neue Werte. Das war mein Crafting. Ich habe das in einer Season fungetestet und 12,5 Tausend Chaos Orbs später hatte ich die perfekte Achse. Ja, also 12,5 Tausend Chaos drauf. Nur ich bin stundenlang da gesessen und habe nur mit tausenden Chaos die Werte geändert bis halt, also weil du sagst ja, du rollst das Item und dann ist halt die Frage gerucht, die Wahrscheinlichkeit ist, dass du von diesen 6 Werten 4 triffst und dennoch gut, ja, 12,5 Tausend ist die Antwort. Also dauert ein bisschen. Okay, cool. Ja, ich gucke in PoE 1 nur noch, wie viele Skill Slots sind in dem Item und dann roll ich drauf, was ich möchte. Ansonsten, K, kannst du die Slots auch wieder ändern und so anpassen, die Links zwischen den Slots ändern und anpassen. Aber haben die, was dazu gesagt, ob Sie an ein Auktionshaus denken, weil das ist mein erstes Meistersatz immer im Pass auf Excel 1, vor allem mit dem Currency Flipping. Wenn du etwas groß oder klein machen möchtest oder eine gewisse Map brauchst, damit du den Atlas freispielst, das ist so mühselig, über das Externe Tool zu gehen und dann 10, 20, 30 Leute anzuschreiben, bis wer genau da ist und Zeit hat, dich einlädt, um dir das Item zu geben. Ja, fürchterlich. Sie haben gesagt, das bleibt so. Ich habe auch gedacht, das Handelssystem ist das echt, wo man denkt, wie kann es heutzutage noch sein, dass ich mich, es ist immer in die eigene Website, aber auf der Website einlogge, um andere Items von anderen Leuten sehen zu können und dann den WISPA zu geben. Die WISPA, genau diese Flüsterfunktion zu nutzen, statt dass man halt einfach, weiß ich, jedes Online-Spiegel kriegt es doch hin, dass Leute zumindest ein eigenes Ladenangebot irgendwo hinstellen. Selbst in Fallout 76 kann ich ein Laden ins Ötland stellen, dass da Leute einkaufen können, wenn ich offline bin. Und Pass of Exile, hat es noch nicht, vielleicht kommen Sie noch zu Verlünden. Ich glaube, das liegt ein bisschen auch um den Bots entgegenzuwirken. Das ist also, glaube ich, eines der Hauptgründe. Ich glaube nicht, dass es technisch nicht hinkriegen würden, so ein WoW-Auktionshaus oder sowas einfaches hinzumachen, sondern es ist wirklich, glaube ich, damit diesen Botsaccounts und so ein bisschen Einhalt geboten wird, weil es gibt ja auch genügend Seiten, externe Seiten im Pass of Exile, wo man Currency kaufen kann und das macht es dann natürlich spannender. Aber das ist etwas, was mich jedes Mal ärgert, sobald ich an einen gewissen Punkt komme und dann eben genau diese Situation habe, ich brauche noch ein paar Karten. Ich kaufe die mal schnell und dann whisper, whisper, AFK, AFK, nicht online, nicht online, AFK. Und dann denkst du, so Freunde, das wird meine erste Frage, glaube ich, an den Crews werden, wenn der ein Interview hat, sag ich so, hallo, ich bin der Österreicher, warum gibt es kein Auktionshaus? Das ist so. Ja, ich verstehe es auch nicht. Vor allem gerade, weil ja Hack and Slays so Effizienzspiele sind. Ich will doch nicht erst mit 20 Leuten reden können, bevor ich dann wieder in den Dungeon gehe, sondern ich will so schnell wie möglich in den Dungeon. Je länger die Wege, siehe Diablo 4 mit seiner Open

## [Transcript] GameStar Podcast / Muss Diablo 4 Angst vor Path of Exile 2 haben? - mit Jessirocks

World, je länger die Wege in den Dungeon, wo dann die Items dropen, desto brodelnder Verwut werden sie. Ja, genau. Also je länger die Downtime umso wütender wirst du, weil es ja deine Zeit ist und da sind halt echt so ein paar Sachen dabei. Und wenn dann wer ein perfektes Item hat, das du haben möchtest und der kommt nicht online und du brauchst einen Tag und wirst was denn in

jede Stunde, aber er geht einfach nicht online, ja, dann bin ich gespannt. Aber wenn man schauen, wie das BOE2 löst, also kein Auktionshaus, haben Sie das gesagt? Also Sie, wir haben konkret gefragt,

okay, wird es neue Handelsfunktion geben und Sie so, ähm. Wir sehen keinem von da auf. Ja, genau, warum denn? Genau, so voll überrascht. So, warum? Was, was redet ihr da?

Aber hey, also wie gesagt, kann auch sein, dass Sie da noch was zurückhalten für später.

Du hast es schon gesagt, die Beta-Staat in nächstes Jahr im Juno und es soll dann frühestens Ende des Jahres kommen, also es will ja auch noch ein bisschen was zum Ankündigen geben dann in der Zeit. Mal gucken, was Sie noch machen. Ähm, was ich vielleicht noch als Handelsfunktion vorschlagen

würde, wäre, Sie haben ja gezeigt, dass man NPCs herbeiteleportieren kann jetzt, damit man nicht selber in die Stadt zurück muss. Einerseits, wenn Sie dir bei Quests helfen sollen, also wenn du irgendwie ein Questgeber hast, dass man beim Questziel ist und da geht ein Portal auf und er springt

raus und macht irgendwas, aber wenn Sie eh diese Funktion drin haben, warum da nicht einen Händler

herbeirufen und warum nicht, wenn es es gäbe, einen Auktionshaus NPC herbeirufen, über den du dann direkt diese Handelsliste aufrufen kannst. Damit ich zumindest, also selbst wenn Sie es dann weiterhin über eine Website machen, dass ich dann zumindest einen NPC da habe und sagen kann, okay, zeigt mir das Angebot, dass es im Spiel aufgeht. Genau, dass es dann so aufgeht, oder dass es halt wirklich auch mal ins Spiel geholt wird, ohne dass man extern raus muss und so weiter. Genau. Also ein bisschen Komfort. Ein bisschen Komfort wäre auf jeden Fall noch, ja. Also, da muss man sagen, also von diesen Qualitissachen, da müsste PoE wahrscheinlich ein bisschen nachziehen.

Ansonsten gibt es eben mit einem Loot Filter und so läuft das soweit schon ganz gut, aber ich bin schon gespannt, dass am meisten ist man, glaube ich, eher auf den, ja, auf den Metzelspaß und wie es ist, ohne Cool Downs oder nahezu ohne Cool Downs zu spielen und natürlich dann auf die Boss Fights. Also nochmal schauen, wenn das zu hart wird. Mal schauen. Ich glaube auch, dass die Games kommt, da gibt es ja die Demo-Möglichkeit. Und da bin ich schon mal gespannt, wer ist da. Da werden es wohl ein bisschen Feedback einsammeln und dann bin ich mal gespannt, wie geduldig die Leute da sind, wenn da mit dem Feedback, wenn der so sagt, ja, ich habe jetzt 20 Minuten gespielt, aber den ersten Boss nicht bezwingen können. Was soll denn das? Ja, das ist halt das echte Pass-of-Exile-Erlebnis. Gibt es von deiner Seite noch andere Wünsche jetzt, weil du halt auch PoE eins sehr gut kennst an den zweiten Teil, die über das hinausgehen,

was Sie bis jetzt gezeigt haben? Momentan nicht. Ich würde nun gerne mal die anderen Klassen eben sehen, die noch fehlen, denn also auch vielleicht mit so einer Showcase-Demo, wo mal eine halbe Stunde oder so wirklich gespielt wird. Und dann wäre es halt echt vielleicht gut gewesen,

## [Transcript] GameStar Podcast / Muss Diablo 4 Angst vor Path of Exile 2 haben? - mit Jessirocks

ein paar Sachen mal aus dem Endgame zu sehen, weil PoE fairerweise fängt ja, ich sage immer, PoE fängt

da an, wo Diablo aufhört. Weil der erste Level-Part ist eh langweilig, bis du mal die Skills und so hast, also bei Diablo 3 war es halt so. Und dann wird es immer besser und besser. Und ich hoffe schon, dass dieser superstarke Endgame-Part, also im Endeffekt ist es ja, du hast die Möglichkeit, unterschiedliche Sachen zu machen und unterm Strich kriegst du fast die gleiche Belohnungen raus. Weil ob ich jetzt Maps laufe oder in die Mine runtergehe oder den Tempel oder heißt, ich werde für meine Zeit ungefähr gleich entlohnt. Mal ein bisschen mehr, mal weniger, dann gibt es die Leute, die die super Strategien haben und so. Und natürlich gibt es die, aber im Endeffekt, es nimmt dir nichts. Und in Diablo 4 ist es halt jetzt so, du machst Albtraum Dungeons oder gar nichts, weil Helltides mit den neuen Kistenpreisen lohnt sich jetzt nicht mehr wirklich. Und da hoffe ich, dass PoE 2 dieses Feature mit aufgreifen kann und auch schon zum Start mit gutem Endgame punktet. Also wirklich punktet, muss man sagen, weil das ist das, worauf sich die Leute darauf läuft hinaus bei dem Spiel und nicht auf den 10-Stunden-Level-Part. Ja, definitiv. Und war ja auch bei Diablo 4 was, wo wir auch wiederum schon damals seit den Betas gesagt haben, balanciert eure Endgame-Inhalte. Es kann nicht sein, dass man irgendwie fünf unterschiedliche Endgame-Sachen einbaut, also weiß ich nicht, der Tree of Whispers, die Albtraum Dungeons, P4P, die Helltide und so. Es bringt dir nichts. Genau, gibt es eines, was halt dann trotzdem alle machen, weil es einfach das schnellste und beste ist. Also dann brauche ich auch keinen

bunten Strauß an Endgame, dann reichen mir die Niefen im Riff aus Diablo 3. Das wäre genau das. Und man muss doch sagen, also bei PoE 2 haben es jetzt, das hat mich auch ein bisschen stutzig gemacht, weil es hieß ja 600 Monstertypen, 100 Bosse und und und. Diablo 4 haben es auch mit 150 Instanzen verkauft und ich laufe jetzt vier. Die vier gleichen immer wieder, weil die sind die effektivsten und das Layout sieht immer gleich aus oder sehr, sehr stark. Also deswegen, das würde ich dann gerne auch mal selbst sehen und selbst spielen. Ja, immerhin bei den, bei ihren über 100 Bossen, die sie dann in der Kampagne drin haben, sagen sie zumindest, dass alle davon wirklich einzigartig sein sollen. Große Betonung auf sollen, also mit eigenen Taktiken und auch besonderen Belohnungen, was ich wiederum cool finde, dass sie, wenn du halt einen optionalen Boss hast auf irgendeiner Map, wenn du den legst, dann kriegst du halt auch was dafür. Sie haben gesagt unter anderem.

Da hör ich schon mir das ein bisschen, dieser MMO Aspekt, der Sidequesting und so. Da hör ich schon mit ein bisschen, das hört sich nicht für mich nach Story Skip gerade aus bis zum Endgame durch. Das hört sich für mich so an, lass uns doch in den Wald ganz zum Ende gehen. Da wartet noch ein Boss in der Höhle. Ja, aber das mag ich. Pass auf, aber wenn da ein Boss in der Höhle ist, der mir dann permanent ein Stat bonus gibt, dann hau ich den auch um. Also für 20 Punkte Intelligenz mehr oder sowas auf meinem Templar. Sofort. Easy, das ist ein Deal. Aber dann ist es auch anders wiederum wie bei Diablo, wo halt alles austauschbar ist, muss man ja auch sagen. Da gibt's

ja keine Loot Tables für die Bosse, also dass die bestimmtes Loot fallen lassen. Es gibt keine, okay, in den Dungeons kriegst du halt einmal den Aspekt, den du freischalten kannst, dann den Legendären. Aber sonst gibt's wenig Grund, warum ich den einen Dungeons machen sollte und nicht



## [Transcript] GameStar Podcast / Muss Diablo 4 Angst vor Path of Exile 2 haben? - mit Jessirocks

den anderen. Ja, stimmt. Also der einzige Grund ist die Mobdichte und die XB, die am Ende rausfallen.

Ja, Mathe. Und wie viel Backtracking. Also wie oft ich zurücklaufen muss, was mich da nervt, dass im Endeffekt die Stop-Uhr-Variante im Endeffekt so schnell wie möglich durch den Dungeon. Die Axel-Tabelle. Die Axel-Tabelle, ja, die ist so, ja. So bitter es ist. Hab ich jetzt eigentlich schon erklärt, was Sie am Chaos Orb ändern? Ich glaube nicht, ich sammle jetzt gerade nur die losen Fäden noch zusammen aus unserem Gespräch. Was Sie nämlich ändern, ist, dass der Chaos Orb

jetzt in Zukunft im Pio E2 nur noch einzelne Eigenschaften austauscht am Item, also an einem seltenen Item, damit du halt nicht mehr das komplette Item ändern kannst, weil das halt seltene Itembeute so austauschbar macht. Weil du hast sie gefunden, dann hast du ein Chaos Orb draufgeschmissen

bzw. 1.250 Chaos Orbs. Und dann wird's halt immer besser. Ja, das versteh ich. Ja, das ist dein Gamer. Genau. Und jetzt ist es halt so, okay, dieses Item, so wie es in Diablo ja auch zum Teil ist, hat irgendwie vier brauchbare Stats und einen unbrauchbaren. Ich re-roll es mal, mal gucken, was ausgetauscht wird. Und ja, so ein bisschen wie der, wie hast du es in Diablo 4? Okultist, Mystikerin, was in Diablo 3? Ja, der Okultist, genau, wo man einen Wert neu räumen kann. Und dann kommt aus einer gigantischen Affextabelle einer von 37 Werten und Have Fun und jeder weitere Klick kostet dich doppelt so viel Gold, ja. Ja, aber das ist halt gradlinig wenigstens. Da weiß ich halt, was ich kriege, im Vergleich zu den ganz vielen Möglichkeiten, die du halt hast dafür hast du da deutlich mehr Vielfalt. Ich bin sehr gespannt. Also, wie gesagt, es ist, für mich würde ich nochmal wiederholen, kein Konkurrent im Vergleich. Zunimmt Diablo 4, es sind unterschiedliche Spiele und ich bin happy drüber, um das auch mal so zu betonen, dass es die beiden Spielarten halt auch gibt. Diablo 4 als eher ein entspannteres Hackenslay. Du sagst absolut nicht das Wort Casual, weil das so ein bisschen negativ behaftet ist, es ist ja auch nicht. Also, genau, immer wenn man Casual sagt, ist es gleich abwertend. Ich will es aber ja nicht abwerten, weil ich habe echt viel Spaß damit und ich darf mich selber nicht als Casual-Spieler bezeichnen, weil sonst werde ich von YouTube gesperrt. Also, der Punkt ist eher zu sagen, es ist ja nicht Casual, es steckt ja auch eine gewisse, wie gesagt, Grad an Komplexität drin, die Paragonbretter und so weiter. Also, es ist aber halt ein Spiel, was ich nicht erst studieren muss, bevor ich dann wieder loslege. Und es ist aber genau so schön, dass es auf der anderen Seite auch das gibt mit Path of Exile und dann halt nochmal verschärfter. Genau, das ist glaube ich ganz wichtig, das mitzugeben, weil die Community Bash, die man gerne gegen Anond, gegen D4 oder Path of Exile was besser ist, am Ende des Tages kann man sehr froh sein, dass man diese zwei Spiele im Genre hat, weil es einfach die Zielgruppe abdeckt. Und ich habe letztes Mal gesagt, es ist auch Path of Exile super froh über den erfolgreichen Diablo 4 Start, weil es neue Leute in das Genre holt und die Leute, die dann, so wie du sagst, die dann Diablo 4 gespielt haben, sich denken, ich hätte es gern ein bisschen schwieriger, was ist eine Alternative zu schwieriger, landen garantiert bei PoE. Ja, und die können sich ja auch gegenseitig befruchten. Also, man sieht jetzt schon, Diablo hat schon die Flüssigkeit des Gameplays bei PoE befruchtet, auch in PoE 1 haben sie ja schon viel getan in der Vergangenheit, was damit der Flow besser wird. Der ist nicht auf demselben Level wie bei Diablo, aber sie haben sich zumindest ein bisschen bemüht, das besser zu machen. Und auf der anderen Seite kann

## [Transcript] GameStar Podcast / Muss Diablo 4 Angst vor Path of Exile 2 haben? - mit Jessirocks

halt auch in Diablo 4 rüber gucken zu Path of Exile, wo nicht nur die Paragonbretter definitiv inspiriert wurden von dem Talentbaum, von dem Passive Skill Tree in Path of Exile, sondern auch jetzt zu gucken, okay, was kann man lernen konzeptionell aus den Sachen, die im Endgame gut funktionieren? Warum spielen Leute denn so gerne, sowohl die Mine als auch die Heists, als auch die Maps? Naja, weil sie halt am Ende alle sich ordentlich belohnend anfühlen und nicht eine Sache irgendwie überflüssiger ist und so was. Und weil man halt die Möglichkeit hat, sich auf das zu konzentrieren, was ich möchte, weil wenn du dann zwei Seasons spielst und ich mache

es halt oft so, dann spiele ich eine Season mit der Mine und den Maps und eine andere Season halt mit den Maps und mit einem anderen Endgame-Inhalt und ich hab gefühlt, steigst du immer gleich gut aus.

Ja, exakt. Und das ist, also ich glaube, das macht Blizzard auch und ich glaube, wenn sie das auch besser in den Griff kriegen, natürlich jetzt einfach dem Spiel auch die Zeit geben, sich dann noch weiter auszubauen oder dass sie es noch weiter ausbauen mit weiteren Endgame-Inhalten. Wie gesagt,

sie sind drei, okay, wenn da mal was kommt, aber dass wir jetzt halt Schritt für Schritt mehr Möglichkeiten kriegen, die einfach gleichwertig sind. Ich hoffe, dann kommen sie auch mal endlich weg

von diesem Nerve Buff hin und her, was sie in den Patches machen. Oh nein, oh Gott, die Leute kommen zu schnell durch unseren Endgame-Content, kann man fast nicht sagen, aber sie kommen zu

schnell durch den Content. Wir müssen es unbedingt alles sofort nerven, die erfolgreichsten Bills. Ja, natürlich brennt dann Rattled. Das hat es bei Path of Exile auf schon getan.

Das war auch die eine Nerve Season, die sie bitter zu spüren bekommen. Also die Zeit.

Ja, das ist die Lake of Calandra, das war richtig bitter, also da gab es direkt die Keule.

Ja, also es ist nicht so, dass Path of Exile immer alles richtig gemacht hätte, aber gerade was irgendwie Endgame-Inhalte und Vielfalt angeht, kann man sich ja mal ein bisschen dort inspirieren lassen und umschauen auf jeden Fall. Ja, sehr cool. Das war unser Talk über Path of Exile 2, haben wir viel Spaß gemacht. Danke, dass du dir so kurzfristig Zeit genommen hast. Danke für die Einladung. Ich habe dich quasi aus dem Friseur rausgeholt.

Genau so war das. Ja, genau so war es. Ja, weiß ich sehr zu schätzen. Ihr seht mehr von Chessie auf Twitch natürlich bei Chessie Rocks, ganz viel Diablo 4. Wenn Path of Exile da ist, wirst du es auch weiter streamen dann den zweiten Teil. Natürlich, natürlich. Muss man schauen, was die Konkurrenz macht natürlich. Ja, Maurice zum Beispiel. Maurice zum Beispiel, er muss in Maurice wieder den Dodenbeschwörer drüben einreden. Der ist ja jetzt hier ein bisschen abgewandert und jetzt hat er sich letztes Mal ein bisschen Druck gegeben und hat sich doch einen Dodenbeschwörer gemacht, weil ohne kann er nicht leben. Ja, ja, nicht leben vor allem mit einem Beschwörer. Sehr gut, sehr gut. Mehr von dir kriegt man auch auf YouTube bei 4 Fansites. Da gibt es Diablo 4 Guides momentan hauptsächlich und auch weitere Videos über Diablo 4. Also schaut auch mal da vorbei. Mehr von mir kriegt ihr natürlich hier einfach bei uns bei GameStarTalk. Und wenn ihr uns hört in GameStar Podcast, das war es für dieses Mal. Vielen Dank an alle, die uns zugeschaut oder zugehört haben. Macht's gut und bis zum nächsten Mal. Tschüss. Tschau, tschau.