

[Transcript] GameStar Podcast / Über 500 Stunden Endgame: Rob2628 kennt Diablo 4 besser als Blizzard

Gegenseitiger Respekt ist die Basis für ein gutes Gespräch.
Im Netz ist das alles andere als selbstverständlich.
Und woher zur Hölle willst du das wissen?
So eine vorlaute Bitch wie dich sollte man an den Herd fesseln, dir dein Handy wegnehmen und...
Wir feiern dich dafür, dass du dich als Frau nicht unterkriegen lässt.
Keine Angst, du bist hier nicht allein.
Wir alle entscheiden, ob wir das Netz dem Hass überlassen.
Werde Teil der Telekom-Initiative gegen Hass im Netz und setze ein Zeichen.
Telekom.
Guten Tag.
Ich bin von der Vereinigung der Kinder von Lilith e.V.
Tut mir sehr leid, dass ich sie so früh am Morgen stören muss.
Aber hätten sie vielleicht ganz kurz Zeit, um mit mir über unseren Herrn und Erlöser Diablo zu sprechen?
Warum wir über Diablo sprechen müssen?
Oh, ich bin so froh, dass sie fragen.
Erstens, müssen wir immer ein bisschen über Diablo sprechen?
Zweitens, wurden gerade erst die neuen Season-Inhalte im großen Stream angekündigt.
Und drittens, darf ich heute einen ganz großartigen Diablo-Streamer in unseren Reihen begrüßen.
Der, so erzählt man sich im Darknet, bereits fünf Barbaren, zwei Zauberin und einen Necromanten auf Level 100 gespielt hat.
Jetzt ist der Droide an der Reihe oder in der Zeit, die vergangenes, seit ich diese Info erhalten habe, ist mit dem Droiden auch schon längst durch.
Schauen wir gleich mal.
Manchmal höre ich auch Gerüchte, er sei gerade noch auf Arbeit, als wäre Diablo 4 nicht bereits ein Vollzeitjob für ihn.
Herzlich Willkommen, Rob. Sehr schön, dass du heute bei uns bist.
Ja, hallo zusammen.
Vielen Dank für die Einladung. Ich freue mich mega, hier zu sein und ja, so richtig ins Diablo 4 Endgame einzusteigen.
Und ja, die Gerüchte kann ich großartig bestätigen.
Also ich habe echt schon über fünf Klassen auf 100 gespielt.
Der Droide ist mittlerweile, hat auch auf 100.
Und jetzt fehlt noch der Rogue. Mal gucken.
Sehr gut, ich habe diese Info mit dem Droiden, ich glaube, vor fünf Tagen bekommen oder so.
Und in der Zeit bist du auch schon wieder auf Level 100 gelandet.
Hat nur 13 Stunden gedauert.
Genau, also die Trottelplates haben wir natürlich so ein bisschen getestet, auch für diesen Eins, wie lange es dauern kann und dann 13 Stunden auf 100.
War schon ganz gut, aber muss natürlich auch viel richtig laufen für.
Okay, darüber sprechen wir gleich nochmal.
Außerdem, ihr habt ihn gerade schon gehört, darf ich heute in unserer Runde mal wieder ganz herzlich begrüßen, den offiziellen Diablo 4 Endgame-Tester der GameStar,

[Transcript] GameStar Podcast / Über 500 Stunden Endgame: Rob2628 kennt Diablo 4 besser als Blizzard

den wir hier immer gerne im Podcast haben und den man im Grunde nach jedem Spiel mit irgendeiner Online-Komponente fragen kann und eine zweistündige Powerpoint-Präsentation zurückbekommt. Herzlich willkommen, André, schön, dass du da bist.

Schön, dass ich da sein darf. Hallo.

Wir müssen heute einiges besprechen. Wir wollen natürlich über die Season 1-Ankündigung reden. Aber ich würde auch gern vorher mal ein bisschen mit euch in euer Experten-Thema einsteigen, nämlich das Thema Endgame, um zu verstehen, was Season 1 jetzt eigentlich genau bedeutet. Und Rob, ich muss dich vorher erst mal 1000 Dinge fragen zu deiner Art, wie du Diablo spielst. Und warum hast du dich überhaupt so in Diablo verliebt, dass du jetzt so eine extreme Beziehung dazu hast? Also, ich habe das Spiel eigentlich schon so, meine, pass mal, der ganze Kindheit gespielt mit Diablo 2 angefangen und dann auch sehr lange in Diablo 3 gespielt. Damals schlechtes Internet gehabt, dann mit Streaming angefangen, Diablo 3 und immer neues Seasons dabei. Und ich habe einfach immer so den meisten Spielspaß, einfach wenn ich mit guten Freunden, die ich kenne, irgendwie im Discord bin, sehr sozial einfach mit vielen Leuten aus der Community spiele und dann immer sehr auf effizient einfach getrimmt, weil so kriege ich einfach mein Spielpass. Ich will immer meine Zeit und auch die Zeit von anderen einfach so respektieren, dass ich halt immer versuche, möglichst effizient alles zu machen und jetzt nicht irgendwie 10 Minuten AFK in der Stadt stehe, während die anderen auf mich warten. Und so kommt einfach mein Spiel Spaß und das scheint auch auf andere. Vielen anderen Leuten so eh nichts zu sein und das ist einfach so auch meine Community, unsere Community. Übrigens, falls ihr uns gerade nicht als Podcast,

sondern als Videocast konsumiert, ich habe mir sagen lassen, dass deine Videoqualität absolut zum Charme dazugehört und nicht anders sein darf, weil man es so gewohnt ist von dir.

Ja, auf dem Stream kennen die Leute es nicht anders, aber vielleicht ist doch jetzt bald mal die Zeit da nochmal zu investieren. Ich schaue mal. Man würde dich wahrscheinlich fast nicht wieder erkennen, wenn die Qualität besser wäre. Man würde noch mehr vor Ehrfurcht, vor der Frisur erstellen. Immer perfekter Style. Ja, André, wie hast du jetzt Diablo 4 die letzten Wochen gespielt? Ich meine, du hast es ja hauptsächlich auch beruflich gespielt, weil du für uns ja auch, wie gesagt, den Endgame-Test geschrieben hast und diverse Guides. Aber was war deine Reise bisher?

Ja, ich habe das gestern erst im Kommentarbereich meiner Kolumne nochmal ausdrücken müssen, dass er für die Leute, die sich wundern, warum ich so viele Hundert da schon habe und warum ich mich jetzt schon übers Endgame beschwere. Und die Antwort war halt ganz klar, ja, ich habe

es halt schon vorher richtig durchgespielt, gehabt, schon lange, alle Schreine gefunden, 180 Seiten Sonderheft befüllt. Da war dann die Release-Aufregung und die Entdeckerlust nicht mehr so im Vordergrund,

sondern dann ging es dann eher in die Richtung wie beim Rob. Das wäre halt schon, wie sind die Mechaniken unter der Haube genau? Wie kann man sie ausnutzen? Wie werden sie besser? Darum dreht

sich halt die Kolumne das eben. Was noch besser werden muss, damit es mit den großen Namen mithalten kann. Diablo und der Name ist natürlich groß an sich, aber der Vierer muss halt noch ein bisschen nachziehen. Ja, beim Thema Endgame bekommst du es, Rob, ja wahrscheinlich auch

[Transcript] GameStar Podcast / Über 500 Stunden Endgame: Rob2628 kennt Diablo 4 besser als Blizzard

immer aus erster Hand mit. Wie ist da gerade die Stimmung in der Community? Weil man bekommt ja schon mit, dass es immer Leute gibt, die sagen, es gibt für sie zu wenig Motivation, das Endgame wirklich lange zu spielen, aber es gibt natürlich auch Leute, die es wieder anders sehen. Wie nimmst du das in der Community wahr gerade? Also ich selber habe natürlich auch schon hunderte Stunden Spielspaß und einfach effiziente Zeit in das Spiel gesteckt. Und natürlich irgendwann ist es auch klar, dass einfach der Content nach so viel Zeit, die investiert ist, nicht mehr so den Spaß bringen kann. Aber ich denke so für die Masse an Leuten ist genug Content da und es kommt ja jetzt auch total viel neuer Content mit der ersten Season hier. Was das Balancing angeht, da gibt es natürlich auch noch einiges zu tun, denke ich. Also aktuell gibt es ja einen harten Boss, das ist Überliddlef. Das ist so das ultimative Schiefment aktuell, was viele Leute natürlich schaffen wollen. Und da ist aktuell gerade in meiner Community auf jeden Fall ein bisschen Unruhe, weil es als Barbar doch sehr schwierig ist, diesen Boss mal zu besiegen, wobei es auf anderen Klassen dann doch etwas einfacher sein kann, gerade zum Beispiel auf dem Necromancer. Da hat er einfach mega viel Schaden auf dem Boss und es ist deutlich, deutlich einfacher auf der Klasse als zum Beispiel auf dem Barbar. Also da gibt es auf jeden Fall noch Verbesserungsbedarf, denke ich. Aber der Barbar scheint ja trotzdem deine Lieblingsklasse zu sein, wenn du ihn schon fünfmal durchgespielt hast? Oh ja, durch und durch. Also ich mag einfach so den ganzen Spielstyle, die Art von Barbar einfach in den Kämpfen jetzt auch gerade im Jado 4 mit dem 4-Waffensystem einfach mit verschiedenen Waffen und mit Kriegsschreien sich ins Getümmel zu stürzen. Also es fühlt sich einfach richtig gut an, aber hoffen natürlich auch, dass man da balancemäßig noch was machen kann. Ja, bei dem Barbar gestern oder zumindest das Hota-Bild, das ja immer noch Meter ist so ein bisschen im Endgame, dass ich aber nie spielen wollte, weil ich halt Wirbelwindfern aus Diablo II noch bin, habe ich den Hota-Barbar verglichen mit diesem Holzvogel, der alle zwei Sekunden sein Näßchen ins Wasser taucht, weil du halt, das ist dein Gameplay, ne? Bum, bum, bum. Aber es macht immerhin genug Schaden. Ja, André, gerade du hast ja kürzlich eine Kolumne zu dem Thema Klassen Balance geschrieben und dazu, dass sie im Endgame immer noch ein bisschen schwierig ist, Gelände gesagt. Sie hat den formschönen Namen, ich habe zwei Charaktere auf Level 100 gehieft und fühle mich veralbert. Was steckt da dahinter? Ja, das müssen natürlich die Leute hinter der Plus-Geldschanke. Nein, nein. Also dahinter steckt, dass ich die Zauberin halt abgöttisch liebe, die habe ich, diese Liebe ist in der Beta entstanden und insbesondere die Feuerzauberin. Die Feuerzauberin ist aber im Endgame zu nichts zu gebrauchen. So, dann musste ich auf Aglesch umskellen, um weiterzukommen, also um überhaupt Level 100 zu werden. Und dann hat sich eben im Endgame gezeigt, mit Aglesch kratzt man nicht mal an über Lilith und vor allem schafft man auch Dungeons in einem gewissen Bereich einfach nicht mehr, weil man sehr nah in den Nahkampf rein gehen muss mit dieser Skillung. Und da musste ich dann auf Blizzard umsatteln. Das hat alles halt regelmäßig, immer wenn sich mein Geldtopf in Diablo gefüllt hat, ist er wieder leer gesorgt worden von diesen Zwangsumskillungen, einfach um weiterzukommen. Und dann

[Transcript] GameStar Podcast / Über 500 Stunden Endgame: Rob2628 kennt Diablo 4 besser als Blizzard

dachte ich mir,
es muss etwas Robusteres her. Dann kam eben der Baba, auch aus, also die, ich sage mal, die Zauberin
war eine Entscheidung aus Faszination aus der Beta. Der Baba war eine Nostalgieentscheidung. Und jetzt
der Druide, den ich natürlich auch angefangen habe, ist eine rein logische Entscheidung, damit ich, weil der hat vier Skillungen, die Potenzial fürs Endgame haben. Und da bin ich dann sicherer unterwegs, dass ich dann, wenn ein Addon kommt oder irgendwas, nicht mit der Schwächsten oder den zweischwächsten Klassen da sitze. Und das ist also eine fast schon berufliche Entscheidung, den Druiden noch hochzulebeln. Ja, aber auch spannend, weil gerade der Druide war ja am Anfang noch der, am stärksten kritisierte, weil es ja irgendwie hieß, dass er wesentlich schwächer ist als die anderen, bis dann irgendwie rauskam, dass er halt gerade im Endgame plötzlich
anzieht. Und dann hat sich ja eh noch einige Male was verändert an der Balance. Der hat was er den anderen Klassen voraushaut, ist das Paragon Board, das extrem vielfältig ist. Und das von der Zauberin ist mit am wenigsten vielfältig, weil sie halt nicht mal Rüstungsnodes oder keine nennenswerten in diesem Paragon Board hat, um die Survivability und im Endgame zählt nur Rüstung zum Überleben. Das kann ich auf jeden Fall auch so unterschreiben. Ich meine, der Druide hat einfach echt so richtig viele Multiplikatoren, auch hohe Multiplikatoren, teilweise 1,4, 1,5, also 50 Prozent mehr Schaden. Wo war man das auf dem Barbar und auf der Zauberin halt eher so 1,08, 1,1 Multiplikativen Schaden sieht? Und da ist, denke ich mal, doch noch ein bisschen Balancebedarf da. Ja. Rob, wie spielst du das dann überhaupt? Also wenn du jetzt fünfmal den Barban gespielt hast, obwohl er gerade beim letzten Kampf irgendwie die härteste Klasse ist, wie spielst du es dann am liebsten? Also ist es dir wichtig, dass du immer irgendwie eine perfekt optimierten Bild hast oder spielst du lieber den, mit dem du gerne rum experimentierst und mit dem du am meisten Spaß hast? Wenn du den Bild nicht gerade wechselst,
wie Unterwäsche. Ja, also ich habe natürlich sehr viele, sehr viele Bills, gerade auf dem Barbar meiner Hauptklasse getestet und das saugt natürlich auch einiges an Gold. Aber da hatte ich ein bisschen Glück, dass ich auch sehr viel Goldfarben konnte early on in der am Launch. Aber generell, also ich wechsele schon auch auf die Spaßbilds. Also ich probiere sehr viel aus, experimentiere sehr viel, auch gerade in 1 bis 100. Da kann man sehr viele verschiedene Varianten nutzen, jetzt gerade mit den Nightmare Dungeon Experience Buffs, die wir jetzt vor ein paar Tagen hatten. In Diablo 4 geht es natürlich jetzt auch nochmal deutlich schneller zu Leveln und sonst halt auch einfach spielen mit Freunden und der Community und dann geht das Level 100 auch einfach sehr schnell. Was würdet ihr euch denn konkret, weil ihr jetzt gesagt habt, ihr würdet euch dann noch mehr Balancing wünschen, zum Beispiel Andre, du hast ja auch in deiner Kolumne kritisiert, dass die Zauberin sich immer anfühlt, als wäre sie ein bisschen aus Papier, weil sie einfach quasi nichts aushält im Endgame. Gleichzeitig findet ihr auch beide, dass der Barbar einfach ein bisschen zu schwerfällig ist, was das angeht. Was würdet ihr euch denn konkret zum Beispiel für die beiden Klassen wünschen, wie das angepasst wird, damit es sich irgendwie besser und natürlicher anfühlt? Fängst du mit dem Barbaran, ich übernehme da die Zauberin. Ich habe auch erst ein paar Sachen noch zur Zauberin, weil da habe ich auch,

[Transcript] GameStar Podcast / Über 500 Stunden Endgame: Rob2628 kennt Diablo 4 besser als Blizzard

also die Zauberin hat natürlich, ist sehr abhängig von diesen Crowd Control Effekten, also Eilfrieren, Immobilisieren, diese ganzen Sachen. Und ich habe es so ausgerechnet, irgendwie du machst den 20-fachen Schaden oder so, wenn die Gegner halt Crowd Control sind, im Vergleich zu normalen Gegnern. Und da ist, denke ich mal, irgendwie ein besserer Mittelweg, gute Sache. Und da ich das auch beim Neko gemerkt habe, ich habe auch sehr viel Necromancer gespielt. Zauberin und Necromancer skalieren beide das Mainstätt mit Intelligenz. Und diese Intelligenz gibt ihr alle Resistenzen. Sie gibt ihr aber keine Wüstung, wie offenbar Barbar zum Beispiel die Stärke. Und ja, diese Resistenzen skalieren aktuell zumindest im Endgame einfach überhaupt nicht gut, weil 50% des Schadens sind nur von den Resistenzen überhaupt reduziert. Und das wirkt jetzt ein bisschen mathematisch. Sie stecken sich halt nur multiplikativ, halt nicht alltief. Und deswegen ist es halt sehr wenig wert für deine Taffnis. Und zum Beispiel auch physischen Attacken funktioniert die Resistenz gar nicht. Das heißt, wenn dich irgendwie ein Bogen schütze auf das Zauberin, einfach aus einem Screen Entfernung angreift, dann bist du einfach auf den Wohntiers. Und das hat auch schon gesagt, dass sie da gucken, dass sie das irgendwie noch verändern, verbessern. Aber es dauert natürlich auch alles sehr lange. Und ja, offenbar Bar, also ist halt die Abhängigkeit von den 3 Shouts, also von den 3 Kriegsschreien einfach auch schon ein großes Thema in der Community. Vorher konntest du einfach diese Kriegsschreie relativ permanent haben. Und jetzt gab es 1. Hotfix, 2. Hotfix, 3. Und ich glaube, wir sind mittlerweile irgendwie beim 5. oder 6. Hotfix. Und fast alle Top-Bar-Bills spielen immer noch diese 3 Kriegsschreie, obwohl sie halt schon irgendwie 3-4 Mal genervt wurden. Weil einfach die anderen Skills, also sei es ein Ground Stomp oder einen Charge, also den Iron Skin, noch ein anderer Skill, halt sehr an der Use sind. Und ich denke, der Weg wäre nicht unbedingt diese Shouts einfach weiter zu nerven, sondern einfach auch mal die anderen Support Skills zu buffen und so einfach ein bisschen mehr Diversity in der ganzen Bar-Bar-Klasse zu zeigen. Was natürlich auch bei Bar-Bar noch relativ schlecht ist aktuell, Leute fragen mich immer, was ist denn mit dem Raserei, mit so einem Ansturm, Frenzy Build oder so, wie man es aus den 2 kennt, oder Heap, aber diese Basis-Fertigkeiten sind einfach aktuell deutlich zu schwach. Auf Verzaubering kann man ja zum Beispiel sehr gut den Agler spielen, den du auch gespielt hast, André. Das ist auf ein Bar-Bar leider echt nicht möglich, auch wenn das viele Fragen und sich viele Wünschen und hervorstellen, weil es auch ein paar korrespondierende Legendary-Stars dazu gibt, aber der Schaden ist einfach nicht da. Also wenn man an den Punkten ansetzt, denke ich mal, da ist schon noch enormes Potenzial da. Ja, da kann ich zu Zauber und eigentlich auch nur noch hinzufügen, dass sie halt vom Grunddesign auch sehr auf ihre Schilde ausgelegt ist. Sie hat mehrere Schilde, die den Schaden reduzieren oder komplett dich immunisieren, dich und sterblich machen, aber halt nur für wenige Sekunden. Und das scheint so ein bisschen als Ausrede herzuhalten, warum sie so wenig Rüstung haben darf. Und das erzwingt aber halt ein Gameplay-Style, wo du so Guerillataktiken anwenden musst, wo du reingehst in eine Gruppe. Du musst dann alle deine Stacks, alle deine Crowd-Control-Sachen um deinen Schaden auf 20fach zu pushen, in einer Sekunde abfackeln, damit du noch die eine, andere Sekunde übrig hast, um wieder aus der Gruppe rauszurennen, falls noch einer übrig bleibt. Weil es reicht halt leider ein einzelner Mob aus

[Transcript] GameStar Podcast / Über 500 Stunden Endgame: Rob2628 kennt Diablo 4 besser als Blizzard

einer Gruppe von 10, der übrig bleibt und du bist wieder One-Hit und bist wieder weg. Und das ist halt schade. Und das zwingt halt auch alle Bills, die man sich ausdenken könnte in das gleiche Muster von Teleport-Frostnova, um dir diese kurze Sekunde der Sicherheit zu geben, egal was für ein Hauptangriff du da eigentlich fährst. Und das bringt einfach eine Langweiligkeit auch in den Bild-Bauprozess. Ja, du bist einfach sehr eingeschränkt in deiner Fertigkeiten auswarten. Du hast immer die vier Defensive-Skills, wie offenbar war ich, aber immer die drei Schauts.

Und das ist auf anderen Klassen nicht unbedingt so. Und ja, auf der Zauberin zum Beispiel habe ich auch gemerkt, manchmal es lohnt sich gar nicht anzugreifen, wenn du weißt, das Monster ist jetzt nach einer gewissen paar Sekunden, kommt das Monster halt mit Immunität gegen Crowd-Control. Und es lohnt sich einfach gar nicht anzugreifen, wenn du genau weißt, ich mache jetzt nur ein 20-Stil meines Schadens, weil das Monster ist halt nicht mehr Crowd-Controlled. Das ist jetzt unstoppable, ist die Mechanik. Und ja, das stehst du einfach da und kannst nur noch wegrennen oder so. Ja. Okay, ja. Wie steht ihr beide dann überhaupt zu dem Thema neue Klasse? Weil das ist ja was, was sich durchaus gewünscht wird. Aber denkt ihr, dass es wichtiger wäre, dass erst mal die Klassen, die existierend vernünftig gebalanced sind und dann irgendwann mal in Ruhe eine neue Klasse nachkommt? Weil das wird ja dann auch noch mal eine

Herausforderung, das alles gegeneinander zu balancen. Also PvP spielt ja eher eine kleinere Rolle. Also das Balancing die Klassen gegeneinander, das ist nochmal ein anderes Thema. Da würde ich

ihnen auch mehr Schonfrist eingestehen, als jetzt bei der wirklich Endgame-Tauglichkeit der Klassen.

Darum geht es ja. Jeder soll mit seiner Klasse, die er sich eigentlich gewünscht hat, mit der er von Anfang an Klick gemacht hat, mit der er sollte im Endgame teilhaben können. Und das sollten sie vielleicht dann doch hinkriegen, bevor sie eine neue Klasse einführen, weil dann nicht jeder will die neue Klasse vielleicht spielen. Und für eine neue Klasse an sich würde ich mir wünschen, dass sie halt wirklich mal eine Innovation bringen. Natürlich wünsche ich mir meinen Paladin aus Diablo II Resurrected zurück. Ich liebe diese Klasse, aber es wäre halt auch eine bisschen eine einfache, eine langweilige Wahl. Natürlich können sie es als erste Wahl machen, aber dann, spätestens

dann, sollten sie doch ein bisschen Innovation zeigen und sich etwas Neues ausdenken. Und damit meine ich auf jeden Fall etwas Besseres, als sie Mortal Gaster gezeigt hat im Stream. Mit diesem Blutritter, der halt einfach nur wieder dieser DLC Vampir Lord aus Skyrim ist, den auch keiner mehr braucht. Ja, sehe ich, sehe ich ganz ähnlich. Aber ich finde ein bisschen, das eine schließt das andere halt auch nicht aus. Also Diablo IV hat ja einen riesigen Entwicklerteam dahinter. Und ich

denke, dass sie gleichzeitig an der neue Klasse halt gut arbeiten können und auch die Ballons einfach verändern. Es wird halt eh jedes Season und jeder Patch irgendwas Neues geben, was halt wieder alles verändert. Und da muss man einfach, das ist ja ein dauerhafter Prozess, da muss man einfach dauerhaft am Ball bleiben. Und ja, für eine neue Klasse. Also ich wünsche mir auch irgendwie

so ein Mix. Also klar, Holy Warrior, Paladin irgendwie so in die Richtung. Aber vielleicht halt einfach

[Transcript] GameStar Podcast / Über 500 Stunden Endgame: Rob2628 kennt Diablo 4 besser als Blizzard

ein bisschen kombiniert. Bevor der Necromancer angekündigt wurde, hatte ich mir eigentlich so was wie so ein Death Knight oder so gewünscht. So diesen Holy Warrior combined mit diesem Untod, so ähnlich wie das in Warcraft 3 damals war, mit A-Tas oder so, dass man das einfach so ein bisschen kombiniert und einfach ein Todesritter oder so mit Klasse. Aber mal gucken, was sie sich jetzt einfach lassen. Ich bin auf jeden Fall mega geschworen. Für wie wahrscheinlich haltet ihr es, dass sie im Mortal so als Testground benutzen, um neue Klassen auszuprobieren und die dann in Diablo 4 bringen? Ich glaube, das ist einfach ein ganz anderes Spiel. Ich kann mir glaube ich nicht vorstellen, dass da die gleichen Klassen kommen. Das ist ja auch in Diablo 2 und in Diablo 3 gibt es ja dann auch viele Unterschiede zwischen den Klassen. Und ich glaube einfach nicht daran, weil die Spiele einfach so verschieden sind. Aber mal schauen. Vor allem würde jedes Stimmungsbarometer ein bisschen davon korrumpiert werden, dass die Leute halt generell oder die Diablo 4-Spieler, die Main-Diablo 4-Spieler, ein bisschen Antiparty gegen Immortal Hagen. Was? Wir haben ein bisschen bei uns. In dem Chat zumindest. Da hieß es, kam kein gutes Wort. Wir haben glaube ich sogar gefragt, gibt es hier überhaupt Immortal-Fans, auf die wir vielleicht, die sich daran stören, dass wir gerade ein bisschen zynisch über Immortal reden. Und hat einer gesagt, ich kenne wenigstens jemanden, der es mag. Einige meiner besten Freunde sind Immortal-Fans. Also nicht meine besten Freunde, aber ich kenne Leute. Ja, spannendes Thema auf jeden Fall mit der Klassen-Balance. Ein anderes Thema, auch Thema Balance, was noch viel diskutiert wird, ist ja das Thema Loot. Vor allem, weil da noch unaufhörlich dran geschraubt wird mit Patches. Wie ist da eure aktuelle Einschätzung? Und seid euch gewahr, dass die einige Tage nach dieser Aufnahme schon völlig veraltet sein kann, weil es wieder Patches gab? Also ich bin auf jeden Fall, ich meine, jeder versucht ja, diese Top-Unique-Items zu finden. Also da geht es ja den Shaco, den Grandfather, diese ganzen Items. Und die aktuelle Droprate ist ja doch sehr gering. Also wenn man das mal aus statistischer oder mathematischer Sicht sieht, muss halt echt ein paar tausend Jahre spielen und ich meine, 24 Stunden, sieben Tage in der Woche einfach über Jahrtausende spielen, um überhaupt eine Chance zu haben. So ein Gegenstand. Ja, aber so wie ich, aber dann mal tausend Jahre und es ist leider nicht möglich. Du musst klarzumachen, du hast noch keins dieser Items gefunden. Nein, ein bisschen noch nicht mal anehren. Also ich habe noch die Chance, basically. Also das ist so unwahrscheinlich, die zu finden. Und ich meine, ich bin ja auch, also ich finde auch, dass die sehr, sehr selten sein müssen. Aber es muss halt trotzdem noch ein bisschen realistisch sein, dass man diese Gegenstände auch überhaupt in irgendeinem Bild geilt oder wenn man das der Community Recommendant überhaupt einführen kann. Und eigentlich haben Sie ja aus Diablo 2 schon die Prozentzahlen, die Sie brauchen. Da ein Arachnitz-Nett-Gürtel, der eigentlich nur bei Ball ordentlich droppt. Genau. Der Chance wahrscheinlich ist, glaube ich, so 5.000 zu 1. Das ist selten

[Transcript] GameStar Podcast / Über 500 Stunden Endgame: Rob2628 kennt Diablo 4 besser als Blizzard

genug, dass es nicht jeder hat, aber nicht so selten, dass es nicht in einem Bild recommended werden kann. Also eigentlich haben Sie die ganze Matte schon vorliegen, müssen Sie eigentlich nur anwenden. Ja, jetzt ist es halt gerade eine Chance in den Millionen-Bereichen, 1 zu ein paar Millionen. Und das ist einfach überhaupt nicht realistisch für irgendein Spieler. Also ich glaube, wir hatten ja jetzt über ein Monat Diablo 4 Release. Und in einem Monat habe ich irgendwie so 5, also eine Handvolle Shakers oder so konferent in der Community und es gibt einfach Millionen Spieler und irgendwie 5 oder vielleicht auch 10 Leute, weil nicht jeder das schert auf Reddit

oder so, haben halt vielleicht so ein Item gefunden. Und ja, das ist einfach viel zu wenig, weil es also Diablo 4 ist ja auch ein Spiel, wo es einfach um diesen Item handgeht. Der Weg ist das Ziel und man will ja auch grinden. Und es sollte auch nicht vor free sein, sondern muss ich das ja auch erarbeiten. Aber ich finde, wenn du halt zum Beispiel über Liliths den härtesten Boss im Spiel besiegst oder auch den höchsten Nightmare-Lunge schlagen kannst, dann sollte auch irgendwo dann eine chance, eine realistische Chance sein, eines von diesen super rare Gegenständen

halt auch zu bekommen. Und das ist das Weg aktuell noch nicht. Zur Einordnung, du hast über Liliths

ja schon was so sich 200 mal getötet und da kommt überhaupt nichts heraus. Nee, also du kriegst auch echt nur, also ich bin schon bei 250, jetzt hat natürlich auch vielen Leuten geholfen, sie zu besiegen, weil ja, es ist doch noch ein Challenging-Fight gerade in meiner Barbar-Community. Ich habe dann auf der Necromanzei gewitched und konnte dann doch einigen Barbarern aushelfen. Aber in

der Regel, also du kriegst nur im Reward das erste Mal, wenn du sie killst und danach die nächsten 249 kills, drop sie halt einfach gar nichts mehr. Die Challenge ist natürlich immer nur um Kugel. Die Leute, die du aufmarschst, die hätten ja geschrien, wenn sie was bekommen hätten.

Ja, genau. Also ich habe schon ein paar, die dann eine Manionier gefunden haben, aber da ist es halt einfach so, wie jeder, also ich denke, dass es die Loot-Table so fast wie jedes Monster im Spiel, also du hast halt eine Chance von 1-10 Millionen da, dieses Item zu bekommen und ja, es ist noch keine Herd. Okay, ja, das ist krass. Vor allem für Leute, die das irgendwie mal casual spielen und sich da durchbeißen, ist das ja dann erst recht unwahrscheinlich. Wobei es natürlich lustig wäre, wenn gerade die Leute es dann plötzlich bekommen. Ja, die Masse macht es auch einfach. Da ist dann natürlich einer von den 1 Millionen dabei, die es dann bekommen und der schreibt dann natürlich darüber, aber realistisch kann dieses Item keiner finden. Ich habe mich heute erst über das Loot-System mit einem Kollegen unterhalten und der fand es halt auch im Vergleich

zu Diablo 2 ein bisschen anstrengend, dass du eben so viel Shunt findest. Du findest ja 99,9% Shunt, den du verkaufst an deinem PC und da ist der systematische Unterschied halt, dass du in Diablo

2 dein Gold kriegst von Monstern direkt als Golddrop und nicht darauf angewiesen bist, immer dein ganzes Immentar leer zu verkaufen. Und Diablo 4 ist aber komplett darauf ausgelegt, dass du ein immentarvoller gelber Item hast, warum die weiße und die blaue Qualität nach dem Tutorial quasi wegfallen und gar nicht mehr relevant sind, ist auch ein bisschen absurd. Du findest auch nur noch gelb quasi und du gehst durch einen Dungeon, im immentar ist voll, also

[Transcript] GameStar Podcast / Über 500 Stunden Endgame: Rob2628 kennt Diablo 4 besser als Blizzard

wenn du ein Dungeon machst, was gut droppt, damit du damit Geld verdienen kannst, dann hast du eine immens voll, nach einem Dungeon gehst du es verkaufen, repeat und so verdienst du dein Geld

und das ist halt in einem Loot-Spiel kann das manche Leute, den Kollegen zum Beispiel demotivieren,

dass sie eben so viele Items, das sind ja wieviel Slots sind es, 3 mal 12 oder so, durchguckst alle, sagen wir mal 5 bis 10 Minuten, du musst ja auch da du kriegst ja du musst ja so einen Blick antrainieren, dass du ein Item in einer Sekunde checken kannst, checkst also 40 Items alle 5 Minuten und das ist halt alles schmutz und das ist halt in einem Loot-Spiel auch nicht die beste Erfahrung vielleicht, zumindest für manche. Genau, ja man könnte auch so viel machen, also ich meine es gibt ja jetzt auch sehr viel Loot, der droppt generell, also da ist schon wirklich ein Glatter da und es gibt halt einfach aktuell noch keine Option für irgendeinen Loot-Filter, also ich sehe das auch gerade im Endgame, du hast ja diese, die Sacred und die Incestual Items und ja, hat einen gewissen Punkt also wo ich bin, wenn du halt schon mehr 300er hast, wo du willst die Sacred Items eigentlich gar nicht mehr

sehen, weil kriegt dir eh nichts, aber ich kann sie ja nicht ausblenden oder so und man verbringt einfach, also bei mir geht das jetzt noch, ich habe eine sehr effiziente Town Rotation, empfehle ich auch immer jedem da einfach mal so zu gucken, welches Tattoo auf den Items brauchst,

aber ich sehe halt viele aus meiner Community, die spielen halt einfach im Run, dann sind die 5 Minuten im Nightmare Dungeon, dann gehen sie in die Stadt mit einem vollen Inventar und dann ja

jetzt erstmal gucken und dann sind sie erstmal auch 5 Minuten damit beschäftigt, dieses Inventar irgendwie den ganzen Müll auszusortieren und dann vielleicht das eine gute Item dazu finden, wenn überhaupt und ja da ist denke ich mal noch irgendwie mit einem Loot Filter oder irgendein System, was was da aushelfen kann, wäre echt gut und ja du hast es gerade auch angesprochen, weiße und blaue Gegenstände, so nach dem Tutorial, die haben wir uns auch überhaupt keinen Nutzen mehr, in die Able 2 zum Beispiel, konntest du jetzt zum Beispiel diese weißen Gegenstände noch als Basis für Ruhendwörter oder für Crafting oder so. Teilweise hast du mehr nach weißen Items gegrinet als nach anderen, weil du halt ein Craft Rezept umsetzen wolltest mit einer bestimmten Waffe oder so und es gab selbst einige blaue Sachen, die man noch gerne haben hätte wollen, weil sie Ladungen haben für irgendwas oder so. Genau oder sie konnten eine Höhe über Stats throwen, als sie Rearsprache prollen können auf einzelnen Stats und ja ich finde es auch einfach noch mehr Rewarding, wenn du halt so ein weißes Item findest, du sie dann quasi so ein Item irgendwie selber zusammestellst, selber baust mit verschiedenen Materialien an verschiedenen Crafting Systemen und diese Tiefe könnte ja noch kommen. Das wäre cool, ja das, also hoffe ich, das wäre echt cool.

Bei aller Kritik, die ihr habt am Endgame, was ist es denn, was euch gerade am meisten motiviert, dass ihr immer noch so viel Zeit da reinsteckt und liebe?

Für mich ist es einfach das Feeling, also es fühlt sich einfach richtig gut an, so in dieser Dunklen, Grim, Bloody World einfach da mit manbar bei, wie durch die Monstermaßen zu schnetzeln und einfach mega viel Spaß zu haben mit, mit meinen Freunden, mit der Community und

[Transcript] GameStar Podcast / Über 500 Stunden Endgame: Rob2628 kennt Diablo 4 besser als Blizzard

auch einfach neue Sachen auszuzubieren, so ein bisschen aus der Box denken, einfach verschiedene neue Bills, Variationen und auch gerade Kombinationen im Gruppenspiel, das ist noch gar nicht so großartig erforscht, was es da für Synergien, nach ich meine, in der Meta nachher ergibt, zum Beispiel in die Auto 3 hat es am Ende immer eine sehr effiziente 4-Mann-Gruppe, die halt aufeinander abgestimmt ist mit den verschiedenen Klassen, mit dem verschiedenen Bild, da gibt es verschiedene Rollen, da gibt es einen Tank, da gibt es einen Support, da gibt es einen

Damagestealer

und solche Sachen und das entwickelt sich gerade erst noch alles in die Auto 4 und das finde ich persönlich einfach mega spannend. Da wir haben ja zumindest schon die Synergie gefunden, Zauberin saugt an, friert ein und dann kommt der Hammer. Also einerseits möchte ich noch den Droiden-Ready machen für eben die Berichterstattung, also Zukunftssicherheit, was die

Berichterstattung

angeht. Andererseits kann ich nur Beipflicht, eine Atmosphäre ist in Diablo ungeschlagen, also ich möchte, ich würde auch ein deutlich schlechteres Spiel mit Diablo-Atmosphäre spielen, lieber als Path of Exile, so gut es ist, mich reizt immer diese, diese uralten Themen von, von Dämonen, Engeln, einfach alles, was seit Jahrtausenden in der Menschheit irgendwo verankert ist, in welcher Religion oder Mythos auch immer, also ich mag auch sehr gerne, wenn Spielen Mythen aufgreifen und sich wirklich direkt in Midgard, in der Skandinavischen Mythologie oder so abspielen oder der Arthus sage. Diese uralten Themen, die die Menschen schon ewig beschäftigen, die in Spielen weiterzustricken, finde ich viel spannender als jedes reine Fantasy-Setting. Von daher wird mich Diablo da immer catchen, wenn es nicht gerade ein Handyspiel ist. Und das hält mich im Game, auch das Kampfsystem ist super, also die eigentlichen Tätigkeiten, die du machst, die machen von Grund auf Spaß, das ist die beste Basis, die man haben kann und darauf muss Blizzard halt jetzt aufbauen. Aber das heißt, ihr genießt auch beide noch die Story, weil das ist ja gar nicht so üblich, ich weiß zum Beispiel von Jesse, mit dem wir auch schon aufgeredet haben, der ist ja auch sehr auf Grind und Endgame Grind und so und der, die Story glaube ich noch, also bis heute noch nicht gespielt, er meinte im letzten Talk, den wir miteinander hatten, er spielt sie irgendwann mal privat, ich glaube ihm das nicht, ich glaube nicht, dass er das machen wird. Es gibt ja einfach immer die Cutscenes. Wie geht es euch da? Na ja, da bin ich schon sehr schmutzig. Da sind wir glaube ich

beide nicht. Also ich habe die Story genossen in der Pre-Release Version und habe mir auch in der Vollversion dann die Cutscenes immerhin noch angeschaut, auch wenn ich viele Dialoge gescipt habe. Aber ich spiele die Story nicht nochmal, auch in der Season werde ich die Story nicht nochmal spielen, die habe ich erlebt und wie ein Film werde ich die erst mal, muss die erst mal ein bisschen vergessen werden, bevor ich die vielleicht nochmal anfangen in einem halben Jahr oder so. Ich bin da tatsächlich ähnlich wie Jesse, ich habe mir die Cutscenes mal einmal in der Testphase angeguckt, aber jetzt die Finalen und auch die von den letzten Acts und so echt noch gar nicht. Obwohl ich die Cinematics von Blizzard einfach immer top-Nord-Schwinde, also wenn sie eins richtig richtig gut können, dann sind sie einfach die Cinematics, da kriege ich immer mega Gänsehaut, näher den halben auf das Spiel und ich habe auch gehört, dass alles richtig gut sein soll, aber so bei mir, ich habe es einfach auch noch nicht geschafft irgendwie da jetzt richtig zu gucken, weil ich habe natürlich bei das Race zu Level 100 mitgemacht und so und da war auch einfach überhaupt keine Zeit, sich überhaupt irgendwie mit den Cutscenes zu beschäftigen,

[Transcript] GameStar Podcast / Über 500 Stunden Endgame: Rob2628 kennt Diablo 4 besser als Blizzard

da war einfach immer skips, skips, skips, skips, instantly. Aber ich habe gehört, dass alles so richtig, bitte. Warst du nicht sogar der Erste? Ja, wir haben es sogar zum also inoffiziellen Leaderboard, es gibt ja noch keine in-game-Leaderboards, die kommen ja hoffentlich

bald, aber ja, also wir haben mit meiner Gruppe zusammen 1-100 geschafft und ja, mal gucken, ja, eins hofft Gott in der Hause, es gab ja auch ein Hardcore-Race und ja, wenn du in der Gruppe spielst, ist es da natürlich auch nochmal deutlich deutlich deutlich, du hast echt einen unfährenden Vollltag gegenüber den Solo-Spielern, aber mal gucken, was sie da auch mit den Leaderboards für Ideen für Filtersysteme reinkommt, vielleicht gibt es da ja auch ein Solo-Leaderboard, in der Community bei mir ist es auch immer sehr oft drin und in der ganzen Community, dass es irgendwie so ein Solo-Selfhaut-Mode gibt, dass du einfach komplett alleine spielen

kannst, weil ja, für mich ist Diablo einfach ein Solo-Gamer, also ich bin nicht der Solo-Spieler, ich mag es einfach sehr mit Leuten und mit der Community zu spielen, aber es hat nicht jeder so und so ein Personal, so 100%, das war ich, hab ich alles alleine gemacht, ein Achievement, das ist dann natürlich auch so einer eins, ne?

Ja, aber da ist die Situation halt bei Streamern wie Jesse und Rob halt anders, dass sie haben Zuschauer, die aus einem gewissen Grund da sind und wenn die nicht da sind, um Story zu gucken, dann skipt man die halt.

Genau, aber ich wär mir irgendwann auf dem Stream auf jeden Fall auch mal, ich hab dann ja auf YouTube

immer einen guten Zusammenschnitt von allen Cutscenes hintereinander oder so und also das kann sich schon richtig gut angucken, also schon mehr innerhalb da, denke ich.

Und was mich halt auch noch motiviert im Spiel war, dass die da das Thema hatten, ich guck natürlich jetzt auch schon nach vorne so, wie mache ich mein Charakter jetzt für die Season 1, wie ist jetzt der Level-Prozess, also ich spiele gerade das Endgame mit Level 100 Charaktere, aber ich werd jetzt auch die nächsten Tage und Wochen natürlich die, wo jetzt bald die Season anfängt und damit anfangen auch natürlich jetzt einfach mal zu gucken, so wie level ich effizient vom Level 1 bis 50, welche Klasse nämlich, was mag ich wann, zu welchem Level, um das möglichst effizient zu schaffen und so, das ist natürlich einfach vom Mindset her einfach schon so, ich gucke einfach, was funktioniert und um da überhaupt mal hinzukommen, dass man so ein Race auch vielleicht eine gute Chance hat, dazu gewinnen oder in den Top-Position, da muss man sich einfach extrem viel vorbereiten und extrem viel testen im Spiel, aber das macht mir halt auch mega Spaß dieses Testen, ich mach das halt mit der Gemüse zusammen, ich share das, was ich teste und ja, das hält mich auch einfach mega im Spiel über, da könnte ich einfach noch 2.000 Spielstunden reinstecken, so und das würde ich langweilig. Ja, perfekte Überleitung zum Thema Zukunft und Season 1, das wurde ja jetzt endlich enthüllt, was es geben wird, ihr könnt das wahrscheinlich am besten erzählen, als die Experten, was wurde denn angekündigt, was können wir denn von Season 1 erwarten? Hast du schon was Wichtiges auf der Zunge, Rob? Nee, fangen du euch an, du wolltest ja eine Summary machen.

Okay, ich wollte ja eine Summary machen, ja. Also natürlich fangen wir mit dem Namen an, Season auf dem Malignent, auf Deutsch ein bisschen komisch übersetzt als die Entarteten, der Entartung oder so. Entartung, ja. Ja, ich meine, wenn man es auf einem Mob sieht, der Entartete

[Transcript] GameStar Podcast / Über 500 Stunden Endgame: Rob2628 kennt Diablo 4 besser als Blizzard

Berserker fällt es vielleicht nicht so auf, aber die Season der Entartung ist jetzt ein bisschen, sind wir hier bei Kunstkritik? Die Season der Ausartung, wir arten alle aus in dieser Season. Ja, wir arten alle aus. Und worum es da geht, sind halt ein neuer Mobtyp. Das fand ich jetzt grundsätzlich ein bisschen langweilig, denn das ist einfach, du hast ja jetzt schon Special Mobs, du kommst in Weltstufe 3 an und dann fängst du an, so Champions zu treffen, die eben irgendeine Aura haben oder so, es sind Elite Mobs, die einfach ein Special Attribut zufällig ausgewürfelt haben, mitnehmen du dich jetzt beschäftigen musst. Und die Season, die macht quasi das gleiche nochmal mit einem neuen Art Special Mob, das sind eben diese malignen Typen. Und wie es im Stream aussah, sind die halt so ein bisschen verfault, bisschen korrompiert, haben so Pusteln auf den Rücken und sind ein bisschen stärker. Und wenn man die dann umhaut, dann lassen die einen Herz fallen, nicht als Loot, sondern so als Objekt in der Spielwelt, wie so ein kleiner Altar. Und wenn du dann einen Käfig mitgebracht hast, denn wie auch immer man sich den besorgt, vielleicht graftet man den, ich schätze mal, dann kannst du eben das Ritual auslösen und bräunt dieser Mob noch mal mit noch mal stärkeren Attributen. Und wenn er ihn dann und ruft, glaube ich, noch andere Helferleihen herbei, die ihn noch stärker machen oder ihn irgendwie schützen. Und wenn du den Mini-Boss dann besiegt hast, dann hast du eben sein Herz gecaged in diesem Käfig und kannst ihn als eine Art Edelstein aber eher, also er funktioniert mechanisch, wie ein Edelstein hat von dem, was er kann, aber eher den Charakter eines legendären Aspekts. Den socketst du in dein Item ein und dann hat das noch mal neue Eigenschaften, wie zum Beispiel jedes Mal, wenn du einen kritischen Treffer, das war das Beispiel gestern, verursacht, dann wird der Gegner elektrifiziert und strahlt Elektrolitze auf die anderen Gegner um sich herum aus und sowas. Damit sollen halt zusammen mit den neuen legendären Gegenständen und den neuen Aspekten, sollen halt neue Builds möglich werden und das soll die Leute reizen, eben ihre Klasse noch mal neu zu entdecken mit ganz frischen Builds und diese Mechanik soll laut Blizzard overpowered sein, also besonders spaßig sein, weil man alles wegsetzt. Als Ausgleich dafür wird die Mechanik nicht ins generelle Spiel übernommen nach Decisen, das steht schon fest. Wir wissen nicht, ob man diese Charaktere aber zumindest ins normale Spiel übernimmt, dadurch, dass die Mechanik nicht mitkommt, wird man aber sein Charakter fertig gebaut haben müssen, weil man danach nichts mehr ändern, nichts Neues finden kann von dieser Mechanik, die man benutzt hat. Das ist halt die Frage. Also ich sehe es kritisch, wenn das ins Finale Spiel übernommen wird und die Mechanik nicht für alle freigeschalten wird, dann wird das spätestens ein PvP in Problemen, wenn dann plötzlich mit deinen besonderen kristallinen Herzen im Mental auf Leute losgeht, die das nicht haben. Also da sind auch viele Fragezeichen offen. Ansonsten verspricht die Season, natürlich die Patches jetzt am 18. kommt ein Patch, der schon alles vorbereitet auf die Season, am 20. geht sie los und in diesem Patch werden wir wahrscheinlich auch nochmal deutliche Balance-Anpassungen und die generen Changes, die gleich für alle gelten sollen, vorfinden. Und da ist halt die Frage, wie sich diese Balance-Dinger verhalten, aber wir haben halt dann auch in der Season, das wird wahrscheinlich die meisten Leute tangieren, abseits von diesen Herzen, den Battle Pass. Gerade Leute,

[Transcript] GameStar Podcast / Über 500 Stunden Endgame: Rob2628 kennt Diablo 4 besser als Blizzard

die die Ultimate Edition oder die Deluxe Edition gekauft haben, die haben den ja im Prinzip schon die Premium Version davon, aber wir konnten ihn bisher nicht benutzen. Und der wird eben ausschließlich für diesen Charaktere aktiviert dann ab der Season und wird eine Art Quest-Log, möchte ich fast sagen, aktivieren, wo du sieben Kapitel hast mit Aufgaben. Das ist jetzt aber nichts, wo irgendein NPC dir eine Story zu erzählt, sondern einfach nur eine Liste mit Sachen, die du abarbeiten musst, um im Battle Pass aufzuleppeln. Und da gibt es eben so ein Heuchlein von Pay to Win, weil du als Premium Person dann Premium Abonnent Level überspringen kannst im Pass und schneller zu den XP-Bohnen kommen kannst. Ich denke, das könnte, je nachdem wie stark die ausfallen und wie viel Level man überspringen kann, könnte für dieses Rennen bis 100, die Rob angesprochen hat, relevant werden. Die XP-Boosts sind auf jeden Fall das erste Ding, was man freischalten kann. Die standen an erster Stelle, es gibt vier Level davon. Da stand A3%, das wären dann insgesamt 12% XP. Es kommt darauf an, wie sich das verhält, ob das auf den Gesamtpool noch mal 12 sind oder ob es wieder additiv ist. Man muss nämlich wissen, der höchste Schwierigkeitsgrad, weil Stufe 4 gibt, einem 200% Bonus. Und derzeit ist alles additiv. Das heißt, wenn man die 5%, die man von einem Trank oder von einem Mitspieler kriegt, auf die 200 draufrechnet, ist es halt in Wahrheit einfach 0,1%. Das wird irrelevant. Und wenn die 12% vom Battle Pass auch nur additiv sind, dann wird das wahrscheinlich auch höchst uninteressant. Ja, das sehe ich auch ähnlich, teilweise aber auch ein bisschen anders beim Generellen im Impact, denke ich, das Ganze. Also was mich an dem Announcement halt sehr gefreut hat, das war auch so ein bisschen meine Erwartungshaltung. Das war mir wichtig, dass ein neuer Spieler, der jetzt irgendwie Season 1 anfängt oder auch wenn wir jetzt Season 1 anfangen, dass man einfach irgendwie direkt was Neues hat. Und das haben sie auch richtig gut umgesetzt, denke ich, weil du kannst, also in dem Footage, was da in dem Deathstream gezeigt wurde, kannst du auch schön sehen, dass auch irgendwie ein Level 8 Charakter, gerade das Season hat angefangen, du hast fünf Minuten gespielt bis auf irgendwie Level 5, 6, 7, 8 und kannst halt direkt schon mit diesem Season-Theme interagieren und halt direkt schon irgendwie ein Benefit und irgendwas Cooles passiert und irgendwas komplett Neues. Und ich denke, das ist einfach auch richtig wichtig, dass man dieses Team halt voll anfangen an spürt und dann natürlich auch bis ins Endgame hinein. Und du musst aber glaube ich erwähnen, dass es nicht für Kampagnen-Spieler gilt. Du musst das klar erwähnt, du musst die Kampagne durch haben, um mit diesem NPC und dann mit diesen neuen Gegnern interagieren zu können. Das heißt, ja, Level 8, Level 1 Charakter kann darauf treffen, aber nur, wenn er die Kampagne übersprungen hat. Diese Option kannst du nur haben, wenn du sie vorher schon mal durchgespielt hast. Also du musst so irgendwie durch, dass bei der Season eventuell lange erst mal nicht mit diesem Season-Theme in Kontakt. Ja genau, weil ich denke, ich denke, ein Großteil der Spieler hat ja schon die Kampagne jetzt zumindest zum großen Teil jetzt, also ist ja jetzt das Spiel ist ein Monat draußen. Ich denke schon viele Spieler haben die Kampagne durchgespielt und die sich in die neue Season stürzen, ich denke, einer wird schon, wäre jetzt meine Einschätzung, die Majority der Leute, die Season einmal zumindest durchgespielt haben, wenn sie

[Transcript] GameStar Podcast / Über 500 Stunden Endgame: Rob2628 kennt Diablo 4 besser als Blizzard

die All-of-Fans sind. Das soll nun nicht so klingen, als wäre es nicht so, dass man sich so machen muss.

Ja genau, also es ist nicht vor Free natürlich, also man muss natürlich sich schon ein bisschen vorbereiten auf die Season, aber das finde ich auch gut. Man kann jetzt schon aktiv was machen, um sich auf die Season in zwei Wochen vorzubereiten. Und ja, das Season-Theme begleitet dich anscheinend

bis ins Endgame und von dem, was in dem Deathstream gezeigt wurde, ich hätte auch ein paar von meiner

Community, ein paar Leute, die haben wirklich da jedes Frame von dem Deathstream durchgeguckt und

da gab es wirklich schon drei von diesen Herzen, die man da kurz in den paar Frames sehen konnte. Und von dem, was du erzählt hast mit den Abrids, das war glaube ich das Jam, was ziemlich lange gezeigt wurde, dann gab es noch ein paar, ich sage Jam, Herzen, meine ich natürlich, es erinnert mich einfach sehr an die Diablo 3 Legendary Jams, weil die Socles sie hat auch in deine Winge und in dein Amulett, erinnert mich schon sehr an Diablo 3 auch, aber es ist natürlich noch mal mit einem neuen Mechanic dabei und das finde ich schon cool. Und von dem, was ich gesehen habe, gibt es

auch klar Specific, also jetzt zum Beispiel nur für Baba, hat man da ein Herz gesehen, also das wird auf jeden Fall schon einen großen Impact auch auf die Build Diversity, auf das Balancing und natürlich auch das ganze Endgame haben. Und das natürlich von Anfang an, weil ich habe auch gesehen, man kann diese Herzen auch irgendwie leveln, also in diesen Screenshots waren die irgendwie Level 2, man weiß jetzt natürlich noch nicht, wie man die levelt, aber man kann die auch noch sogar noch stärker machen. Und erst finde ich einfach eine echt coole Sache, also das ist auch noch mal ein komplettes Progression System einfach, was sich von Anfang an bis ins Endgame begleitet. Und also ich freue mich auf jeden Fall sehr auf. Das ist auf jeden Fall cool. Man muss dazu erwähnen, dass auch eine RNG, also eine Zufallskomponente damit wieder mit rein kommt, denn die Items, die du dropsst oder die du beim NPC sockelst, dieser Sockel wird innerhalb der Season eine gewisse Farbe haben. Und diese Farbe muss mit dem Herz, das du rein sockelst, korrespondieren. Das heißt, wenn du jetzt das super tolle Unique, was du für dein Bild brauchst, gefunden hast, aber die Sockelfarbe falsch ist, dann kannst du schon wieder wegwerfen. Also es wird seltene drops noch seltener machen, in dem Sinne, dass du das auch noch mit der richtigen Farbe finden musst. Das könnte auch nicht jedem gefallen. Also ich persönlich finde es eine gute Sache. Aber klar, es ist natürlich noch mehr Grind. Aber ich finde, wir spielen halt auch ein Grind-basiertes Game. Diablo ist zumindest auch für mich und so. Der Weg ist das Ziel. So ich will Grind, ich will nicht geschenkt kriegen, sage ich mal. Und also klar, bei so Uniques, da weiß ich auch gar nicht genau, ob sie da schon genau ausgesagt haben, ob das auch diese Sockelfarbe

hat. Also jetzt bei so Rare Items und sowas, da finde ich es echt eine gute Sache. Das hat ja ein paar Decks sein, auch so ähnlich. Genau das angesprochen am Beispiel eines Uniques. Ja, okay, dann willst du natürlich, also wenn du dann noch deinen super Unique Amulett haben willst und dann noch mit dem richtigen Sockel, dann willst du natürlich schwierig. Aber da habe ich ja auch schon vorher zugesprochen. Also ich denke, die Drop Chance von diesen Uniques sollte einfach ein bisschen eingepasst werden. Zum Thema Vorbereitung, die man jetzt schon treffen

[Transcript] GameStar Podcast / Über 500 Stunden Endgame: Rob2628 kennt Diablo 4 besser als Blizzard

kann. Vielleicht interessant für ein paar Leute. Man nimmt die Altäre von Lilith mit, wenn man alle hat. Und man nimmt die aufgedeckten Areale der Karte mit. Das heißt, wer alles aufdeckt, wer alle Schreine gefunden hat, nimmt die mit und kriegt in der Season auch direkt den Ruf, den man davon bekommt, diese Sachen zu finden. Nebenquests und Dungeons werden nicht übernommen.

Das heißt, man hat immer noch so die Hälfte, das Ruf Balkens zu füllen, wenn man in der Season ankommt. Und das macht natürlich auch einen richtig großen Impact auf das ganze Leveling-System,

weil du startest quasi in der Season, wenn du diese Altäre gesammelt hast und sowas, nur die ganzen Areas in der Worldmap aufgedeckt hast. Und wenn du die Season startest, fresh, frischer Level

1 Charakter, du hast halt schon direkt fünf Skillpunkte von deinem Renounce. Du hast schon direkt acht Haletränke und du hast schon das Level 3, was dir nochmal fünf Skillpunkte gibt, schon irgendwie zur Hälfte erledigt, habe ich mal ausgerechnet. Das heißt, du wirst halt richtig schnell leveln und richtig schnell vorankommen in der neuen Season. Also du wirst direkt sehr powerful sein. Und ich denke, dieses ganze Race auch zu 100 wird ein ziemlich schnelles Race. Also ich hatte ja jetzt letztes Mal so um die 50 Stunden. Und jetzt gibt es ja auch noch die Buffs zu den Nightmare Dungeons. Also du kannst die Story skippen. Du hast schon einen großen Part von deinem Renounce fertig. Und du hast diese doppelte Xp in den Nightmare Dungeons. Also ich denke

mal, das wird ich irgendwie so 20, 25 Stunden und dann sind die ersten Leute schon auf 100. Also das wird, denke ich, mal relativ schnell gehen. Und du hast immer gespannt natürlich. Genau. Und du hast das Mount auch noch. Also da kannst du auch direkt durch die Web fliegen quasi.

Vielleicht interessant für die Zuschauer und zu Hörer, dass Blizzard gesagt hat, aus technischen Gründen muss man, bevor man in die Season startet, ab dem 18. wenn der Patch kommt, muss man einmal einen Charakter eingelockt haben, der diese Sachen erledigt hat. Also der alle Schreine hat, der möglichst viel von der Karte aufgedeckt hat. Damit diese Sachen dann, dass es ein technischer Grund, hochgeladen werden zu Blizzard und dann für den ganzen Account gelten, für immer. Also das muss man nicht für jeder Season machen. Das muss man jetzt einmal machen, damit diese Upload nach dem Patch am 18. geschieht. Und dann hat man eben in dieser Season

auch diese Vorteile mit drin. Das Patch Win und Battle Pass Thema, das du angesprochen hattest, André, da gab es ja vorher noch ein paar Fragezeichen, weil es war ja vorher noch nicht ganz klar, ob

diese Skips, die man machen kann von den verschiedenen Battle Pass Stufen, nicht doch noch ein Level Cap an den entscheidenden Stellen haben werden. Die gibt es, die gibt es. Da war von Level

40 gestern die Rede. Für eine gewisse Sache, ich weiß nicht mehr ganz für was. Also das kommt dann noch dazu. Da ist aber, das ist ja dann nur wieder die Frage, ist es additiv oder multiplikativ, wenn ich diesen XP Boost dann oder in voller Stärke den erst kriege, wenn ich Level 80 bin, ja dann vielleicht brauche ich, wenn der additiv ist, dann brauche ich den dann auch nicht mehr, ja danke. Was mir noch ganz gut gefällt, also Battle Pass ist natürlich ein Streitiges Thema, aber was mir generell gefällt ist, dass man halt eine Choice hat. Also du musst als Spieler eine

[Transcript] GameStar Podcast / Über 500 Stunden Endgame: Rob2628 kennt Diablo 4 besser als Blizzard

Entscheidung treffen in Battle Pass irgendwann so. Welchen Bonus nehme ich jetzt? Also da hab ich gesehen, es gibt den XP Bonus, den du gerade angesprochen hast, André, es gibt aber auch einen Goldfund Bonus, es gibt irgendwie ein Bonus zur Wüstung oder zu Dornschaten. Alexierdauer. Genau, Alexierdauer und solche Komponenten finde ich auch einfach ganz cool. Also du musst nicht nur stumpf einfach hier das Claim, also hier das muss ich alles nehmen im Battle Pass oder so, sondern du musst auch aktiv eine Entscheidung treffen und kannst aktiv beeinflussen, was du auch für Rewards bekommst und um den Battle Pass zu progressen, beziehungsweise um die Season Journey auch zu progressen, kannst du ja auch verschiedene Objekte machen. Es gibt da zum Beispiel auch ein Achievement irgendwie, wenn du PvP machst, aber du musst kein PvP machen, um zu progressen, sondern du kannst halt auch dann einfach ein anderes Quest machen und kannst einfach so ins nächste dabei bekommen. Das finde ich einfach extrem gut. Ja, das ist, denke ich, auch die einzige, in diesem Jahrtausend die einzige sinnvolle Lösung, dass du eben den Leuten nicht alles aufzwingst, sondern sagst, hier ist eine Liste mit Sachen, mach eine Hand voll davon und dann ab ins nächste Kapitel. Das ist gut gemacht, ja. Es wird auf jeden Fall spannend, wie es dann damit weitergeht. Wenn du sagst, André, es ist schon klar, dass diese spezielle Mechanik nicht in das Standardspiel übernommen wird, auch wenn noch nicht ganz klar ist, was da mit den Charakteren passiert. Es kann natürlich sein, dass zum Zeitpunkt, zu dem ihr das hier hört oder anschaut, dann schon bekannt ist, aber im Moment ist es noch ein großes Fragezeichen, was dann passiert. Wie steht ihr dazu mit zukünftigen Seasons? Also was ist eure Hoffnung, wie der so die Balance sein wird, wie viele Mechaniken aus den Seasons auch ins Hauptspiel übernommen werden? Weil es kann ja schnell passieren, dass man dann sehr viel hat und sehr viel und schnell überfordert ist. Es geht ja vielen Leuten zum Beispiel in Path of Exile auch so, auch wenn natürlich Sachen immer optional sind oder manchmal optional sind, aber wie ist da eure Einschätzung für künftige Seasons Inhalte? Also Blizzard hat gesagt, dass sie eben so ein Schneeballeffekt vermeiden wollen, dass du eben immer mehr zu tun hast und die Charaktere immer stärker werden und sich immer die Schere immer weiter aufgeht zwischen neuen und alten Spielern. Das ist ja bei, ich möchte jetzt Diablo 4 kein MMO nennen, aber bei MMOs ist es eine der größten Gefahren, die über die Zeit entsteht, diese Schere zwischen alt und neu. Und wenn die zu groß ist, dann hast du das neue Spiele einfach kein Bock mehr. Da ist auch immer die Gefahr, dass es halt einfach irgendwann zu kompliziert wird. Also Diablo ist halt einfach ein, ja also es hat schon tiefe, aber es hat auch irgendwo Oberfläche erstmal auch ein sehr einfach zu verstehenes Spiel, so jeder kann halt da relativ einfach einsteigen. Und das ist halt auch ein Riesenvorteil. Was den Path of Ex halt irgendwann ist, so viele Leute aus meiner Community haben dann halt so du brauchst halt erstmal studieren, um überhaupt in das Spiel einzusteigen. Und da finde ich es auf jeden Fall gut, wenn die Developern Diablo 4 darauf achten, dass es einfach erstmal noch möglichst einfach, also das Entry Level einfach möglichst auch einfach ist, aber dann im Endgame halt die tiefe einfach kommt. Und ja, je nachdem, welche Seasons Mechanics, ich glaube sie haben auch gesagt, sie werden sehr auf das Community Feedback hören, so ob die Community es diese Seasons Mechanics mega mag und dann nachher entscheiden, so passt das ins Spiel, können wir das übernehmen oder wenn jetzt der Seasons

[Transcript] GameStar Podcast / Über 500 Stunden Endgame: Rob2628 kennt Diablo 4 besser als Blizzard

auch vielleicht mal nicht ganz so gut war, dann übernehmen sie es da doch vielleicht nicht. Und da einfach auch diese Flexibilität zu haben, zu sagen, yo das machen wir oder nee das machen wir nicht, finde ich eine gute Sache. Da könnte es immerhin die Option geben, dass ich mein nachträglich, dass die Sockel, die man hat eingefärbt werden, also wenn man jetzt die beiden Systeme Merchant wollte von nicht eingefärbten Sockeln und Farbsockeln, dann müsste man halt auch irgendwie, es müsste man schon sehr geschickt anstellen. Von daher denke ich, dass eben wenn sie das übernehmen, weil die Leute es so sehr lieben, dann werden sie wahrscheinlich eine abgeschwächte Version rüberbringen, werden wir sehen, was sie aber halt jetzt schon machen und das ist halt auch was in Diablo 2 vielleicht eher nach Nassisen passiert normalerweise. Die neuen Uniques und die neuen Aspekte, die sind ja sofort für alle da ab dem 18. schon. Das heißt, man muss nicht bis zum Ende der Seasons warten, um sich daran an neuen Builds zu versuchen, das kriegen gleich alle. Das ist schon mal gut. Wenn Diablo 4 irgendwann mal die Tiefart, dass es auch ein Crafting Rezepte vielleicht geht, da werden wir dann wahrscheinlich wieder sehen, dass die Rezepte in der Seasons ausprobiert werden und wenn die aus, wenn die hier richtig ist, wieder so ein kleiner Beta-Test, immer so eine Season in ARPGs, wenn die dann zurecht gerückt sind, dann finden die höchstwahrscheinlich ihren Weg ins normale Spiel. Das wäre dann so der Standard. Letzte Season Diablo 2 Resurrected gab es eine große Zauber, wo man drei Inventarslots aufgeben muss, weil man die mit sich rumtragen möchte, die die Resistenzen senken von Monstern, womit man dann auf dem härtesten Schwierigkeitsgrad auch Immunitäten brechen konnte. Dort gibt es ja Immune Monster, ich bin jetzt Feuerimmun und deswegen war da die Meter eigentlich vorher immer, dass man eben als Zauberin zum Beispiel Feuer und Eis spielt, weil man sonst gegen den Immun gar nichts zur Hand hat und das hat sich dann mit diesen Zaubern geändert. Und wenn du den hast, man gibt auch was auf, also man hat auch die eigenen Resistenzen in diesem Element dann gesenkt, da muss man dann entsprechend aufrüsten. Aber du hast halt dann die Möglichkeit, deinen Build rein auf Feuer oder rein auf Eis zu spielen, das und das haben die Leute sehr gemocht, diese Option zu haben und deswegen wurde das dann auch ins Spiel übernommen und das war ein guter Prozess und da könnte Diablo 4 auch leicht hinkommen, die Erfahrungen haben sehr im Haus sozusagen. Habt ihr denn noch andere Wünsche für kommendes Seasons an Mechaniken oder Themen, wo ihr denkt, boah, ich hoffe, dass das auf jeden Fall noch kommt, also so Themen über die wir zum Beispiel in vergangenen Talks häufiger gesprochen haben, man natürlich Ruhen und Sets und Co, also Sachen, die man auch aus vergangenen Spielen eben schon kennt. Was sind da so eure Wünsche für die Zukunft? Also die Season ist natürlich das perfekte Playground eben, um neue Mechaniken reinzubringen, da finde ich Ruhen und so. Super spannend, ich würde mich wünschen, dass sie zurückkommen. Ja, Rob, wie schaut es bei dir aus? Ja, also generell haben wir eben auch schon im Ultimate Session viel gesprochen, also irgendein Endgame-Crafting-System, so ich baue mir mein

[Transcript] GameStar Podcast / Über 500 Stunden Endgame: Rob2628 kennt Diablo 4 besser als Blizzard

eigenes Item, da geht ja Ruhen auch viel mit rein, also ich finde irgendwie eine Base im Spiel, ein weißes Item so, dann gehe ich zu einem Händler und mach damit was oder muss noch Ruhen finden, um die in einer bestimmten Reihenfolge da reinbringen, für irgendwie noch stärkere Effekte oder so, dafür irgendeine Aura, also solche Sachen finde ich mega cool und solange es halt einfach das Endgame und auch noch irgendwie vielleicht ein Progressions-System oder sowas da dabei gibt, da gibt es so viele Möglichkeiten und ich glaube, da sind sie schon auf einem sehr guten Weg. Was das Thema angeht, da habe ich halt erst mal mit den Augen gerollt, als es bekannt wurde, dass es Corrupted wieder ist, weil da habe ich in New World schon so ein kleines Traum, weil da war irgendwie alles Corrupted, das war das Hauptthema. Das wollte ich jetzt nicht schon wieder haben, aber ich meine, okay, jetzt haben wir es und für zukünftige Seasons hoffe ich, dass sie nicht zu klischeehafte halt rumgehen. Jetzt ist die Vampires diesen, jetzt ist die Zombies diesen und dann diese ganzen Dinger durchhackern, sondern dass wir einfach aus dem Pool schöpfen, den diese Welt hergibt. Erst mal hat es ja eine unheimlich tiefe Backstory, zig Romane, aus denen man schöpfen könnte und dann hat man noch 2000 Jahre Menschheitsgeschichte, die man auch noch zur Rate ziehen kann. Also da kann man, glaube ich, ein bisschen besser wirtschaften als nur die Klischees abzarbeiten. Das hast du schön gesagt. Gut, damit sind wir auch schon durch mit diesem wirklich sehr expertigen Talk von euch beiden. Vielen, vielen Dank. Das war wirklich mal ein Deep Dive, wie wir ihn noch nicht hatten hier. Das war wirklich mal sehr, sehr schön. Wie gesagt, Season 1 wird am 20. Juli starten, ungefähr drei Monate dauern und das Endgame von Diablo 4 wird mit oder ohne Season wahrscheinlich auch noch die eine oder andere Anpassung erhalten. Wir werden wahrscheinlich auch noch das eine oder andere Mal darüber sprechen. Unter anderem auch noch die Tage mit dem lieben Jesse, den wir jetzt schon ein paar Mal erwähnt haben und den ihr ja auch schon das Öfteren hier auf dem Kanal hören konntet. Danke euch beiden auf jeden Fall, dass ihr hier wart. Das war sehr schön mit euch. Super, hat euch Spaß gemacht. Danke, dass ich hier sein durfte. Vielleicht auch noch erwähnenswert, Rob's Twitch Kanal, Rob2628, richtig? Oder anders? Ja, aktuell stream ich oder versuche ich zumindest jeden Tag zu streamen. Twitch.tv slash Rob2628 auf YouTube das gleiche. Und ja, schaut gerne mal vorbei, wenn ihr Lust habt, auf Endgame konntet. Ich mache jetzt auch, wie ich eben schon gesagt habe, sehr viel Content, um auf die Season vorzubereiten, sowas vermachen kann, wie man am Effizientesten levelt und solche Sachen. Auf jeden Fall, ich werde deine beiden Kanäle, also Twitch und YouTube natürlich auch, je nachdem, wo ihr gerade schaut oder hört, als Podcast oder auf dem Video nochmal verlinken für euch. Du streamst meistens auf Englisch, manchmal auf Deutsch. Deswegen haben wir heute auch, du hattest mich schon vorgewarnt, heute mit sehr vielen englischen Begriffen um uns geworfen, weil du die gewohnt bist. Paar Fachbegriffe, bisschen Englisch, genau. Also schaut da auf jeden Fall super gern vorbei. Das hätte ich jetzt auch noch beworben, weil ich das sehr empfehlen kann. Und ich kann auch noch den lieben Anderen bewerben, denn den lest ihr meistens auf gamestar.de oder in unserem Diablo Sonderheft mit vielen spannenden Guides und mit Kolumnen in und natürlich mit seinem Endgame-

[Transcript] GameStar Podcast / Über 500 Stunden Endgame: Rob2628 kennt Diablo 4 besser als Blizzard

Test

zu Diablo. Und mehr von diesem Podcast kommt ihr wie immer auch auf Spotify, auf Apple Podcasts und

auf YouTube. Und ich freue mich sehr, sehr, sehr, dass ihr heute entweder zugehört oder als Video auf Gamestartalk zugeschaut habt. Und ich freue mich auch über jedes einzelne Abo von euch, jeden expertigen Kommentar und jeden Daumen nach oben, falls euch der Talk heute unterhalten hat.

Und davon gier ich jetzt einfach mal ganz stark aus, weil es war ja wirklich ein ganz fantastischer Talk, wenn man das einfach mal so sagen darf. Und damit verabschiede ich euch für heute und sage bis

bald. Tschüss. Tschüss.