

[Transcript] GameStar Podcast / Um Diablo 4 zu retten, reicht keine Season - mit Jessirocks und Maurice

Ihr wisst ja, was passieren muss, wenn sich bei Diablo viermal wieder irgendetwas tut. Dann muss unser aller Lieblingsösterreicher sich auf sein jetzt seit dem neuesten Patch noch schnelleres und besseres Pferd setzen und nach München reiten, um mit uns darüber zu sprechen und um mit seinem liebsten rivalen Maurice Weber über die beste Diablo-Klasse zu streiten.

Und ja, man könnte durchaus sagen, dass sich gerade etwas tut bei Diablo vier, denn die Season 2 ist endlich in vollem Gange und es gab auch noch einen kleinen vermeintlichen League zum nächsten Add-on.

Also verlieren wir gar keine Zeit, sondern starten direkt in unsere Analyse.

Ich begrüße ganz herzlich besagten Lieblingsösterreicher Jesse Rocks schön, dass du hier bist. Hallo, hallo und danke für die Einladung.

Und ja, es gibt jede Menge über Season 2 und ein bisschen was über den League, das werden wir heute mal beachten.

Wir haben einiges zu besprechen.

Außerdem begrüße ich besagten Maurice Weber.

Herzlich willkommen Maurice Weber, kennst du hier bist.

Hallo.

Ja, mich würde es natürlich interessieren, wie viele Österreicher kennst du eigentlich?

Also das superlativ Lieblingsösterreicher, wie viel Bedeutung hat es?

Dann gehen wir jetzt schon so an.

Ja.

Es ist ja nur nicht mal 90 Sekunden in der Folge.

Ja, wirklich.

Okay, okay.

Pass auf, Gegenfrage, Gegenstreitfrage, damit ich direkt das Umlenken kann auf euch beide, habt ihr mittlerweile euren Streit beigelegt, ob Barbar oder Totenbeschwörer besser ist?

Es gab jetzt einen schurkischen Schachzug von Blizzard, der offensichtlich von diesem Mann initiiert wurde und gegen mich gerichtet war.

Es wurde einen barbaren Skin in den Shop gestellt, der mich sehr versucht hat.

Er hieß der eidle Monarch.

Es war ein Barbar in vollstem Königsoutfit.

Ich verstehe nicht, warum dieses Outfit nicht auch für den Totenbeschwörer, der ja viel monarchischer ist eigentlich als der Barbar, zur Verfügung stand.

Und dann war ich kurz davor, okay, das könnte ich mir jetzt fast zulegen und dann ein bisschen Barbar spielen.

Dann fiel mir auf erstens, ach nein, es sind ja immer noch Blizzard-Preise, ich wollte für 29 Euro dafür und B, nein, es ist ja der Barbar, was tust du hier, Maurice?

Und dann ist danach Blizzard noch verzweifelt geworden und jetzt ist gerade Fetischunterwäsche für Rogue im Shop, aber nein Blizzard, wenn ihr mich mit dem König nicht gekriegt habt, wird's der billige Trick auch nicht schaffen.

Warten wir jetzt mal ab.

Wir haben ja sicher noch mehr im Petto, aber man merkt, dass der Shop jetzt mit diesen zwei richtig stark angezogen hat, also von den Preissettingen oder auch von den Möglichkeiten.

[Transcript] GameStar Podcast / Um Diablo 4 zu retten, reicht keine Season - mit Jessirocks und Maurice

Das war jetzt nie attraktiv, im Shop irgendwas zu kaufen, weil die Sets und so weiter einfach nicht gut aussahen, aber ich war jetzt schon zwei, drei Mal verleitet, also so ein Moundskin zu kaufen oder eben so einen Rückenanhänger, da gibt es ja alles, eine Ziege, eine Katze, was ich, was sie da jetzt alles haben, also die fahren breit auf, damit der Shop jetzt auch mal angenommen wird.

Die Sache ist ja, ich glaube, ich werde mich damit jetzt vielleicht so bei meiner eigenen Marke komplett ins Abseits schießen.

Ich bin ja prinzipiell überhaupt nicht dagegen, ab und mal mal einen Impuls kaufen, einem Shop zu tätigen für einen Skin, den ich cool finde, wie viele League of Legends Skins ich mir gekauft habe in meiner langen LoL Zeit, weil das halt immer nur ein Fünfer war und man darüber sagt, ach komm, ich mag das Spiel, wo ist auch Free to Play, ist nochmal was anderes, aber ich mag das Spiel, ich habe viele Stunden drin, why not?

Und bei Diablo, ich hatte schon auch ab und an so, ach, okay, dieses coole Schattenpferd hier oder sowas, wenn das dann halt nicht 25 Euro wären für jeden Scheißdreck, würde ich durchaus ab und mal sagen, ach komm, wenn ich die Spielzeit zähle und sowas, why not? Aber Blizzard hat es wirklich geschafft irgendwie, ich würde eine echte Statistin interessieren, ob es auch da Wale gibt, die das alles kaufen und sich dann rentiert, weil ich glaube ja schon, dass diese Shops so designt werden, dass man halt rechnet, okay, wenn wir könnten das so schaffen, entweder 100 Spieler kaufen ab und an mal einen Skin für fünf Euro oder wir gehen halt auf den einen, der von unseren 25 Euro Skins wirklich jeden Einzelnen kauft und ich glaube, es hat leider wirklich so, dass sich das dann dadurch mehr rentiert, aber beim Diablo IV Shop ist wirklich so, der wirkt singular unattraktiv, mich würde echt mal interessieren, ob da was passiert ist, gut oder muss ich sagen.

Wer ja was gekauft hat, ja, wenn wir uns da sagen, es ist ein Optimierungsproblem, weil ja viele auch in den Communities immer schreiben, wenn das Mount nur fünf Euro kosten würde, dann würde ich

das kaufen, aber wenn du halt so wie du sagst, ja, wenn immer du verkaufst 1000 Mounds für 25 Euro

oder dann 2000 für fünf, weil die Käufer ist, also das wird einfach der maximale Preis angesetzt und es ist ja auch mit der Shared World, du siehst ja wen, also wenn du den paar Bahnen dann spielen wirst, das passiert dir irgendwann und wenn du dir dann das Set gekauft kannst und du dann so stehst auf dem Dorfplatz, dann weißt das ja jeder, weil du siehst.

Und dann späle ich meine Emotes mit dem Königs Skin und alle sehen, ah, schau mal, das ist der Maurice von Twitch, ja, okay.

Der hat 50 Euro ausgegeben, weil das im Moment auch noch kostet.

Und wie ein König in einem Spiel, aber es kann doch nichts Erbärmlicheres geben, der hat Geld ausgegeben, das sein kleiner Mini-Baba in diesem Spiel öffentlich sichtbar, wie ein König aussieht. Das Problem ist, das ist super erbärmlich und B klingt es sehr nach mir.

Lass uns über diesen Tour reden, Geraldine, du hast doch sicher ganz viele konstruktive Fragen zu diesen Tour vorbereitet.

Auch das, ja, weil wir haben alle Zeit der Welt und mich interessiert das Thema, ehrlich gesagt. Ich habe auch gerade heute noch mal darüber nachgedacht, weil nochmal die Diskussion über den Shop entbrannt ist und auch über die Cosmetics und den Battle Pass, das ja viele gesagt haben,

[Transcript] GameStar Podcast / Um Diablo 4 zu retten, reicht keine Season - mit Jessirocks und Maurice

die Sachen, die Cosmetics, die man im Battle Pass freischaltet, sehen scheiße aus und es lohnt sich kaum. Es ist so kurios immer noch. Ich glaube, wir hatten das Thema auch schon, als wir über die MMO und Shop Aspekte das erste Mal geredet haben. Da haben wir gesagt, ist es so merkwürdig,

weil es einerseits fair ist zu sagen, okay, sie packen Sachen in den Shop, die eh keiner haben will, aber warum machen sie es dann?

Ich meine, der Fan ist aber, ich glaube, also sie haben jetzt schon, im Shop sind schon Sachen, die man haben können möchte, in Anführungszeichen.

Abgesehen von Monarchen auch?

Ich finde schon, dass es gab ein paar Skins, wo ich mir gedacht hätte, ach, es gibt diesen Dryune-Apostate, ich weiß nicht, wie der auf Deutsch heißt, das ist so eine Goldmaske, drei geteilt für den Totenbeschwörer, es gab diesen Wraithlord, es gab schon Ab und an Skins, wo ich mir dachte, ach so, ne, wenn das reasonable price wäre, würde ich es mir kaufen.

Die Battle Pass Sachen, ich finde tatsächlich sogar den Battle Pass, um Ihnen das mal zu gut halten, absolut fair. Ich finde, es ist durchaus, also wenn wir von gutem Content ausgehen, und da reden wir jetzt gleich darüber, es finde ich, die Season mit einem Zehner zu unterstützen, dafür, dass du da jedes Season gerade im Inhalt bekommst, ist fair und Path of Exile geht da deutlich härter an mit seinen Shoppreisen.

Ja, man muss ja sagen, es ist ja nicht sogar ein ganzen Zehner, weil du kriegst das 700 Blatt, die ihn wieder returned, also könntest du da den nächsten Battle Pass dann für 3 Euro aufpreis kaufen. Also könntest du theoretisch für 3 oder jeden dritten kostenlos, also wenn man das so runterrechnet und wo man jetzt anfängt, was man sieht, ist diese Portalskins, also mit den Portalskins, siehst du, okay, das hat jetzt so ein Anreiz, das merkst du auch immer wieder, und das war auch im Battle Pass ganz vorne hingestellt, also ich glaube, der Shop wird von Season zu Season immer weiter ausgebaut und sie haben einfach nur zum Release das absichtlich schlecht gemacht, damit dein Ja-Kaschitzdom kommt.

Oder der Fairness halber, es war auch einfach noch nicht mehr fertig, weil das war ja auch zu Release, haben wir ja gesehen, es gab dann schon diese wöchentliche Shop-Protation, was ich immer noch ein Unding finde, und es ist kaum was rotiert. Ich finde, da hat man auch gemerkt, okay, es ist nicht nur das, sie haben wahrscheinlich einfach gerade noch nicht mehr ready und da der Fairness halber, okay, fair enough, finde ich gut, dass ihr nicht noch mehr Shop-Skins prävisiert habt, dass Spielers genug andere Baustellen, aber wie gesagt, wie ein Battle Pass, ich finde, man kommt auch als, also ich meine, ich werde jetzt nie ein normaler Spieler sein, ich bin längst nicht so ein Hardcore-Zocker wie du, aber immer noch, glaube ich, mehr über vielen in Anführungszeichen Casual-Spielern, also das meine ich gar nicht abwertend, aber die Entwickler haben ja glaube ich einen Monat nach Release mal gesagt, noch nicht mal die Hälfte der Leute sind die Kampagne durch und da bin ich halt dann doch weit drüber hinaus, aber der ist wirklich ziemlich easy durchzugreinden der Battle Pass und der ist dann auch überhaupt nicht pay to win, was ich sehr befürchtet hatte früher, also ich finde den tatsächlich, ich mag Battle Pässe aus Prinzip nicht so wirklich, weil das so eine komische, also einmal im Ohr hatte mal ein tollen Artikel, ich werde den immer wieder zitieren, ein Battle Pass ist eine bezahlte freiwillige Selbstversklagung, du zahlst dafür, dass du dich kummittest, das Spiel mehr zu spielen, um dann die Sachen zu bekommen, für die du bezahlt hast, aber wie

[Transcript] GameStar Podcast / Um Diablo 4 zu retten, reicht keine Season - mit Jessirocks und Maurice

gesagt ein Zehner für einen ganzen Berg an Skins, ob man die jetzt mag oder nicht, aber es steckt ja schon einiges an Cosmetics drin, ich finde auch zum Beispiel das Blutportal ist nett, ich mag auch das Mount aus der Season, das Einzige, was ich so ein Meme finde, wo ich denk, okay, ihr habt so viel darüber geredet, dass die Sachen im Spiel genauso cool sein werden, die Shopsachen und dann macht ihr bei diesem einen free Cosmetic Track in den Battle Passen, da muss doch wirklich jemand beauftragt worden sein, wir brauchen einen Skin Prozesen, das muss der ranzigste Skin sein, den es im ganzen Spiel gibt, stelle bitte sicher, dass der schlechter aussieht als selbst, selbst die Start-Items der Klasse am Standard, wir wollen, dass dieser Skin wirklich so schlecht ist, wie es irgendwie geht und das finde ich faszinierend, also das haben Sie jetzt zweimal in Folge gemacht, was denkt ihr denn, wer das nutzen wird? Auch da wieder, der Fairness Halber ist, sind wirklich echt viele coole Cosmetics, einfach gratis im Spiel, die Standardrüstungen, also gerade beim Totenbeschwörer zum Beispiel, du kannst so bad-ass aussehen als Totenbeschwörer, ohne einen Cent auszugeben, wer will die Handwerker-Tunika aus Season 1, einfach ein schlecht modelliertes rotes Hemd, das hier noch offen ist, wer, also du siehst es doch wirklich nur als Gag an, also dass du irgendwie, ich könnt es mir halt vorstellen, ich weiß nicht, irgendwie ein Vutigio oder sowas, zieht sich das an, wenn er Hardcore World First 100 macht, das sein, also genau wie Leute Elvenring als Battler in Nacktdurchspielen, weißt du, ich ziehe das schlechtmöglichste Item an, dass meine Bad-Assery noch besser zum Vorschein kommt, das ist das einzige, was ich mir vorstellen kann, wo diese Skins eine Legitvation haben. Ja, das ist schwierig, also wer sich das gedacht hat oder warum auch von dem Skins her, ja, die werden es aufbauen, ich glaube eben, der Battle-Bass kommt glaube ich ganz gut an, aber es war ja so, ich habe jetzt mit ein paar anderen Diablo-Creatorinnen gesprochen, Baskinator, eben mit Wapen und so weiter, wir haben alle 0 Euro im Shop ausgegeben und wir sind aber die, die das Spiel auf und runter spielen, 100 oder schon 1.000 Stunden drin haben, aber der Shop hat eben gesagt keinen Anreiz, es wird glaube ich dann problematisch, was los geht und sie anfangen, Kistenplätze über den Shop zu verkaufen, das haben sie jetzt noch nicht gemacht, aber ich glaube, das wird in Zukunft kommen oder vielleicht somit so eine Sortierfunktion, wie er das Pass auf Exile hat, weil dann die Kistenplätze ja nur funktionen, weil in Diablo schaut ja jeder Kistenplatz gleich aus und du kannst was reinlegen, aber ich denke mir, dass das schon so geplant ist, dass es dann in zukünftigen Seasons von diesen Kistenplätzen für mehr Komfort, dass man sich dann halt abgegradete Kisten kauft mit mehr Plätzen und so. Ein Elixiertab, so ein Aspektab und so, das hat ja Pass auf Exile, deswegen ist auch, finde ich, auch da wieder, nicht falsch verstehen, Pass auf Exile, tolles Spiel, free, super viel Inhalt, es ist nicht wirklich free to play, wenn du intensiv spielen willst, weil diese Tabs brauchst du dort und was das angeht, ist Diablo 4 in gewisser Weise aktuell sogar ein bisschen fairer, weil nachdem du einmal gezahlt hast, kriegst du alles spielrelevante aktuell gratis bis zum Addon. Bis zum Addon, genau, schauen wir mal. Ja, aber so bis zum Addon, du kannst das mal spielen, aber dafür war auch dabei ihn hoch. Also mich hat es persönlich auch sehr überrascht, dass Diablo 4 jetzt in dem Release ja schon zweimal günstiger zum Kriegen war. Jetzt eben mit diesen zwei auf Steam, ich glaube 25 Prozent, davor hatten sie es noch mal reduziert, also das war, um den Spielerdrop irgendwie aufzuhalten oder entgegenzusteuern, hat natürlich nichts geholfen,

[Transcript] GameStar Podcast / Um Diablo 4 zu retten, reicht keine Season - mit Jessirocks und Maurice

aber es war trotzdem also Wahnsinn, dass sie das haben und dann wahrscheinlich zu Weihnachten nochmal, das hätte ich persönlich nicht gedacht, dass sie das im Release ja von die 100 oder 70 Euro fühlst ja ein bisschen verarscht, weil du hast das Spiel halt voll gekauft. Moment, jetzt stellen wir müssen schon so ehrlich sein, Jesse, du hast absolut recht, aber niemand in diesem Raum. Doch, ich habe mir Diablo selbst gekauft, falls du darauf hinaus wirst, dass in meinem Blizzard Code für meine Ultimate Super Edition ist drei Tage nach Release gekommen, deswegen habe ich mir Diablo selbst gekauft. Okay, ich habe es tatsächlich all meinen Moderatoren geschenkt, das heißt, ich habe auch dafür bezahlt. Sagst du was mit? Ja, und neulich habe ich dann Kies zum Verlosen bekommen und habe sie versehentlich geliegt, weil ich dachte, wo sie drin waren. Also ich sage mal so,

ich tag schon meinen Teil und ja, du hast absolut recht, es ist ein bisschen, also gerade bei Blizzard, die ja notorisch nicht sehr sailsfreudig sind, weil sie es auch normalerweise nicht sein müssen. Blizzard-Spiele mussten ja nie, also wer da immer darauf spekuliert hat, wie es ja bei Steam, es ist ja auch ein bisschen der Unsitte eigentlich, weil selbst bei guten Spielen kommt oft so, ich warte bis es Szene kostet im Sale so, also ich glaube schon daran, gute Spiele zu unterstützen, ich sage das ein bisschen aus dem Elfenbeinturm natürlich, also jeder, der halt einfach das Geld nicht hat, absolut verständlich, gerade heutzutage, aber ich finde die Sale-Mentalität ist auch manchmal ein bisschen schade, gerade wenn es dann keine Indie-Spiele sind, die eben nur 20er kosten und dann kommt, ah, ich warte bis es in 5er ist, so okay. Blizzard hatte das nie nötig, weil die Leute ihre Spiele in Führungszeichen E gekauft haben und aus der Warte ist es tatsächlich interessant, also selbst Diablo 3 hat ja ewig gedauert, bis das mal auch nur auf 40 viel oder sowas, also Blizzard ist da tatsächlich nicht so eifrig, was das angeht normalerweise eigentlich. Jetzt haben wir schon viele spannende Themen vorgezogen, jetzt leiten wir mal... Wir sind die schlimmsten Progesse, leite zu den wichtigen Sachen um, es tut mir so leid. Ihr seid fantastisch, ich muss euch nur irgendein Stichwort geben und ihr erzielt eine halbe Stunde irgendwas Schönes, das ist total toll. Nee, das waren alles Themen, die ich ohnehin mit euch besprechen wollte, aber dann gleiten wir jetzt mal rüber zum Thema Season 2 bzw. auch zum Patch, ich wollte dich Jessie nämlich unbedingt fragen, wie glücklich bist du als Fan von maximaler Effektivität und Schnelligkeit über die neuen Mounds? Also du meinst die 14%, also was mich in der gesamten Season, was mein persönliches Highlight war, war der Trailer, den sie wieder gelöscht haben, weil alles falsch war. Also das war das Beste, wenn wir den nicht gesehen haben, sollte Google das mal, es gibt nichts Besseres, also der war wirklich der Hammer. Ihr findet nur noch die Rex-Reaktion darauf, glaube ich, aber die macht ihn eh nur noch besser. Die macht ihn noch besser, also ich habe selten so gelacht und man denkt sich, also erst ist das ein Scherz, aber es spricht auch ein bisschen für das, wie es aktuell bei Blizzard ausschaut und ich bin sehr froh, dass jetzt endlich gekauft worden sein, weil ich hoffe, das wird sich jetzt langsam bessern. Der Ansatz ist mit der Beschleunigung, also in Season 2 levelt man 40% schneller als in Season 1, das bedeutet sogar, ich habe nach vier oder fünf Tagen einen Level 100 Damage mit einer Spielzeit von, was hatte ich, ich glaube 40 Stunden oder so und habe jetzt angefangen Hardcore zu spielen, wenn man Level 100 Damage alles hat. Ich habe Durian mehrfach getötet, ich habe alle Uniques, zwar keine Überuniques, die brauche ich aber für diesen OP-Made spielt nicht und das ist halt so etwas, es ist Diablo 4 ist jetzt in dem Status, wo Diablo 3 ist. Also in Season spielst du eine Woche, wenn du ein bisschen

[Transcript] GameStar Podcast / Um Diablo 4 zu retten, reicht keine Season - mit Jessirocks und Maurice

weniger Zeit hast, spielst das maximal zwei Wochen, du kommst leicht auf Level 100, kannst die Überbosse fahnen, die verhältnismäßig viel zu einfach sind, wir haben die in der Gruppe schon mit 80, 85 gemacht und dann stehst du da und denkst so, ja okay, das war jetzt ein gutes Erlebnis, also es war fun, weil alles auch ein bisschen schneller wurde, in jeder Stadt stehen 100 Kisten rum, man muss nicht immer blöd rumlaufen und so, aber es ist, ah das ist schon der Mädchen im Hintergrund, perfektes Videomaterial und das hat wirklich so, dass du dann denkst, ja was, was passiert jetzt? Also meine persönliche Meinung und auch eben von vielen anderen Creators, das Spiel nur schneller zu machen, überdeckt es nicht, dass es keinen Endgame gibt. Also du bist halt ein schneller dort, also von der Umfrage her, also 50, 60 Prozent haben sowieso nicht über Level 70 gespielt in Season 1 und jetzt kann jeder zumindest mal die 100 erreichen, aber der Ansatz vom Blizzard, wenn man 100 ist, richtig los zu starten, Freunde, es ist kein Pass auf Exile, wo du dann sagst, okay, wenn ich jetzt in den Maps bin und so weiter, jetzt gebe ich richtig Gas, sondern dann hast du alles ausgespielt, dann kannst du noch auf das Unik gehen, aber wenn du schon 100 bist, dann brauchst das vielleicht gar nicht mehr, du hast der Anreiz ist nicht da und deswegen, ja also ich bin froh, dass sie es mal getestet haben, es war, ich denke auch, es ist in dem Sinne, was soll schon schief geben, weil es kommt dann eh das Addon, dann kann man alles wieder zurücksetzen, also wird vielleicht auch diese und die nächste Season, wenn das Addon nicht mit Season 3, sondern mit Season 4 kommt, nochmal so schaut, wie gut kommt das an von den Spielerzahlen, wenn man alles beschleunigt, wie viele Leute können wir, wie lange halten und dann, wenn das alles schief geht, mit dem Addon können wir es eh wieder von der Power her zurücksetzen. Ich war auch schockiert über den Post, ich glaube, der Shelley hat es geschrieben gestern, keine Nerves in der Season und Wucze hat so ein Video hochgeladen, wo er dem World Boss in drei Sekunden dötet mit dem Schurken und da denkst du, wie kann das sein, den Match, den ich gespielt habe, der ist nicht best gigiert oder so, du drückst zwei Tasten und das stirbt alles, also es ist schwierig, aber ich glaube, es ist aber der richtige Ansatz für den aktuellen Status des Spiels, weil zum einen es ist leider, glaube ich, einfach so, ich könnte jetzt gerade keine Nerves bringen, die Leute sind ja so, also ich finde sogar übermäßig ausgerastet bei Season 1, weil es war ja irgendwie Obvious, dass ein paar Sachen genervt werden mussten, es war das falsche Timing dafür und es gab nicht genug Zuckerbrot zu Peitscher, also der Patch war nicht klug, ich sag nicht, dass der klug war oder gut, aber ich fand, es gab zum Teil schon auch eine Überreaktion drauf, so von wegen was, ihr nerft meinen OP-Bild, der Überlift in zwei Clicks besiegt, Blizzard hast Fun, finde ich immer so ein bisschen problematisch, das hat uns jetzt ein bisschen eingebracht, dass glaube ich aktuell Blizzard, die sind halt auf maximale, also versuchen, denke ich, maximalen Gutwill bei der Community zu erreichen, die können jetzt nicht in Patch springen, der alle Bills nerft, die gerade stark sind und was du sagst mit der Geschwindigkeit, ist glaube ich halt, wir würden uns ja wünschen, es wäre anders, dass es mehr Endgame-Content gibt, aber ich finde, für den aktuellen Stand des Spiels, es ist der richtige Ansatz, dass es so schnell geht, weil es gäbe ja sonst, es gibt ja eh nichts zu

[Transcript] GameStar Podcast / Um Diablo 4 zu retten, reicht keine Season - mit Jessirocks und Maurice

tun, ich glaube, sie können das erst wieder verlangsamen, wenn es da auch genug Sachen zu machen gibt und das müssen sie jetzt noch Schritt für Schritt bringen. Ja, es wird wahrscheinlich, so wie du sagst, es wird wahrscheinlich so, dass halt das Endgame fehlt, sie wollen halt die Leute spielen, hat doch noch ein paar Tage länger, weil du halt die Chance hast, 100 zu erreichen und das nicht ganz so langweilig ist, man muss auch sagen, was diesen zwei gut gemacht hat, die Leute werden ja gezwungen, nicht nur Albtraum Dungeons zu spielen, weil wenn du die Überbrosse

machst, musst du da diese diversen Materialien farmen, das heißt, damit kann Blizzard genau steuern, wo wer hin muss, du musst da diesen Flüsterbau machen, du musst ein World Boss Event machen, du musst ein Legion Event machen, also das ist schon so ein guter Ansatz, um das ein bisschen zu verteilen, aber fehlendes Endgame ist fehlendes Endgame, also das ist eben, wenn da nicht so ein Crafting oder so mit reinkommt, wir haben da jetzt eben auch viel darüber diskutiert, es fehlt halt einfach was, es fühlt sich sehr gut an, das zu spielen, also die Levelphase ist immer noch ein bisschen langweilig, aber dieses Loch, was du zwischen 70 und 100 hast, konnte halt mit dem XB-Boost gut überwunden werden und auch, dass eben die World Events und alles generell viel mehr Erfahrung gibt, dass das ein bisschen mehr Spaß macht und man nicht die gleichen vier Albtraum Dungeons immer runterläuft, aber es ist dann am Ende des Tages, also man kann

jetzt sagen, vielleicht ich bin nicht der ganz durchschnittliche Diablo Spieler, weil ich ein bisschen mehr spiele, aber es ist jetzt so 30, 40 Stunden oder wenn es auch 50 Stunden sehen und du hast alles in der Season gesehen, finde ich für einen drei Monatszyklus halt ein bisschen zu wenig, also es sollte halt so drei, vier Wochen sollten die Leute schon gut dabei sein können oder sechs Wochen, weil sie sehen normal, dass man es nicht in die Unendlichkeit spielt, aber ja, mal schauen. Ich finde die Season haben für das, wir hatten darüber mal gesprochen, sie haben eigentlich versprochen, dass die Season viel umfangreicher werden, als es wie in Diablo 3 war und das sehe ich bis jetzt nicht, also das Season Thema selbst, sei es jetzt mit den Herzen in Season 1 oder jetzt mit den Vampirfähigkeiten in Season 2, das ist, finde ich persönlich, ist das ein Diablo 3 Season Thema, also es ist zwar ganz nett, es geht nebenbei ganz gut mit, aber es ist jetzt nicht etwas, wo du sagst, wow, das ist jetzt der Wahnsinn oder ist Lieferzone so viel, also da muss viel nachgeholt werden, aber ich glaube persönlich, dass sie die guten Inhalte für die Addons aufbewahren, weil mit der Ankündigung, wir machen jedes Jahr einen Addon, wäre es natürlich noch logisch, dass Rune, Sets oder neue Klassen alles immer Addon Features sehen, weil Addons werden verkauft. Und ja, es ist halt ein akzindutiertes Unternehmen, also jetzt damit Microsoft die Wahlen halt auch ein bisschen Geld verdienen und deswegen, wir werden es dann eh sehen, wie umfangreich dann das Addon auch wird oder so, aber ich habe so ein

bisschen die Befürchtung, dass sie die guten Inhalte von den Seasons fernhalten und die Seasons halt zur Überbrückung sind, um dann wirklich bei den Addons halt gut zuschlagen zu können.

Ja, ich sehe das als Wandtattoo bei Blizzard, ist halt ein akzindutiertes Unternehmen, wenn nicht total schön in so inspirierender Schrift und nicht schön.

Ja, es werden halt viele Entscheidungen nicht auf Spielerbasis getroffen, sagen wir mal, sondern das muss man auch wirklich sagen, das hat man jetzt über die Jahre auch gemerkt und auch dieser Artikel, der da irgendwo rausgekommen ist, Diablo 4 ist in ein good enough

[Transcript] GameStar Podcast / Um Diablo 4 zu retten, reicht keine Season - mit Jessirocks und Maurice

State rausgekommen, das ist halt also jetzt der Running Gag in meiner Community, so immer, wenn irgendwas ist, hast du nur mehr gut enough und das merkst halt, also man hätte sich mehr erwartet. Fairerweise, Diablo 4 hat den Super Release, deswegen war man auch sehr überrascht bei Season 2, wo es losgegangen ist und das wurde dann um ein paar Stunden, zwei oder drei, glaube ich, war. Das war so geil, wir hocken beide auf Twitch. Ey, Leute, jetzt geht es los, 19 Uhr und plötzlich kommen bei uns beiden Leute in den Chat so, Lol, Season verschoben und wir dachten beide erst mal, Leute verarschen uns. Wir werden gefreut, ja genau, wir dachten wirklich, wir werden jetzt getrollt, die können doch keinen Season Start verschieben, das hat es ja noch nie gegeben und dann gab es echt einen offiziellen Post, das wird auch für unbestimmte Stunden verschoben. Und der Steam Release auch. Und der Steam Release auch und dann sitzt du da und denkst du so, seriously? Ja, genau so, okay, okay. Gut, dann spielen wir wohl was anderes. Wir haben dann spontan gelabert, ja genau, das kann man auch machen. Und haben uns dann gedacht,

so wie viele Stunden wird das jetzt noch dauern und das ist eben bei uns, das ist ja 19 Uhr und dann wird es bestimmte Stunden verschoben und du denkst so, ich bin doch schon sieben Stunden online, wie lange dauert das jetzt, wann kann ich denn endlich mal spielen? Und so, ja, es war ein bisschen schwierig. Aber du bist ja auch in diesem Bereich ein Zyniker und hast ja absolut korrekt erkannt, das war eigentlich gut für dich, weil du hast mehr Zuschauer beim Warten auf die Season als beim Spielen der Season, weil dann spielen die Leute selbst, der Mann hat ja zwitsch durchgespielt, der weiß ja, wie der Hase läuft. Das ist leider wirklich richtig, also ich hatte davor, wo es hieß, es ging normal los, halt so 6.000 oder 8.000 Zuschauer und dann wo nichts ging, ging es auf 15.000 Trofe und alle wissen wollten, warum geht das nichts. Also es ist wirklich fairerweise aus der Streaming Sicht, ist jede Verschiebung oder alles, was nicht funktioniert, das bures Gold. Ja, danke Flissers. Danke, also muss ich wirklich sagen, also danke schön. Also ich sage auch immer so, eine Stunde verschieben ist super, das ist gut für die Zahlen, weil so bald man spielen kann, dann kann spielen sie es eh, aber ja, verspannend. Mhm, okay, gut. Um das jetzt mal in der Tiefe zu analysieren, dröseln wir doch erstmal auf, was jetzt alles drinsteckt in Season 2. Gib mir da mal eure Expertenpräsentation. Ich meine, ich kann mal anfangen mit etwas, was zu dem dieser Mann nichts sagen können wird. Es gibt ja auch eine Storyquest. Was? Wie ist halt die für Gerüchte, ich habe keinen einzigen Storytrailer gesehen. Ja, nee, nee, das existiert jetzt, ich meine, man muss das witzigerweise glaube ich gar nicht spielen, wenn wir grad gar nicht sicher, haltest du da mit die? Du musst das spielen, weil es gibt glaube ich zwei, drei beim Biermächte, Indie-Syn-Store-Bahnversteckt. Stimmt, doch stimmt, sogar die, wo du zu Fledermäusen wirst, was so einer der optisch coolsten auch ist. Stimmt, es gibt wieder eine neue Storyquest, muss ich zugeben, also selbst wenn man jetzt will, klar machen, dass ich da nicht so irgendwie super viel erwartet habe, weil es halt eine Gratis Season Quest und sowas, aber dafür, dass sie da extra eine Hollywood-Schauspielerin bezahlt haben, diesen Charakter zu sprechen, die Quest war schon sehr banal. Also ich erinnere mich an eine Stelle, wo der Vampir-Lord dir unbegrenzte Macht anbietet, dann steht dein Charakter wirklich so komplett bewegen und sagt so komplett, ich weigere mich. Und dann, ja okay, also die wird leider, es gibt so ein, zwei, es gibt so kurze Ansituationen, ach sie benutzen das, um so ein bisschen die Lord zu vertiefen,

[Transcript] GameStar Podcast / Um Diablo 4 zu retten, reicht keine Season - mit Jessirocks und Maurice

der Vampir sieht sich auch wieder wie so ein Kul, als einer der die Menschheit aus den Fängen von Himmel und Hölle befreien will. Sie machen schon sehr wenig damit und ich hatte das Gefühl, diesmal sogar ein bisschen weniger als in Season 1, wo irgendwie die Story noch so einen kleinen persönlichen Twist hatte mit diesem Story NPC und so. Es ist eigentlich nur wieder so, okay, irgendeine neue Random Bedrohung ist erschienen und du musst sie halt platt machen und war sehr banal.

Ich hatte gedacht, sie machen wie gesagt ein bisschen mehr damit, weil sie extra das Geld für eine teurische Ausspielerin bezahlt haben, was ja bei Diablo, also bei Cyberpunk lass ich es mal noch angehen, weil du hast super realistisch an die Mitte Charaktere, die du wirklich, du siehst, dass das Keanu Reeves ist und so, aber in Diablo, was hast du denn davon? Ich weiß, was du davon hast, du hast Marketing, dass du Leute, die sonst nicht Diablo spielen, reinbekommen, ist, aber es wirkte schon ein bisschen komisch. Ja, das ist jetzt der eine Punkt, wo ich was dazu sagen kann, wo Jesse nix dazu sagen kann, den Rest kannst du jetzt übernehmen.

War nichts dazu, das stimmt ja. Also von dieser Story-Part, wo immer alles geskippt wird, ich weiß nicht, warum sie es nicht besser machen oder es fühlt sich halt an so, wie du sagst, es ist vielleicht nicht ganz so Ende gedacht, sondern sie machen 80 Prozent und die letzten 20 Prozent, dass das vielleicht genau noch ein bisschen besser animiert wird oder noch ein tiefen, ein dicker, tiefer geht, vielleicht ist das ein Zeitproblem oder wie auch immer, I don't know, aber es ist auch die Frage, wie viele spielen das dann und nehmen es auf, weil im Endeffekt hast du auf der rechten Seite dein Questlock und du weißt, okay, ich mache jetzt das, das, das, weil es ist einfach nur ein Zwischenstritt, um weiterzukommen. Also ich glaube, ich bin nicht der Einzige, der hier alles ... Nee, es ist wahrscheinlich schon ... Ich weiß immer nicht, ich, wie gesagt, wenn wir halt immer, es ist immer so ein, ich zieh das immer wieder ran,

aber ich finde es halt so interessant, Hälfte der Leute, Kampagne noch nicht mal nach einem Monat durchgespielt, ich glaube, es gibt mehr Leute, als man denkt, die halt nicht ganz so präsent sind im Internet vielleicht, die halt doch eher so einmal Story-Spieler sind, weil es wird ja auch sein, weil wenn es komplett egal wäre, würden sie es ja gar nicht machen, dann würden sie auch gar nicht erst das, wie gesagt, das Budget für so eine Schauspielerin ausgeben oder sowas, aber es ist, wie du sagst, so sie machen es dann, aber man, es fühlt sich nicht so geil an, wie es sein könnte. Ich glaube schon, dass es einen Wert hat, weil ich glaube, auch so, auch bei Starcraft ist für mich ein gutes Beispiel, so klar, nur einer von 10.000 Spielern wird mal ein E-Sport-Profi und das sind dann die, von denen du online viel hörst, aber mit einer guten Kampagne bringst du 10.000 Leute rein, von denen dann der eine der Profi wird. Also damit, das ist ja das Einstiegsding, womit dann Leute vielleicht zu Hardcore Nerds irgendwann werden. Deswegen finde ich schon, das könnte ein bisschen cooler sein. Gleichzeitig, es ist eine Gratis-Quest in der Season, du musst ja nicht mal einen Battle Pass kaufen, um die zu spielen. Also ich will jetzt auch nicht sagen, dass das super schlimm ist, aber bisschen mehr geht, gefühlt schon noch. Bisschen mehr sehr. Bevor du Jesse in die Mechanik einsteigst, weil du es jetzt selber gesagt hast mit dem Skippen, muss ich dich fragen, als wir letztes mal gesprochen haben, hast du versprochen, du wirst die Kampagne noch einmal ohne Skippen durchspielen?

[Transcript] GameStar Podcast / Um Diablo 4 zu retten, reicht keine Season - mit Jessirocks und Maurice

Ist das nicht passiert? Ja, das habe ich mir gedacht. Aber ist das nicht so zu diesem Versprechen? Ja, an irgendeinem Spiel ist einmal wirklich mit der ganzen Story Kampagne. Definier mal irgendwann.

Irgendwann, 2024. Okay. Oder vor dem Eddorn, weil sonst wäre es sehr komplizierlos, ich muss ja vor dem Eddorn wissen, weil wenn du beim Eddorn irgendein Bösewicht aufdauchst und dir keine Ahnung, warum der da ist, ist auch egal, du dich in einfach. Du bist ein guter Soldat, warum bin ich hier? Nein, also von dem her, vor dem Eddorn muss ich es noch einmal durchspielen. Ich dachte mir, es gibt eine Zusammenfassung für die Story und die Krieg alles, das soll ja voll die coolen Cinematics geben, habe ich gehört. Wir werden es sehen also.

Es gibt auf dem GameStar-Kanal mit einer Zusammenfassung der ganzen Story von Diablo bis vor Diablo 4, die hat der wundervolle Michi gemacht, kann ich hier an dieser Stelle empfehlen. Für Leute wie dich, aber selbst das wäre es dir nicht wert oder es ist 15 Minuten YouTube-Video zu gucken. Sind es echt nur 15? Ich glaube, ich weiß gar nicht mehr.

Ich zeig ihm das doch nicht, dann macht er das, guckt er sich nie die Katzen an.

Ja, das stimmt, das stimmt. Dann muss man da mal schauen, ja.

Was steckt das Video vor dir? Stimmt, der hat sich so steckt, so.

Nee, was wäre mal, das Liste noch auf meiner To-Do-Liste, dass man wirklich zu machen und so mehr sagt, also wir haben, die Zahlen, die wir haben, sind halt eben aus unseren Communities, das sind halt vielleicht auch ein bisschen die, die ein bisschen mehr Diablo spielen, wir wissen ja nicht, wie viele Leute Blizzard jetzt wirklich rangeholt hat.

Was ich persönlich spannend fand oder finde für den Steam-Bullys ist, Steam hat Zahlen. Also man wird dann sehen, wie viel, man weiß dann zwar nicht, die gesamte Spielerbase, weil es ist halt gefühlt so, das hattest du auch bei deinem Video.

Ich weiß nicht nach wie vielen Wochen, die Diablo um 99 Prozent einfach runtergefallen ist und du hast gefühlt, dass ich hab dann mal eingeloggt, weil man gedacht hat, da kann ich sein. Ich hatte zwei, drei Worldboss, da waren keine Leute mehr da und du reitest durch die Städte, du siehst keine anderen Spieler mehr, also es dürfte wirklich Zahlentechnisch so weit runtergegangen sein

und das finde ich dann ganz spannend bei Steam noch ein, zwei Monaten, um einfach mal den Grafen zu sehen,

geht's rauf oder runter und auch man wird da sehen, wie gut die einzelnen Seasons von Blizzard auch sind.

Man hat halt jetzt aber wirklich auch wieder, das ist super interessant.

Also wie du sagst, Blizzard gibt ja immer leider keine Spielerzahlen raus.

Man hat sich immer so ein bisschen an den Twitch-Zuschauerzahlen orientiert, die natürlich absolut nicht zunehmend sind mit Spielern, aber die jetzt auch doch irgendwo ein Indikator sind

und da sind jetzt wieder zwei Sachen interessant aufgefallen.

Es ist schon doch wieder massiv Interesse zurückgekehrt zum Season-Launch,

also du hast ja erzählt, bei dir waren da 15.000 Leute da,

allerdings ist das auch wieder sehr schnell abgeflaut, wirklich so eine Woche später oder sowas, aber man muss auch der Fernseher mal sagen, Diablo 4 ist nicht so das superspannende Spiel zum Zuschauen im Stream,

[Transcript] GameStar Podcast / Um Diablo 4 zu retten, reicht keine Season - mit Jessirocks und Maurice

vielleicht und wie du sagst, man hat es auch dann relativ schnell durchgespielt und so, aber ich glaube schon noch so, dass Interessenspotenzial von Diablo bleibt weiter riesig und wird immer riesig sein.

Ich gebe immer sehr wenig auf Leute, die dann okay, die seasonweit schlecht, Diablo ist tot, so das machen dann immer gerne Leute, weil irgendwie sich dann dabei toll fühlen, weil es auch vielleicht Clicks bringt oder sowas und man kann absolut kritisieren, dass da viel falsch gelaufen ist, aber die Marke Diablo ist zu stark, die hat zehn Jahre Entwicklung für Diablo 3 überdauert und dann war Diablo 3 beim Release auf Amazon ausverkauft,

habe ich auch selten gesehen seitdem, dann war Diablo 3 zum Start nicht so toll, dann war Rupert auf Souls wieder ein Riesenerfolg, nachdem das Bild auktionshaus gekickt hat, dann hat Diablo 4 ewig gedauert und dann hat Diablo 4 den Sales-Rekord für Blizzard gesetzt, also diese Marke ist zu stark, um von einem schlechtem Ziel zu bekommen.

Ja, die Marke muss auch werden.

Auch auf die dunkle Seite gehen, ja, wie Mortel war finanziell auch erfolgreich.

Nein, nein, nein, nein, das eventuell nicht rausschneiden, bitte, aber ja, es leider auch war.

Ja, eben, das gesamte Diablo-Friendship ist einfach eine super starke Marke und es wird halt immer ziehen und das muss sich auch jedes Spiel in den Genre mit Diablo messen, also das muss man auch ganz klar sagen, es gibt dann Diablo kein Vorbeikommen.

Und um jetzt vielleicht auf Season 2 zurückzukommen, Season 2 ist schon wesentlich besser als Season 1,

weil eben durch das Beschleunigen und auch mit dem gezielten Farmen der Unique-Items, das haben so ein bisschen aus Diablo 2 wahrgenommen, dass du jetzt hast, okay, ich töte die und die und die Bosse

und ich habe eine Chance, weil es gibt ein Loot-Table, ich weiß, ich hätte eine Chance, die und die Items zu bekommen, also so gezieltes Farmen, das war etwas, was in Diablo 4 komplett gefehlt hatte, vor allem für diese Unique-Items, weil du das Problem hattest, es gibt so Unique-Items,

die benötigst du, um deine Bild, deine Skillung einfach spielen zu können. Und wenn du das nicht findest, du kannst das nicht beeinflussen, dann kannst du 100 Stunden spielen mit der falschen Skillung und die, die du spielen willst, kannst du nicht spielen, weil du das Item nicht findest. Und das hat für sehr viel Frustration in Season 1 gesorgt.

Also vor allem Droiden, bei Droiden der Iden ist das Meme, ich habe auch Droide gespielt, ich wollte Sturm-Wolf-Droide und ich habe nur den Bären-Erdhelm fünfmal gefunden und den Wolf-Sturm, ich sage jetzt wirklich bewusst, Bären-Erdhelm, das hat mir mehrfach passiert, aber eigentlich, du hast den Sturm-Wolf, was ist das? Eivalent? Der Erdbeer, aber auf Deutsch funktioniert das Wort nicht, weil es eine Erdbeere ist, aber den Erdbeeren-Helm habe ich fünfmal gehabt und den Sturm-Wolf-Helm kein einziges Mal und irgendwann habe ich da, genau, da habe ich gesagt, ja jetzt kein Bock mehr, komm mal, gib mir mein Bild und ich finde tatsächlich, dass, was das angeht, diese Überbosse, die sind ja noch absolut jetzt nicht kein vollständiges Endgame weit davon entfernt, aber jetzt im Rahmen dessen, dass man muss ja dann doch auch zugestehen,

ja und das ist nicht super, aber sie haben wirklich viel zu tun Blizzard noch, da gibt es viel,

[Transcript] GameStar Podcast / Um Diablo 4 zu retten, reicht keine Season - mit Jessirocks und Maurice

was sie machen müssen und im Rahmen dessen, finde ich, waren diese Bosse eine recht ökonomische

Lösung mit vergleichsweise wenig neuen Inhalten recht viel zu bewirken, weil es sind nur fünf Bosse, aber diese Bosse, indem die Voraussetzungen für die über mehrere Aktivitäten verteilt sind und sie die ermöglichen gezielt auf was hinzuarbeiten, tun sie ziemlich viel dafür wie wenig im Führungszeichen wenig Aufwand sie vermutlich waren, das heißt, ich finde, es ist noch lange nicht da, wo es sein muss, aber sie haben in dem Fall recht clever priorisiert so, also das ist ja wirklich auch Teil, gerade von Live Service Spielentwicklung, dass man sich im Plan macht, was können wir erreichen in der und der Zeit, was ist die beste Verwendung unserer Entwicklungsressourcen und sie haben, finde ich, ein paar Sachen dieses Mal gemacht, die da wirklich schlau waren, die wirklich einiges bewirkt haben, sie haben auch die grundlegendsten

mechanischen Sachen angegangen, die Resists und Crit und Woll und solche Geschichten. Ja, okay, aber das war bei mir als notwendig. Das war absolut notwendig und man sollte auch nicht zu viel loben dafür, dass sie die absoluten Basics machen. Dass sie ihre Fehler ausgebessert haben. Aber immerhin haben sie gut priorisiert in dem Fall. Das stimmt, aber es war dann wieder nur 80 Prozent, weil die fehlen in 20 Prozent war zum Beispiel der fehlende Test-Server und deswegen wurde Trading

deaktiviert, weil es gab eben diese Dupes für die Materialien für die Überbosse und deswegen konnten die Leute, die einfach hundertfach schon töten, obwohl es eigentlich nicht möglich ist, weil sie sich halt die Materialien dupliziert haben und dann muss das gesamte Trading in einem System abgeschaltet werden. Also da muss man dann sagen, ich war auch schockiert, wo auf die Frage, ich wollte mal ein Test-Server machen, sagen die, nein, wir haben alles im Griff. Wow, okay, das ist hart. Also das ist halt, ich glaube, dass es mit dem, es ist auch ein ewiger Diskussion mit diesen Test-Servern, aber ich glaube, sie wird einfach notwendig werden, um eine gewisse Qualität zu halten und zumindest die groben Bugs rauszunehmen, weil es einfach am Gesamtspiel ein Leben ist nackt. Weil wenn man nur jetzt dann herzieht, alle wollen immer das spielen, was das bestmögliche ist und so weiter und dann siehst du, okay, ich habe jetzt eine relativ coole Klasse, das funktioniert so gut, dann machst du auf, gibts irgendein so einen Clip, ich möchte jetzt kein Name nennen, Rob, der mit seinem Papa mit einem Klick 700 Millionen Schaden

macht und denkt so, okay. Und dann siehst du, Mutti, der halt das in eine Sekunde wegmäht oder so und du denkst so, ja und dafür brauchst du das und das Item und das wäre halt in der Testphase so vortraus gefallen. Vor allem würde es halt auch das grundlegende Problem lösen, dass also nicht komplett, aber dass Leute sich aufregen, wenn Blizzard nerft, weil diese erste Welle an offensichtlichen Nerds, die notwendig sind, die sie halt damals in einem öffentlichen Patch machen mussten, so scheiße, Crit ist immer so stark, wie es sein sollte, sowas könnte man dann in einem Test-Server machen und dann würden sich immer noch Leute

beschweren, weil die Test-Server sind ja auch öffentlich und dann, ah Blizzard hat den tollen Fun-Bild, den der auch nicht auf den Test-Server hatte, würde es immer noch geben, aber man könnte

halt viel leichter sagen, erstens, das sind Spieler, die wussten, dass sie da zu Testszwecken sind

[Transcript] GameStar Podcast / Um Diablo 4 zu retten, reicht keine Season - mit Jessirocks und Maurice

und wir machen halt diese erste Welle an Sachen, die Mutti nach einer einen Tag Spielzeit auffallen, die können wir abfangen, bevor sie an die Öffentlichkeit kommen. Also und abgesehen davon würde es natürlich den ganzen Creators wie dir es viel leichter machen im Vorfeld auch als im Content zu erstellen, weil das ist ja aktuell auch gar nicht so leicht. Es hätte nur Vorteile, es wäre ein logistischer Aufwand, aber auch das Gefühl so, man versteht nicht ganz, es hat sich doch bei Diablo 3 super bewährt. Ja, weil ich glaube, bei Diablo 3 war es auch erst in der 10. Season oder so, wo das anfing. Also man muss sagen, das ist auch ein großer Kritikpunkt persönlich, dass aus dem Diablo 3-Cur-Learning entstanden ist, eben und viele Sachen, die in Diablo 3 dann normal wurden, so eine Rüstkammer, dass sie man eine Skillung speichern kann, fehlt ja in Diablo 4 komplett. Wenn du in Diablo 4 umskillen musst, brauchst du einen Excel-Schied, wo drin steht, auf was du änderst und wo eine ganze eigene Abteilung mit den ganzen Aspekten, welche Aspekte brauch ich und das ist mega kompliziert und dann funktioniert das vielleicht nicht und du wirst wieder zurückschicken, bist da 3-4 Stunden beschäftigt und hast 30 Millionen Gold gezahlt. Also das ist noch nicht ganz optimiert, aber es ist in Season 2 jetzt schon besser geworden, weil es halt günstiger geworden ist zum Umrollen. Das Problem ist nur, die Materialien

haben es begrenzt, also man hat jetzt weniger Materialien und müsste mehr hellen Völnflut haben, das machen das Helltide, weil die Mats fehlen. Also du hättest jetzt zwar das Gold zum umrollen, aber du hast die Splitter nicht um zu umrollen. Ja, das ist auch nervig. Ich finde, die Crafting-Materialienwirtschaft von Diablo 4 ist auch noch so ein bisschen ein Ark. Es ist so bisschen worst of all worlds. Das Crafting-System ist super limitiert und dann auch noch knausrig mit den Materialien. Also ich würde es mir angehen lassen, wenn es halt wie bei Path of Exile wäre, wo es ja auch haufenweise Materialien gibt, die du auch zum Teil bei erst, also es werden mir Leute an die Ebene gewusst, auch richtig so ein Superspieler ertraden, wie es sich und haben dann alles im Überfluss. Absolut, aber erstmal musst du dran kommen, aber dafür kannst du dann auch super viel damit machen, weil es gibt ja einen Orb für im Grunde jede Item-Modifikation, die du dir vorstellen kannst, wenn du sagst, wir können pro Item eine Eigenschaft gegen zwei zufällige andere austauschen und dann ist das auch noch super teuer und nervig. Das passt nicht zusammen, Leute. Eins von beidem bitte. Nicht ganz optimiert, was das angeht. Es gibt immer noch so viele Schrottaffixe. Das ist für mich das größte Ding, was sie hoffentlich jetzt für diesen 3 vielleicht ändern. Es gibt immer noch so viele Müllaffixe und diese Änderung, das war eine Änderung, auf die ich mich am meisten gefreut habe, dass in World Tier 3 und 4 dann minderwertige Items mehr direkt zu Materialien werden, statt zu dropen, ist aber nicht sehr konsequent, weil du findest immer noch blaue Items zum Beispiel.

Nein, das ist so, sollte das blaue oder gelbe Item ein Holy Gegenstand sein oder ein Vermachtes wird es nicht gediebt, dann nur da unter. Also bringt es da dann auf Weltstufe 4 nichts mehr, aber es wäre ein guter Ansatz, um keinen Loot-Filter zu bringen, dass man sorgt, unter dieser wird es gelöscht. Es wäre halt noch besser gewesen in den Optionen, einen Häkchen zu setzen, dass man sorgt, löscht alle gelben, löscht alle blauen und löscht alle weißen, aber das ist so ein bisschen Qualität. Da geht für mich noch mehr, weil dadurch reduziert es halt aktuell den Inventar-Spam noch nicht so wirklich und die Erfickse. Es gibt immer noch einfach viel zu viele. Also ich glaube, ein einziges haben sie zusammengestrichen. Ich glaube, beim Totenbeschwörer haben sie zusammengestrichen, dass Skelett-Magier und Krieger separat

[Transcript] GameStar Podcast / Um Diablo 4 zu retten, reicht keine Season - mit Jessirocks und Maurice

deine

Dornen übernehmen. Das ist jetzt ein allgemeines Diener übernehmen, deine Dornen, aber es gibt immer noch Frostscha-den, Schaden für Kälteskills, was zwei unterschiedliche Sachen sind, weil es ist

eher irgendwo, weiß ich verstehe den Gedanken, es gibt auch Frostscha-den, der nicht von Skelteskills

aus geht, sondern vielleicht von einem Item oder sowas, aber Leute, es ist halt so nervig, sich das alles durchzulesen und dann gibt es Schaden gegen unterkühlte Gegner und gegen gefrorene Gegner und gegen Bewegungsbeeinträcht. Das sind drei Separate Erfickse. Das finde ich, kann so hart zusammengekürzt werden, aber es wird auf jeden Fall besser. Es geht schneller, man kriegt mehr coole Sachen, man kann gezielter farmen. Wo sich finde ich noch ein bisschen irgendwie daran schrauben müssen. Irgendwie sind sie komplett auf den falschen Dampfer aufgestiegen

bei den Season-Mechaniken, finde ich, weil sie haben offenbar einen riesigen Fetisch dafür, zu sagen, diese Season-Mechaniken sind an drei verschiedene Slots auf deinen Items geknüpft und das ist voll cool, weil stellen wir vor, du findest den perfekten Ring, aber da hatte den falschfarbigen Herzenslot, du kannst den auch nicht umcraften, das ist voll geil. Ihr verspringt ja eh schon viel zu viel Zeit damit, Inventare zu durchwühlen nach einem Ring, der alle Erfickse hat, die ihr wollt. Stellt mal vor, ihr findet den und dann hat er den falschen Slot, ist das nicht cool. Diesmal kannst du wenigstens umcraften, diese Packte auf der Rüstung, aber es ist trotzdem so, es ist so dümmlich und nervig und es macht vor allem, es sorgt dafür, dass in der Leveling-Phase, die wie du sagst, tatsächlich sehr langweilig ist gerade, diese Mechanik am wenigsten greift, wo die eigentlich gerade cool wäre, dass du da schon ein bisschen mit diesen Packten erheblichst. Ja genau, mit das halt die Items nicht ausduschen.

Genau, und dann kauft ihr alle halbe Stunde, taucht ihr eine Rüstung aus und dann okay, craft ich jetzt meine Packte jedes Mal manuell um für jede halbe Stunde oder pfeifig, nehm ich halt die Vampirkräfte, die gerade gehen, bis ich dann auf WT3 und 4 mir das gezielt hinkrafte, weil ich finde, dann sind diese Kräfte sogar cool, die sind diesmal ja alle für jede Klasse, das heißt du hast nicht mehr so ganz okay Totenbeschwörer, klar diese zwei Herzen, die jeder nimmt und dann noch den Barber oder was weiß ich, sondern du kannst wirklich da viel zusammen basteln und manche gehen auf Overpower, manche gehen auf Bewegung, manche gehen auf Damage

Over Time und sowas, die sind stark, die fühlen sich cool an, einige haben auch coole Effekte, ich fand es die Fledermaus, die beschwören wird, fand ich das enttäuschendste von allen, obwohl das eigentlich das coolste ist, warum kommt die nur einmal und ist an Fähigkeiten mit hohem

Cooldown geknüpft, lasst mich doch eine Armee aus Fledermäusen, ich habe halt voll davon geträumt,

mein Totenbeschwörer hat auch noch 10 Fledermäusen als Extra Minions, das wäre doch viel cooler, aber ich fand die erst mal schon cool und auch lustig mit denen zu tüfteln, wie die in bisherige Builds reinpassen, also eigentlich ein Fortschritt und eigentlich auch eine coole Season Mechanik, ich verstehe nicht ganz, woher dieses, also ich verstehe es schon, das soll den Grind verlängern mit diesen 3 Slots pro Ding, dass die Leute mehr was haben zum Erfahren, auf dem Spreadsheet

[Transcript] GameStar Podcast / Um Diablo 4 zu retten, reicht keine Season - mit Jessirocks und Maurice

klings

das cool, aber ich meine das ist doch eine der Path of Exile, rückt ja davon sogar ein bisschen ab von diesen Sixlings Items und sowas, also das ist eine Sache, die Path of Exile besser und komplexer hatte und selbst die haben gemerkt, das ist nicht ganz wohin, wohin wir hin wollen eigentlich, das ist für Spieler auch ein bisschen nervig, jetzt macht Diablo das bei beiden Season Mechaniken, dieses, es ist auch so unintuitiv, du kannst jetzt aber gar nicht merken, was ist ein Divine Slot, was ist ein empfüllendes Herz, ein brutales Herz, wie ist das an Items geknüpft und sowas, wie hast du die Season Mechanik gefunden, ich rede viel zu viel?

Erstens mal, es ist in dem Level Part schon gut, dass man es mit einsetzen kann, aber es fühlt sich halt so an, als hätten sie es beim Selbsttest nicht über Level 20 gespielt, weil wenn du beim Bierfähigkeiten aufwertest oder freischaltet, geht das ja immer nur mit 25 Splitter und dann haben wir da ein bisschen diesen Blutnebel gefahren, dann hatte ich 9000 und dann klickst du aber sehr lange, weil du musst glaube ich instrisam, brauchst du 8500, dann hast du alle Fähigkeiten auf Stufe 3, aber du kannst in 25er Schritten und du klickst und dann gibt es nur 3, dann habe ich mir auch so, ah come on, warum muss das so nervig sein? Genau, aber du kannst dann einfach nur draufklicken und escapen, weil dann wertet er irgendeine Random Fähigkeit auf, also einfach auf unten draufklicken, escape unten draufklicken, escape und irgendwann hast du so einen Dings draus für 346 mal und dann hast du glaube ich alle Fähigkeiten voll, also deswegen, das ist Gefühl, die beim Bierfähigkeiten, es ist echt ein cooler Ansatz, muss man sagen, eben was man so machen kann und auch, dass das nochmal separat dabei ist, aber es fühlt sich dann auch wieder so an, hätte man da noch ein bisschen mehr denken können, dass man es vielleicht

noch ein bisschen umfangreicher macht von den Fähigkeiten her, auch wie die ganzen zusammengepastelt

wird, dass es von der Optik her macht es mehr aus, als es dann wirklich bringt und das finde ich halt,

es sieht so imposant aus und du denkst so wow, jetzt habe ich die Fähigkeiten, wie cool ist das denn und dann denkst du, ah, kann ich nicht nehmen, weil mir fehlen drei göttliche Backte, jetzt muss ich da umgraften und da muss ich das und das machen, also ich glaube, es fühlt sich so an, als würden

sie so erste Schritte in den Seasentemen machen, um zu schauen, wie funktioniert das und ich finde

es auch ein bisschen schwach, dass diese ganzen Seasentemen danach immer automatisch gelöscht werden, also dass man das Seas ja eigentlich, die AMLO 4 besitzt die Technik, die Seasentemen in die Non-Season zu integrieren, damit das Spiel gesamt wächst, wie es Pass auf Exile gemacht hat, aber bis jetzt wurde immer alles gelöscht, weil es entweder viel zu stark ist oder noch nicht ganz ausgereift ist oder vielleicht später mal zurückkommen wird und deswegen war eben auch die Frage, die von euch da während der Gamescom gestellt worden ist, ob das eine riesige Beta ist, die Frage ist absolut gerechtfertigt, weil es fühlt sich so an, also Diablo 4 dann mit den Seasentemen,

es fühlt sich anders, wer das eine große Beta mit vielen Test versuchen, um einfach mal zu sehen, was kommt bei der Community gut an, ist ja auch vollkommen legitim, was möchten wir dann vielleicht

[Transcript] GameStar Podcast / Um Diablo 4 zu retten, reicht keine Season - mit Jessirocks und Maurice

später übernehmen und wie schaut das aus? Ja, um vielleicht mal so ein aktuelles Fazit zu ziehen zu den zwei wichtigsten Themen, über die ihr auch jetzt schon viel gesprochen habt, Thema Loot, ich weiß, dass viele sich immer noch so ein Loot 2.0 wünschen würden, würdet ihr sagen, so was braucht es noch oder wo steht es aktuell? 100 Prozent, also Diablo, die Itemization ist die absolute Katastrophe, also du hast zwar deine Unique Items und die kannst du dann gegeneinander vergleichen, aber wenn es so die ganzen anderen Items geht, also vielleicht mal um ein konkretes Beispiel zu nennen, du verarmst mit einer Gruppe und weil das alles viel zu lange dauert, du machst dir die gleichen 4-5 Dungeons, weil die geben die meisten XP und das geht am schnellsten oder du machst Blutehärnte, weil Blutehärnte konnte man gut mit dem Bossen, ja, konnte man sich gut hinlegen, sage mal und dann bist halt in der Stunde, hast 300 legendäre Items gefarnt oder halt eben mit den Aspekten sind 4 Kisten voll und dann wie willst du das jetzt durchschauen und dann musst du so viele Werte vergleichen, es ist mega schwierig in Diablo 4 zu erkennen, okay, welches Item schaut wie aus, also was ist jetzt besser, nimm mal an, der Ring hat mehr Crit, okay ist gut, dafür ist ein Wert oben wie Heilung, den bräuchte ich nicht, den kann ich aber umrollen und da muss ich schauen, okay, ich brauche aber noch den Aspekt, der Aspekt ist aber nicht maximal gerollt, habe ich einen Aspekt auf der Bank liegen, dass ich den Aspekt vom Ring tauschen kann, damit der dann maximal gerollt ist und das andere, also man muss dreimal um die Ecken denken und das macht das Ganze unnötig kompliziert und anstrengend und deswegen ist die Forderung von vielen aus der Community das einfach mal zu überarbeiten, so wie es man wie es auch meinte, einfach mal Werte zu streichen, man muss nicht alles 4-5fach haben, weil es macht das Spiel in dem Sinn nicht komplexer, sondern einfach es wird undurchsichtiger für die Leute und wenn man da jetzt sagt, ja okay, man möchte ein bisschen den Pass auf Exile Ansatz versuchen, wo es viel mehr Werte gibt, es gibt bei Pass auf Exile gibt es dieses Pass auf Bildung, das ist ein Simulationstool, wo du deine Klasse durchläufst, diesen Weg braucht Diablo 400 einschlagen, also es sollte schon für die Leute ersichtlich sein, wenn ein Item droppt, ist es jetzt besser als das, was ich habe oder ist es schlechter und die einzigen Referenz, die du hast, ist die Gegenstandsmacht, die Gegenstandsmacht, wenn du nur mehr Duriel und die Worldbosse machst, kriegst du nur 9 25er Items, also das heißt es geht nicht höher, das war auch in meiner Meinung nach ein riesiger Fehler, weil wir haben die ersten Worldbosse, T4 Worldbosse mit Stufe 55 gekillt, haben damit 9 25er Items Krieg, die alle auf die Bank gelegt wurden, Level 60 konnten das anziehen und hat mit Level 60 absolutes Endgier und konnten dann einfach alles andere ummähen und da muss man halt sagen, da muss man irgendwie ein bisschen darüber nachdenken und deswegen kannst du nur mit Worldboss und Duriel alles andere brauchst du nicht spielen, weil wenn du Dungeon spielst, ich habe dann mit meiner Zauberinbar von diesem 105er, 150er Dungeon gemacht, also wenn du einmal stehenbleibst, bist du tot und wenn du was trocken hast, hast du halt so ein Item, das ist Item Level 900, denkst du, wow, Duriel dauert zwei Minuten, gibt 9 25, also das Itemization ist noch ein ganz

[Transcript] GameStar Podcast / Um Diablo 4 zu retten, reicht keine Season - mit Jessirocks und Maurice

großes Problem, wird glaube ich mit dem Adorn auf jeden Fall überarbeitet werden. Ja, würde ich auch,

ich finde es ist so ein bisschen, es ist schon gut, dass sie versucht haben, mehr Tiefgang als Diablo 3 über den Items zu haben, sie haben es aber wie du sagst, auf eine Weise gemacht, die halt sehr nervig und undurchsichtig ist, weil du so schwer abschätzen kannst, wie sich jetzt diese Werte dann auswirken. Ich finde es absolut gut, dass sie ein bisschen darauf hingehen wollen, dass du dich schon mit deinen Items ein bisschen mehr spezialisierst, dass jetzt ein Frostmage und ein Firemage zum Beispiel jetzt in der Theorie halt nicht beide Crit und Vulnerable nehmen, was sie am Anfang eh gemacht haben, sondern es dann wirklich Items mit Feuerfokus gibt und Items

mit Blitz, mit Frostfokus, aber dass man das dann auch nochmal so aufsplittet in halt irgendwie, dann gibt es noch Crit-Schaden mit Blitz-Fähigkeiten und es gibt Crit, wenn du eine Barriere hast und so, also es gibt da, glaube ich, einen guten Mittelweg und da sind sie noch nicht. Also ich bin gar nicht dafür, dass man so alles wegstreicht, wenn zum Beispiel einfach ein, so ein, ein Affix für jedes Element, finde ich, absolut legitim und so, aber macht das nicht unterschiedlich für jede Klasse, also das sind ja beim Druiden nochmal andere als bei der Zauberin, wo das beides Blitzklassen

sind, die beide Blitz-Fähigkeiten haben, macht einfach einmal mehr Blitz-Schaden. So, das ist ja schon was, was dann diese Klasse will und andere weniger und dann ist ja schon mal ein bisschen was erreicht und ich finde auch, das Aspektsystem an sich sehr cool, also ich mag es, dass legendäre Eigenschaften, was sind, was ich auf verschiedene Items legen kann, dass sie im Inventar gelagert werden müssen und es diesen Codex zwar gibt, aber nur für manche Sachen, das ist dann wieder so die

Umsetzung, die scheitert, da gibt es eine sehr tolle Idee aus der Community, dass du jeden Aspekt extrahieren kannst und der wird dann in deinem Codex gelagert und der Codex wird aufgelävelt und die Sachen, da werden besser gerollt, wenn du den gleichen Aspekt mehrfach freischaltest, das finde ich eine super Idee. Ja, da macht es so ein Aspektenbuch oder so, dass das drinnen ist und nicht alles im Inventar zumüllt, weil du dann eben, es ist ja auch der meiste Grund, warum du alle Items aufhebst, ist ja genau das, damit du den Aspekt hast, der vielleicht etwas besser gerollt ist und da muss man fairerweise sagen, ich verstehe nicht, warum das mit der Gegenstandsmacht

nicht irgendwie gekoppelt ist, weil du kannst ja jetzt echt einen neuen 25er Item haben, das bestmögliche Item, aber der Aspekt, der draufgerollt ist, ist trotzdem mega schlecht, also da fehlt es ein bisschen, also das ist berechtigt, finde ich auch einen Grund und wenn man schon so viele Werte hat, dann geht es halt leider ohne Loot Filter nicht, weil im Loot Filter sagst du, zeig mir die Items auch, die du dann eben Crit haben und Feuerschaden haben und diesen Aspekt

haben und dann alles andere las liegen, aber den Schritt möchte Blizzard nicht machen, also ich glaube, an Loot Filter werden wir in Diablo nie sehen, also das ist ihnen zu, wer sich daran strebt, aber wo die Frage von mir eben an die die welligen Personen kamen, die waren fast schockiert und dachten sich so, was will denn der Österreicher? Also es war echt so, so die Frage, wie schaut's mit dem Loot Filter aus, von was redet denn er, was, woher kommt denn der? Also das ist fast gebannt,

[Transcript] GameStar Podcast / Um Diablo 4 zu retten, reicht keine Season - mit Jessirocks und Maurice

wir haben ihn eingeladen. Ja, das war spannend, ja. Okay, ja gut, dann sind wir da lieber vorsichtig mit solchen Forderungen, würde ich sagen. Das andere große Thema Endgame habe ich jetzt bei euch

eher so ein negatives Fazit im Moment oder zwischen Fazit erst mal rausgehört, würdet ihr sagen, es hat sich zumindest schon ein bisschen verbessert, ist auf einem richtigen Weg oder ist der Weg noch

sehr, sehr lang? Also für mich als jemand, der wirklich sehr viel auch Diablo spielt, ist der Weg noch sehr, sehr lang, weil das mit den World Bossen war, oder generell mit den neuen Bossen, die sie ja auch als Endgame hingestellt haben, das ist zwar ein ganz netter Zusatz, aber würde ich jetzt wirklich nicht als Endgame sagen. Da muss ich wirklich sagen, als Endgame, das definiert Pass of Exile, was es an Endgame sein kann, und zwar, man muss jetzt ganz einfach sagen, wenn ich eine Stunde spiele, was kommt am Ende raus? Und wenn ich jetzt eine Stunde von mir raus

Alptron Dungeon mache oder ich mache eine Stunde was anderes, habe ich da ungefähr plus minus das

gleich heraus. Und Diablo hat zwei große Probleme, das fehlende Endgame und auch natürlich die fehlende

Motivation, Endgame zu konsumieren in dem Sinne, weil wenn man Level 100 ist und man die Items auf 25 hat, dann ist vorbei. Also es fehlt noch so eine finale Crafting Stufe oder auch nur der Wahlorb aus Pass of Exile, wo ich dann noch einmal auf Vollglück mein Item draufklicken und entweder

es ist zerstört und nutzlos, obwohl ich jetzt 10 Stunden gefahren habe oder es wurde noch ein Stück besser oder man kann es auch mit dem Crafting machen. Also es hat ja einen Grund, warum die Spieler in dem Genre irgendwie solche Crafting Situationen oder generell Crafting bieten, damit die Leute länger am Ball bleiben. Das ist nicht für alle wahr, es ist vollkommen klar, sondern für die, die halt viel spielen und dann halt noch ein bisschen stärker werden wollen, was fehlt. Und deswegen ist es also mein momentanes Fazit ist, dass Endgame ist in Diablo 4 nicht zu richtig vorhanden, das sind zwar nette Ansätze, aber es ist jetzt nichts, was dich irgendwie motiviert aus zwei Runden eben, weil es zu langweilig ist, weil du immer das gleiche machst und das auch keinen Anreiz bietet, das wirklich zu machen. Ja, würde ich auch so zustimmen. Ich bin glaube ich da noch ein bisschen anders gepohlt in dem Sinne, dass ich tatsächlich nicht so ein großes Problem damit habe, Diablo mehr so als ein für Zwischendurchspiel zu behandeln.

Ich finde, dann ist Diablo oft sogar am nettesten, also es ist oft so für mich das Abschaltspiel. So, Feierabend, jetzt habe ich fünf Stunden im Stream ein komplexes Aufbauspiel gespielt, jetzt tu ich noch irgendwie schnell ein Stündchen, ein bisschen Monster mäzzeln und ich finde, da ist Season 2 tatsächlich deutlich angenehmer jetzt, weil alles flotter geht, weil es ein bisschen komfortabler ist, alles und so weiter und so fort.

Und weil es jetzt, es ging vorher schon mit Workarounds auf dem Steam Deck, der hat bei mir noch nicht funktioniert, jetzt mit offizieller Steam Version geht es ganz offiziell auf dem Steam Deck und es ist ein perfektes Steam Deck Spiel, um abends im Bett noch ein bisschen rumzugammeln und ein, zwei Dungeons zu machen.

Aber ich würde mir tatsächlich auch, wenn mich dann die Laune packt, okay,

[Transcript] GameStar Podcast / Um Diablo 4 zu retten, reicht keine Season - mit Jessirocks und Maurice

jetzt ist mal wieder richtig harte Grind Season angesagt, dann muss ich auch sagen, ist bei mir auch, ich hatte in Season 1 hatte ich den Battle Pass und so, glaube ich, auch in der Woche durch, da war man auf Level 70, aber es gab auch nichts mehr zu tun danach.

Also nicht, dass ich mich nach dem Battle Pass richte, ob ich Spaß habe oder nicht, aber auch der Charakter hatte halt, okay, ich könnte jetzt nochmal weitere 50 Stunden probieren, den scheiß Sturmwolf Helm zu finden, aber wahrscheinlich kriege ich ihn doch wieder nicht, deswegen finde ich jetzt tatsächlich schon Season 2 angenehmer, finde auch, gerade für die Hardcore Grinder muss noch mehr passieren.

Okayer Schritt ist es trotzdem, ich merke witzigerweise umgekehrt, aber das mich die Seasonsache an sich jetzt mehr und mehr nervt und das ist ja absolut legitim, das ist in Path of Exile so, das ist in Diablo so, immer schon gewesen, aber ich hätte schon gern jetzt zum Beispiel meinen Level 70 Sturmwolf Druiden aus Season 1 genommen und mit dem direkt das in die Season gespielt, diese Bosse gefärbt, um dann diesen Helm vielleicht noch zu bekommen oder mein Minion Necromancer aus Preseason, also aus dem Eternal Realm, der würde auch profitieren von den Minion Buffs und den Vampirkräften jetzt und so was und ich verstehe natürlich, warum man einen neuen Charakter machen muss, weil erstens wird es irgendwann Ranglisten geben und dann ist das nicht fair und sie wollen ja auch, dass man mehr spielt

und so was, aber gerade wenn ich es jetzt mehr so als Gelegenheitsspiel behandle, weil das Endgame noch nicht da ist, um es als mehr zu behandeln, finde ich das ein persönlich ein bisschen schade, dass ich nicht einfach sagen kann, ich nehme den Charakter, den ich schon hab und erlebe mit dem halt die neuen Sachen. Ja, das ist, darauf ist, die haben noch nicht ausgelegt, das ist halt ein Seasons Thema, das ist ein Seasons Thema, die Ranglisten sollen ja mit Seasons 3 kommen, das wird glaube ich nochmal sehr, sehr spannend werden, weil was ich jetzt persönlich finde

oder was jetzt in Seasons 2 super stark rauskam, ist, dass das Gruppenspiel viel zu stark ist, also das Gruppenspiel im Verhältnis zu die, die Solo spielen, das ist ungerecht verteilt und ich würde mir jetzt sowas wünschen, was jetzt in Seasons 29 in Diablo 3 gemacht haben, den SSF-Mode, also diesen Solo-Self-Found-Mode, dass du den wirklich hast, wenn dann Ranglisten kommen, weil du wirst, als Einzelspieler kannst du gegen die Gruppen nicht gehalten und noch in Stufe schlimmer ist sie nicht nur die Gruppen, sondern die Streamer. Ich wollte es gerade sagen! Streamer in die Stadt stellt und sagt, ich brauche 100 Millionen Gold, ich brauche das Material zehnmal, zehnmal, zehnmal, da kommen die Leute in der Schlange rein, die ja alles durch und du hast einfach 500 Stunden gehen bleiben und gehst dann durch. Jetzt war halt in Lost Ark bei mir auch so, in Lost Ark stellst du dich hin, meine Waffe ist jetzt 15, ich hätte sie gern auf 17, können wir in der Community, ich brauche 300.000 Gold, ja kriegen wir zusammen, ich brauche das und da kriegen wir zusammen und dann kannst du in der Stunde durchklicken und das hätte aber vier Wochen Spielzeit, der fordert, also es und wenn man das dann mit Ranglisten vergleicht, ist das so ein unfairer Vorteil. Möbos hat gesagt, in Diablo 2 ist das halt ganz oft, also das so wie der Lame ist einer der größten Diablo 2 Streamer, Level 100 oder so, der portet sich schon zu seinen Jungs hin und zu seinen Kollegen, sag ich mal, die stehen schon richtig, also die spielen dann ganz anders und um denen gegenzusteuern, ich würde einen Solo-Self und Modus sehr,

[Transcript] GameStar Podcast / Um Diablo 4 zu retten, reicht keine Season - mit Jessirocks und Maurice

sehr feiern in Diablo 4. Obwohl du selbst davon, also du griffest ja quasi gerade gegen deinen eigenen Urstand an, was für ein Held, was für ein aufflussvoller Held, da bin ich auch ein Streamer, dann hast du halt einfach Becht gehabt, aber ich finde, wenn es um die Rangliste geht und wenn jemand schon die Zeit investiert, dann sollte das für alle fair sein, weil das ist ja dann auch ein Boddung-Thema und so weiter, was in Diablo 3 ein riesiges Problem war, wo du dann sagst, okay, die erste Woche, deswegen war jetzt in diesen 29 war super, weil da ging es nur bis Paragon 800 in Diablo 3, ich war Europa 1 in Hardcore, weil jetzt konnte es einfach easy hoch spielen, weil die anderen konnten nicht weiterspielen, weil es war gekäppt und sonst verlierst du halt gegen alle Arten von Bots und so. Da könnte man jetzt sicher interessante ethische Analysen aufmachen, dass der gute Jesse hier sagt, das ist schlecht, das sollte nicht so sein, aber solange es existiert, nutze ich es natürlich trotzdem schamlos aus. Ja, das muss man natürlich, was soll es dann sagen? Ich habe damals eingeschaltet, als du die Blutfarmen-Geschichte gemacht hast und da gibt es ja diese Bosse, wo du 150 Dinger in diese Puls reinlegen musst und du stehst einfach da, weil jeder, der in der Nähe ist, kann ja mitfarmen. Das war ja nicht nur deine Gruppe, du stehst da da, ich bin jetzt hier, kann mal jemand vorbeikommen und die Bosse nochmal für mich spornen und natürlich, du hast 15.000 Zuschauer, die Welt kommt angerannt und legt dir ihre Blutköne zu Füße und du farbst 50 Legendaries in 10 Minuten. Ja, das ist dann auch nicht ganz fair, man muss erfährt, wir haben sogar mal getestet, wegen dem Layering, was in Diablo 4 ist, du lest wen in die Gruppe ein, kickst den wieder aus der Gruppe, weil er ist auf dem gleichen Layer und lautet dann drei andere Leute aus deiner Community und da waren halt zwölf Leute, nur von der Community drüben, alle mit Blutsplitter, die waren alle ja voll und dann haben wir eine Stunde lang die Bosse im Dadaurschleife gemacht und du konntest nur stehen und Items luten und das ist halt eben, das sind so viele Sachen. Ich kann von dir noch so viel lernen, weil so ein Faulheit geht auf jeden Fall. Ja, also auch über Twitch, also wie man seine Zuschauer schamlos ausbeutet. Das klingt ein bisschen hart. Das stimmt ja in dem Fall nicht, weil die haben ja auch was davon, weil die haben ja auch alle diese Items mitbekommen und haben ja auch jedes einzelne Community mitgeteilt, hat ja von deiner Macht mit profitiert, weil die ja auch dann, okay, ich bin jetzt hier und der Jesse zieht für mich elf andere Leute noch her, die ja auch Bosse hinwerfen, die ich auch, ja, warum komme ich nicht auf sowas? Das musst du aufschreiben, das ist immer für die Community. Aber es ist wirklich so, dass eben im Verhältnis dann auf dem Solo-Spieler die 150 Blutsplitter um diese Bosse zu spawnen, das ist total schwierig. Also wenn du das alleine machen möchtest oder so, es kostet so viel Zeit. Da bist du eine Stunde beschäftigt, um einmal die Bosse zu machen. Und du stellst dich hin, Leute, willkommen, der Sport sieht für mich. Und in der Stunde tötetest du halt einfach 17 mal alle Bosse und dann regst du drüber auf, dass deine vier Kisten voller Lutz sind und dann zu faul bist, das alles durchzuschauen. Ja, ich weiß gar nicht, warum die Siesen wieder so schnell gehen. Ich habe schon wieder alles durchgespielt. So was aber auch. Und wenn es natürlich dann mit Ranglisten so geht, also das sieht dann schon ein bisschen schwierig.

[Transcript] GameStar Podcast / Um Diablo 4 zu retten, reicht keine Season - mit Jessirocks und Maurice

Das stimmt. Bei Ranglisten, das wird dann einfach so unfaire Vorteile haben und deswegen aber, ich weiß nicht technisch, ob sich das umsetzen lässt, mit dieser Shared World eben so einen SSF-Mode

zu machen. Aber da finde ich persönlich, da hätte man schon in der Entwicklung einfach ein bisschen

mitdenken müssen, weil es ist jetzt Solo-Selfer und man sieht es im Pass auf Excel, wie gut das geht. Es ist jetzt nichts ungewöhnliches, hardcore Modus haben wir. Also das wäre Schade, aber schauen wir mal, was noch passiert. Ja. Thema, schauen wir mal, was noch passiert. Allerletztes Thema, bevor ihr beide gleich in den Zirkus geht, war eine Geschichte. Ja. Ihr habt nämlich Tickets für den Zirkus. Ah, Joey's Idee. Wir sind seriös. Wahrscheinlich müssen wir da auftreten und wissen es gar nicht. Oh Gott. Oh Gott. Oh ja, okay. Ich hoffe, das wird geführt. Ich glaube, ich werde ein guter Clown. Ja, das sind Bezeile. Das glauben wir alle, ja. Ja, das glauben wir. Ja, ich glaube das. Okay. Nein, allerletztes Thema. Clown ist ein ehrenhafter Beruf. Ja, eben. Also absolut, das war keine Beleidigung. Clown ist ein sehr ehrenhafter Beruf und ihr beide würdet ihn mit Würde ausführen. Auf jeden Fall. So, aber letztes Thema, bevor ihr gleich los müsst, wir haben es angeteaset, den vermeintlichen League. Wir wollen da auch gar nicht zu tief einsteigen, weil muss man, wie immer, sehr, sehr vorsichtig sein. Es ist nicht bestätigt, ob das wirklich ein korrekter League ist, aber es ist ein League über einen russischen YouTuber, der es wiederum von einer Hacker-Gruppe wohl zugespielt bekommen hat, wie das nächste Add-on aussehen wird. Vielleicht können wir mal ganz kurz eure Einschätzung dazu hören.

Komm dann, Maurice. Ich kann gerne anfangen. Also, mein erster Gedanke war, wenn ich mir einen League hätte erfinden wollen, der glaubt, würde ich klingt, hätte ich genau das gemacht. Es heißt Lord of Hatred. Es wird um Mephisto gehen. Es gibt eine neue Region. Das ist die, wo Mephisto in Diablo II schon zu finden war, nämlich Kourast. Der Fairness Halber hätte ich mir in meinem, ich will Aufmerksamkeit durch einen erfundenen League-Szenario, den Paladin, als neue Klasse überlegt, weil der auch noch dazu passt. In diesem League ist es wohl der Spirit Dancer. Das passt, aber wir wissen nämlich schon, dass es, also Rod Ferguson hat schon mal gesagt, das wird eine Klasse sein, die wir nicht erwarten. Der Spirit Dancer soll wohl irgendwie mit Naturgeistern und Naturkräften ein bisschen mönig, aber mit mehr Natur sein.

Eine Archamane, oder was soll das? Genau, irgendwie sowas, anscheinend. Also da, es ist ja so dieser

League, wenn er angeblich, wenn er echt ist, sie haben nur die Dateien. Sie konnten noch nicht ins Spiel rein. Das heißt, er konnte noch nicht das Ding eigentlich spielen. Der eine Sache, die so ein bisschen es glaubwürdiger wirken lässt, ist, dass er in diesem Video wirklich haufenweise durch Dateien durchgeht. Und es, ich meine, ich würde nicht ausschließen, dass irgend ein Wahnsinniger sich für ein Fake-League, die Mühe macht, 100.000 Dateinamen copy to paste in einen Dokument, um da durchsprollen zu können, um zu zeigen, schaut mal, wie authentisch

das ist. Aber es wäre schon mehr Mühe als normalerweise. Ich habe selbst keinerlei Einschätzung, ob dieser russische YouTuber, das klingt so abwertend, so meine ich gar nicht, aber das heißt, ich verstehe ihn nicht, ich muss ihn mit Google Translate schauen, ich kenne nicht die russische Gaming Community, ob der dort irgendwie anerkannt ist, ob man den kennt. Ich weiß es nicht, ob der schon einen Ruf hat. Ich weiß, dass tatsächlich damals als versehentlich in Game

[Transcript] GameStar Podcast / Um Diablo 4 zu retten, reicht keine Season - mit Jessirocks und Maurice

Start Diablo 4 gelegt wurde, um wiederum Englische Creator gesagt haben, ach, das ist wieder irgendein komisches Schmutzblatt, dass sich Leaks ausdenkt für Aufmerksamkeit. Weil sie halt dann nicht wussten, was Game Start ist und dass wir zumindest semi-seriös sind. Also das ist wirklich zu viel für uns in Ansprache. So sagt man. Bei jemandem mit dabei, das sucht der Movies ab Montag frei. Genau. Also das kann, wie gesagt, das kann ich nicht einschätzen, kann sein, dass der total die Instanz in Russland ist und ich weiß es einfach nicht. Aber es ist wohl so und vielleicht, ich weiss nicht, kennst du dich da aus, es gibt wohl wirklich diesen Server, wo die Sachen aufgespielt werden und kannst du mal erklären, wo das herkommt, angeblich. Angeblich ist es so, dass Blizzard machte das auch für die internen Tests, werden das auf ihre Server aufgespielt und verteilt. Und diese Pakete, die kann man sich irgendwie schnappen und das Ganze runterladen, das war auch damals schon, ich war ja in diesem Alpha-Test auch dabei, wo man nie drüber reden darf und so weiter, haben wir vom Blizzard Account bekommen. Und das gibt dann, das ist alles verschlüsselt und anscheinend haben sie aber den gleichen Verschlüssel genommen, der schon mal aufgefliegen ist, der schon bekannt ist und deswegen konnten die die Daten runterziehen und das alles entschlüsseln und in den Daten stand dann eben drin, ich glaube Spiritborn oder wie diese neue Klasse heißt und neue Gebiete und so weiter ist aufgedeckt gewesen, anscheinend ist ein bisschen was auf Steam auch. Also wenn man jetzt sagt, wenn etwas wirklich von Steam kommt, dann ist das schon sehr realistisch, dass das als Vorbereitung irgendwo dort drinnen ist. Das Problem ist jetzt nur, hat jetzt Blizzard ein riesiges Marketingproblem und müssen sie jetzt auf der BlizzCon, wenn man hat eben mit einem Addon gerechnet, müssen sie jetzt viel mehr zeigen oder weniger oder wie das generell aussieht, also von den Sachen her, was geliegt worden sein, ich glaube schon, dass das realistisch ist. Also ob es jetzt von den Klassen, ob das genau so benannt wird oder ob das nur wieder solche Projektnamen sind und das normal weiter gereicht wird, aber ich denke schon, dass das durchaus realistisch ist. Ich hätte mir persönlich auch ein Paladin oder Kreuzrit erwartet, also dass sie da jetzt wirklich eine komplett neue Klasse rausfahren oder den aus Immortal, was wir meinten, diesen Vampir, diesen Blutritter, diesen Blutritter, der den Setting gut gebast hätte, aber vielleicht ist es dann wirklich so, also es dauert eh nur eine Woche. Ich finde es ja erst mal ganz cool, weil ich finde, dass ich Diablo 4 hätte bei den Klassen schon ein bisschen mutiger sein können. Es ist ja schon sehr bekannte Klassen mit bekannten Fähigkeiten und ich persönlich privat brauche keinen Paladin. Ich finde nur, er hat schon merklich gefehlt in einem Spiel, dass so sehr auch um, wo eine Kirche so eine wichtige Rolle spielt und in der Story hat der Paladin extrem gefehlt, finde ich, gefühlt und mechanisch ist es ein bisschen absurd, dass anscheinend diese neue Klasse soll auch immer noch nicht sich groß auf Schilde konzentrieren, dass es bleibt immer noch so, dass die einzige Klasse, die Schilde überhaupt benutzen kann, ist so alibimäßig der Totenbeschwörer, der aber auch keinen Fokus darauf legt. Das ist ein bisschen komisch daran und ich hatte mir das im Stream angeschaut und da wurde ich darauf hingewiesen, dass der YouTuber es ja anguckt, nach dem, was man sehen konnte, eine Sache überinterpretiert hat und zwar hat er das Wort Runenstein

[Transcript] GameStar Podcast / Um Diablo 4 zu retten, reicht keine Season - mit Jessirocks und Maurice

irgendwo

gefunden und hat dann daraus gefolgert, dass die Season 3 Runen als Thema haben wird. Allerdings war es wohl, wenn man sich diese Dateinamen genauer anschaut, wirkt er das deutlich mehr,

wie es gibt eine Quest, wo du die Aufgabe hast, einen Runenstein irgendwie zu reparieren oder zu füllen für einen Druiden, was immer noch heißen kann, dass das dann auch eine Season-Mechanik

wird, weil die Quest würde immer die Season-Mechanik ein, aber es waren wirklich so Runestone, Receptical, Runestone Druid und so Zeugs. Das sind keine Namen von Spielmechaniken, die er da gezeigt hat. Das könnte auch einfach eine Quest sein, wo ein Druide sagt, oh Gott, bringe mir zehn Seelen, damit ich meinen Runenstein wieder aufladen kann oder sowas. War ganz ruhig, weil ich hatte einen Übersetzer von Spielen im Chat, der unter anderem für Paradox Crusader Kings untergesetzt, der meinte, solche Text kennt er halt ziemlich gut, weil solche Dateinamen

text auch was sind, womit Übersetzer dann sehr viel arbeiten. Und da meinte er, das ist in dem Fall falsch interpretiert. Aber vielleicht hat der noch mehr Dateien, wo dann was über die Spielmechanik drin war. Ich würde tatsächlich mal sagen, es klingt schon alles recht plausibel, ohne sich zu weit aus dem Fenster zu ist. Es klingt durchaus, also vieles von dem hätten wir jetzt eigentlich gar keinen League gebraucht, um uns das zu sagen. Also die Kern-Infos, nächstes Jahr kommt ein Addon, das sich um Mephisto dreht, das würde ich dir auch so sagen können,

um in der neuen Klasse, weil wir wussten schon, dass ein jährlich-jährliche Addons kommen werden, das hat Blizzard schon gesagt und selbst wenn sie es nicht gesagt haben, wären wir alle davon ausgegangen. Die neue Klasse ist die eine Sache, das ist interessant, dass das so ein Geister Mönch wird, der wohl Gleven auch benutzt als Waffe. Ehrlich gesagt, klingt eher uncool, muss ich sagen, irgendein so Naturmönch, was will ich damit? Ich hätte eher ein Blutritter gehabt oder so was, irgendwas cooles Finsteres, aber hey, jeder wie er mag und so. Es klingt deswegen plausibel, weil es weitgehend keine bahnbrechenden Enthüllungen sind tatsächlich. Ja, man muss mal da jetzt darauf schauen, wie jetzt Blizzard darauf reagieren wird und eben mit der Blizzcon, wie sie das abfangen. Und es ist, ich halte es auch nicht ganz unrealistisch, dass Blizzard teilweise selbst ein bisschen die Gerüchte streut, weil was wir jetzt gesehen haben.

Kommt wieder Verschwörung, Jesse. Jetzt kommt da raus, aber ganz ehrlich, wann konntest du eine Woche vor der Blizzcon noch Tickets kaufen? Also es kommt immer wieder auf

Twitter, die heißt jetzt X oder so, dass man halt im Tickets on sale und so, du denkst also, wo ich damals kannte oder 2019, wo wir drüben waren, das erste Sale auf, ausverkauft in ein paar Minuten, zweiter Sale auf, ausverkauft in ein paar Minuten und dann gab es noch so diverse Restplätze

und das ist diesmal, wenn sie die eigene Messe, hausende Messe, nicht mehr vollkriegen. Also der Image Schaden ist schon merklich, das werden sie jetzt auch merken und deswegen vielleicht auch mal ein bisschen was anzuheizen, dass sie ein bisschen was durchsiegern lassen.

Weil sonst, man erwartet glaube ich auch im WoW Add-on und so, aber wir werden sie sehen.

Man erwartet ja aktuell wirklich nichts außer ein WoW Add-on, also öffentlich haben sie wirklich,

[Transcript] GameStar Podcast / Um Diablo 4 zu retten, reicht keine Season - mit Jessirocks und Maurice

man, das machen sie eh nicht groß bei der Blizzcon, vielleicht auch weil sie ein bisschen vorsichtig geworden sind, weil damals, ich meine selbst, als sie gesagt haben, Diablo 4 kommt noch nicht auf der Blizzcon, haben es irgendwie alle erwartet und dann kam im Rottel stattdessen. Aber es ist aktuell tatsächlich, ich nehme auch nicht so viel Hype wahr, also auch jetzt bei mir so im Chat oder sowas, dass normalerweise kam die Frage glaube ich neufiger Moris, war das irgendwie auf der Blizzcon oder sowas, beschäftigt die Leute gerade aktuell gar nicht so sehr und ich könnte mir vorstellen, dass sogar eher ein bisschen Enttäuschung geben wird, weil man eigentlich schon, finde ich, glaube ich, denken wird. Also ich hätte jetzt schon gedacht, dass Diablo 4 Add-on wann, wenn nicht da, das ist wo es angekündigt wird, wenn das nicht kommt und

nur so ein, das ist der Titel und wir wissen aber alle schon durch die Leaks mehr, das wäre so Diablo Immortal 2.0 oder 1.5 zumindest nicht ganz so schlimm, aber schon eher eine Enttäuschung. Eben, wenn da jetzt auch nicht irgendwie eine Spielszene oder so ein cooler Trailer ist, sowohl das Mindeste, man muss da sagen eben, wo 2.19 dann, wo Diablo 4 angekündigt wurde und die Demo-PCs da waren und du es direkt spielen konntest, das hat das Ganze einen anderen Impact.

Ja, das war geil.

Also das war halt wirklich cool, muss man sagen, weil da ging es jetzt los, okay, da ist der Trailer, kein großes Gelaber, da könnt ihr es spielen und ich erwarte mir sowas eigentlich schon wieder auf der BlizzCon, dass man sagt, da ist die neue Klasse, da könnt ihr die Spielen für die, die angereist sind und die 800 Dollar für Sticket gezahlt haben oder zwischen 300 glaube ich zum Einstieg und 800, das ist ja auch schweine teuer und ja, aber man muss mal schauen. Also hoffen wir das Beste, so Content bräuchten. Ja, das heißt, wir warten mal ab, was auf der BlizzCon passiert und angekündigt wird, umso schöner, dass wir vorher noch mal dieser Runde zusammengekommen sind und inzwischen Fazit ziehen konnten. Dass er nicht ganz übel aussieht, aber zumindest noch sehr viel Luft nach oben lässt in der Zukunft. Das ist eine gute Bewertung der Season. Das ist eine gute Bewertung. Ja, es war auf jeden Fall ein Schritt in die richtige Richtung. Also es wird über die Ablauf immer sehr viel gejammert, weil man natürlich hohe Erwartungen hat und weil es ja theoretisch einfach besser ginge. Es ist ja jetzt nicht so, es würden die alle möglichen Baustellen haben, es sind Milliarden Dollar Konzernen, die haben gigantische Ressourcen,

super viel Erfahrung und da sind sie sehr zurückhaltend. Und dann wirklich sagen so diese Quality Changes, die sie so mit einbauen und das dann alles als Feature verkaufen, das finde ich ein bisschen schwierig, so wie eine Suchfunktion in der Kiste. Die Frau wollte abmoderieren. Alles Teil der Abmoderation. Also es ist auf dem richtigen Weg, aber ich denke, es geht noch um einiges besser und das erwartet sich die Community auch, weil das Spiel ist teuer, wir haben zehn Jahre gewartet und wir würden es gern länger spielen.

Ja, Jesse, vielen, vielen Dank, dass du hier warst. Ich empfehle allen da draußen natürlich unbedingt noch mal bei dir vorbei zu schauen, Jesse Rocks auf Twitch und auf YouTube. Und natürlich vor Fansites, also überall wo man dich findet, gibt es spannenden Content. Und Maurice, vielen Dank, dass du auch hier warst, auch dich findet man selbstredend auf Twitch und auf YouTube.

Und auch das lohnt sich ausgesprochen.

[Transcript] GameStar Podcast / Um Diablo 4 zu retten, reicht keine Season - mit Jessirocks und Maurice

Entschauen bei uns allen. Und bei GameStarTalk bitte Followen, wenn wir schon dabei sind.

So, Maurice hat es gesagt, jetzt müsst ihr es leider machen, es ist leider die Regel, was Maurice sagt. Ich habe es befohlen, ist der Eidle Monarch befehrt es euch.

Klar, der Eidle Monarch hat es befohlen. Und damit verabschieden wir uns von dieser wunderschönen Runde. Vielen Dank fürs Zuschauen oder zuhören in Podcastform oder Videotalkform

auf GameStarTalk. Beides awesome in beiden Fällen. Freuen wir uns über Kommentare jeglicher Art,

nicht jeglicher Art, nette Kommentare, ernst gemeint Kommentare. Darüber freuen wir uns, ich rede quatsch. Wir verabschieden uns und bis bald. Adios. Tata.