

[Transcript] GameStar Podcast / Welches Endgame? Diablo 4 endet mit Level 70 - mit Jessirocks

Diablo 4 ist seit anderthalb Monaten draußen, nachdem wir elf Jahre lang darauf gewartet haben.

Und ja, ich weiß, das ist überspitzt, aber für mich beginnt die Wartezeit auf Diablo 4 quasi mit dem Release von Diablo 3 im Jahr 2012.

Da konnten wir wegen Arrows 37 eh nicht spielen und dann saßen wir so davor und haben gedacht, Mensch, jetzt wär's noch mal langsam Zeit für Diablo 4.

Aber gut, Spaß beiseite, denn wir reden hier ja über Videospiele und damit hat Spaß bekanntlich nichts zu tun.

Spannend ist an dieser Stelle jetzt die Frage, ob Diablo 4 eigentlich unsere Erwartungen erfüllt hat und auch die gerade angekündigte Season 1 eigentlich unsere Erwartungen erfüllt, um das zu diskutieren.

Habe ich zwei recht unterschiedliche Spielertypen hier in unseren Münchner Albtraum-Dungeon teleportiert, weil er in Österreich schon den kompletten Kartenfortschritt freigeschaltet hat, grindet er jetzt Talks hier bei uns.

Herzlich willkommen, ihr kennt ihn natürlich von Twitch, Chessie Rocks.

Hallo, hallo.

Und danke, dass ihr eingeeheizt habt, den Schnee machen wir noch zweimal.

Ja, sonst sagst du ja einfach, wenn's dir zu kühl wird hier in der Höllen Glut in München, dann haben wir noch ein paar Decken für dich vorbereitet.

Ebenfalls mit dabei ist mein fantastischer Kollege, der Diablo 4 vor allem wegen der MMO Aspekte genießt, lasst diesen Satz auf euch wirken.

Es ist auch kein Wunder, er hat bereits in einem Alter eine World of Warcraft-Gelde geleitet, als viele von uns noch gar nicht wussten, wie man einen Grafikkartentreiber installiert.

Außerdem ist er ein begnadeter Sänger.

Also, hallo Jules, sing uns doch mal was über Diablo 4.

Über Diablo 4?

Ich hab meine Okulele dabei, ist das geil?

Ähm, die monische Horden durchstreifen das Land, doch einer hat es sofort erkannt.

Er springt in die Masse der tödlichen Nahe, es ist Jesse Rocks mit dem Wunderbarbal.

Hat der Maurice seine Finger im Spiel?

Aber es ist viel abgefärbt, ich hab viel Diablo mit Maurice gespielt und ich konnte nicht anders als mit Vorurteilen hier reinzulegen.

Ah, ok, ja, das ist leider ein schlechter Einfluss, sag ich nur.

Aber immer wenn ich deinen Stream geguckt habe, hast du dich da auch gerade durch irgendeine Gegnergruppe durchgespint.

Ja, das ist der beste Bild, den man in diesem Spiel schenkt.

Man muss auch fairerweise sagen, das ist auch immer mein Ansage an jedes Studio, wenn ihr so eine Art Diablo macht, es muss eine Wirbelwindskillung geben.

Das kann nicht sein, also die Leute, das ist die erste Frage, gibt es irgendwas, irgendeine Klasse, wo ich auf eine Taste drücke und einmal durch die Gegnerrolle, das muss in jedem Spiel gehen, sonst wird es kein Erfolg, das halbiert die Spielerzahl.

Ja, ich würde an der Stelle jetzt natürlich darum bitten, noch ein paar Totenbeschwörerwitze zu machen, aber die sind jetzt schon so alt, dass sie wiederbelebt werden müssen, deswegen

[Transcript] GameStar Podcast / Welches Endgame? Diablo 4 endet mit Level 70 - mit Jessirocks

lassen wir das.

Ja, dieser Witz wurde schon vor Aufnahme dieses Talks in den Talk reingewählt vom Chat. Und er hat wirklich gerade auf seinem Tablet, als hätte er sich den vorher aufgeschriebenen Joke.

Ich habe ja ganz viele Chokes stehen, ich wollte dich ja nicht auch fragen, ob das eine legendäre Ukulele ist, die du gerade gespielt hast und was ihre Eigenschaften sind.

Affixer, was für Affixer hat sie?

Ja.

Habe ich eingepägt.

Singen plus acht oder sowas.

Ich sage ja, du hast mir ein Traum erfüllt, weil ich wollte schon immer eine Show mit Musik-Acts aus dem hier machen, was wir hier machen.

Also wie Wetten das oder sowas, dann könnte man sagen, okay, jetzt Freunde reden, was da fehlt und hier ist Taylor Swift.

Ja, ungefähr.

Das war jetzt so der erste Schritt dahin.

In Taylor Swift Richtung wolltest du ärgern, ich hatte ja die Baden Richtung, ich hätte auch ...

Achso.

I stay up to late.

Ich dachte, du sagst, Taylor Swift ist zu klein für uns.

Nein, das fand ich perfekt über Taylor Swift, weil ich ihn heute Morgen gelesen habe.

Angeblich hat sie den Song Crumbling Castles, nee, Castles Crumbling hat sie angeblich über den Lichtgönig geschrieben.

Habe ich heute auf Twitter gelesen, aber ich glaube, es stimmt nicht.

Okay.

Ich habe mir den Text durchgelesen, also ... it's a stretch.

Ja, habe ich heute auf Twitter gelesen, führt meistens in sehr ungute Richtungen, was in wie Fakten angeht.

Kommen wir zu wahren Fakten, Chessie, wie viel Zeit hast du jetzt in Diablo 4 schon versenkt und wie viele Charaktere hast du auf Level 100?

Au, okay.

Also ich breche jetzt mal die Lanze, aktuell habe ich keinen auf Level 100, weil das Spiel mit Level 70 vorbei ist.

Das ist eine richtig beliebte Aussage, das kommt richtig gut bei der Community an, wenn du sagst, spielt mir bis Level 70, weil dann wiederholt sich alles und es gibt zwar noch ein, zwei Bündchen hinten raus, aber eigentlich solltest du auf die Seasons warten, weil die Seasons so close ist, da werden wir nochmal drüber reden, dass du nicht jetzt die ganze Energie verballerst und den ganzen Urlaub und dann, wenn die Seasons losgeht, die läuft zwölf Wochen.

Minimum, also beblissert werden sie eh mehr werden.

Und deswegen habe ich einen Charakter, ich glaube der ist 80, ich habe mich im Hardcore versucht, da habe ich 100 Stunden gelassen, lass mal so, ich glaube auf 6 Charaktere verteilt,

[Transcript] GameStar Podcast / Welches Endgame? Diablo 4 endet mit Level 70 - mit Jessirocks

ich wurde öfter überrascht und auch umgebutschert, das ist jetzt ein offizieller Begriff, also wenn du auf dem Butcher triffst im Hardcore, das ist echt ein sehr, sehr gutes Feature, das kommt an und ja, ein bisschen was aus dem Test fahrs nicht, wäre bei ein paar 100 Stunden, glaube ich so.

Aber wie hoch warst du maximal auf Hardcore?

Im Hardcore, ich habe noch einen Charakter, der lebt, der ist Level 60.

Ah, okay.

Ja, und einer hat sich mit 51 verabschiedet, 50 und ich glaube irgendwo bei 30 oder so.

Ich war überrascht, dass die Hardcore Charaktere Hardcore bleiben.

Und nicht drüber wechseln, wie ein Pester wechseln?

Genau, ich hätte gedacht, dass das vielleicht, wenn du das Ziel erreicht hast, den auf Max Level zu bringen, sei es jetzt 50 oder 100, ja nach dem, was du jetzt da betrachten möchtest, dass du dann wechseln kannst sozusagen, da hättest du quasi diese Challenge geschafft, aber das ist ja das Endgame dann halt mit einem Level 100 Hardcore Charakter zu spielen, ist doch purer Wahnsinn.

Das ist ja, und dann hat Helden und dann BVB zu gehen, das ist der Absolut, weil wir hatten auch eben zusammen, Bonchor hatte so ein kleines Event, wir haben gelevelled und dann in BVB uns bekämpft, das ist ganz clever im Hardcore, weil am Ende sind alle tot und einer lebt.

Ja, aber um das kurz vielleicht einzufangen, PvP in Diablo 4, fass mal kurz die Sinnhaftigkeit dessen in einem Wort zusammen.

Absoluter Schwachsinn.

Ja, okay, das sind zwei Worte, aber ich lasse das gelten, ja ich wollte es noch ein bisschen nicht haben, aber im Endeffekt, es gibt kein Level Scaling, das heißt also, wer ein höheres Level hat, der gewinnt, weil der so gut wie unverwundbar, und ich dachte mir, das werden Sie sich ein bisschen genauer anschauen, aber dafür ist anscheinend noch ein bisschen Zeit, also es ist wirklich so, dass man sagen muss, BVB ist ein bisschen schwierig.

Es wirkt halt wirklich so, als hätten Sie da gar nicht richtig sich Gedanken gemacht, sondern das einfach noch drin gelassen, wir haben das irgendwann mal angekündigt, wir lassen es halt drinnen, aber ich glaube schon, das Potenzial da ist, wenn man sich das anschauen würde, also wie du jetzt sagst, so das Level Scaling ist meiner Meinung nach ein Muss, Sie haben glaube ich dazu gesagt, dass Sie das aber gut finden, dass es halt diese Ungleichheit gibt und dass du halt diese Gefahr hast dann von einem High Level, aber das macht ja niemandem Spaß, aber das Grundprinzip finde ich schon ganz geil, mit diesem High Risk High Reward so, dass du so was verlieren kannst auch.

Also ich habe Geschichten gehört von dir, wo du meinstest, dir hat es schon Spaß gemacht, aber auf eine ungute Art und Weise.

Ja, aber wir sind halt mal zu dritt reingegangen und haben dann halt dementsprechend schon einen Vorteil gehabt, aber auch da kam dann irgendwann der eine Level 100er, der uns halt einmal mit so einem Schuss quer durchgewonnet hat, aber wir haben ganz schön, ganz gut von dieser Ressource, was auch extrahieren können, weil ab und zu klappt es halt doch.

Ja, die Splitter des Hasses, aber wenn du es dann anfängst, das ist halt etwas, was auch schon im Feedback war, dass es vielleicht kritisch wird, wenn die Leute jetzt Stunde

[Transcript] GameStar Podcast / Welches Endgame? Diablo 4 endet mit Level 70 - mit Jessirocks

fahren und beim Abgeben dann abgekämpft werden, dass vielleicht das nicht jeder lustig findet, wenn es eine Spielzeit dann umsonst war.

Das ist ja dieses Sea of Thieves Prinzip, da lebt es ja auch von dieser Gefahr, aber wie gesagt, man muss zumindest was dafür tun, dass annähernd faire Verhältnisse sind, weil wenn da einfach eine Level 100er bei dir reingefaced wird, der boxt dich einmal kurz um, das macht natürlich dann überhaupt keinen Spaß und bei Sea of Thieves ist es ja zum Beispiel auch so, das hängt ja mehr dran, du sponst da nicht einfach daneben, sondern siehst den dann am Horizont, dann kommt da langsam, hast du ein bisschen Zeit zu reagieren und so, ist also nochmal ein bisschen was anderes.

Ja, ich habe von Anfang an nicht verstanden, warum Sie es eingebaut haben. Natürlich, wenn Sie sagen, wir machen ein Online-Spielen, da gehört PVP irgendwie dazu, okay, ja, von aus dem aus der Gedankenrichtung kommend, aber Diablo war noch nie ein Spiel auch mit einer Klassenbalance, also mit einer Klassenbalance untereinander und auch das, ich habe es auch ein

bisschen gespielt und bin da halt mit meinem Magier reingelaufen und da war eine Totenbeschwörerin

unterwegs und ich konnte halt, dieser Magier ist wirklich nicht gut geskilled, also ich habe den nicht nach einem Nometer und auch nicht nach irgendwelchen Guides geskilled oder so, habe nicht Chessies Guides angeguckt, sondern habe einfach nur drauf los, aber was er kann, ist einfach sehr schnell, sehr viel Feuerschaden raushauen, danach kriegt er aus dem Kampf raus, mehr oder weniger,

aber das geht und darauf war halt diese Totenbeschwörerin mehrmals, als wir uns getroffen haben, nicht vorbereitet und ich habe sie halt immer weggebreitert und ihre Schaben weggenommen, kurz bevor sie sie reinigen konnte und ja frustrierend. Das merkt man halt, das ist ja überhaupt nicht von den Bilds, ja, darauf ausgelegt, das Spiel auf PVP, also du hast ja, wenn ich das jetzt mit einem WoW vergleiche, wo es ein extremes Ding im PVP ist, wie viele CCs hat jetzt jede Klasse, dann hat jede Klasse auch eine Möglichkeit, aus dem CC zu entkommen, dann geht es darum, den Moment zu schaffen, dass er halt gerade alle verbraucht hat und dann ist er angreifbar, also das ja diese, diese taktische Varianz, die halt in einem PVP-Spiel was mehr darauf ausgelegt ist, drin, das hast du ja bei Diablo gar nicht, sondern es ist ja wirklich mehr oder weniger, ja, du kannst ja da halt einfach auf die Schnauze hauen, ohne dass wir jetzt aber groß was dafür optimiert haben, sondern... Ich glaube, es ist auch technisch gar nicht möglich. Man muss dazu sagen, wenn du das Diablo nimmst und die Skillbäume, dann müsste es für PVP ja einen komplett eigenen Skillbau machen. Also das müsste es komplett trennen, die Systeme, dass nicht jemand, der dann ein Unik findet, was super selten ist, dann eben alle Level 100 sind und dann einfach drüber rollt, also der läuft im Kreis und hat natürlich den größten Spaß, weil jeder, der Level 70 ist, kann dir nichts tun und über alle anderen fährt der drüber. Ich dachte mir eigentlich PVP am Stream, weil das so einer dieser MMO-Aspekte ist, also unten eine neue Zielgruppe

anzieht, also Diablo versucht ja alle möglichen Zielgruppen anzuziehen und deswegen wirkte so, als hätten es alles mit reingenommen, was halt gut ist, also funktioniert bei MMO auch... Und hier sitzt diese Zielgruppe, hier sitzt diese Zielgruppe und hat eine Autoteppichhose an, für alle, die das nur auf der Tonspur hören, Jules. Du kommst ja aus dem MMO eigentlich,

[Transcript] GameStar Podcast / Welches Endgame? Diablo 4 endet mit Level 70 - mit Jessirocks

du liebst MMOs Online-Rollenspiele. Wie spielst du denn jetzt so ein Diablo 4?

Also einmal muss man natürlich schon sagen, ich habe Diablo 3 auch gespielt und mochte es auch gerne, bevor es ein MMO war. Das heißt, ich bin jetzt auch nicht komplett im Genre fern, aber ich habe trotzdem, waren für mich diese MMO-Elemente einen logischer Schritt in Diablo, über die ich mich erst mal gefreut habe, als es angekündigt wurde, weil ich eben gerne meine Spielwelt mit Spielern teile, beziehungsweise in Diablo ist es ja sogar so, dass du erst, wenn du die Gebietstory abgeschlossen hast, glaube ich, kommst du diese Shared World rein. Das heißt, die Gefahr ist noch nicht mal, dass dir jemand jetzt die Story großartig da zerballert, indem er da durchläuft. Das heißt, ich fand das grundsätzlich sehr interessant. Ich habe auch total Bock gehabt, einen klaren zu gründen und wie Leute kennen zu lernen, mit denen zusammen Sachen zu schaffen. Muss aber sagen, als MMO-Spieler, ich jetzt bisher eher enttäuscht bin davon, wie viel das wirklich im Spiel tatsächlich eine Rolle spielt. Weil gut, das einzige, was ich schon habe, ist, du hast jetzt diese Städte so als Social Space, wo du halt stehen kannst und mit deinen Accomplishments angeben kannst. Ja, mit deinen Cosmetics auf dem Store. Das ist ein wichtiger Step in tatsächlich ein wichtiges Ding in MMOs, wo ich bei Diablo 3 immer dachte, wozu soll ich jetzt

irgendwelche Titel fahre, wenn die niemand sieht, außer die Leute, mit denen ich explizit einlade, dass ich mit den Zusammenspieler, wozu ist das? Das verstehe ich nur in einem MMO. Und da bei Diablo

4 verstehe ich jetzt, okay, ich bin dann in der Stadt, jetzt gerade hat ja noch keiner was besonders Geiles, aber später vielleicht irgendwann stehst du dann da mit der Mega-Rüstung, die es nur in diesem einen Event gibt und dann denken die Leute, krasser Typ oder so. Also das ist ja jetzt schon drin, aber so von den tatsächlichen Features her und auch allgemein, finde ich, vom Group-Content. Würdest du sagen, es ist ein MMO-Light? Ist es ja nur nicht Molo, oder ist es ja ein MMO-Light-Light? Also ich würde es noch nicht, also ich würde MMOs sein dehnbare Begriff. Es ist halt vergleichbar mit den anderen Shared-World-Spielen, wie jetzt vielleicht, also eher vergleichbar mit einem Destiny oder Division oder so und nicht mit einem tatsächlichen MMO. Wo kam denn der Begriff MMO-Aspekte her? Das gab ja gar nicht so viele. Von dir? Ich habe dir in einem Chessie Rocks Video gehört, wo du gesagt hast, ach, mit diesen ganzen MMO-Aspekten will ich mich gar nicht groß auseinandersetzen. Nämlich beim Punkt

aber auf was anderes bezogen, also nicht auf Gruppenspielaspekte bezogen, wo glaube ich viel auch noch fehlt. Es ist komplett, also ganz ehrlich, ein Clan ist umsonst außer, dass du die Leute schnell einleitest. Aber es gibt keine Clan-Events, also so wie BVB Clan-Events, wäre eigentlich gut gewesen, könnte mal kommen, weil sie haben ja auch mal gesagt, ja, wir werden irgendwann in den Season-Features mal Clan-Features einbauen, aber aktuell auch das Limit mit 100 oder 150 ist ja eigentlich wie, was kann mein BOW einladen, 500 oder 1.000, das ist auch immer ein bisschen schwierig. Sehr, sehr viel, sehr sehr viel mehr. Und das ist halt, das sind nicht immer alle online und da musst du ein Auswahlverfahren, ihr hattet vorher diskutiert, wann wird wer rausgekickt aus dem Clan und du siehst aber nicht, wie sie... Ja, ich, weil ich mir Angst, weil mir Angst gemacht wurde, ich bin Offizierer unserer Monsters & Explosions Clan und Jules meinte vorhin, ich war Offizierer und das ist so, wie hast du mich rausgeschmissen, als ich mal nicht aktiv war. Ja, so, das ist eben, du weißt nicht, wann wer an online ist oder so,

[Transcript] GameStar Podcast / Welches Endgame? Diablo 4 endet mit Level 70 - mit Jessirocks

da musst du einen Regelwerk machen, nach einer Woche wer nicht Level 40 ist, fliegt raus, nach zwei Wochen mit 50, also da ist auf jeden Fall glaube ich noch sehr viel Aufholbedarf. Vor allem, ich glaube, das Wichtigste, was auch einfach zu einem MMO fehlt, ist halt irgendeine Form von Gruppencontent, der zwingend Gruppencontent ist.

Zum Beispiel Raids, es muss jetzt aber von mir auch nicht mal mit mehr Spielern sein, aber allein ein Dungeon, wo du sagst, der geht wirklich nur zu viert, der ist auch wirklich darauf ausgelegt,

dass du dieses Teamplay brauchst, dass du mal irgendwie deine Cooldowns aufeinander abstimmt, dass du einen Spieler richtig sportet und dann die dicken Gegner aufeinander nimmt und zaubert.

Ja, das Problem ist, das hast du gar nicht, weil es ist, du musst die Skillung nicht mal, das war in Diablo 3 noch mehr, dass irgendwer so bohren musste und du brauchst deine Skillungen nicht abstimmen. Ich meine, man sieht ja auch hier jetzt dem World Boss, also es gibt ja teilweise bei dem World Boss, da gibt es ja Sachen, die sind 90 Sekunden tot, also das sind so verrückte Sachen, wo du denkst, okay, da müssen zwölf Leute hinlaufen, der ist eigentlich Level 90 oder noch höher oder wie auch immer. Jetzt geht es los, ich bin voll bereit und dann verschlafe ich, weil ich mal geblinzelt habe, der Boss ist tot und die Kiste liegt da, also das ist eben.

Und du bist halt komplett nicht abhängig von anderen Spielern, weil, also ich finde es ja cool, dass man das Spiel auch solo spielen kann, das ist ja cool, aber ich glaube für MMO brauchst du halt eine gewisse Abhängigkeit bei bestimmtem Content, davon, dass du dich schon mit anderen zusammenstechen musst, brauchst du schon. Und die gibt es halt hier gar nicht. Das Einzige,

wo man sich wirklich dann oft mit anderen Spielern zusammensteht, ist, wenn man sagt,

jo, wir teilen uns jetzt auf, du läufst in die Richtung, du läufst in die Richtung,

du läufst in die Richtung, jeder spielt für sich selber, aber man hat dann insgesamt den Dungeon super schnell durch, weil man einfach an mehreren Stellen gleichzeitig kämpft. Oder das noch Absurdere ist ja das, wo du halt sogar jeder macht einen anderen Dungeon, um die Completion für den Ruf zu greifen. Also wie absurd ist das denn? Was ist das für ein Groupplay? Ja, man muss sagen,

es war natürlich das Ziel von Diablo, dass Solospieler nicht benachteiligt werden, aber der Anreiz fehlt. Also der Anreiz zu sagen, ich spiele in der Gruppe, weil natürlich wenn du in der Gruppe bist, kannst du ein bisschen schneller XB fahnen, ist jetzt okay. Aber es gibt jetzt keinen Group-Only-Content und ich glaube, wenn sie diesen Schritt machen und es wurde auch mal gemunkelt über Rates, wo du wirklich sagst, wir brauchen zwölf Leute und das dauert dann, es geht vielleicht so ein bisschen Richtung Lost Ark, weil Lost Ark die Bosskämpfe sind super schwer. Ich glaube, da ist Diablo nicht die Zielgruppe dafür. Man sieht es ja schon bei die World Bosser teilweise,

dass es einfach spannend ist, obwohl die eigentlich nichts können. Ich bin selbst im Hard-Cord-Reimer

gestorben, weil ich zwar draußen war, aber im Endeffekt, also wenn du jetzt ein Boss reimerst, wo der Kampf 20 Minuten dauert, wie im BOW, was ist so ein Rate? Und dann, ich glaube, das ist für Diablo nicht die Zielgruppe. Also ich bin gespannt, wie sie den Anreiz bieten wollen, außer mit ein bisschen mehr XB oder ein bisschen mehr Loot für den Gruppen-Content, weil es fehlt eigentlich. Es sei denn, es geht dann auf diese BVB-Schiene, dass man sagt, okay, es gibt wie in, das können wir dann später rausschneiden, Diablo, Immortal, ein BVB-Event. Ja, das piept mir

[Transcript] GameStar Podcast / Welches Endgame? Diablo 4 endet mit Level 70 - mit Jessirocks

raus. Ja, das piept mir raus. Es gibt so ein Mobile-Game. Was aber im Endgame gar nicht so schlechte Option bietet? Also wenn man das vergleicht mit dem, was Diablo 4 bietet? Ja, auch was die Clans und so können. Und ich dachte mir eigentlich, dass Immortal da so vorgefühlt wird in die Richtung, dass es man wirklich sagt so, ey, das kommt bei der Community an, wir machen diese Events, wir übernehmen das, es gab auch mal so eine Gegenüberstellung, der Kosmetik setzt, vieles ist einfach von Immortal rüber gerutscht. Und eben auch die Gerüchte, die erste Diablo 4-Klasse wird genau das werden, was jetzt in Immortal kam, dieser Blutritter oder Vampir oder was das war. Was hat er das gespoilert? Also so weit kommt es noch? Community der Paladin kommt das erste Klasse. Genau, wir wollen euch hier nicht einander bringen. Aber eben, also ich dachte mir, dass das so ein Vorreiter ist und das wäre halt logisch gewesen, zumindest von den Clan-Events her. Schau, da gibt es echt das Video zu dem Wahnsinn. Und eben das, mal gucken, aber es wirkt so, also wäre es aktuell noch sehr getrennt und Blizzard macht ganz, ganz kleine Schritte in die Richtung. Ja, es ist, ich will ganz viele Stecknadel in das Stecken, was ihr gerade besprochen habt, weil das alles wichtige Themen sind. Ich will nur vorhin meinen Zirkel noch schließen, zu den MMO-Aspekten, die du nämlich meintest, Chessie, in deinem Video, sind diese aufgesetzten Belohnungsmechaniken, der Kartenfortschritt, dass man sagt, okay, wenn ich halt Dinge erledige auf der Karte, wenn ich die Altäre mache, die Dungeons mache, die Nebenquests mache, dann schalte ich halt noch bonyfrei losgelöst von Loot, was ja eigentlich der Kern ist, von Diablo. Und das war immer was, wo wir auch gesagt haben, MMO-Aspekte. Und wo du auch gesagt hast schon, Leute, ignoriert das, levelt erst mal, macht die Kampagne fertig und dann kümmert euch um die Sache. Ja, man muss jetzt dazu sagen, damals war noch nicht genau bekannt, wie das wird in der Season. Jetzt ist es ja bekannt, dass die Altäre oder Altäre von Lilis übernommen werden, die 160 Stück. Das heißt, du musst die alle gefunden haben, damit es in die Season geht. Dann, dass die Kampagne geskippt werden kann, damit du eben das für die Season ready hast und die Wellkarte komplett aufgedeckt, damit du das auch in der Season hast, weil das Fortschritt-System, die Punkte daraus, also es gibt ja jeder Statue 10 Punkte und jedes aufgedeckte Gebiet 5 Punkte, dieser Fortschritt wird übernommen und deswegen kannst du dann in der Season startest und nicht mit einem Level 1 Charakter, in dem Sinne, du bist zwar Level 1, aber du hast halt einfach mal 5 Skillpunkte mit ein bisschen was extra, hast du 10 Skillpunkte in der ersten Stunde und bist nicht bei 0. Und für alle anderen, die keine 200 Stunden Plus in den letzten 6 Wochen gespielt haben, hier links sitzt einer, der dann vielleicht hat dann eine kleine Nacht, wenn es in der Season losgeht. Ich? Ja, es ging zufällig in eine Richtung. Ich habe vorhin noch was mit Level 50 gehört. Ich habe tatsächlich an mir selbst erkannt, dass ich für meine Verhältnisse ungewöhnlich Diablo spiele, weil ich es sehr casual spiele. Deswegen sind wir wirklich, glaube ich, 3 sehr unterschiedliche Spielertypen. Ich meine, Jesse, bei dir kann man auf Twitch einfach beim Hardcore Grinding zuschauen. Jules eher so MMO-Gruppen-Spiel und ich bin super casual, weil ich das einfach nur so zwischendurch zur Entspannung spiele, wenn irgendwie Kohl-Suppe durchzieht oder so was.

[Transcript] GameStar Podcast / Welches Endgame? Diablo 4 endet mit Level 70 - mit Jessirocks

Also

wirklich nicht lange am Stück, nie irgendwie klar die Story halt einmal durchgespielt. Und jetzt bin ich aber nur Level 53. Weil dann, hey, da mache ich halt nochmal ein Paragon-Punkt, dann gehe ich da mal in die Helltide, dann gehe ich da mal irgendwie ins PVP und hau eine Totenbeschwörung um. Aber ich mache mir da gar keinen Druck so momentan. Und das macht sogar Spaß, weil ich spiele es halt dadurch auch nicht. Moment, es macht ... Ich glaube, wir müssen nicht austauschen. Ich habe Angst davor, zu sagen, was macht mir Spaß. Nee, weil man sich dann einfach auch keinen Druck machen muss, was irgendwie Builds angeht und Meta angeht. Weil ich natürlich einfach mein Magier so gebaut habe, wie ich Bock habe. Das ist wahrscheinlich ein Magier fernab, jeder Meta mit Scheiß-Atems mehr oder weniger. Aber ich finde ihn halt lustig. Er macht irgendwie seine Hydren und Feuermagier mehr oder weniger. Ich kann meine Hydren machen und dann laufe ich

einfach so lange im Kreis, bis die die Gegner weggeballert haben. Also ganz furchtbar, würde keiner so spielen. Normalerweise macht mir aber Spaß. Und das ist, glaube ich, auch so ein bisschen der Kern, wenn wir über die Erwartung sprechen an Diablo. Es gibt halt so super Unterschiedliche. Ihr habt schon drüber gesprochen, was man hätte erwarten können, eventuell, wenn man aus dieser MMO-Richtung kommt. Gruppenspiel, Guildenfeatures. Halt einfach mehr, das Zusammenspiel irgendwie

fördernden im Spiel. Was sie so nicht umgesetzt haben. Fürs Grinden gibt's mehr. Aber dann hast du schon gesagt, es ist mit Level 70 das Spiel vorbei. Ja, also mit den Alptrömmdunchensphäre. Weißte muss man sagen, es gab ein paar gute Patches, dass man sich jetzt hinborten kann. Weil früher waren teilweise die Laufwege zum Dungeon länger, als der Dungeon selbst gedauert hat.

Also da waren echt so ein paar Features. Da haben sie jetzt, Gott sei Dank, ein bisschen nachgepatcht.

Ich weiß nicht, warum solche Quality of Life Features wie die Edelsteine, warum das Dreissießen dauert, bis die aus dem Inventar verschwindet oder solche. Da muss man sich fragen, warum dauert das keine Ahnung, 30 Wochen, um das umzusetzen. Also das hätte man theoretisch mit aufnehmen können. Aber so wie du sagst, also die Features, die da sind und es wird halt bemängelt dann im Ende geben. Man muss jetzt fairerweise dazu sagen, ich glaube, der Anteil der

Community, die jetzt 200 Stunden plus gespielt haben in sechs Wochen, ist jetzt nicht der größte. Aber die haben halt da schon hingesehen. Also die season ein bisschen länger Zeit wäre, glaube ich, vernünftig gewesen für alle. Einfach nur mal. Und die anderen hätten ja eine neue Klasse spielen können. Hätte ich da noch mal nicht gemacht. Hätte es nicht gemacht, weil ich dann das Gefühl gehabt hätte, das ist ja jetzt Verschwendung eigentlich vor der season schon eine neue Klasse

nochmal zu starten. Das ist ein vernünftiger Gedanke. Diese Preseason fühlt sich halt aktuell einfach sehr sinnlos an. Allgemein. Ich dachte mir allein schon jetzt großartig über Level 50 Story hinaus zu spielen, ist schon fast sinnlos. Also entweder ich mache es dann wirklich auf 100 und spiele den Charakter, fertig, töte Uber, Lilith und erreiche das End-Ziel oder halt nicht. Aber dann ist es auch unwahrscheinlich, dass ich es irgendwann später nochmal machen werde und wirklich Zeit investieren wäre, diesen ewigen Charakter noch weiter zu spielen, der keinen

[Transcript] GameStar Podcast / Welches Endgame? Diablo 4 endet mit Level 70 - mit Jessirocks

Battle Pass Levelt, der keine season Reise macht oder so. Wahrscheinlich, dass ich in einer Season vielleicht irgendwann das mal erreiche oder so dann. Das heißt, da bin ich wirklich sehr gerade am Hardern, wie viel das überhaupt bringt, was eines meiner größten Kritikpunkte jetzt auch der Season ist und wo wir ja auch noch darauf zu sprechen kommen bestimmt. Ja, wir sind da glaube ich schon an dem Punkt, weil ich mag diese Season-Mechanik von Diablo 3 und jetzt Diablo 4 auch überhaupt nicht, weil ich ungern einfach wieder von vorne anfangen. Weil da bin ich dann wieder, da hänge ich auch einfach zu sehr an meinem Charakter. Ich habe mir jetzt diesen Zauberer gebaut, weil ich einfach Bock habe auf diese Klasse. Ich habe sie noch nicht ausgeschöpft. Also momentan, vielleicht fange ich irgendwann mal an Guides zu lesen oder mich für Items zu interessieren

richtig in dem Spiel, aber ich bin, ich habe momentan nicht das Gefühl, ich habe irgendwie schon alles gesehen. Es gibt ja noch genug Uniques, die ich fahnen könnte. Es gibt die Superuniques, die ich niemals fahnen könnte, weil die Drop Chance einfach so mathematisch unendlich gering ist, aber egal. Also ich habe immer noch Dinge, die ich mir diesen Zauber erreichen könnte und dann kommt die Season und das Spiel sagt, ne, jetzt fängst du von vorne an, Freundchen. Und das ist unbefriedigend. Stell dir mal vor, jetzt wärst du sogar noch Casualiger, wärst jetzt keine Ahnung, hättest du nur ganz wenig Zeit die Woche das Spiel zu spielen, wärst jetzt gerade Level 30 und irgendwie mitten in der Hauptstory. Ja. Und jetzt kommt die Season und das Spiel sagt dir im Grunde ja, also jetzt gibt es ja auch diesen Battle Pass und die Season, aber das kannst du alles nicht haben, dafür müsstest du jetzt nochmal von vorne anfangen. Und das würde dir doch so von den Kopf stoßen. Und ich frage mich halt, warum? Weil es ist, warum zum Beispiel muss ein Battle Pass Season-Exklusiv sein? Ein Battle Pass ist, er hat doch nichts, also die Season-Inhalte und die Season-Belohnungen, verstehe ich, warum man die auf einem Season-Charakter nur freischalten kann, kann man so machen. Aber einen Battle Pass zum Beispiel, das ist jetzt auch nicht eine Sache, die ist schon, Diablo 3 hatte ja keinen Battle Pass, das heißt, wir wissen ja noch nicht, oder das war ja auch nicht von vornherein so gegeben, dass das so sein wird, sondern es ist jetzt halt so blizzert, sagt es. Viele Leute regen sich ja drüber auch, auf teilweise auch Leute, die vielleicht auch nicht richtig gelesen haben, die jetzt gesagt haben, ey, ich habe jetzt mir einen Deluxe Edition oder ein Ultimate Edition geholt, um halt diesen Battle Pass zu leveln. Jetzt erfahre ich, dass ich das gar nicht so machen kann, wie ich das eigentlich geplant hatte, weil ich hatte nicht vor, neu anzufangen. Das war beim Season, das war zum Start oder Release von Diablo 4 die häufigste Frage oder eine der

häufigsten, wo ist der Battle Pass? Weil die Leute nicht gewusst haben oder die Informationen drüber

kamen, dass der erst mit der Season startet. Sondern die dachte, ich habe das gekauft, das Spiel startet, wo finde ich das? Die dachten mir, die müssen erst was freispielen, irgendwo hinklicken und dann geht das auf. Also das zu kommunizieren, dass es erst in die Season geht und dass du auch nur den ersten gekauft hast für den 100 Euro Diablo, das muss man natürlich auch dazu sagen. Also die Antwort war rum, im Battle Pass, weil sie viermal im Jahr damit Geld verdienen. Also das ist, glaube ich, die ganz einfache Antwort und die Sache ist... Ja, aber warum kann er nicht auf dem Eternal Realm auch gelevelt werden? Wenn sowieso alle Sachen, die du machst, also du verdienst ja dann diese

[Transcript] GameStar Podcast / Welches Endgame? Diablo 4 endet mit Level 70 - mit Jessirocks

Gunst, zusätzlich zu XP, aber wenn sowieso alles, was du machst, diese XP freischaltet und nicht nur Season Content, dann könnte man auch sagen, komm, mit deinem Eternal Realm Charakter den Battle Pass kannst du es schon auch leveln, du kannst ja nicht die Season Content spielen, aber das wäre doch ein Kompromiss, weil auch gerade jetzt im Chat gefragt wurde, warum sollte jemanden der Super Casual spielt, die Season interessieren? Mir ging es jetzt um den Battle Pass, weil jemand, der sich halt der Super Casual spielt, hätte ja vielleicht trotzdem Lust, halt eine zusätzlichen Anreize über den Battle Pass noch zu haben und sich noch was dazu zu verdienen. Und ich verstehe nicht, warum man diese Spielergruppen, warum man dieses Gatekeeping betreibt für so viele Spielergruppen. Mir ist klar, dass das für die ARPG Veteranen völlig normal ist, dass die ja mit kein Problem haben, dass die auch gerne Season spielen. Aber Diablo 4 ist doch wieder genau blizzard par excellence, wir haben halt einen Genre, was sonst eine eher spitze Zielgruppe hat und jetzt auf einmal spielen alle das. Ich sehe in meinem Battle Net Account sich auf einmal wieder Freunde aufploppen, die haben vor fünf Jahren oder so, hab ich das letzte mal gelesen, auf einmal für Diablo 4 kommen sie wieder, weil sie sagen geil, das ist mal wieder ein Spiel, was so die Vibes wie früher Diablo 2 oder so hat. Ich hab irgendwie Kumpels, die mit ihren Non-Gamer-Freundinnen auf einmal anfangen, das im Couch-Groob zu spielen, weil es ist super geil mit Controller auf der Couch, super geringe Einstiegshörgerte, super zugänglich, das ist halt und dann auch noch so geil, dass du das auch noch mit Cross-Progression kombinieren kannst mit dem PC, dass ich in meinem Zimmer sitze, mein Mitbewohner spielt in seinem Zimmer, wir schreiben so, hey, wollen wir ein Wohnzimmer? Ja gut, da gehen wir beide ins Wohnzimmer setzen, das ist an die Xbox, spielt auf einmal im Couch-Groob die gleichen Charaktere, die wir eben noch einzeln am PC gespielt haben. Wie geil ist das? Das ist so konvinient, das ist so zugänglich und ich verstehe es, und ich hab das Gefühl, damit stößt man jetzt ein paar von diesen Leuten halt ganz schön von Kopf halt, die sonst vielleicht so langfristigen Fans werden könnten, weil man dieses Season-Mechanik halt über das Notwendige hinaus ihnen aufzwingt und halt Inhalte Gatekeep, die meiner Meinung nach nicht wirklich Gatekeep sein müssten, wie den Battle Pass. Wo es nur um kosmetische Items geht, Großteils ja. Kosmetische Items und auch nicht kompetitiv. Also wenn wir jetzt von, also ich glaube Diablo 3 hat ja zum Beispiel auch so ein Ranking, wo du dann auch siehst, wer war, wie schnell der Season, und wer, so was ist klar, das muss komplett Chancengleichheit haben und so, da darf keiner wie so einen Vorteil haben, aber wir reden hier von dem Battle Pass. Kommon, das ist halt im Grunde halt eine Teilnahmeurkunde so, du warst halt da und hast es halt für eine bestimmte Zeit gespielt und dann bist du an irgendeinen Punkt bekommen. Aber ich denke ja nicht, oh, das ist aber unfair, dass der Typ da jetzt ein bisschen weiter im Battle Pass ist, als ich, weil er irgendein Vorteil vielleicht schon hat, durch den Eternal Realm. Und das einzige Argument, okay, sie wollen halt diese Tier Skips vielleicht verkaufen, deswegen darf es nicht zu konvinient sein, muss mühselig sein. Aber da sage ich, ey, Leute, ihr würdet doch einfach viel

[Transcript] GameStar Podcast / Welches Endgame? Diablo 4 endet mit Level 70 - mit Jessirocks

mehr Battle Passes verkaufen. Allein schon grundsätzlich mal. Ich glaube eher, dass der Gedanke dahinter ist, dass sie die Leute dadurch bringen, auch die neue Zielgruppe an diese Season denken, weil dann hast du alle zwölf Wochen, glaube ich, wollen Sie es machen, dass du wirklich dahingest und sagst, okay, alle zwölf Wochen kommt was Neues, die Werbung läuft aus. Es locken sich wieder alle Leute ein, du hast riesige Spielerzahlen und so. Man hat es auch in die Amlo 3 gesehen. Also die Amlo 3 ist eine Season kommt, die Zahlen gehen mal 10 oder mal 20 hoch, läuft zwei Wochen, dann haben die Leute das gespielt, auch mit der Season Reise, aber das ist ja noch ein Feature, das dann dazu kommt. Danach flacht das wieder ab und dauert halt zwei Monate, bis zum nächsten Mal. Da ist immer der Jump In. Es wird ja der Patch und Items gehen ja auch in die Non-Seasons, also auf diesen Eternal Realms. Aber das andere, das Season-Thema, ich glaube, Blizzard nutzt die Seasons auch immer als ein bisschen eine Testphase, aber das wäre theoretisch möglich, den Content zu übernehmen, dann können ja alle anderen, die jetzt nicht gespielt haben, kriegen den dann ja halt zwölf Wochen später geliefert und können das nachspielen. Aber wie viel da übernommen wird? Das ist halt die Frage, weil wenn das so wäre, dann würde ich meinen Kritik ein bisschen zurückziehen, nur meine Sorge ist halt, wenn jetzt der Eternal Realm so bleibt. Ja, Battle Pass bleibt ja, weil du kriegst ja nur das Season-Thema, den Battle Pass, der gibt ja immer nur in der Season. Ja, ja, nicht mein nur gemeindlich Kritik, weil wenn ich jetzt auf dem Eternal Realm zumindest neue Inhalte hätte später, wo ich dann mehr machen kann, dann wäre der ja zumindest nicht ganz sinnlos. Wenn der aber so bleibt bis zum nächsten großen Add-on, dann ist es halt ganz ehrlich nicht mehr als ein Abstellgleis für Charaktere.

Da habe ich ja keinen Grundidee noch mal zu sitzen. Kannst jetzt nicht, aber sie werden zwar wieder einführen, den Charakter reinkanieren, dann holst du deinen Charakter in die Season, der ist dann zwar wieder Level 1 und du levelst komplett von vorne alles, aber du spielst deinen Charakter weiter. Also, und die Steps werden übernommen. Ja, genau, das verstehe ich. Ich verstehe das auch nicht, das ist mir zu wenig. Ich hatte halt eine Idee noch, ich äußere die jetzt einfach, obwohl die in einem Video erst am Freitag kommen, da war es egal. Das macht nichts. Ja, das können die Leute ja, wenn sie das im Nachgang dann anschauen auf GameStarTalk oder als Podcast anhören,

dann ist es ja schon da dein Video vielleicht. Ich hatte halt die Idee, wenn man diese Reinkanierung noch ein bisschen erweitern würde und zwar, man würde einfach das Level trennen zwischen einem ewigen Level und einem Season Level und sobald ich meinen Charakter quasi reburfe, also auf

den Season Realm transferiere, bekommt er halt Season Level 1, dann ist für die Season auch das der einzige spielmechanische relevante Level, aber ich kann trotzdem noch, also erhöhe trotzdem noch durch die XP, die ich verdiene, meinen ewigen Level weiter und sobald er wieder nach der Season auf den ewigen Realm kommt, hat er dann den ewigen Level, den ich mir in der Zwischenzeit

verdient habe. Dadurch hättest du halt einmal das Ding, dass jeder die Season halt ohne Vorteile spielt, also so wie Blizzard das haben will. Du hättest aber trotzdem eine übergreifende Progression und ein Gefühl von Fortschritt auch für die Leute dann für das, was sie behalten. Und du würdest sogar ein Problem auf das wir vielleicht noch zu sprechen kommen, nämlich das

[Transcript] GameStar Podcast / Welches Endgame? Diablo 4 endet mit Level 70 - mit Jessirocks

Endgame und die große Dürre an Inhalten im Endgame ein bisschen überbrücken, weil du hättest ja dann quasi, du könntest ja dann mit Season Inhalten auch auf dem ewigen Realm immer näher an Level 100 kommen, um da irgendwann dann im Endgame halt das Überlifthiel dir mal zu erreichen, ohne dass du immer das Gleiche machen musst. Ja, ich glaube, das ist jetzt ein bisschen zu MMO-Like gedacht, weil diesen Umfang bietet Diablo nicht, weil es ist ja im Endeffekt, so wie du meinst, mit dem Level Hochscaling bei Diablo ist bei 100 aus. Und wenn du schnell bist, hast du das in 100 Stunden oder 150 Stunden, das heißt also mit den Season Level, das setzen sie ja deswegen zurück, damit sie ihren Content recyceln können. Und die Leute wieder 40, 50 Stunden brauchen während der Levelphase und sie dann wieder die Pilze ein bisschen ändern. Also das ist ja immer dieser Grundgedanke in den Season, dass jeder neu anfängt, die Levelphasen werden optimiert, dass die einfach mal die Leute 30 Stunden beschäftigt sind und nicht im Endgame und nicht abgehängt werden, weil das ist natürlich dann immer auch das Problem. Es gab zum Beispiel, wie ist das an Dezember, das ist auch so was wie Diablo, die haben eh alles von Diablo 2 klaut, aber im Endeffekt war es genauso, die haben ganz groß angekündigt, wir sind das erste Spiel, wir machen keine Season und dann ging es 6 Monate und dann kam vor einem Monat oder vor zwei Monaten, kam das Announcement, wir machen doch Season, weil sie keine Spieler mehr hatten und das System anders nicht funktioniert anscheinend oder keiner eine bessere Idee hatte. Aber das würde ja auch mit dem erweiterten Rebirthfeature trotzdem funktionieren, weil du würdest ja trotzdem in jeder Season wieder das Season Level hochgreinden. Das wäre einfach nur, um ein bisschen mehr einen Gefühl für eine übergreifende Progression zu geben. Ich gebe dir recht, dass das sich irgendwann dann erledigt hätte, weil dann ist irgendwann jeder auf dem Eternal Realm Level 100 mit seinem Charakter. Das wäre ja so auch. Genau, wäre ja auch okay, also finde ich ja auch fein. Ich finde es halt ganz interessant, ich habe vorhin noch ein Video von Esmond Gold gesehen, wo er auch auf so ein Video von jemand anderen reagierte, der auch meinte, ja, ich bin jetzt Level 100, ich habe nichts mehr zu tun, ich habe alles best in Slot, wo er es um Esmond Gold ausser sagt, ja aber dann bist du halt jetzt, also dann bist du halt jetzt fertig. Du bist jetzt halt mal gespielt auch mal für zwei Wochen jetzt ein anderes Spiel, bis die Season kommt, ist doch okay. Und ich glaube, dass so ein bisschen diese Trennung vielleicht zwischen den klassischen ARPG-Spielern und MMO-Spielern, weil MMO-Spieler halt dieses Gefühl haben, das Spiel ist nie, das darf nie vorbei sein. Jeden Tag, wo ich mich in dieses Spiel einlogge, möchte ich, dass ich etwas zu tun habe, dass ich irgendwo noch was optimieren kann, während halt ARPG ja wirklich so ist, ja irgendwann bist du halt wirklich, hast du den optimierten Charakter,

[Transcript] GameStar Podcast / Welches Endgame? Diablo 4 endet mit Level 70 - mit Jessirocks

dann bist du eigentlich mit dem fertig. Und daraus kommt ja ein bisschen das Season-Modell, oder? Genau, ja, daraus. Und das auch, damit der chogros, den die Leute haben, also nehm mal an, du spielst eine Stunde, wie viele Items finde ich, bin ich stärker geworden. Und irgendwann schafft es auch in jedem Diablo, gibst du diese Kurve, wo es dann heißt, okay, ich habe jetzt drei Tage gespielt und ich bin nicht stärker geworden, weil ich habe kein besseres Item gefunden. Und deswegen gibt es ja das Paragonsystem, weil im Endeffekt der Grundgedanke ist ja, auch wenn du jetzt den ganzen Tag spielst und nichts findest, dein Charakter ist trotzdem stärker, weil du Erfahrung hast. Jetzt ist aber so, der Charakter ist mit 100 gekappt, du kannst keine Erfahrung, du kriegst nichts mehr. Und jetzt spielst du den ganzen Tag, du bist Level 100 und dir fehlen drei von diesen super seltenen Unique Items, gratuliere. Also im Endeffekt, da herrn die Leute schon früher auf und es ist ja das allerbeste in Diablo, du hast ja in den ersten Stunden am meisten Spaß und dann geht die Kurve langsam nach unten, weil wenn du

ne neuen Charakter spielst, beim Leveln, da leuchtet es alle zehn Minuten, du findest was Neues, du bist nur am Durchtauschen und am Leveln, also diese ganze Luts spirale geht super. Und dann wird es ausgebremst und ausgebremst und irgendwann stehst du da und denkst, heute spiele ich was

anders, weil ich möchte nicht mehr einloggen. Also da muss man vielleicht, das ist die Frage an dich mit dem MMO Aspekten, weil Diablo 4 hat ja zum Beispiel Haltheit, also die Höllenflut kommt ja alle 75 Minuten für 60 Minuten, also so Zeit-Events fand ich schon immer sehr kritisch, also davon bin ich kein Fan. Die Worldbosse kommen drei, vier Mal am Tag mit fünf, sechs Stunden, was ist, wenn ich da keine Zeit habe? Ich weiß nicht, ist das in MMOs, weil du ja teilweise, also ich ziel da gerne auf Lost Ark in die Richtung hin, wenn jetzt Lost Ark, weil da gibt es halt dann die Insel, die um 19 Uhr kommt, was ist, wenn ich Freitag um 19 Uhr keine Zeit habe? Oder im Arrayt, da gehe ich, ich gehe in die Gilde, die Gilde, da ist ja die erste Frage, hast du zu unseren Raid-Tagenzeit? Weil sonst gehst du nicht in die Gilde und das finde ich ein bisschen schwierig, wenn Diablo in diese Richtung geht, so dass man sich jeden Tag einloggen soll oder muss, weil aktuell machst du es so, wenn die Höllenflut ist, priorisierst du die höher als Winddungeon. Und wenn Worldboss da ist und du hast ihn noch nicht, dann läufst du zum Worldboss, weil der ist ja nur einmal da. Und da ist halt die Frage, ob das eine gute Lösung für Diablo ist. Aber das ist halt exakt das, was jetzt ein MMO-Spieler natürlich dann mögen würde, weil genau, das ist, das ist eine der ganz wenigen Aspekte, wo ich mich über meinen, das klingelt voll, wo ich mich über meinen Klaren gefreut habe, wollte ich grad sagen, nee, ich finde den Klaren cool. Schön, dass es euch gibt und so. Aber das ist eine der wenigen Aspekte, wo, wo halt dann da mal eine MMO-Like-Dynamic entsteht,

wenn dann einer dort schreibt, ah, hier, Worldboss in so und so viel, einer sieht das halt und dann schreibt er das und dann sehen das alle und dann ploppt es auf sozusagen, weil durch diese Zeit-Events

erreichst du natürlich dann so ein bisschen dieses mal alle Spieler zu einem Ziel irgendwie vereinen. Das ist ja so ein bisschen dieser Gedanke danach. Wenn jeder den Worldboss zu jeder Zeit machen könnte, dann würde jeder wieder seine eigene Suppe für sich kochen und das einfach jederzeit machen. Ich will jetzt aber auch nicht sagen, dass das schlechter oder besser ist so, ne. Für dich ist es vielleicht dann nicht der richtige Weg für Diablo. Es ist halt einfach eine

Präferenzfrage, aber das ist halt so ein bisschen dieser Gedanke an diesen Timed-Events, dass die dadurch so ein bisschen so eine Besonderheit haben und so einen Gruppenfeeling. Jetzt geht jeder dahin und macht das gerade und dann ist halt auch bei uns im Klaren immer zu der Zeit zu jeder, ja, dann lass doch einfach jetzt Gruppe machen und den kurz zusammenlegen, weil passt er jetzt eh gerade, macht er eh jetzt jeder das? Ja, ich glaube, sie experimentieren da einfach noch viel, aktuell auch bei Diablo 4. Ich meine, es steht ja auch erst ganz am Anfang, anderthalb Monate alt ist es ja erst und das wäre auch ein bisschen meine These, was die Season angeht und die Seasons wahrscheinlich. Das sind halt Mini-Betas. Also Mini-Betas für einzelne Features wahrscheinlich, die sie testen wollen und deshalb wollen sie deswegen vielleicht auch das mit dem Battle Pass, deswegen wollen sie da natürlich die Leute auch reinschaufeln, dass sie möglichst viel das testen und dass sie jetzt auch dann in der Season 1 einfach Infos sammeln. Okay, finden es die Leute, denn cool, spezielle Edelsteine, also diese entarteten Herzen, furchtbares Wort, aber ja, zu farmen, damit sie noch mehr oder andere Aspekte auf ihre auf ihr Equipment dann irgendwie legen können, damit sie die da in diese farbigen Slots einsockeln können, ein bisschen wie ein Path of Exile, die Skilled Gems, also farbige Slots ist das, was in Diablo ankommt, um da dann einfach später, wenn das vorbei ist, die werden ja dann gelöscht, wenn die Season vorbei ist. Dein Season-Charakter wird irgendwie verschoben ins ewige Reich, diese Herzen sind weg, die farbigen Slots werden, glaube ich, normale Slots dann einfach, also das verpufft alles, was ja auch ein schreckliches Gefühl ist, wenn man die Season spielt und danach ist es weg, aber um dann zu schauen, okay, was können wir aus den Daten lernen und dann irgendwie später zu gucken, vielleicht dann bei einem richtigen Addon, was sie machen oder bei einem größeren Content Patch oder bei einer vielleicht auch größeren Season, als sie es jetzt ist, Season 1, zu schauen, okay, was davon war jetzt cool, funktioniert das, wollen das Leute haben, weil ich glaube, was sich immer umtreibt bei so einem Online-Spiel ist einfach, sie wollen halt auch nicht diesen Content-Haufen am Ende im Endgame haben, wo die Hälfte davon entweder von Anfang an überflüssig ist, dass sie Leute keinen Bock drauf haben oder wo Dinge auch immer wieder durch neue Patches überflüssig gemacht werden. Wir kennen es ja von WoW, wo dann jeder Patch wieder eine neue Endgame-Mechanik bringt oder jedes Addon eine neue Endgame-Mechanik bringt, die die vorige Endgame-Mechanik halt überschreibt. Ihr könnt jetzt gar einen Sohn bauen, ach ja, okay, im nächsten Addon gar nicht Sohn, was war das? Völlig egal, kümmert euch da nicht weiter drum, ihr habt jetzt Artifaktwaffen und dann geht es weiter Artifaktwaffen, was war das? Ihr habt jetzt das Herz von Arzaroth und so weiter und damit man vielleicht aus dieser Schleife rauskommt, man sieht eher so ein Playtesting, was Features sind, die tatsächlich kleben bleiben dann beim Spielen? Das ist ja im Endeffekt der Gag, dass dann so eine Content, also der Content-Cycle in WoW sich ja auch gar nicht so sehr von Nasisen eigentlich unterscheidet. Und dadurch, dass es eh bei jedem Addon von vorne losgeht innerhalb dieses Addons, ist es eigentlich das gleiche wie in Nasisen, nur dass du halt nicht dieses Gefühl hast, ich fange neu an, weil ich habe ja theoretisch noch alles, es ist nur wertlos. Na ja, also nicht ganz, weil du hast ja was da bei den ersten fünf Leveln Vorteil, wenn du MissaGrader und so weiter warst, aber im Verhältnis, wie aufwendiges war,

[Transcript] GameStar Podcast / Welches Endgame? Diablo 4 endet mit Level 70 - mit Jessirocks

die Bosse zu legen, wie viele Tries das gebraucht hat, um dann praktisch beim Addon das wegzuschaulen,

ist halt ein ganz anderes Ding. Ich glaube, dass Diablo, so wie du es meinst, das ein Testing ist, sie werden das ähnlich wie Pass auf Excel machen und Diablo 4 wird dann über die Jahre wachsen. Was gut funktioniert in den Season werden sie einfach eiskalt übernehmen

und in zwei Jahren wirst du ein ganz anderes Diablo 4 haben wir es jetzt mit viel mehr Endgame Features

und vielleicht oder es bricht irgendwie zusammen und man hat wieder ein Diablo 3 und ein Aktionshaus, aber im Endeffekt in diese Richtung, dass es halt da so ein bisschen der Gedanke ist, um einfach mal zu testen und es ist, das haben sie im Interview gesagt, technisch möglich, was das immer bei Blizzard bedeutet, die Season-Inhalte zu übernehmen, aber es wird nicht gemacht in der ersten Season, also so viel zu technisch möglich.

Ja, natürlich, es ist ja alles technisch möglich, wenn Sie wollten,

könnten Sie mich auch mein Mensch weiter spielen lassen in der Season, es ist auch technisch möglich, Mike Ibarra. Also, schwierig, das ist immer eine komische Begründung, finde ich dann.

Ich finde es übrigens witzig, dass jetzt gerade die Season-Mechanik von der ersten Season auf einem der bisher absurdesten Features eigentlich vom Hauptspiel basiert, nämlich auf diesen Gems.

Also, was ist denn da los? Warum? Vielleicht kannst du mir das sagen, dass ihr aber warum hebe ich gerade seit 120 oder so Stunden Diablo alle Gems auf, ärger mich die ganze Zeit, dass sie mein Inventory vollmüllen und sie zwei Seasons brauchen, um mir da einen Tapfel zu geben, packt die immer brav in die Bank, wenn ich sowieso für wenig Geld, die immer wieder aus den Sachen

rausholen kann und einfach wieder neu erreicht und kann mir eigentlich fünf Gems von jeder Sorte für alle Builds, die ich hätte possibly bauen können, gereicht hätten. Was?

Ist das Sammelwarn? Es gibt keine logische Erklärung dafür, also du denkst einfach, du nimmst halt mit,

was da liegt oder um als zukünftiges Feature, wenn Sie mal, ich weiß auch nicht, warum es in Diablo 4

kein Begleiter geschafft hat, so wie in Diablo 3, so ein kleines Ding, was mitläuft und Gold oder so einsammelt oder Edelsteine, das geht in so vielen anderen Spielen, also wäre wahrscheinlich bissel zu.

Also mein Gedanke war halt nur das, was ich glaube, bei Diablo 3 auch drin ist, dass du die irgendwann

halt dann bis ins Unendliche halt upgrade ist und da brauchst du ja immer mehrere von der unteren Stufe, ob dann wieder die höhere Stufe. Aber das macht ja nur dann Sinn, wenn da irgendwann eine Stufe kommt, die man nicht finden kann, weil ich aktuell findest du ja so viel von der maximalen Stufe, dieses Gem Upgrade Feature, RIP an alle Leute, die das einmal benutzen. Ich hab das einmal benutzt, um diese Quest zu erfüllen, damit ich diese blöde Tutorial-Icon habe, aber wozu soll ich meine Gems upgrade aktuell? Du findest doch allen Stufen genug. Ja, das ist einfach nicht zu Ende gedacht. Da merkst du halt auch natürlich, wie sie auch schon vorreliert, dann irgendwie ne Erstruhensysteme irgendwie ankündigen, dann es funktioniert nicht, nehmen wir es wieder raus, es kommt irgendwann wieder, aber nicht so, wie ihr es jetzt gesehen habt, weil es hat keinen Spaß

gemacht. Also viele Sachen sind einfach noch nicht rund an dem Ding. Wie gesagt, es stört ein überweites Strecken nicht. Also mich stört es jetzt gerade noch gar nicht, weil ich level halt vor mich hin und bastel an meiner Bild und so was und das macht Spaß und das ist super. Aber gerade, wenn man dann halt in die höheren Regionen vorstößt, dann jenseits von eben, was war es, Level 70, 80 oder sowas? Ja, das ist dann... Aber wenn man muss ja sagen, die Community

und auch ihr seid ja auch ein bisschen selber schuld, ihr wolltet das Spiel ja jetzt haben, nach nur elf Jahren Entwicklung, zwei Jahre drauf und dann hätten vielleicht auch die Rohren funktioniert. Ja, das ist ja unser neues Wertungssystem, weil wir jetzt einfach schauen, wie viel Jahre Wartezeit war es wert und so bewerten wir jetzt Spiele. War es elf Jahre Wartezeit wert oder wäre das jetzt ein halbes Jahr Wartezeit wert gewesen? Ja, man fragt sich, was da in elf Jahren getan wurde. Natürlich ist es super aufwendig und gar keine Frage, aber eben viele Features, so wie Runen, das ist jetzt nicht etwas, was für eine Diablo Community neu ist. Also das ist auf etwas, wo die Leute komplett darauf abfahren oder was häufig gestellt wird, was ist mit den Sets? Ja. In Diablo 3 hast du nur mehr Sets gefahren, ist komplett raus, also wird wahrscheinlich dann irgendwann in einen Seasonzyklus mit reinkommen, aber vielleicht lassen sie es auch ein bisschen offen, um neue Sachen zu probieren und damit die Leute nicht zu schnell vorstoßen. Ja, denke ich auch. Ich meine, Sie haben ja nicht, man muss ja Fairness halber zugeben bei aller Überspitzung, Sie haben ja nicht elf Jahre lang an Diablo 4 gearbeitet, sondern also ich weiß nicht, wie lang Sie an Diablo 4 gab, vielleicht noch länger, keine Ahnung, sondern elf Jahre ist Diablo 3 jetzt her. Trotzdem, ich glaube, für Sie war es schon einfach Herausforderung genug, jetzt in diese Online-Richtung zu gehen und zu schauen, okay, warum, ja, warum ist eigentlich

das richtige Wort? Ich wollte es gar nicht sagen, aber warum gibt es dieser Open World jetzt und warum gibt es diese Shared World und wie begründen wir das? Und das ist für mich auch eine ganz wichtige Frage an Jules nämlich, oder an euch beide, was Jules darf zuerst, du bist ja im Urspieler und deswegen an Open Worlds und Shared Worlds gewöhnt, aber wie sinnvoll ist für dich die Open World in Diablo 4? Hat dieses Spiel eine Begründung für seine Open World?

Also, das Problem ist ja einfach, das Problem ist ja, mit welchen Aktivitäten kriegt man die Leute dazu überhaupt, diese Open World zu nutzen und da sehe ich ein paar Aspekte, zum Beispiel halt die Helltides. Ich finde die Helltides ein cooles Gefühl, weil da laufe ich durch, da sind dann auch andere Spieler in dem Moment aktiv, da hast du schon dieses MMO Shared World Ding, ach, guck mal, jetzt ist der Spieler da, dann laufe ich vielleicht kurz mit dem mit, dann komme ich sogar schneller voran, dann machen wir kurz was zusammen und in diesen Momenten hast du halt dann schon dieses, okay, es ist cool, dass es jetzt diese offene Welt ist und dass halt diese Teilaspekte dieser Welt wieder benutzt werden für eine Endgame-Aktivität, wo ich das wirklich nutze. Aber das Problem ist glaube ich eher, dass für den Großteil des Spiels es keinen Sinn macht. Zum Beispiel während der Story, da bringt dir das ja gar nichts, dass du

eine offene Spielwelt hast, da hast du nämlich eh noch keine Shared World, du triffst eh nicht auf andere Spieler, die Wege sind viel zu lang, weil die Wege offensichtlich schon auf eher Endgame ausgelegt sind und Mount, das Mount kommt aber völlig unverständlicher Weise erst im vierten Akt, was ich gar nicht weiß, warum. Ja, nachdem der Pferdehändler, der erste Händler ist der,

du triffst den im Spiel. Die ganze Welt ist ja so offensichtlich darauf ausgelegt auf Mounts und das ist halt richtig komisch am Anfang für mich. Ja, man muss mal sagen, also ich hatte ja einen Freund, weil das darf man nicht sagen, der diese supergeheime Endgame-Beta gespielt hatte und komischerweise konnte man da ein Akt eins, wo man den trifft, dass Mount kriegen darf. Ja, das das ist das Ende auch, ja. Und da undachtest du wirklich so, dass so was ausgelegt und dann kommst du bei einem Release hin und du redest mit dem und denkst dir, wo ist mein Pferd? Ja. Und dann levelst du weiter und weiter und gehst Akt zwei, kein Pferd, Akt drei. Irgendwann am Ende, glaube ich, von Akt drei kriegst du einen Pferd, da hast du schon 20 Stunden gespielt und du musst alles laufen, weil die Laufwege viel zu hoch sind, also da sind so ein paar Entscheidungen drin, wo du dann denkst, warum wurde das gemacht? Und dann wäre halt in dem Fall, würde man eigentlich sagen, für die Experience beim Leveln vor dem Mount wären eigentlich kleinere Gebiete, die nicht nur Open Worlds sind, die ein bisschen linearer sind, besser gewesen und man hätte dann erst später, wenn man auf diese Open Worlds gekommen, wobei ich auch immer noch sagen würde, jetzt trotz Helltides und diesen Gaben, die man halt auch machen kann, die ja so wie WorldQuests eigentlich in WHO sind im Grunde, trotz dieser Sachen ist es mir immer noch zu wenig, was da passiert. Also du hast ja auch, die Welt ist ja auch nur Kulisse und Ort, wo du Monster triffst. Es passiert ja auch abseits der Städte eigentlich nicht wirklich was. Von der richtigen Open World erwarte ich mir ja auch mehr, dass ich da auch Leben sehe oder auch was passiert in dieser Welt und auch da ist halt noch viel zu wenig drin. Also aktuell ist es halt einfach eine Kulisse, wo Monster sind und auch jetzt der Port zu den Nightmare Dungeons ist ja noch ein Argument mehr. Okay, wenn ich jetzt allein schon meine Spieler aus der Stadt direkt in die Dungeons porten lasse oder vor den Dungeons, warum auch immer und um dann noch ein Larder Screen zu haben und dann reingehen. Auch das ist ja wieder so ein Respekt. Okay, dann hat das scheinbar mit der Open World nicht so rüchlich geklappt, wenn die Spieler sich vor allem wünschen, möglichst wenig durch diese Welt durchzugehen, sondern möglichst direkt an ihre Ziele zu porten. Ja, und ich kann dir auch sagen, warum sie, also für mich ist es, Chessie hat es ja vorhin schon gesagt, auch diese Portfunktion, die sie dann erst nachträglich eingebaut haben, nachdem wir alle, seitdem wir dieses Spiel zum ersten Mal gespielt haben, irgendwie in den Beta's gesagt haben, wie dumm ist es, dass es keine Teleportfunktion gibt für die Alptraum Dungeons. Ich reihe doch nicht über die halbe Karte, um zu einem Dungeon zu kommen und dann nochmal über die halbe Karte, um zum nächsten zu kommen. Ich will Effizienz beim Luten die Nähfalle im Portale von Diablo 3, kannst du wenigstens eins nach dem anderen machen und jetzt, ja, also gibt uns eine Teleportfunktion und Blizzard so, ja, braucht keiner. Oh, zwei Wochen nach Release, oh ne, okay, Teleportfunktion. Ups, wir haben gesehen, ihr wollt die doch haben und ich glaube, also meine These ist ja, was das ganze Design dieser Open-World angeht und warum sie auch das Mount nach hinten verschoben haben. Es ist ja offensichtlich, dass es geplant war, direkt für den Anfang der Story, wenn da schon der Händler steht, der die Pferde verkauft, meine Theorie ist einfach Spielzeit. Spielzeit, Strecken mehr, du sollst mehr Zeit in diesem

[Transcript] GameStar Podcast / Welches Endgame? Diablo 4 endet mit Level 70 - mit Jessirocks

Spiel verbringen. Und ich glaube, das ist auch der Grund, warum sie dann die Seasons zu machen, wie sie sind. Wenn du von Anfang an Levels verbringst, ja, wieder auch mehr Zeit in dem Spiel und je länger du in dem Spiel bist und je mehr Zeit du darin verbringst, desto mehr Bock hast du Geld darin auszugeben. Ja, und umso höheren Wert hat es für Blizzard mit diesen monatlich aktiven User und Einlog-Zahlen. Also das ist auch der Grund dafür. Deswegen gesehen, damit die Zahl nach oben geht, damit dann sieht, wir haben fünf Millionen Diablo-Spieler. Es gibt komischerweise keine Statistik, wie viele Leute jetzt Diablo spielen, sondern sie hatten nur 300 Millionen Spielstunden und solche Sachen. Aber wirklich, wie viel haben jetzt Diablo gekauft? Dachte ich mir für ein Spiel, was angeblich ein Superabsetz hat, wäre es halt interessant gewesen. Ja, es gibt so Hochrechnungen ein bisschen. Also kannst du ja, Sie haben ja gesagt, das war das schnellst verkaufte Spiel der Blizzard-Geschichte. Das war vorher Diablo 3, die haben in 24 Stunden 3,5 Millionen Exemplare verkauft, nur für PC, muss man da dazu sagen, jetzt Diablo 4 ist Multiplattform, also auch auf Konsolen. Das heißt, man kann sich schon ungefähr so Pi mal Down zusammenrechnen, dass es so mindestens vier bis fünf Millionen mal gewesen sein muss, schon in den ersten 24 Stunden. Plus, es gibt so Websites, die basieren auf Shed-Zungen von Diablo-Spieler-Zahlen auf Basis von Google-Suchanfragen. Also wie viel wird gerade, werden Infos gesucht zu Diablo 4, weil das logischerweise von Leuten gesucht wird, die Diablo 4 spielen. Also, höchstwahrscheinlich würde man denken. Und da kommt man so auf 2,5 bis 3 Millionen täglich aktive Spielerinnen und Spieler. Was halt echt eine krasse Hausinwahrwähre ist. Ja, aber da hätte ich Serverprobleme erwartet. Das muss man ganz ehrlich sagen, also ich dachte mir, der Andrang, also es gab ja noch den Server-Stressed-Test, was kein Stressed-Test war, weil da nichts passiert ist. Und da dachte ich mir schon, okay, wenn es wirklich Millionen von Spieler gibt, die man Diablo 3 war, ein gutes Beispiel beim Release, da hat das nicht so funktioniert oder Lost Ark, also ich glaube, es hat einen Monat gedauert mit der Warteschlange. New World, also New World, da musste ich um 5 Uhr früh einloggen, damit du irgendwann mal spielen kannst. Und deswegen dachte ich mir, die Zahlen könnten vielleicht gar nicht so hoch sein, es sei denn, sie haben so viel Serverkapazitäten und das ist so gut optimiert und so. Alle Entwickler hassen Blizzard jetzt. Ja, genau. Weil sie immer die Ausrede hatten, sie hatten immer die Ausrede, ja, das geht gar nicht, egal wie viele Reinbuttern, weil du kannst diesen Drang gar nicht standhalten und Blizzard hat jetzt einmal gemacht. Wenn die wirklich die Zahlen haben, wenn die wirklich die Zahlen haben und sagen, wir hatten am Release 5 Millionen Spieler gleichzeitig, dann ist das die Referenz für das Business und sagt so, was soll das sein? Blizzard hat es doch auch ihm bekommen. Ja, aber ich glaube, die Zahlen waren exorbitant hoch. Ich glaube, sie haben das wirklich, also ich habe es ja gesehen, es hat wirklich jeder, also. Ja, mit der Konsole dazu natürlich, ja. Ja, mit den Konsolen dazu, es hat wirklich jeder gespielt. Also das ist wirklich mal wieder so ein Spiel, wo du wirklich in deine Freundesliste gucken konntest. Also wo du einfach, und das habe ich echt vermisst, wo du online gehen kannst und du weißt, es ist jemand da, ich kann, du kannst online gehen und du kannst direkt, du weißt, es ist immer irgendein Kumpel da, den du direkt schreiben kannst,

[Transcript] GameStar Podcast / Welches Endgame? Diablo 4 endet mit Level 70 - mit Jessirocks

ohne dass du dich vorher verabreden musst. Ey, lass ne Hunde zusammendrehen und das Spiel macht

es ja auch so leicht. Das ist ja so schön. Mit den Levelscaling und so, das ist nie so, du musst groß drüber nachdenken. Echt. Ja, das ist, also das wäre spannend, aber mal schauen, ob sie dir jetzt doch noch irgendwann mit einem schönen, ja, wie ließen wir, es gab nur einen Umsatz oder so, in fünf Tagen, 66 Millionen, haben sie sich die perfekte Zahl rausgesucht, natürlich, aber ja. Was ja gut zu sehen ist, also das finde ich jetzt persönlich gut, auch wenn man vielleicht den Battle Pass nicht mag und 90 Prozent der Meinungen sind, dass Diablo 4 zu teuer ist, dass man auch mit so einem Spiel Geld machen kann und das nicht nur Mobile Games sein müssen. Also ich finde, das ist mal ein guter Querschlag, weil ich glaube, Immortal hat immer noch nicht 600 Millionen, sondern die hatten halt nach sechs Wochen mal 300 oder

irgendein so was, also dass man wirklich auch sieht, dass so ein hochwertiges Spiel, wo super viel in Sound-Effekte und so gesteckt wird, dass man damit auch noch Geld machen kann, wenn man an einem

Konsolenspieler was verkauft und es muss nicht Free-to-Play sein, mit einem ja benetranten Shop, wo jeden Tag 800 Prozent sparen kann. Also das ist vielleicht ein gutes Zeichen unter Anführungszeit.

Ja, aber hallo, ich meine, ich hätte den Glauben an die Menschheit verloren, wenn die mit einem neuen

Diablo nicht Geld verdienen würden und noch dazu mit einem, dass sie für 70 Euro verkaufen oder so was. Ja, und 100 und ein Shop. Plus Shop. Und Battle Pass. Genau, und das wird ja noch mehr jetzt dann durch den Battle Pass. Also ich meine, sie monetarisieren es ja auch. Machant aufs Herz, wie viel Geld habt ihr im Shop schon ausgegeben? Null. Oh. Null. Ja, okay. Ja, wird halt jetzt nicht gerechnet. Scheiße. Das ist ärgerlich. Es wäre natürlich cool, ich würde gerne heute reden, der da viel Geld ausgibt, weil ich mich halt wirklich frag, warum. Ja, warum? Genau. Also man muss da wirklich sagen, der Shop ist glaube ich der bestmögliche Shop für alle, die gesagt haben, ich habe keinen Bock auf ein Shop. Ich möchte möglichst wenig davon eigentlich mitbekommen, weil der Shop hat weder sonderlich, also ist jetzt zwar Geschmackssache, aber ich finde, er hat wederlich sonderlich schöne oder schönere Rüstungen, als die, die im Spiel auftauchen. Die meisten sind ja sogar fast nur ein Recala oder ein leicht veränderte Version von etwas, was ich schon so im Spiel gefunden habe. Es gibt keinen Anreiz. Genau, es gibt wirklich keinen Anreiz, im Shop irgendwie zuzuschlagen. Ich meine, es wird eine ganz andere Geschichte, wenn du zum Beispiel Drohnenplätze, Inventar-Erweiterungen, wenn sowas reinkommt, dann klingelt es richtig, weil dann. Aber dann ist der Pay-to-Win. Dann kommt die Diskussionär. Das ist ja dann Pay-to-Quality eigentlich. Pay-to-Quality. Oh mein Gott, diesen Moment bitte, kriegen wir einfach hier auf Twitch und einfach festhalten als der Template. Pay-to-Quality. Meine Güte. Das hätte ich mir bei WC3 Reforged auch gewünscht. Pay-to-Quality. Ja, wenn Bobby Kotick dann auf die Pressekonferenzbühne kommt und sagt, now we're doing Pay-to-Quality, dann wissen wir, wo es herkommt. Ich habe ganz viele Nullen auch im Chat gelesen, also Leute, die wenig Geld oder kein Geld da gelassen haben bisher im Shop. Ich habe eine Fünf gelesen. Also was gibt es für fünf Euro? Ich glaube, so ein Staderpaket oder so, wo noch ein paar bisschen Platin und so kriegt. Ja, genau. Oder was vielleicht? Oder 6,99. Aber sie ist eben, ich glaube auch, dass viele

[Transcript] GameStar Podcast / Welches Endgame? Diablo 4 endet mit Level 70 - mit Jessirocks

denken, ich habe jetzt 100 Euro für diese Ultimate Edition gezahlt. Ich zahle jetzt nicht noch gleich für den Shop in den ersten drei Wochen. Ja, um Himmels willen. Zumal es ja, ich meine, die Sachen, die Barbaren Glocke wurde gekauft, les ich hier gerade für 10 Euro. Das ist ein E-Mod. Das ist E-Mods kaufen, Freunde. Also E-Mods nutzen. Ich weiß nicht, wann ich jemals in Diablo 4 E-Mods benutzt habe, außer, als ich einmal zu einem Kampf gegangen bin gegen einen Weltboss, natürlich viel zu niedrig levelig, weil ich so casual bin. Und dann haben die anderen einfach diesen Weltboss gelegt und ich bin halt so mitgelaufen und ein bisschen in Attacken ausgewichen und habe meine Hydren gemacht, einfach so alibi-mäßig. Und dann haben wir den gelegt und ich habe halt geklatscht. Das war mein E-Mod-Moment in Diablo 4. Hast du noch nicht die Quest gemacht, wo du vor so einer Statue einen E-Mod machen musst? Ja, genau. Über diese Quest sprechen wir nicht. Das ist Maurice fast ausgerastet. Ich habe es im Chat noch gelesen, also jetzt im Shop in Diablo und nicht für diese 2 Subs im Twitch Chat, weil das war mit der Zeitbegrenzung, da haben die Leute natürlich zugeschlagen. Also das war komplett crazy. Die Glocke ist dieses Rückenteil für den Barbaren. Ich habe vieler gemacht. Über Rückenteile möchte ich auch nicht sprechen. Ich habe wirklich Level 20 gespielt in dieser Beta, um dieses Wolfsjunge zu haben, damit das die ganze Zeit durch meine Armbrust durchklippt als Jäger. Das ist so albern. Und dann gibt es auch noch ein anders farbiges Wolf, ich habe es einfach im Shop gekauft. Also schönen Dank dafür auch an der Stelle. Ich habe Rückenteile komplett deaktiviert, weil das als Jäger wirklich komplett quatscht ist, weil er die ganze Zeit die Waffe hinten auf dem Rücken ist. Nicht durchdacht. Und ich glaube auch, dass sie ja, ich meine, sie verkaufen ja Emo, sie verkaufen Grabsteine. Ich habe das schon mehrfach auch gesagt. Ich finde, der ist auch im Shop, ne? Ja, im Shop. Ja, ja, klar. Also es ist auch Teil von so Shoppaketen, auch Grabsteine. Wie gesagt, ich habe es schon mehrfach jetzt in einem Talk auch gesagt, ich will den Grabstein doch nicht mal sehen, weil das heißt ja, dass ich gestorben bin. Stell dir vor, du spielst ein Hardcore-Charakter und dann, dann nein, du freust dich nicht über deinen schönen Grabstein, wenn der hinüber ist, sondern... Also es ist damit wenigstens eine Sache, daran schön ist. Ja, stimmt. Endlich gestorben. Jetzt sehe ich mein... Es wird halt dann die Frage, wer zum Beispiel den Teleboard dazu ändern über Cosmetics, wie Spice of Exile macht, aber da kommen wir in die Richtung, was du meintest. Man muss dann aufpassen, weil sehr häufig war die Frage, gibt es nur Pferde? Weil es gibt ja auch eher so ein Cosmetic, was aussieht wie ein Elch oder so, weil es ist ja im Endeffekt kein richtiger. Oder warum gibt es keine Wölfe oder irgend so etwas? Also ich glaube, da muss man aufpassen. Ich habe ein bisschen Final Fantasy 14 gespielt und dann wurde es dann mit einem Lamborghini abgeholt und wohin geflogen. Also das... Also danke an die Community, aber im Endeffekt, ich war Level 10 und hatte dann irgendwie ein Pferd oder mit Level 20. Ja, er kann mich mitnehmen und dann kommt entweder so ein Batman-Mobil, wo du einsteigst. Also man muss halt auch aufpassen, weil ich glaube, das wird eben in Diablo sehr schwierig werden, wenn es dann an diese Sachen gibt und du plötzlich Drachen hast oder im WoW 700 unterschiedliche Mounds. Aber ich glaube, das ist tatsächlich eine Sache, die sich immer mehr... Also das, je länger ein Spiel existiert, desto mehr geht es in diese Richtung. Ja. Das hast du bei all diesen Spielen beobachtet, bei WoW war es am Anfang auch nicht so. Bei WoW haben sie ja auch immer weiter, dann gab es irgendwann ein Motorrad

[Transcript] GameStar Podcast / Welches Endgame? Diablo 4 endet mit Level 70 - mit Jessirocks

und dann... Oder irgendwelche Mechs halt bei GTA Online. Auch ein anderes Beispiel aus einen komplett anderen Bereich. Aber auch da ist ja... Am Anfang war die Welt noch bodenständig. Mittlerweile gibt es Deloreons und Raketenmotorräder. Das kommt irgendwie dann immer je länger, du halt in so einem Spiel drin bist. Und Maurice hat da ja auch diesen Bug, wo er einmal so wie in so einer Sitzposition die ganze Zeit über den Boden geflohen ist. Wo ich auch schon gesagt habe, das ist schon für... Das ist für mich schon für den Lamborghini, der dann irgendwann jetzt mal unten reinkommt. Ja, ja, ja. Für den Fliegen entteppe ich dann, ja. Das kommt bestimmt. Ich hoffe auch, dass sie es sehr behutsam einführen, weil das ist ja auch das, was ich meinte mit New World, wenn halt der Paladin strahlende Rüstungen schon am Strand nach dem Schiffsbuch halt dann mich direkt begrüßt. Und da war ich sehr positiv überrascht, dass selbst die Shop-Rüstungen so bodenständig sind, dass die nicht so auffallen, dass ich denke, was ist denn hier jetzt los in dieser... Ich glaube, sie haben wegen Immortals zurückgerudert und da geben uns einen Light Shop und das fängt jetzt erst langsam an. Ich glaube, ich auch. Weil dann wäre der Shitstorm fertig. Also, wenn du so einen Shop nimmst, die Preise verdoppelt und jeder kauft. Deswegen, ich dachte eigentlich, dass das Shared World, Open World, das Konzept ist, damit die Leute Sachen aus dem Shop kaufen, dass wenn ich ins Dorf gehe und der damit dieser Paladin-Rüstung, die brennt, da steht und auf einem Mount denkst du so, okay, cool. Und dann kannst du ihn inspizieren und ziehst dann, okay, im Shop gekauft. Möchte ich vielleicht auch haben. Und ich bin auch sehr überrascht, dass man keine Flügel im Shop kaufen kann oder generell, dass es noch keine gibt. Also, das war ja so der Aufhänger von Diablo 3. Also, ich glaube, dass eben... Ich habe so ein Video gemacht mit, der Shop ist erst bei 50 Prozent, mein schlechtestes Video in den 2.500 Dingen, weil die Community findet das nicht geil. Aber im Endeffekt, ich glaube, der Shop hat noch viel Potenzial. Also, wozu sonst den Shop machen? Also, weil, so wie jetzt, kann ich mir nicht vorstellen, dass der so viel gebracht hat. Also, das ist wahrscheinlich die Animation hat mehr gekostet von der Frau, die da ihre Karten mischt. Ja, aber das ist ja... Das macht mir ja Angst. Wenn wir über Potenzial sprechen, dann sprechen wir ja über dystopisches Potenzial. Ich mein, ich hoffe auch, dass Sie tatsächlich auch dieses Learning-Hum auch als anderen spielen, zu sagen, nee, wir bleiben hier auch dem Setting treu und drehen halt nicht völlig ab. Gleichzeitig, wenn du halt rüber guckst in Modern Warfare 2, wo es jetzt irgendwie Obstskins für Granaten gibt und auch so brennende Rüstungen und sonst was, also, was auch schon abdreht in so eine kunterbunte Richtung irgendwie, hey, wer weiß, ob Sie nicht irgendwann dann doch verzweifelt genug sind, um auch in Diablo zumindest mal Experimente zu machen in diese Richtung. In der Season vielleicht? Ja, die Obst-Season. Ja, oder das hat, das eben, genau, die Season oder die, die Themen mitnimmst man dann Weihnacht, die kriegst ein Weihnachtskostüm zum Farmen oder das, diese, was wenn man solche Sachen mit reinkommen, wo der denkt, das zerstört das Setting doch ein bisschen, wenn vor Lilles stehst, in einem Weihnachtsmannkostüm. Ja, genau, aber das ist, ich finde, dieses Weihnachtsding, zwar schrecklich und fürchterlich natürlich darüber nachzudenken, aber in der Philosophie könnte man ja dann, ja, Weihnachten generell immer Streit in der Familie oder sowas, absolut drecklich, nee, aber in der, was die Philosophie angeht, könnte man natürlich sagen, weil wir ja vorhin

[Transcript] GameStar Podcast / Welches Endgame? Diablo 4 endet mit Level 70 - mit Jessirocks

auch das Thema hatten Events in der Spielwelt und sowas, könnten Sie natürlich schon sagen, naja, okay, wir haben ja diese Open World, in der es auch noch ganz viel ungenutzte Fläche gibt, wir können die ja weiterfüllen mit Lore, ja, also irgendwie, dass da halt dann neue Fraktionen reinkommen, dass da vielleicht sogar dann zeitbegrenzte Events reinkommen, dass in, weiß ich nicht, der Mste wird das Fest der 1000 Geländer gefeiert und jetzt gibt's auch Kosmetik dazu, ne, kannst da halt eine blaue Kutte oder kannst du holifest feiern in Diablo und hast dann irgendwie Farbflecken auf der, auch furchtbar, wenn ich darüber nachdenke, aber dass Sie zumindest

halt versuchen und das wäre ja was Positives auch, was dem Universum helfen würde, mehr Lore reinzubauen und mehr Geschichten reinzubauen. Season 1 bringt da jetzt dann auch zur Erklärung für diese komische Seuche, die da grassiert, damit du mehr Items farmen kannst, oder diese Herzen farmen kannst, bringt es ja auch eine neue Questkette mit diesem Priester, der halt versucht das zu bekämpfen und genauso könnte man ja jetzt auch dann mehr schauen, vielleicht auch zwischen den Seasons schauen, vielleicht kann man ja auch da noch mehr kleine Geschichten einbauen, mehr spannende Stories und ja, okay, dann baut es halt mit der Motivation ein,

da noch Kosmetics draus zu machen, es ist okay, solange ich halt coole Geschichten kriege. Und es hat ja teilweise auch coole Geschichten, selbst in Nebenquests, manchmal bin ich überrascht, natürlich klickt man es eher weg so, weil man es schnell luden möchte, aber manchmal bin ich überrascht, wie nett erzählt auch die Nebenquests sind in Diablo 4. Ja, die variieren auch sehr, du hast ja teilweise welche, die sind wirklich nur Geh dahin und töte die Monster und da hast du teilweise welche, die so mehrere Stages haben. Vorlaufend sind und du brauchst ne Stunde oder zwei nur für die Nebenquest und es geht immer noch weiter und immer noch weiter, also es sind teilweise sehr gute Quests dabei. Sie hätten sie fast trennen sollen, finde ich, weil du hast sehr viel so Füller, MMO-Quests, aber du hast auch dann so Nebenquests, sie wirklich eine Nebengeschichte

erzählen mit einzelnen Charakteren, die immer wieder auftauchen und wo am Ende ein Achievement kommt, so. Die habe ich sehr, sehr gerne gemacht, aber das, was du sagst, ist halt wirklich so ein wichtiger MMO-Aspekt, dieses, in einem MMO hast du halt immer das Gefühl, die Welt lebt, auch wenn du es nie nutzt, also wenn ich jetzt ganz ehrlich bin, wann war ich das letzte Mal beim, du hast es gerade gesagt beim Dunkelmond, die am Markt in VOW so, keine Ahnung, geht man halt normal

einfach nicht wirklich hin oder hat mal ernsthaft dann beim Valentinstag, bei diesem Liebesfest mit gemacht oder so, aber du hast halt trotz, also trotzdem lebt es irgendwie davon, dass du weißt, dass passiert, dass passieren in dieser Welt Dinge, es ist dann mal hier die Hauptstadt schön geschmückt und auch wenn ich eigentlich nur sehr straight meinen aktuellen Content spiele, weil es ist ja nur mal ein Theme Park MMO, wo du eigentlich nur einen Content immer hast, der wirklich Progress bedeutet in dem Moment, hast du trotzdem das Gefühl, in dieser Welt passiert die ganze Zeit was und da ist was und das fehlt mir bei Diablo halt, weil da halt nur Monster rumlaufen

abseits der Städte und sonst ist nichts. Ja, alle Karawanen sind bereits überfallen und zerstört, es gibt nicht mal welche, die sich bewegen, es muss einfach so sein, nee, alle alle tot, ja, in der Diablo-Welt. Was ist denn die eigentlich, die Städte und so, wie kommen da eigentlich Sachen

[Transcript] GameStar Podcast / Welches Endgame? Diablo 4 endet mit Level 70 - mit Jessirocks

an?

Magie, denke ich. Also haben extrem viele Rüstungen, wenn ich allein davon ausbe, wie viel ich denen

schon verkaufte. Ja, entsteht da ein komplettes Wirtschaftssystem hinter den Kulissen allein aus den Rüstungen, die du in den NPCs verkaust. Eine Frage, die MMO hat Richtung, hättest du gerne Aktionshaus gehabt, so wie im BOW, dass man die Items vernünftig trading kann und so weiter,

ich meine... Und dünnes Eis. Ah, also, Entschuldigung, ich wollte jetzt jetzt nicht wirklich was so was aufmachen, aber... Ich hätte auf jeden Fall gerne ein besseres Trading System gehabt, weil, also dass man nicht mal legendary, was man so sagt, also was jetzt in der Gruppe einer findet das, und das ist dann für den anderen cool, dass man das nicht mal trading kann, da hat ja BOW... Der dabei war. Genau, der dabei war. Da hat ja BOW schon gut vorgelegt, dass du halt da zum Beispiel

ja kannst ja zwei Stunden nach einem Gruppenkontent kannst du ja noch Sachen, die du gefunden hast

mit den Leuten trading, mit denen du im Gruppenkontent warst. Weil, das ist halt ein wichtiger sozialer

Aspekt halt auch, das zu machen. Oder so einen Lootmaster einführen und dann sagen, du kriegst jetzt das Item oder so, dass man dann, das wird vielleicht ein bisschen schwierig, weil...

Ja, also das ist BOW ja von weg, also das BOW hat Personal Loot mittlerweile fest drin, aber dieses, du kannst noch tauschen, damit das nicht komplett weg ist, finde ich hätte das wesentlich sozialer gemacht, das Ganze von mir aus auch dann mit anderen Spielern.

Auktionshaus, finde ich persönlich auch nicht schlecht. Es ist halt, das ist dann aber wieder eher die Frage an dich, als jemand, der sich mit dem Genre extrem gut auskennt, was sind die Stolpersteine davon und wie leicht würde das dann abused werden oder

dazu führen, dass halt dann... Ja, jetzt sag mal, es ist ja Pass of Exile ist, glaube ich, ein Jahr nach Diablo kommen und sie haben immer noch keine Aktionshaus, also ist die Frage geklärt, wie groß das Problem ist, weil eben damit Bots ausgeschlossen werden, aber das Trading ist halt im BOE ist sowas vermüßelig, weil du kannst ja alles trading und wenn du dann anfängst die Currency zu flippen, über deren Homepage und so weiter, also das neue Spiel reinzubringen, also wenn du ein Spiel haben willst mit einer gigantischen Hürde, Start BOE, Druck auf P, kriegst ein Skillbaum, den installierst du das Spiel.

Und da ist wirklich so, also sie hätten halt sowas machen können, dass du zumindest ein Auktionshaus machst für die elementaren Sachen, dass du zum Beispiel Flasks weitergibst oder deine Albtraumkeys, die du nicht spielen möchtest oder nicht spielen kannst, vielleicht, weil deine Skillung dafür nicht geeignet ist oder so für spätere Sachen, dass da halt Ressourcen gehandelt werden und nicht unbedingt Items oder was umgedauscht werden kann oder was cooles für Edelsteine, die jetzt halt nur in der Kiste sind.

Oder so ein System mit Bind on Equip und Bind on Pickup, wie wir BOE haben.

Bestimmte Gegenstände sind halt direkt Soulbound, also können nur für den Charakter verwendet werden und manche Gegenstände sind halt straightbar so, vielleicht sowas?

Ja, natürlich noch eine Option gewesen, aber es ist ja nicht mal vorgesehen.

Also das finde ich ein bisschen schwierig und was ich noch schwierig fand ist eben,

[Transcript] GameStar Podcast / Welches Endgame? Diablo 4 endet mit Level 70 - mit Jessirocks

dieses, was wir hatten für Gruppeneinladungen, wie du Leute einlädst, wenn sie nicht im Klaren sind, weil es gibt ja kein Global Chat oder so und wenn du im Handelschat bist, kannst du zwei Sätze schreiben und dann nichts mehr. Wir hatten da wirklich, also ich hab probiert, Leute in die Gruppe einzuladen und war ein bisschen schockiert, ich hab es nicht geschafft. Also wenn du den nicht auf die Friendlist setzt und die Friendlist umfasst 300 Leute, weil dann kannst du keinen neuen hinzufügen, dann musst du Freunde kicken um andere einzuladen und dann bringst du es so, okay, wie lad ich dich jetzt ein?

Lass uns beide in die Hauptstadt zur Weltstatue gehen, dann sehen wir uns und dann kann ich dich über das Immunrat einladen. Nee, es sehen wir nicht, weil wir sind in unterschiedlichen Layer. Okay, wie schreibe ich dich jetzt an? Gibt es ein Handelschat? Lass uns beide was in Handelschat schreiben. Nee, geht nicht, weil auch die Handelschats getrennt sind.

Also slash inweit, einfach so simple Chatbefehle fehlen da noch total.

Das finde ich halt, also wenn man MMO macht, also das ist in jedem MMO-Spiel oder ein vernünftiger

Chat, Global Chat kann man ja wegblenden und so weiter, aber dass man mal die Leute findet, weil du kannst ihn ja nicht mal wispern, wenn du seinen Namen hast und du denkst,

ja, das ist wirklich, ja, da sind wir wieder an dem Punkt,

wieso so wenig von Immortal übernommen dahingehend. Ja, ich habe gerade den Donner schlag gehört.

Ja, aber es ist ja so, wie gesagt, also gerade habe ich jetzt sehr viel gelesen,

auch von Leuten, die sich über das Endgame halt eschofiert haben, dass es echt ein bisschen wenig zu tun gibt, so Immortal hat richtig, richtig viel zu tun. Ja.

Es ist natürlich schade, dass das Ganze drum herum dann so ist, wie es ist bei Immortal, aber wenig Content ist es jetzt nicht und auch gar keine schlechten Ideen. Ach dieses, dass du selber zu einem Raid Boss werden kannst und so, wenn du da, wie krasse Leistung erbringst.

Ja, ich sag mal so, also hätten sie diese Features in Diablo 4 gebracht,

würde die Community den Konzern jetzt noch feiern. Aber dadurch, dass es in einem Mobile Game ist mit so einer Preisschleife drum herum, ja, ist es halt schwierig. Man muss auch sagen, alles was eben aus diesen Richtungen von Immortal kommt, ist immer gleich negativ belastet, weil es kommt ja aus dem Mobile Game, obwohl da teilweise echt, also für klar sind,

bei guter Ansätze drin und vielleicht ein paar MMO Sachen, das könnte man in die 4

wird vielleicht kommen, aber ich glaube eben, dass die 4 ganz, ganz langsam Schritt für Schritt

geht und wir hatten ja auch schon mal Season 1, also das Season 1 Umfang. Ich glaube, es gibt 30 Herzen oder 30 Ehlesteine. Das ist lang über 30, ich glaube 32 und Leute haben noch mehr irgendwie

irgendwo gescoutet, aber sowas in die Richtung. So ungefähr und genau, und den 3 Farben, also

für jeden Farbenslot ungefähr 10 Stück und dann gibt es noch mal 6 oder 7 Uniques, die

reinkommen und ein paar Aspekte. Also das ist jetzt für 12 Wochen, die wir in Zukunft spielen

und du wieder Neue Levels dann, ab den 20., halt überschaubar. Ja. Also Frage auch, wie lang

diese neue Story dann dauert. Ja, das ist wahrscheinlich eine Viertelstunde oder sowas.

Das ist halt die Frage, ob das halt und wie cool die auch ist, weil sie halt schon an vielen Stellen

das immer wieder ankündigen und ich mir halt so denken, okay. Ich dachte mir eigentlich, dass die Story ein Teil von der Season Reise wird, sondern das ist gar nicht genau, das ist gar nicht so eine

[Transcript] GameStar Podcast / Welches Endgame? Diablo 4 endet mit Level 70 - mit Jessirocks

eigene Questline, sondern die Season, dass es einfach so Paar der Season Reise sind, die ich dann dort halt abhake und weiterfahre, weil es ist ja, weil das wird nämlich sonst sehr spannend, weil Blizzard meint, der Battlebys gibt dir 85 Stunden Spielzeit, haben sie mal so rausgehauen, glaube ich persönlich nicht, aber hat ja 90 Stufen, wenn du den Premium-Bass gekauft hast und 90 Stufen ist

schon mal eine Ansage und dann hast du ja nochmal die Season Reise und das ist, es fühlt sich so an, als würden sie auf Biegen und Brechen versuchen, mehr Spielstunden reinzukriegen und deswegen auch

BVB, weil ich habe irgendwo mal gehört, BVB ist Infinite Content, also wenn es funktioniert, brauchst du nichts mehr machen, die Leute schlagen sich Tag und Nacht die Schädel ein, die spielen Hunderte Stunden im BVB und du musst als Entwickler nichts nachliefern.

Also im Falle von Destiny ist das zum Beispiel so, also Destiny ist halt, hat einen ziemlich guten PvP-Monus und wenn du da halt alles durch hast, spitz halt PvP und machst halt da weiter, es ist ja, es gibt ja genug PvP-Spiele, die gar keine Progression haben, sondern wo du einfach nur PvP-Spiele spielst, aber es macht natürlich nochmal viel mehr Spaß, wenn du so geweißt, das ist mein Charakter, mit dem ich grad schon über 100 Stunden im PvE verbracht habe und jetzt kann ich mit dem auch noch andere töten, mega! Das ist ja die Hoffnung, das war ja auch da ihre Hoffnung höchstwahrscheinlich, dann zu sagen, okay, noch mehr Spielzeit, rausziehen aus PvP, aber es passt halt hinten und vorne nicht zu Diablo, das haben sie ja damals bei Diablo 3 schon versucht, wo sie diese Arenen angekündigt hatten, die ich sogar mal gespielt habe auf der BlizzCon und zwar eine Stunde lang und dann habe ich gesagt, das ist tot, es ist nicht gebalanced und da gab's

sogar noch ein Levelscaling im PvP, also wo sie versucht haben das irgendwie anzupassen, aber es geht nicht, die Charaktere, die Klassen sind so unbalanciert, das Equip spielt halt eine zu wichtige Rolle in dem Diablo, du kannst das nicht zu einem PvP-Spiel machen. Ja, du müsstest das extrahieren.

Es muss ein Spiel im Spiel sein, mit eigenen PvP-Rüstungen, vom PvP-Händler, vom Skillbaum komplett getrennt, aber das ist ja die ewige Diskussion, das ist bei WoW auch in jedem Mettern anders. Wie viel darf jetzt sozusagen PvP, also wie viel darf Equipment und PvP was ausmachen, die einen sagen gar nichts bitte, alle Chancengleichheit, die anderen sagen, ja aber ich habe jetzt halt

hunderte Stunden für diese Equipment gegrillt, da will ich natürlich und da hatten sie da irgendwann

mal zu irgendeinem Addon so ein weirdes, ja also das ist schon wichtig, aber nur zu einem ganz kleinen Prozentsatz und dann warst du halt so, wenn du viel besseres Equipment hast, warst du dann so

um 5 Prozent stärker als die eine Person, weil sie einfach dann so ein Prozentsatz von dem, wie viel das Equipment besser ist genommen haben und so einen leichten Vorteil hast, das ist alles so absurd,

das ist ja immer, bei Destiny gibt es halt einfach unterschiedliche Spielmodi, also im normalen PvP ist es glaube ich nicht, so zählt das Equipment gar nicht, das ist gebalanced, dann gibt es dieses Iron Banner, was irgendwie ab und zu mal stattfindet und da ist auf einmal dann Equipment an, dann kannst du das dir auswählen sozusagen, welchen Modus du haben willst, aber ja. Ja bei Diablo

[Transcript] GameStar Podcast / Welches Endgame? Diablo 4 endet mit Level 70 - mit Jessirocks

glaube ich wird das wohl, also ich glaube es gibt so eine Prioritätsliste, zuerst schauen sie mal, dass eben genügend Spieler reinkommen, dass mal die Basics funktionieren und irgendwo steht BVB auf

Zettel 7 oder so, dass sie dann sagen, okay schauen wir uns das mal an, möchten wir da was ändern, weil vielleicht finden das die Leute gar nicht so witzig, dass ich 0 Damage mach, wenn der 10 Level höher ist und der so drüben steht AFK, oh ich war mir einen Kaffee holen, weil ich bin Level 100 und stehen BVB, oh der versucht ja, wer mich zu töten seit 10 Minuten dreht sich um und haut einmal drauf

und du bist weg. Aber jetzt was glaubst du denn, steht vorne in der Prioritätenliste, gerade wenn es um

die Weiterentwicklung von dem Spiel geht, weil ich sehe nichts, also auch Season 1 mit den Herzen ist jetzt kein System, wo ich sagen würde, ah da sehe ich die Zukunft von Diablo im Herzen Farming, das habe ich im Herzen gespürt, dass sie das machen, nee also es ist einfach nicht natürlich eine Season, die jetzt drei Monate nach Release kommt, kann ich das komplette Spiel umkrempeln, das meine

ich gar nicht, aber gerade wenn man halt guckt, okay sie haben halt unterschiedlichste Baustellen, sie würden gerne vielleicht mehr Endgame-Content machen, sie würden vielleicht gerne die Welt besser füllen, sie würden vielleicht gerne das BVP Sinn voller machen, vielleicht mehr MMO Sachen einbauen in irgendeiner Form oder dass das Gruppenspiel zumindest besser wird, das glaubst du denn,

entsteht an aller U-Bestelle? Ich glaube, dass die Liste, die sie geschrieben haben,

10 Wochen alt ist oder vor dem Release gemacht wurde, weil die erste Season wurde ja schon entwickelt, wo Diablo nicht released war und ich glaube auch die zweite und deswegen haben sie auch gesagt, Ranglisten und so weiter kommen mit Season 3, dieser Edelstein, die die Community voll überraschend nicht im Imementar liegen haben möchte, kommt mit Season 3, also ich glaube die

ersten zwei Seasons sind einfach fertig und deswegen hatten sie nicht die Möglichkeit einzugreifen, weil ein fertiges System umzukrempeln, die sind einfach zwölf Wochen behind und deswegen sehen wir jetzt beim Endgame, dachten sie sich, lasst die Leute doch, wir haben 120 Dungeons oder 100 Dungeons bloß, das muss doch reichen fürs Endgame, aber du, dass die 100 Dungeons im Endeffekt zehn Stück sehen, die nur anders aufgebaut werden, wollte ich gerade sagen, kannst du mir einen nennen,

der dir besonders in Erinnerung geblieben ist, vielleicht dieser eine, wo du in die Stadt runter kriegst, der ist ein bisschen besonders, aber ich weiß nicht wie der heißt. Und deswegen, also ich glaube, dass eben von diesen Listen, die werden jetzt erst aktualisiert, weil die ersten zwei Seasons, die kommen jetzt mal raus und dann kann man nichts machen, dann ein kleiner Spoiler, komischer

Weise wird, glaube ich, Season 2 genau um die Blizzcon sein, dann kannst du eh schon haben, dass deine Blizzcon genutzt wird, um für Season 3 die neue Klasse anzukündigen und dann wird das richtig fad aufnehmen. Glaubst du, die kommt in der Season, glaubst du, wie die nächste Klasse kommt in der Season? Ich glaube, sie machen DLC, Season und alles in einem Stück, weil dann kannst

50 Euro dafür nehmen, hast den Battle Pass wieder dabei, ich kann dann nicht mal den DLC mit

[Transcript] GameStar Podcast / Welches Endgame? Diablo 4 endet mit Level 70 - mit Jessirocks

meinem

ewigen Charakter weiterspielen. Ich weiß jetzt echt nicht, dass du immer mit diesen Offsörbern hast. Das wäre doch das Einzige, wo du noch mal den ganzen Charakter auf Eternal Realm gespielt hattest, wenn der DLC kommt. Nee, du musst jetzt mal dich von diesen Gedanken ein bisschen lösen,

dass Diablo in alle zwölf Wochen wiped und dann wieder von vorne beginnt. Und natürlich wird deine Klasse aus der Season übernommen und die steht dann auf dem Abstellgleis und vielleicht möchtest du noch mal einloggen, aber im Endeffekt ist der Gedanke, Diablo ist ein Season Game und wenn es Season kommt, dann sollen alle Leute die Seasons spielen und die Inhalte und bitte den Battle Pass kaufen für die Aktionäre. Aber im Endeffekt, das ist so ein bisschen der Grundgedanke und man muss immer fairer sagen, wenn du jetzt zwölf Wochen Zeit gehabt hättest

oder 13, ich glaube, dann werde ein Off-Charakter fertig. Also ich glaube, du würdest seit acht Wochen immer spielen oder seit sechs Wochen, weil du halt sagst, okay, für mich so, ich habe jetzt die Story durch, ich bin Level 60, ich habe jetzt 100 Dungeons gemacht, jetzt wiederholt sich alles. Und deswegen bin ich MMO-Spieler und würde jetzt in World of Warcraft in irgendeinem Low Level Gebiet Pokemon fahren. Bitte sagt das nicht laut, weil sonst kriegen wir es in Diablo 4 und dann kann man neben dem Stadion noch Pokemon suchen. Also da muss man ein bisschen schauen. Also ich

dachte wirklich, dass diese Aspekte größer werden, auch die Berufssachen, weil du farmst jede Menge Kräuter und kannst Tränke oder so machen oder auch eben beim Schmied, aber warum kann ich mir keine Waffen herstellen oder keine Rüstungen? Weil das wäre doch auch Content gewesen, wo du dann sagst, okay, wenn du die Worldbosse tötet, jeder Worldboss gibt dir irgendein Segment und dann stellst du dir einfach her, ist alles raus. Das ist für mich so MMO-mäßig, weißt du nicht, man, da hast du so, yo, du musst das holen von dort und das von dort. Ja, und Crafting und Loot Tables, weil das heißt ja, bestimmte Bosse haben auch bestimmten Loot. Was einerseits natürlich verstößt gegen das Diablo-Prinzip, dass jeder alles dropfen kann. Ich glaube, ich habe heute ein einzigartiges Item gezogen aus irgendeinem Wurst-Demon halt irgendwie.

Also das wäre so geil, wenn es wirklich der Wurst-Demon wäre. Das ist so eine Wurst mit Augen und Mund. Da habe ich mir einen einzigartigen Stab gegeben, der sehr super ist. Aber wenn du sagen würdest, naja, dass zumindest ein Crafting-Zutat, die kriegst du halt nur in der Albtraumstufe 40

Versionen von dem Dungeon links oben, dann hätte man, und vielleicht auch nicht, also vielleicht kriegst du ja auch nicht jedes Mal, vielleicht ist die Domchance halt dann zehn Prozent oder so, dann hätte man wenigstens eine Motivation, noch mehr an bestimmte Orte auch mal zu gehen oder auf bestimmte Dinge hinzuspielen. Ich hatte einfach nur, was ja auch Spaß macht, weil es ein cooles Kampfsystem hat, aber so vor sich hin zu grinden. Ja, man muss eben auch sagen, was du meinst, diese Unique Items, die ja relativ selten sehen, was machst du mit denen? Du verkaufst sie für Gold. Warum kriege ich da nicht eine gute Ressource heraus und kann was anderes upgraden? Wenn das schon so ein seltenes System ist, das ist schon etwas, was in Diablo 3, haben sie es zehn Jahre gezogen oder halt jetzt die letzten drei oder vier Jahre mit diesen Primals, also diese roten Items, wo du nichts dafür bekommen hast und jetzt in der Season kriegst du eine Asche raus, dass

dir das selbst machen kannst und die Idee der Community ist vier Jahre alt. Also ich hoffe, dass, weil es wird dir immer gesagt bei den ganzen Talks, wir hören auf die Community, wir haben euer Feedback, wir verarbeiten das nach und nach, also es wirkt schon ein bisschen, das wird ein bisschen mitgehört und so, aber eben die ersten zwei Seasons sind fertig, ich hoffe, dass mit Season 3 dann richtig Fahrt aufgenommen wird.

Schult, was ist denn dein Wunsch jetzt? Wie soll es weitergehen mit Diablo 4?

Ja, also ich glaube, Jesse kann das deutlich besser einschätzen, was sie wirklich machen würden, aber für mich wäre tatsächlich, glaube ich, der schwerer Gruppencontent im Endgame wäre ein Bereich, den ich lieber hätte. Also das, was ich schon gesagt habe, es muss sich ein Rate mit 12 Leuten sein, es kann aber auch ein Dungeon sein, der sagt, du brauchst vier Leute um den zu machen und du musst dich da wirklich koordinieren, wenn du den machst und hast dann wirklich einen anspruchsvollen Dungeon. So was fände ich wirklich,

wirklich cool, weil es ja aktuell ein großes Problem ist, dass du eigentlich gar nichts davon hast, sie das Spiel schwer zu machen. Du hast ja, du hast sie jetzt gerade im Levelprozess zum Beispiel, wenn ich jetzt meine Nightmare Dungeons mache, ich bin jetzt, dann habe ich immer drei Level über mir eigentlich, also die Gegnerlevel, drei Level über mir, weil wenn ich mehr als drei Level über mir kriege, keine XP-Boost mehr, keine Höhe und XP-Boost mehr. Das heißt, es wird nur schwieriger, die Gegner zu töten, es dauert länger. Das heißt, du alles ist immer nur auf Effizienz getrimmt bisher in dem Spiel und nichts ist wirklich auf Herausforderung so sehr getrimmt. Oder auf Gruppenplay oder das der andere. Das ist ja eben dieses Gruppenplay, was du ansprichst, dass du dann sagst, du musst vier Leute haben um das abzuschließen. Ich glaube, das geht komplett gegen das Diablo-Prinzip, weil du alle Solo-Spieler damit rausnimmst. Eine Alternative wäre eben Clan-Events, dass du sagst, wenn ich mit einem Clan diese Challenge mache, dann bekomme ich was extra, weil du hast ja null Anreiz, das war ja auch dann, ich habe ein bisschen selbst WoW gespielt, 10 Jahre und 50.000 Stunden. Aber im Endeffekt, dass du dann wirklich ... Was erzähle ich dir denn überhaupt?

Ja, das ist dann wirklich, du hast ein gigantisches Problem, für die Gilde Leute zu rekrutieren, wenn eben mythisch damals dann umgekrempelt wurden mit 10er und 25er und diesen ganzen Richtungen. Und in Diablo 4 gibt es keinen Anreiz. Warum sollte ich in den Clan gehen? Es ist ja bei WoW auch so, dass du eigentlich ja nur noch für mythischen Content wirklich eine Gilde brauchst. Wenn man ehrlich ist, alles andere kannst du auch ganz gut über die einen Groupfinder und so.

Ja, LFR, die schlimmste Entscheidung in WoW.

Genau, LFR ist ja das Allerschlimmste, weil da brauchst du ja noch nicht mal den Rate verstanden haben, um ihn zu schaffen. Aber auch normal und heroic findest du ja einfach über den Groupfinder dann relativ schnell spontan eine Gruppe. Eigentlich der richtige Progress ist halt auf Mythic, außer du sagst halt, und das mach ich halt immer, ich find's trotzdem schön, das in der Gruppe zu machen und dann als Gruppe den Progress in dem Rate über jede Woche wieder

zu erleben. Aber ja, ich glaube, du hast recht, du würdest einen Großteil der Spieler halt damit verstoßen. Aber ich bin ja hier... Ja, vor dem Kopf stoßen. Ja, du morgens tippe die andere Meinung. Aber ich bin hier als der MMO Typ und so einem MMO gehört für mich halt,

[Transcript] GameStar Podcast / Welches Endgame? Diablo 4 endet mit Level 70 - mit Jessirocks

dass man bei einen paar Inhalten sagt, sorry, das geht jetzt nur in der Gruppe.

Und du, ihr müsst es nicht machen, es ist ja kein Requirement, dass ihr gerade diesen Content spielt. Mach von mir aus auch gerne einen Groupfinder rein, dass du halt, also von mir aus, wer das mein Kompromiss, dass du halt eine Gruppe auch, also einen Matchmaking machen kannst, dann spielst du halt mit Randoms diesen Dungeon, macht es dann schwieriger, sich abzusprechen, aber geht. Aber ja, das fehlt halt einfach, weil wenn es an keinem Punkt in dem Spiel in irgendeiner Weise eine Abhängigkeit voneinander gibt, dann wird es auch nie eine soziale Dynamik entwickeln, die in einem MMO halt wichtig ist. Ich habe es eben gerade im Chat gelesen, das wäre eine super Idee, eben bei der VOW-Gilde, was du da Vorteile hast mit Ruhesteinen oder so, du könntest halt dann den Inventarplatz vergrößern über den Clan, dass du dann sagst, wenn der Clan

10 Millionen Dämonen getötet hat, kriegt er noch weitere Slots, also dass man das so koppelt, dann schließt du keinen aus und hast trotzdem diesen Aspekt, weil aktuell es ist halt gefühlt, die Ablösen spielen, sie wollen alle alten Spieler und sie wollen alle MMO-Spieler und deswegen wirkt das so ein bisschen gemixt, so nach dem Motto, ihr könnt alles machen, oh verdammt, die Kern-Community möchte Teleport, wir machen Teleport, weil die dürfen wir jetzt nicht verlieren. Ja, und jetzt eben wenn die anderen sagen, ja, wir möchten jetzt früher reiten und wir möchten das erleben, machen wir mal das, aber irgendwann muss man sich glaube ich ein bisschen entscheiden.

Aber das Witzige ist halt, wie gesagt, wie gut das ja am Anfang des Spiels funktioniert, also wie krass hat das funktioniert, die alle reinzuholen und erst mal das Interesse zu wecken, das zeigt ja wie gesagt, das was wir auch anfangs gesagt haben, jede dieser C-Gruppen spielt es gerade irgendwie, aber halt am Ende des Spiels, dann wenn du wirklich den Fokus setzt, da treten halt dann diese Konflikte auf und da muss man halt gucken, wie kann man das managen, geht das überhaupt?

Das ist ultra schwierig und ich sehe es ja auch bei uns im Chat, diese natürlich sind die Leute jetzt erstmal alle drin und spielen es, haben aber jetzt auch, was die Zukunft angeht, halt komplett unterschiedliche Erwartungen, welche Richtung es gehen könnte, weil ich les es genauso ja gerade, oh Gott, bitte lasst es nicht zu Lost Ark werden, lasst es nicht zu einem Spiel werden, was zu Gruppen fokussiert ist oder noch mit meinem persönlichen Horror zeitbasiertem Crafting, dann schwört wird in sechs Stunden fertiggestellt, das aller Schlimmste was es gibt in Spielen, also damit fangen sie hoffentlich gar nicht erst an. Aber du kannst ja bezahlen um es da zu haben. Ja, das wollte ich gerade sagen, hol dir doch in den Shop den Beschleunigsten, ja.

Ein System, das ist halt genau wie beim Battle Pass, bei dem Ultrapremium Battle Pass jetzt für die Season, wo du ja auch 20 Stufen überspringen kannst. Wenn ich ein System designe, bei dem es

ein geldwerter Vorteil ist, Dinge überspringen zu können, ist das System scheiße. Es kann von mir niemand sagen, kein Game Designer auf der Welt, ich habe gute Arbeit geleistet, wenn ich ein System gebaut habe, wo Leute gerne Dinge überspringen, weil sie, ne, weil sie einfach nicht bezahlen, um Content zu skippen. Ja, ich bin reich dadurch natürlich, ich habe jetzt meine goldene Villa in Beverly Hills, aber ich habe kein gutes Spiel designt, so viel zum Thema überspringen. Ne, was die Erwartung angeht, ich habe genauso gelesen jetzt, ich hätte gern mehr Singleplayer Content, was ich komplett unterschreiben würde,

[Transcript] GameStar Podcast / Welches Endgame? Diablo 4 endet mit Level 70 - mit Jessirocks

Diablo ist überraschend stark, was die Story angeht und überraschend offen, was das Ende angeht, also da kann man gut anknüpfen, aber ich glaube bis hier...

Und das ist so endet, wie es endet, hat auch niemand vorher erwartet?

Ne, so nicht, also, na, aber so in dem...

Ja, ich meine im Sinne von, dass das vielleicht schief gehen könnte.

Ach so, ja, gut.

Das ist jetzt so ein Disaster waiting to happen.

Ihr würdet jetzt so gemissen, worüber ihr redet, weil ihr habt alles immer geskippt, ich habe den einzigen Content gesehen, ich wurde schon von Maurice werde ich jedes Mal gepanischt, ich habe alles geskippt, ich habe keine Ahnung, was passiert, also...

Aber du hast nicht mal dann einen zweiten Charakter dann gesagt, jetzt gehe ich ein bisschen langsamer an.

Alles online gespielt, ich habe keine Ahnung, was passiert, also deswegen spoilert mich jetzt hier nicht.

Ja, spoilert mich jetzt hier nicht?

Ja, in der Season, skippt du das doch auch wieder und fängst dann direkt an, also wann willst du's über?

Irgendwann, wenn es verfilmt wird.

Da würdet ihr Blizzard einen großen Wunsch erfüllen, mit dem was 3000 Tonnen Koala uns auch schon gesagt hat, hier wunderschöner Name übrigens, geiles Bossmonster für die Zukunft, von Diablo 4 der 3000 Tonnen Koala.

Wieso kann man die Story-Kampagne nicht auch auf den hohen Schwierigkeitsgraden nachholen? Also wenn du sagen könntest, ich stelle es jetzt auf World Tier 4 oder es kommen ja vielleicht auch noch mehr Weltstufen.

Ja, ich glaube auch in dieser Sache, worüber man nicht offiziell reden darf, fünf Stufen.

Es gab fünf Stufen, jeder darf man offiziell darüber reden, weil die gab's auch in den Pressebetas. Ah, okay.

Ja, aber auch wir hatten damals in Menü schon fünf Stufen, also wie Mautraumhölde kahl.

Und dann kam das online und du denkst, wo ist die fünfte Stufe?

Ja, genau.

Und das ist genau das, was fehlt, weil die werden dann so bei Level 80 und dann bist du bei Level 80 und denkst dir,

hm, jetzt ist es aus, schade, fünfte Stufe wäre cool gewesen.

Aber es ist ja auch allgemein komisch, dass ja auch an den Punkt, den Maurice kritisiert hat in seinen Videos,

dass du ja dadurch, dass du Tier 3 freischaltest, nachdem du die Kampagne durchgespielt hast, ist das Spiel so konzipiert, dass du eigentlich, wenn du einigermaßen effizient sein willst, möglichst schnell durch die Story durchbalast, bevor du irgendwas anderes machst, weil du ja einfach möglichst schnell auf Tier 3 kommen möchtest, einfach um schneller voran zu kommen.

Es ist halt nicht optimal, also kennt man ja auch, wie du sagst, halt dann so machen,

warum kann ich nicht, wenn ich mit Level 80 sage, so jetzt die Story,

dann halt mit Level 80 auf Tier 4 halt die Story spielen und trotzdem dadurch, dass das Loot System

[Transcript] GameStar Podcast / Welches Endgame? Diablo 4 endet mit Level 70 - mit Jessirocks

so ist,

wie es ist, nämlich jedes Monster kann jederzeit alles irgendwie dropen, egal wo und wann und wie, ist das ja eigentlich möglich, was du jenen konntest.

Ja und Level Scaling hat's eh, ne?

Genau.

Also wird ja gehen, theoretisch.

Aber ich glaube für sie ist die Story Kampagne halt einfach nur die Einleitung zum Grind, also sozusagen, ihr spielt das durch und dann geht's richtig los, so ungefähr.

Und es geht halt noch nicht richtig los dann, sondern es geht dann noch eine Weile richtig gut weiter,

aber irgendwo ist dann halt einfach der Import.

Das ist auch ein sehr komisches Konzept, da sind wir wieder bei einem Open World Spiel, weil das ist halt nicht eigentlich Open World.

Open World ist eigentlich, du kannst es jederzeit machen, das ist nicht eine Einführung, das ist halt passiert halt einfach, du kannst nebenbei auch anderen Zeit-Content machen, der dich interessiert, aber so dieses ja, also es ist so Open World,

aber eigentlich gibt es einen richtigen Weg, es zu spielen, ist halt eigentlich Quatsch.

Ja, ich würde mir zwei Sachen wünschen, nämlich das eine, was du vorhin gesagt hast, so ein bisschen, dass meine Charaktere im ewigen Reich, also die Abstellgleiskaraktere, irgendwie trotzdem noch einen Sinn haben, dass die irgendwie so, weißt du, in einem Online-Rollenspiel

würde es ja auch eine Heldenklasse dann zum Beispiel machen oder so Veteranenfähigkeiten, die man denen geben kann, dass sie irgendeinen Bonus dafür kriegen, dass sie von Anfang an mit dabei waren.

Ich spiele die seit, oder meinen Zauberer jetzt, Side Release.

Ich will, dass der irgendwas Besonderes bleibt und nicht einfach nur irgendein Charakter, der verschimmelt, sobald die Seasons losgehen wird.

Und die du dann löschen musst, weil du ja nur zehn Slots oder so hast.

Ja, ich frage mich, Evo, diese Limits herkommen. Irgendjemand bei Blizzard hat gesagt, mehr als zehn Charakter hat doch kein Mensch, das frisst uns hier viel zu viel Server am Platz.

Ja, das werden ja auch mehr noch safe.

Ja, also.

Und dann niemand hat mehr als 300 Freunde, deswegen endet die Freundes, bei keinem Mensch hat mehr als 300 Freunde.

Ey, gerade noch eine Idee, ne, für Rebirth.

Pristisch-Range.

Ja, zum Beispiel.

Naja, das ist ja das Karibasystem von früher.

Du setzt ihn zurück, aber dann ist da noch so ein kleiner Stern daneben, der sagt, okay, der war schon einmal auf 100.

Ein Beispiel, ja.

Das gibt es ja bei super vielen Spielen, dass wenn du auf 100 bist, du wieder runtergehst, dann ist quasi spielerisch alles wieder auf Anfang, aber du hast trotzdem so ein Pristisch-Rang,

[Transcript] GameStar Podcast / Welches Endgame? Diablo 4 endet mit Level 70 - mit Jessirocks

der sagt, du warst schon mal woanders.

Oh ja, du bist eins Plus, aber dann bist du ja noch frustrierter, weil du denkst, aber ich war doch schon mal jemand und jetzt bin ich wieder ne Wurst.

Ja, aber Hauptsache, man sieht das irgendwie.

Wir MMO-Spieler, wir wollen immer, dass man alles, was wir schon gemacht hat, irgendwie sieht an uns.

Ja, das ist uns halt extrem wichtig.

Dieses, dieses Social Space, wo man, auch wenn es keine Sau interessiert, es hat noch nie jemand meinen Diablo-Charakter angeklickt und gesagt, oh, obwohl doch, ich habe einen ziemlich coolen Titel, ich bin Zeitless Dead Eye.

Okay.

Ich bin irgendwie rostiger Bandit oder sowas.

Was bist du?

Ich hab keine Ahnung, ich hab gar nicht...

Ah, Jesse, jetzt komm!

Ich hab wieder durchgeklickt und hab mich dann entschieden, ich brauch kein Titel.

Das gibt's doch nicht, der hat mal ein Titel ausgebildet.

Nee, kein Titel, keine Story, das ist alles Farmzeit, die da verloren geht.

Deswegen bin ich auch sehr dankbar, dass man sich zu den Dungeons teleporten kann und so.

Und das wird sich also, was häufig aufgeregt wurde bei die Leute, die richtig viel spielen, sind die Laufwege zwischen den einzelnen Händler, wenn du verkaufen willst oder so.

Ah, und der Truhe.

Genau, und der Truhe.

Und die sagen sich, was ich da Zeit verliere, wenn man das auf 16 Stunden effektiv farmen, am Tag hochrechnen würde, könnte ich drei Dungeons mehr machen, wenn das nebeneinander steht.

Würden Sie Geld bezahlen, wenn das alles nebeneinander stehen würde?

Ich will eine Truhe, die mir folgt.

So wie der Esel in Dungeons sieht damals, oder die Truhe aus den Scheibenwelt-Romanen, die wir einfach nachläuft, so dass ich meine Sachen da einlagern kann.

Mindestens in den Städten.

Aber zugegebenermaßen ist, das ist doch eine Diskussion ohne, sagt man, ohne Boden oder ohne Deckel.

Also diese Diskussion kann man ja ins Unendliche führen, die Convenience sozusagen.

Besatz könnte halt einfach klar, man könnte, alle Händler könnten in einem Kreis um uns drum rumstehen.

Man teleportiert sich überall, wo man hin will, direkt hin.

Man hat gar keine Reisezeiten mehr.

Aber es gibt doch irgendwo den Punkt, wo halt auch eine gewisse Inconvenience

Teil der Erfahrung immer ist oder sein muss für gutes Game Design oder Michael Graf.

Das ist so, aber es ist ein schmaler Grad da, die richtige Balance zu finden.

Weil die richtige Balance ist genau dann verfehlt, wenn ich mir sage, hab ich jetzt keinen Bock mehr.

[Transcript] GameStar Podcast / Welches Endgame? Diablo 4 endet mit Level 70 - mit Jessirocks

Und ich hatte schon mehrfach halt die Situation, in der Stadt unterwegs zu sein oder zum Schmied gegangen zu sein, Sachen zerlegt zu haben.
Dann habe ich irgendwie drei Sachen, wo ich mir denke, okay, die hebst du mal auf.
Da sind legendäre Aspekte drauf.
Die kannst du vielleicht später extrahieren.
Wenn du mal umstellst auf Rost oder so was von Feuer, beweihe ich die mal auf in der Truhe.
Ah, wie weit ist die Truhe weg?
Das ist egal.
Und das ist halt dann, also irgendwo auch wieder ein spielmechanisches Problem, weil die Lust auf der Strecke bleibt.
Ich will noch, bevor wir ans Ende kommen, weil wir sind eigentlich schon am Ende, ich will noch einen Wunsch loswerden, der mich auch umtreibt.
Nämlich mehr Dungeon-Vielfalt.
Wir haben die repetitiven Dungeons schon seit Monaten hier besprochen, wenn es um Diablo 4 geht.
Aber ich habe auch schon das Reich der Schätze wieder gesehen.
Im Chat, was dieses Goblin Reich, dieses Schatzgoblin Reich, das man reisen konnte in Diablo 3.
Also, dass sie wieder mehr einfach so besondere Locations einbauen, wo ich auch gerne hin möchte.
Wo ich vielleicht auch drauf hinspiele, dass ich mir die Ressourcen fahre, um dahin kommen zu können.
Vielleicht auch dann sowas wie diese Heißlevel in Diablo Immortal, die ja so ein bisschen bankraubmäßig gestaltet sind.
Und was nicht so, dass man kein Alarm auslösen darf und da schnell die Schätze einsacken.
Auf jeden Fall, da sind ja schon Ideen da.
Und dass es wieder so mehr einfach besondere Aufgaben gibt zum Auflockern neben den Alptraum-Dungeons, wäre doch auch schön.
Ich glaube, allgemein Vielfalt kann man sagen, weil alles...
Mehr von allem.
Es gibt sehr wenige, also es gibt Vergleichsfeile, finde ich, wenige besondere Affixe.
Also ich sehe immer die gleichen Elite-Gegner eigentlich mit den gleichen Affixen.
Es gibt wie drei Public Events, also wie oft ich schon zweimal hintereinander das gleiche Public Event hatte.
Das sind ja alles Sachen, wo du so denkst, wenn du das jetzt schon macht, warum habt ihr da nicht noch, also warum habt ihr nur so wenig?
Da wäre doch mehr gegangen.

[Transcript] GameStar Podcast / Welches Endgame? Diablo 4 endet mit Level 70 - mit Jessirocks

Ja.

Wie heiß sind geklaut aus PerfExile, stimmt.

Ja, es gab es da auch schon.

Es gab schon ein paar Sachen, also ich denke auch, dass wir sehr viele Season-Themen sehen werden, die ähnlich vom BOE sehen.

Weil BOE hatte halt die 12, 13 Wochen Season.

Genau.

Und die haben ja schon sehr, sehr viel vorgegeben und dann übernommen.

Und ich denke, das wird die vier gleich machen.

Hast du blizzard cloud?

Ja, ja, blizzard.

Ja, es war ja schon immer so.

Es war schon immer so, sie haben die Sachen geklaut, sie haben die neu verbunden zu irgendwas, was halt dann zugänglicher war für die breite Masse.

Und das kann man, glaube ich, bei BOE jetzt auch wieder so sagen.

Ich habe letztens mit meinem Postboden gesprochen, der spielt auch Diablo.

Grüße gehen noch raus.

Und der meinte halt so, wie absurd das für ihn ist, als Casual, dann dieses Paragon Tree zu sehen.

Was wollt ihr denn jetzt von mir?

Also, wenn man das wirklich sich selber ausrechnet, ist das Wahnsinn.

Ja.

Während wir schon gesagt haben, nach wenigstens ist wieder so ein richtig komplexes Paragon System.

Ja.

Aber es ist ja auch da wieder...

So unterschiedlich ist es.

Auch da wieder ganz cool, dass du halt erst dieses Skillssystem, was leichter zu verstehen ist, dann hast du auf einmal das Paragon System, wenn es mehr ans Endgame geht.

Also auch da wieder so diese Balance gesucht.

Ja.

Und deswegen bin ich ja so gespannt, einfach, wie sie es weiterentwickeln, wenn sie das auch bei behalten wollen.

Und das ist dann die nächste Mechanik,

[Transcript] GameStar Podcast / Welches Endgame? Diablo 4 endet mit Level 70 - mit Jessirocks

die wirklich auch nach der Season fest drin bleibt.
Und das Spiel nach hinten raus auch weiter ergänzt,
dass du auch ab Level 80 dann Bock hast,
es weiter zu spielen.
Wir wissen es nicht,
wir werden es sehen.
Vielleicht sind es die Sets,
vielleicht sind es irgendwie...
Neues Skills.
Deswegen ist das Skillbaum auch so aufgeteilt,
damit du links, rechts Möglichkeiten hast,
neue Skills einzubauen.
Und für das Paragon Board kriegst du neue Boards dazu.
Dann hast du neue Skills,
was auf die Boards gehen
und somit entweiterst du die Charaktere.
Ja, und du kannst ja sagen,
die werden halt erst dann ab Level 80 freigeschaltet.
Genau.
Dann hast du das auch gleich gelöst.
Dann gibt es auch einen Grund,
meinen Abstellgleis Char weiter zu spielen,
vielleicht, weil der schon hochgelevelt ist.
Wir werden es erleben.
Für diesmal soll es das gewesen sein
mit unserem Talk über Diablo 4,
auf das wir elf Jahre lang gewartet haben,
seit Error 37 in Diablo 3.
Und wir gesagt haben,
wann kommt's endlich?
Wie viele war's jetzt wert?
Wie viele Jahre?
Ja, wie viele Jahre war's wert?
Ich hätte gesagt,
also, es ist ein gut...
Also, acht Jahre ist okay, finde ich.
Es ist ein gute acht von...
Was ist die längst mögliche Entwicklungszeit für ein Spiel?
Ich bin gespannt auf unser Auto.
Wie viele Jahre war's?
Das würde es mir jetzt werden.
War's das wert?
Ja, acht von tausend.

[Transcript] GameStar Podcast / Welches Endgame? Diablo 4 endet mit Level 70 - mit Jessirocks

Oder sowas.

Ja.

Mehr von Chessie.

Seht ihr auf Twitch,

bei Chessie Rocks

und auf YouTube,

bei 4 Fansites,

wo du Diablo Guides und Videos

und alles rund um das Thema Diablo auch veröffentlicht.

Schaut da unbedingt mal vorbei

und schaut euch mehr von dem an,

was da so passiert an Diabolischem.

Mehr von Jules gibt's hier bei uns.

Du bist öfter hier, glaube ich.

Ich bin ab und zu mal hier zu sehen.

Definitiv.

Du bist auf Twitch auch unterwegs

mit deinem eigenen Kanal.

Mit Brot und Videospiele heißt er

und du singst,

was wir auch hier schon

das eine oder andere Mal gehört haben jetzt,

als Hotshot.

Also, auch da könnt ihr vorbeischauen

auf YouTube

und ihr könnt uns sogar live sehen.

Am 28. und 29. Juli

in München beim Geekfestival,

das hier stattfindet,

da gibt's nämlich Live-Podcasts von uns

jeden Abend auf der Bühne.

Bin sehr gespannt.

Ist noch nicht alles organisiert,

aber es wird sicher cool,

was wir da machen.

Und es geht von Jules auch ein Konzert

am 29.

Genau.

Ich glaube, es ist an abends.

Genau.

Das wird cool.

Schaut gerne vorbei,

gibt noch Karten,

[Transcript] GameStar Podcast / Welches Endgame? Diablo 4 endet mit Level 70 - mit Jessirocks

geekfestival.de

Geekminusfestival.

Minusfestival.

Minusfestival.

Ja.

Geekminusfestival.

Wollen wir raus?

Wollen wir raus?

Wollen wir raus?

Tessi, weil du mich korrigiert hast,

ist dann so, dass ich sage,

gibt noch Karten auf

geekminusfestival.de

Wir ergänzen einfach,

wir kennen uns schon so lange,

wir ergänzen unsere...

Ah, okay, doch nicht.

Tessi, vielen Dank, dass du da warst.

Tschüss, hat Spaß gemacht.

Macht's gut.

Bis zum nächsten Mal.

Danke, tschau.

Tschüss.

Tschüss.

Tschüss.

22.27.August