

Gegenseitiger Respekt ist die Basis für ein gutes Gespräch.

Im Netz ist das alles andere als selbstverständlich.

Und woher zur Hölle willst du das wissen?

So eine vorlote Bitch wie dich sollte man an den Herd fesseln, dir dein Handy wegnehmen und...

Wir feiern dich dafür, dass du dich als Frau nicht unterkriegen lässt.

Keine Angst, du bist hier nicht allein.

Wir alle entscheiden, ob wir das Netz dem Hass überlassen.

Werde Teil der Telekom-Initiative gegen Hass im Netz und setze ein Zeichen.

Telekom.

Ich befinde mich gerade in einer unangenehmen Situation.

Ich wollte euch nämlich eigentlich vorschlagen,

diesen Talk über potenzielle Diablo 4 Warteschlangen zu hören,

während ihr vielleicht in einer Diablo 4 Warteschlange sitzt.

Aber jetzt gibt es irgendwie gar nicht so richtig Diablo 4 Warteschlangen

und ihr könnt bereits völlig problemlos Diablo 4 spielen.

Also ja, kann ich euch höchstens anbieten, dass ihr diesen Talk hört,

während ihr problemlos Diablo 4 spielt.

Hm, ungewohnt, irgendwie.

Immerhin hatten sie mit 3.1.3.0.6 wieder einen eigenen kleinen Fehlerchord zu Release.

Aber ob 3.1.5.3.0.6 jetzt so legendär wird wie R.O. 37, wage ich mal zu bezweifeln.

Ich glaube nämlich, dass ich ihn gerade schon falsch ausgesprochen habe.

Aber was heißt das jetzt?

Ende gut, alles gut? Keine Angst? Natürlich nicht.

Lange Server Schlangen waren nur eine der größten Sorgen,

die wir vor dem Release von Diablo 4 hatten.

Und über die 2 anderen müssen wir heute ganz dringend sprechen.

Jetzt, wo der Early Access durch ist und die ganze Welt auf Diablo 4 losgelassen wurde.

Namentlich müssen wir sprechen über den vorher sehr undurchsichtigen Echtgeld-Shop,

inklusive Battle Pass und natürlich über die MMO-Mechaniken, die heißt diskutiert wurden.

Mit wem könnten wir besser darüber sprechen,

als mit dem Mann, der bereits ein ganzes Video zum Thema Echtgeld-Shop

auf seinem brandneuen YouTube-Kanal veröffentlicht hat

und der nicht nur relativ oft berechnete Sorgen zu spielen hat,

sondern der diese Sorgen auch noch äußerst kompetent formulieren kann.

Herzlich willkommen, Maurice. Schön, dass du da bist.

Das war eine so charmante, liebenswürdige Einleitung.

Da werde ich jetzt ganz rot.

Es schreiben übrigens gerade Leute in dem Chat,

dass aktuell sogar es Warteschlangen gibt von 60 bis 70 Minuten.

Das heißt, ungefähr so lange wird ja auch dieser Talk, also wie perfekt.

Ja gut, das heißt, ich bin jetzt zeitgleich doch nicht in einer unangenehmen Situation

und doch irgendwie in einer unangenehmen Situation,

weil ich die Warteschlangen unterverkauft habe.

Schade drum.

Weil ich jetzt mache, ich starte jetzt einfach mal Diablo 4 und halte euch auf dem laufenden Live während dieses Talks wie der Status meiner Warteschlange wird.

Weil ich, seht ihr was für ein Vorteil,

als ich hier daheim bin im Pre-Talk, wo das noch kritisiert?

Und derweil kannst du, du hast doch sicher für mich ja noch eine ebenso tolle Einleitung, die du jetzt um die Ohren schavinzeln kannst.

Ja, die geht 70 Minuten lang.

Ich lese übrigens gerade im Chat, dass andere Leute instant reingekommen sind.

Also das wird ein Mysterium, was wir im Laufe dieses Talks noch lösen werden.

Aber zuvor beschließt natürlich, wie schon angekündigt,

unser Trio, ein Mann, der die letzten zwei Wochen ohne jede Spur untergetaucht war und mich unvorsichtigerweise mit unserem YouTube-Kanal Gamestar Talk völlig allein gelassen hat.

Er lebt noch, Gott sei Dank, angeblich war dieser Mann im Urlaub, aber wahrscheinlich ist er einfach nur zwei Wochen untergetaucht, um Diablo zu spielen.

Damit er sich jetzt heute hier mit uns in diesen Talks setzen kann, herzlich willkommen, Micha, sehr schön, dass du wieder unter uns bist.

Ja, schön wieder da zu sein und es ist korrekt.

Ich habe einfach zwei Wochen lang Diablo gespielt.

Wir haben ja schon vor Release eine Diablo-Test-Version, vor Abspiel-Version gehabt, die habe ich gespielt und dann nochmal wieder jetzt Diablo angefangen.

Also ich habe jetzt irgendwie sechs Mal, glaube ich, Akt 1 gespielt von Diablo 4.

Es hängt mir zum Hals raus.

All die dramatischen Stellen in diesem Akt sind inzwischen nur noch, ich renne vorbei, all die, ich will natürlich nicht Spoiler, aber all die kolossalen Schicksale, die da entschieden werden, sage ich nur, geht mir aus dem Weg.

Ich will einfach nur weiterkommen endlich.

Inzwischen bin ich auch weiter, aber, ah ja, dieser Akt 1.

Also erst mal, ich weiß nicht, ob man offenbar, kann man Chat nicht immer trauen, weil ich war jetzt, bin reingekommen im Laufe von Geraldines Einleitung.

Also für alle, die übrigens den Talk hier nachher als Podcast oder Video gucken, es wäre jetzt eigentlich die Zeit, wo finde ich, wenn Warteschlangen dann heute noch, denn wir sind gerade am Dienstagabend.

Der Release war ja Dienstag ein Uhr in der Nacht, wo sicher nicht alle schon direkt am Start waren.

Jetzt ist der erste Feierabend, zumindest nach europäischer Zeit, wo die Leute nach Hause kommen und Diablo zocken können,

wenn sie sich nicht wie Micha da für Urlaub genommen haben davor und so weiter und so fort.

Das heißt, wenn dann heute, aber ich kam jetzt auch gerade wieder super rein, vielleicht auch irgendwas, ich weiß nicht, ich war ja vorher schon mal drin, vielleicht speichert das irgendwas, aber keine Ahnung, glaube ich eigentlich nicht.

Und deswegen, und mir ging es übrigens auch so wie dir, Micha, das ist so ein wenig, ein kleiner Berufsfluch.

Also das ist dann immer, meckern auf dem höchsten Niveau, so von wegen, mein Beruf ist es Diablo 4 zu spielen und ach, deswegen war ich beruflich verpflichtet, die Beta auch so ausführlich zu spielen, wie geht, mit mehreren Klassen und so, weh mir, weh mir.

Aber mir ging es auch so, ich hatte den ersten Akt, der erste Akt ist retrospectiv eigentlich, finde ich, einer der besten, mindestens der zweitbeste, aber ich habe auch keinen Bock mehr auf ihn, wirklich nicht.

So geht es allen, ja.

Ich habe ja auch mit diversen Leuten schon die letzten Tage und auch Wochen gesprochen, auch Jesse Rocks, auch Fabiano haben schon und auch Peter übrigens, haben schon gesagt, also wirklich der erste Akt, geh mir weg mit diesem ersten Akt.

Ich glaube, Benedict ist ganz entspannt gewesen, ich glaube, der würde ihn auch noch 20 mal spielen.

Der war auch überhaupt nicht frustriert, dass er sich immer wieder einen neuen Charakter machen musste, um neu anzufangen.

Ich glaube, weil er ohnehin so gepolt ist auf Seasons und immer wieder Charaktere durchpuschen.

Aber ansonsten ist das ein bisschen der Konsens von allen, die ihn schon mal spielen durften.

Die denken sich, so reicht er jetzt auch wieder mit Akt 1.

Dabei ist es, also wie Maurice richtig sagt, es ist ein toller Akt und er ist auch, also das muss man auch sagen jetzt, wo wir auch über die MMO Sachen sprechen, gut den Job gab es damals natürlich noch nicht in diesen Vorversionen.

Aber Diablo 4 hat vieles von dem eingelöst, was wir an diesem Akt schon abgelesen haben, im Guten wie im Schlechten.

Also das war schon auch eine coole Aktion von Blizzard, den vorab zur Verfügung zu stellen.

Auch in der Beta ja für alle, das war ja auch für alle Spielbar dann in den Stress-Tests.

Und das Spiel, was wir jetzt haben,

war da schon angemessen abgebildet, finde ich.
Ich finde auch tatsächlich,
ich habe das sogar noch mal ein eigenes Video dazu gemacht,
dass die Morgen erscheint für Leute, die live zu hören,
schon erschienen sein wird auf dem GameStar-Kanal,
wahrscheinlich für Leute, die es nachhören,
dass man tatsächlich bei aller Kritik,
die zu Recht wie oft an Blizzard äußern,
das war eine sehr gute und kundenfreundliche Aktion
auf mehreren Ebenen.
Und um dann auch mal auf das Thema der Sorgen direkt überzuleiten,
Sie haben halt dadurch es geschafft,
die Server-Probleme waren halt in der Beta,
da, wo die Leute eh kostenlos spielen konnten,
also ab dem zweiten Wochenende dann.
Das heißt, die Leute konnten sich ein sehr umfangreiches Bild
vom Spiel machen, wenn sie wollten und gucken,
ist das was, wofür ich Geld ausgeben will,
wenn du den ganzen ersten Akt gespielt hast,
glaub ich, dann weißt du, ob dir das taugen wird oder nicht.
Und gleichzeitig haben sie ja wirklich,
man hat es ja schon während der Betas gemerkt,
die mit jedem Tag und jedem Beta-Wochenende
die Server besser wurden.
Und jetzt haben sie es dadurch tatsächlich geschafft,
dass das Spiel einen echt guten Launch hingelegt hat.
Gerade sich auf Twitter auch,
es ist das schnellst verkaufte Blizzard-Spiel aller Zeiten,
offensichtlich, laut Blizzard selbst.
Und das finde ich halt tatsächlich mal lobenswert.
Erst Arc zum Beispiel, der Weyl hatte eine Closed Beta,
wo sie nicht genug Leute reingelassen haben,
um die Server wirklich auf Herz und Nieren zu prüfen.
Und wer da den Early Access,
den musste man sich auch kaufen, da nämlich recht im Sinne,
der musste sich morgens einloggen, wenn er abends spielen wollte
und das über mehrere Tage so alpträumerhaft war.
Und da muss man schon mal, finde ich, in dem Fall,
Ehre beim Ehregebühren sagen, good job, Blizzard.
Das haben sich manche Leute wahrscheinlich deutlich schlimmer erwartet.
Ja, aber ich muss sagen, ich bin wirklich baffelt.
Also weil ich auch die ganze Zeit das verfolgt habe
und dachte, na ja, zum Early Access-Start
wird es bestimmte Serverprobleme geben und lange Warteschlangen.

Also das ist ja mittlerweile der Standard.
Und dann kamen keine und dachte ich, na ja, gut,
haben doch weniger gespielt als erwartet den Early Access.
Dann halt zum finalen Release, aber nö, auch alles irgendwie ganz entspannt.
Und dann habe ich darüber nachgedacht,
wann habe ich zuletzt das erlebt,
dass es leere Warteschlangen bei einem Always-On-Spiel gab,
was so heiß erwartet wurde,
oder auch nur annähernd so heiß erwartet wurde, wie die Diablo 4.
Und ich habe festgestellt, nicht in der Zeit,
die ich bei Gamestar arbeite.
Also wirklich, ich kann mich nicht erinnern.
Können ihr euch erinnern?
Doch, ich tatsächlich, ganz eine meiner ersten Aktionen
als Spielerredakteur, da war ich, glaube ich,
gerade freier Journalist sogar,
war ein Uhr nachts um Mitternacht
mit André Peschke im alten IDG-Büro noch zu sitzen
und Reaper of Souls zum Release zu streamen.
Und da hatten wir auch zuerst gedacht,
eigentlich nach allen objektiven Maßstäben
eine dumme Aktion, das überhaupt zu machen,
weil Diablo 3 ja katastrophal gestartet ist.
Aber Reaper of Souls, das Add-on,
das natürlich kein komplett neues Spiel war,
aber doch auch sehr heiß erwartet war, würde ich sagen,
weil das ja dann auch, das war, was Diablo 3
erst zu dem gemacht hat, was es war,
das ging auch direkt zum Launch.
Aber du siehst, wie weit ich zurückgreifen muss
und es klappt auch nur deswegen,
weil ich schon ein paar Jährchen länger bei Gamestar bin,
dass ich da was finde.
Man muss ja auch inzwischen immer anfügen,
wenn es um so Launches und insbesondere PC-Releases geht,
ist ja die Messlatte liegt im Keller.
Also nachdem, was wir in den letzten 12 Monaten,
letztes Jahr dieses Jahr an PC-Releases gesehen haben
und an Katastrophen, die da passiert sind,
von Callisto Protocol überab, der alles andere,
von Gollum will ich gar nicht reden an der Stelle.
Du musst froh sein, wenn es technisch ordentlich mal wieder rauskommt,
was ja der Standard sein sollte eigentlich,
aber Sie haben es immerhin hingekriegt.

Und ich würde nicht sagen,
dass das jetzt spezifisch für Blizzard spricht,
dass Sie es irgendwie gut gemacht haben,
aber es ist wenigstens mal wieder so,
wie es eigentlich von Anfang an sein sollte.
Ich habe was Server angeht, leichte Lags trotzdem.
Also man merkt schon, ich wollte heute eine Videoszene aufnehmen,
bin ich mit Pferd rausgeritten aus meiner Stadt
und dann bin ich erst mal wirklich so ein, zwei Sekunden
und dann bin ich halt mit Pferd so nach vorne gehypft
und ich stand auf einmal zwischen Lautermonstern und so.
Also das kommt bei mir zumindest hin und wieder vor,
weiß nicht, ob es an mir liegt oder dann doch am Spiel,
dass es so Mini-Mini-Lags gibt, gelegentlich,
aber darüber hinaus ist es echt ein technisch-rundes Spiel.
Und wir hatten auch mal bei GameStar TV
ein Gespräch mit einem Server-Experten,
wo wir auch drüber geredet haben,
warum kommt es denn so oft zu Server-Problemen eigentlich?
Das war gerade auch bei Spielen, bei denen man vom,
also schon im Vorfeld davon ausgehen konnte,
dass es viele Leute spielen werden.
Also Diablo 3 ist ja das Paradebeispiel gewesen mit RR37
und dann halt auch, weiß ich nicht, in Apex Legends oder so was,
die halt auch dann Login-Probleme hatten.
Und er sagte, und das ist eigentlich die Antwort,
die man bei allem geben kann, wo es Probleme gibt,
am Ende ist es eine Frage des Geldes,
was reinfließen muss im Vorfeld in eine vernünftige Server-Architektur.
Also man kann da nicht so stammtischmäßig sagen,
nöttern, schalten halt noch zwei mehr Server dran,
dann läuft es schon.
Ne, du musst halt deine Software ordentlich programmieren
und die Anwendungen, die auf den Servern laufen, ordentlich programmieren.
Also die Anwendung, die die Logins verwaltet
und da auf die Dantenbanken zugreift.
Das eigentliche Spiel natürlich muss sauber funktionieren.
Alles, was noch dazwischen liegt und Kommunikation
einfach herstellt zwischen dir, dem Kleint
und dem Spiel auf dem Server, muss anständig funktionieren,
sauber programmiert sein, auch skalierbar sein,
um halt mit einer höheren Last auch mal zurechtzukommen.
Und das ist halt richtig harte Arbeit.
Also da müssen sich Leute richtig lange dransetzen

und das programmieren.

Und oft sagt man dann, oder zumindest früher bei bestimmten prominenten Beispielen, hat man gesagt, ja, ist nicht so wichtig.

Also wenn das dann viele Leute spielen wollen, dann gucken wir uns das nochmal an und dann wird es schon klappen irgendwie.

Aber da wurde halt versäumt, einfach diese Basis zu legen und das haben sie bei Diablo 4 wohl offensichtlich hinbekommen, dieses Mal.

Also dass sie von Anfang an gesagt haben, wir wollen ein sauberes Spiel machen.

Gut, jetzt muss man sagen, sie haben seit Diablo 3, seit das released one ist, auch elf Jahre gebraucht.

Da kann man schon auch mal eine saubere Code-Basis widerlegen. Aber immerhin, es hat geklappt.

Ich werde jetzt eine Hammer-Überleitung machen mit einer Sache, die du vor zehn Minuten mittlerweile gesagt hast. Deswegen ist sie nicht mehr ganz so cool.

Aber du hast sie dir schon überlegt.

Ich verstehe das.

Seit zehn Minuten sitz ich da drauf und denk mir, Alter, wäre das eine gute Überleitung.

Weißt du noch, als du vor zehn Minuten gesagt hast, dass die Messlatte im Keller liegt?

Ja, ja.

Weißt du, wo die Messlatte mittlerweile auch im Keller liegt?

Beim Thema echt Geld-Shops.

Sehr schön.

Dankeschön, danke schön.

Viel Mühe gegeben.

Absolut, passend immer noch.

Dankeschön, dankeschön.

Die Messlatte liegt eigentlich immer noch sehr tief.

Das ist ja auch so ein bisschen einer der Kritikpunkte, die du in deinem sehr empfehlenswerten Video gemacht hast, Maurice,

auf deinem brandneuen YouTube-Kanal sehr empfehlenswert bitte reinschauen.

Du bist so gut.

Den hast du gemacht, diesen Punkt, weil du gesagt hast, die Messlatte liegt mittlerweile so tief, dass ein Shop, wie der von Diablo 4, als normal angesehen wird.

Kurz zur Erklärung.

Es gab natürlich vorher viele Fragezeichen,
weil es gab noch mal einen Entwickler-Stream,
wo es sehr unklar war,
was eigentlich jetzt in diesem echt Geld-Shop
und insbesondere mit dem Battle Pass passiert
und wofür man eigentlich genau bezahlt.

Es war lange nicht klar, wie viele Skins etc. kosten werden.

Und alles, was man wusste,
war, dass die Entwickler immer wieder beteuert haben,
es wird keinen Pay to win geben,
aber das Vertrauen war ein wenig erschüttert nach Diablo Immortal.

Jetzt ist der Shop da.

Das ist ein allgemein Blizzard.

Nick Yo Scandal in den letzten fünf bis zehn Jahren.

Ja, das ist wahr.

Jetzt ist der Shop aber da

und jetzt können wir auch im Detail darüber sprechen.

Und Maurice, du als derjenige,
der sich das schon mehr als vorgeknöpft hat,
vielleicht kannst du dir einmal kurz erzählen,
wie der Shop überhaupt aussieht.

Ja, also Blizzard überspringt
die sehr, sehr niedrige Messlatte mit Bravour.

Muss man ihnen zugute halten.

Es ist tatsächlich aktuell, wie es versprochen war,
ein rein kosmetischer Shop,
der weitgehend ignorierbar ist.

Ich finde, seine Kernsünde ist trotzdem,
dass er weiterhin propagiert
ein komplett von jeder Realität
abgekoppeltes Wertverständnis für virtuelle Güter.

Was ich inzwischen fast schon immer, also ich finde das beleidigend,
weil es zu irgendwer hat sich hingesezt,
wie viel ist wohl eine Rüstung,
die du nur beim Totenbeschwörer verwenden kannst, wert?

Was ist ein fairer Gegenwert,
wo dem Spieler sagen können, wir glauben,
du machst hier einen fairen Deal?

Ja, 25 Euro, oder?

25 Euro, ja.

Ich guck jetzt mal, wie viel kostet Hades auf Steam,
das ganze Spiel?

Nur als Beispiel.

Ja, auch nicht random oder so.

Nee, also es ist auch ein Hack and Slay.

Danke, dass du das gesagt hast.

Maurice, als ich damals, Hades war mein erster Gamestar-Test,

das habe ich damals übrigens gescoutet,

weil ich habe es schon im Early Access damals gespielt

und habe gesagt, es gibt dieses megacooles Spiel namens Hades,

wollen wir da nicht vielleicht einen Early Access-Test zu machen

oder vielleicht einen finalen Test,

dann habe ich den Tester zugeschrieben

und habe es gewagt, an einer Stelle mit Diablo zu vergleichen.

Und da waren die Leute aber wütend,

dass ich das mit Diablo verglichen habe.

Und jetzt, wo es Maurice gesagt hat, jetzt kann mir keiner mehr was.

Danke schön.

Gehen wir noch weiter, dann gebe ich dir hier noch mehr offiziellen Schild.

Also ich gebe ja so massiven Credit dafür.

Ich habe wenige Spiele so gesucht wie Hades.

Es hat mich in den ganzen Urlaub gekostet.

Und als ich Corona hatte über die Weihnachtsferien letztes Jahr,

war es mein Steam Deck Retter, schön im Bett gammeln und Hades suchten.

Und ich habe es wegen dir gespielt,

als du es mir mehrfach empfohlen hast.

Jetzt kommst du immer, Rogue-Likes sind scheiße, Geraldine.

Was redest du? Das ist doch quatsch.

Ich mag das nicht.

Und irgendwann dachte ich, ach komm, jetzt holst du mal was.

Auf Epic, wie viel ist das gerade? 6 Euro oder so?

Was war irgend ein Sale oder so?

Und plötzlich war der Tag weg.

Und ich sage, Moment, ich mag doch gar keine Rogue-Likes.

Was hier passiert?

Aber to the point, Hades, es könnte nicht Poetel,

es passt so perfekt, ich habe es aus der Luft gegriffen.

Hades, 24, 50.

50 stand weniger als ein Totenbeschwörer-Skin im Diablo 4 Shop.

Und die Sache ist, ja, also, die Sache ist,

es sind natürlich Äpfel mit Dürren, ich weiß, ja,

aber wir sind da, finde ich, an einem Punkt,

wo ich das Gefühl habe, Spielehersteller.

Und auch, also, ich gestehe einige Sachen ein.

Service Game wie Diablo,

wenn es regelmäßig guten Content liefern soll

und mehr als Diablo 3, und ich wünsche mir das auch,

dann ist das was, was irgendwie bezahlt werden muss.
Und ich bin durchaus bereit dafür zu zahlen.
Ich sage das als jemand, der sich auch schon League of Legends,
Skins, Path of Exile, Stash Tabs und Grafikeffekte
und virtuelle Magic-Karten gekauft hat.
Aber ich finde halt, inzwischen sind wir bei manchen Spielentwicklern
an dem Punkt, wo man das Gefühl hat,
die ziehen sich einfach ihre Mondpreise völlig aus dem Hut.
Das hat nichts mehr mit irgendwas zu tun,
was an Arbeit da reingeflossen ist,
wie vieles in irgendeiner realistischen Relation wert ist.
Es ist einfach, irgendwer hat sich gedacht,
ich glaube, wir können damit durchkommen, 25 dafür zu nehmen.
Und deswegen machen wir es.
Und deswegen kostet auch dieser eine Edelstein
in Diablo Immortal 300 oder sowas,
weil irgendwer sich gedacht hat, ich glaube, es gibt Leute,
die bezahlen das, also machen wir es.
Und ich habe damit ein Grundsatzproblem,
dass darüber hinausgeht, ob dieser Schropp jetzt notwendig ist,
ob du ihn brauchst oder so.
Ich finde einfach grundlegend, wenn mir jemand so ein Angebot macht,
fühle ich mich beleidigt.
Weißt du, wir reden hier nicht mehr irgendwie auf Augenhöhe,
du hältst mich für ein Depp und ein Nutzvieh.
Und das finde ich unsympathisch.
Rand Ende, jetzt dürft ihr was sagen.
Du hast da schon viele schöne Sachen zum Einhängen gesagt
oder Micha, möchtest du erstmal, du wirkst schon ganz aufgeregt.
Ja, ich würde nur gerne einwerfen,
hey, das hat nichts mit Diablo zu tun.
Das ist ein Top-Down-Action-Spiel, kein Hecken-Slay.
Aber das meine ich gar nicht.
Ich glaube nicht, dass Blizzard sich gedacht hat,
irgendjemand wird das schon bezahlen,
sondern ich glaube, das ist optimiert und berechnet.
Also ich glaube, die werden natürlich Erfahrungswerte haben.
Wer zahlt oder wie viele Menschen zahlen, wie viel, wofür?
Und dann welchen Preis können wir aufrufen
bei welcher erwarteten Verkaufsmenge?
Genau dafür hat man ja eine Buchhaltung,
damit die halt ausrechnen können,
mit dem Spiel verdienen.
Also ich glaube, das basiert schon sehr auf harten

und unmenschlichen Zahlen, was dann da entschieden wird.

Aber ich sehe es komplett wie du.

Ich meine, 25 Euro für ein, wie es gerade im Chat richtigerweise gesagt wurde, ein Skinset.

Es ist ja ein Skinset, weil man hat ja Stiefel und Handschuhe und Helmchen und Rüstung.

Ja, es ist trotzdem ein Skin.

Am Ende kann ich trotzdem meinen ganzen Charakter so aussehen lassen.

Ich würde nur ein aussehen mit diesen 25 Euro Erkaufen, von denen es mehrere gibt im Shop für jede Klasse, auch noch mehrere, unterschiedlicher.

Also wenn ich will, kann ich da 100 Euro in meine Klasse stecken über die Zeit.

Ich würde nicht sagen, dass Diablo 4 das normalisiert, sondern es ist inzwischen normal.

Also es ist ja inzwischen ein Trend, den wir sehen.

Und auch, dass es ein Vollpreisspiel ist, in dem noch so ein Shop zusätzlich drinsteckt.

Das ist ja nicht neu, ne?

Wir kennen die Shops von Assassin's Creed mit ihren XP-Boostern.

Wir kennen natürlich FIFA mit seinem Ultimate Team Modus, an dem sich Electronic Arts eine goldene Nase verdient.

EA macht inzwischen 71 Prozent von seinem Gesamtumsatz als Firma mit Live Services.

Und ein Großteil dieser Live Services ist FIFA Ultimate Team.

Also auch noch Apex Legends und ein bisschen Sims 4, und Mobile Games, die sie noch haben.

Ja, bei Sims hatte ich dich.

Genau.

Aber auch FIFA wird ja zum Vollpreis verkauft.

Und dass da noch ein Shop drinsteckt, wo die Leute aber bereit sind, noch mehr Geld trotzdem zu investieren,

dass man völlig normal ist, einfach auf sowas zu stoßen.

Für eine ganze Generation, anscheinend von Spielerinnen und Spielern, da sind wir schon längst.

Und Diablo ist halt leider, also was heißt leider, wir können jetzt natürlich nicht in die internen Kostenstrukturen von Activision Blizzard reinschauen.

Die sollen hoffentlich ihre Leute anständig bezahlen, auch die an Diablo arbeiten.

Und wer weiß, was sie dafür noch brauchen.

Es gibt ja diese Faustregel, die Rav Costa damals aufgestellt hat, unter anderem mit Entwickler gewesen von Star Wars Galaxies, der mal ausgerechnet hat.

In zehn Jahren, alle zehn Jahre,
verzehnfachen sich die Entwicklungskosten von Triple A Games.
Also es ist eine exponentielle,
eine Explosion von einfach Kosten,
die entstehen durch immer detailliertere Engines,
muss immer mehr Leute da dran setzen, immer mehr Details einbauen,
immer komplexere Systeme,
dann wollen auch noch Netcodes programmiert werden
für Online-Spiele und Server-Architektur,
kostet ja auch noch Geld.

Also alle zehn Jahre verzehnfacht sich das.
Das heißt, was irgendwie vor zehn Jahren
zehn Euro gekostet hat, kostet jetzt hundert.
Und was dann eine Million gekostet hat, kostet jetzt zehn.
Und dass sie dann irgendwie das refinanzieren wollen müssen,
ist einerseits klar, aber auf der anderen Seite denkst du halt,
muss es halt dann so mit dem Holzhammer sein.

Ja.

Ich bin ja auch immer halt so, ich bin halt auch immer so ein bisschen,
ich bin ja bereit, mehr Geld zu zahlen,
aber macht mir noch irgendwie ein fairees Angebot,
dass ich dabei das Gefühl habe,
ich habe gern das Gefühl, ich unterstütze den Entwickler,
ich habe nicht so gern das Gefühl, ich werde vom Entwickler gescammed.
Und das ist natürlich eine schwierige Gradwanderung.

Ich glaube, was du gesagt hast, Micha ist natürlich sehr richtig,
ich habe heute auch im Stream darüber geredet.
So die Normalisierung kommt auch ein bisschen daher
und auch diese Preise, das wohl ausgerechnet
und an Erfahrungswerten festgestellt wurde.

Es ist profitabler, sich an ein paar Wale zu richten
mit solchen Shops, die keine Obergrenze haben
bei dem, was sie ausgeben.

Weil man fragt sich ja schon irgendwie,
aber würde nicht vielleicht sogar mehr Geld rumkommen,
wenn so ein Skin zehn Euro kosten würde,
weil dann mehr Leute ihn kaufen würden,
weil die Hemmschwelle geringer ist.

Aber anscheinend hat sich ja wirklich etabliert so,
du brauchst lieber die eine Person,
die dann einfach diesen ganzen Shop leer kauft.
Und der ist auch egal, ob der 10, 15 oder 25 kocht,
weil du willst diese Person kriegen.

Also da gibt es ja sehr viel Psychologie auch dahinter

und sehr viel haarsträubende, offene, ehrliche Talks von Entwicklern von Mobile Spielen auf YouTube unter anderem, wo sie sehr stolz ihre Methoden vorstellen.

So schlimm ist Diablo 4 übrigens bei Weitem nicht. Kein Pay to Win hat ein paar, finde ich, nervige Methoden drin, zum Beispiel, dass der Shop durchrotiert.

Und das ist natürlich wieder die übliche Echtgeld-Währung gibt, wo du manuell kaufen musst.

Aber auch da wieder im üblen, doch nicht so übel witzigerweise, muss man ihn wirklich so gut erhalten.

Du kannst die Währungspakete immer so kaufen, dass du genauso viel hast, wie du brauchst.

Es wird nur manchmal nervig, wenn du zum Beispiel halt auf irgendwie 900 kommen willst, musst du einmal 500, einmal 200, einmal 200 kaufen. Oder du rückst einmal auf 1000, hast dann was übrig. Aber du kannst theoretisch 900 kaufen.

Es ist immer noch blöd, ich finde solche Währungen bereichern die Spieleindustrie und die Spielewelt einfach um nichts. Aber es ist nach den modernen Maßstäben ein überteuerter, aber gut ignorierbarer Shop immerhin.

Das stimmt.

Also gerade dieses Gut ignorierbare, das ist immerhin eine Befürchtung, die sich ein bisschen zerstreut hat, minimal invasiv, wie wir in der Medizin sagen.

Es gibt Spiele wie auch in Fallout 76, ist ja auch zum Vollpreis ursprünglich erschienen, dann recht schnell reduziert worden aus bekannten Gründen.

Aber da das klatscht dir, noch bevor du auf Spiel starten klicken kannst, den Shop ins Gesicht.

Da kommt sofort die Einblendung neu in Tomic Store, neuer Skin für deinen rostigen Toaster oder sowas.

Und das macht Diablo stand jetzt.

Man kann sich alles ändern, aber stand jetzt wenigstens nicht.

Also du startest am Charakterwahlscreen, du kannst dann direkt Spiel starten klicken, du kannst zwar in diesem Screen auch oben den Tab wechseln in den Shop, du hast auch ein kleines Ausdrufezeichen da, das dir zeigt, oh, es gibt neuen Stuff im Shop, aber er wird dir zumindest nicht ständig in die Fresse geballert.

Und das hätten sie auch anders machen können.

Oder auch in den Menüs, wenn ich ins Grafikmenü gehe, habe ich als erstes irgendwie dann eine Einblendung,

hey, wusstest du schon, dass es ein neues Mount im Shop gibt?
Oder ein neues Pferderüstung oder sowas?
Machen sie nicht. Aber wie gesagt, machen sie jetzt nicht.
Wer weiß, ob dann, wenn sich irgendwann in den Tabellen abzeichnet,
dass die Allöse zu niedrig werden oder das Wachstum ist zu gering,
oder die Refinanzierung ist nicht das, was sie sich vorgestellt hat.
Oder wie auch immer, ob es dann nicht doch noch kommt.
Weil das ist ja dann auch wieder das, was Maurice auch so oft schon gesagt hat
und völlig zu Recht gesagt hat.
Man kann einem Blizzard nicht mehr so weit trauen.
Ja, auch wenn es jetzt okay ist,
wenn irgendwann der Punkt kommt, wo sie sagen,
jetzt müssen wir doch zu solchen Methoden vielleicht greifen.
Da heißt ja nicht gleich, dass sie ein Gacha-System einbauen
wie ein Genshin Impact oder sowas.
Man muss den Shop zumindest sichtbarer und prominenter machen.
Einfach, weil wir das Gefühl haben,
noch mehr Leute könnten sich an unseren neuen Pferderüstungen erfreuen.
Das kann trotzdem sein.
Also ich würde es ihnen trotzdem an irgendeinem Punkt zutrauen, vielleicht.
Also Dimmy hat da eine sehr gute Kolumne darüber geschrieben,
wo er genau das anhand von Call of Duty aufdröselte,
was ja vom gleichen Publisher ist, Activision Blizzard,
und hat gesagt, die haben genau diese Strategie gefahren.
So, es fängt, war glaube ich, richtig perfide,
angefangen nur mit einem Charity-Goodie für Veteranen oder sowas.
So wurde halt moralisch einfach gar nichts gegen sagen kannst.
Und dann kam das dicke Ende immer weiter nach
und alles war ein Schritt, uns an neue Schurkereien
und noch teure Preise zu gewöhnen.
Und das komme nachher noch dazu.
Der potenzielle Stolperstein der Battle Pass ist ja noch gar nicht da.
Eine Sache, die schon da ist,
und das kann man jetzt irgendwie in zwei Richtungen auslegen,
aber fand ich faszinierend,
es gibt tatsächlich Cosmetics im Shops,
die eins zu eins wirklich super simple Reskins
nur von Sachen sind, die normal im Spiel sind.
Und es sieht fast gleich aus.
Und es kostet aber 14 Euro.
Und ich finde, das kann man natürlich auch so rum auftröseln.
Ah, noch ein weiterer Grund, warum man den Shop gut ignorieren kann.
Gutgeil Blizzard, fast das Gleiche gibt es auch gratis.
Das Problem ist, wenn du dir das vorherkaufst

und dahinterher merkst, scheiße, mein 14 Euro Cosmetics ist ja auch ein ganz normales Transmog für irgendeinen Akt 1-Elm schon. Ja, scheiße, hätte ich mir mal sagen können. Das ist natürlich noch mal die Spitze des Icebergs, dass man sagt, okay, es ist vorher nicht ersichtlich, ob das ein Skin ist, der Shop exklusiv ist, oder ob das ein Skin ist, den ich sehr ähnlich oder genau so auch im Spiel finden kann, löst sich überraschen, keine Ahnung. Das ist die Spitze des Icebergs. Aber man fragt sich ja dann auch, viele haben ja auch gesagt und auch zurecht, dass die Skins, die es aktuell gibt, nicht besonders beeindruckend sind. Bis langweilig. Es gibt teilweise coolere Skins im Spiel. Einerseits super cool, super fair, warum sollte man sich darüber beschweren. Andererseits, wozu dann der Shop? Wozu gibt es den dann überhaupt, wenn sie so vorsichtig damit sind, wirklich coole Sachen da reinzumachen, die irgendjemand haben will? Diese Theorie ist jetzt vielleicht ein bisschen idealistisch und vielleicht auch dumm. Aber es ist ja doch so, dass man ab und an inzwischen immer mal wieder mitkriegt, dass bei vielen Entwicklern eine Art Kampf um die Seele der Firma tobt. Zum Beispiel hat jetzt Bobby Kotik kurz vor Launch von Diablo 4 ein Interview rausgehauen, wo er gesagt hat, Leute, unsere Skandale wegen der Belästigung und so, das war alles gar nicht so schlimm. Es war eine aggressive Arbeiterbewegung, die die Firma destabilisieren will. Die sind schuld daran, dass das so durch die Presse getrieben wurde. Und infolgedessen haben sich sehr viele Ex-Mitarbeiter, aber auch ein paar aktuelle, und das ist faszinierend, Leute, die noch bei Blizzard arbeiten, die Bobby Kotik formell untergeordnet sind, haben gesagt, jetzt kommt der Sack schon wieder. Jetzt hätten wir einmal einen schönen Moment. Wir haben Diablo 4 gemacht, das rauskommt. Und natürlich gönnt er uns das nicht. Kein Release, wo wir einfach mal gut dastehen können nach jahrelanger harte Arbeit. Nein, Management von Activision muss wieder kommen und alles Scheiße machen. Das waren vor allem Ex-Mitarbeiter,

aber es war auch irgendwie ein Senior-Designer von Overwatch 2 dabei, der auch das gesagt hat.

Irgendeine andere angestellte Appler hat gesagt, der Typ hat einen Schreihaltsfetisch und ich habe keinen Bock darauf.

Und ich kann mir halt wirklich vorstellen, dass es halt durchaus unterschiedliche Kräfte innerhalb dieses Firmen-Monoliths gibt.

Die eine sagt, Leute, Shop ist essentiell.

Wir erließen doch kein Spiel ohne Shop und die Preise geben wir euch vor.

Unsere PR-Abteilung hat genau, nicht PR macht das nicht, aber unsere Forschung hat genau erforscht, wie viel das kosten muss.

Und dann gibt es Entwickler am Boden, die sagen so, ich will eigentlich nur ein geiles Diablo machen.

Okay, Leute, lasst uns leisen Widerstand leisten, indem wir einfach auch ins Spiel geile Cosmetics einbauen und den Spieler nicht verarschen.

Also jetzt kam jetzt zum Beispiel auch raus, dass zum Beispiel bei, wie heißen sie, bei Arcane, sehr viele Leute keinen Bock hatten, ein Spiel wie Redfall zu machen.

Und da auch sehr viel Mikrotransaktionen ursprünglich geplant waren.

Und 75 Prozent der Macher von Prey inzwischen nicht mehr bei diesem Studio sind, weil Redfall gegen den Willen der Macher dort auch zum Teil gemacht wurde.

Und ich meine, vielleicht ist es dumm, aber es gibt, ich finde es mal ein bisschen schade, es gibt, finde ich, Arcfiel, Schwarz, Weißdenken, auch gerne da draußen, das Activision Blizzard, ein Monolith ist, wo jeder von Bobby Kotick bis zum Praktikanten der Gesinnung ist, dass der Spieler ausgenutzt und fertig gemacht werden muss.

Da sind, glaube ich, auch viele, Diablo 4 zeigt das ja auch. Also Diablo 4 ist mit Leidenschaft gemacht von Diablo-Fans. Das kann niemand abstreiten, der dieses Spiel gespielt hat bei aller Kritik, die man haben mag.

Und ich könnte mir vorstellen, dass da so ein bisschen, ich weiß nicht, was ist der Fachbegriff dafür, irgendwie malicious Compliance oder sowas passiert ist.

Ja, okay, wir machen den Shop, keine Sorge.

Wir haben auch ein paar coole Skins und so, aber wir machen es so, dass ihr niemand benutzen muss.

Also ich würde denken, dass Sie auch viel diskutiert haben über dieses Geschäftsmodell von Diablo 4.

Also ich wette, da waren auch zu irgendeinem Zeitpunkt Lootboxen, Streckstrich, irgendwie Gacha oder sonst was, Systeme, Zufalls, Kosmetiksystem mit im Roulette, weil Sie ja bei Overwatch sehr gute Erfahrungen damit gemacht haben.

Ursprünglich, dann kam aber zum Glück, muss man ja sagen, die ganze Lootbox-Debatte mit Battlefront II und mit den Verboten, hier Belgien, den Niederlanden, jetzt neulich auch mit der FIFA-Klage, die vor Gericht ging.

Dass man dann gesagt hat, okay, vielleicht diese Lootbox-Sache ist jetzt vielleicht nicht die allerbeste, gerade um ein Diablo noch weiter zu finanzieren.

Ja, was könnten wir sonst machen, was ist gerade angesagt, womit verdient Fortnite-Milliarden?

Ja, ein Battle Pass, machen Sie ja jetzt.

Ja, gibt's, wird's ja geben dann für die Seasons.

Und was ist halt noch, wo Leute vielleicht Geld für ausgeben, ohne aber gleich auf die Barrikanen zu gehen?

Na, komm, lass halt Kosmetics machen.

Lass halt irgendwie das machen, was auch im Path of Exile macht, was natürlich F2P-Play ist.

Auch mal ein bisschen eine andere Liga, logischerweise.

Aber das ist noch das Verträglichste, aber vielleicht doch auch trotzdem ein traglicher Geschäftsmodell, was wir da irgendwie draufkleben können.

Und ich glaube, warum Sie das gemacht haben, ist, dass aus irgendeinem Grund, den wir immer noch nicht vollkommen durchdringen, Diablo 3 ein Trauma ist für Blizzard, was Monetarisierung angeht.

Natürlich, weil Sie das Echtgeld-Auktionshaus ursprünglich eingebaut haben, was Sie dann wieder abschalten mussten, weil es einfach das Spiel in seinen Balancegrundfesten ruiniert hat, was Sie bis heute nicht wirklich zugeben, das es so war.

Aber inferno war drauf ausgelegt, dich ins Auktionshaus zu treiben, ob ins Spielgeld-Auktionshaus oder das Echtgeld-Auktionshaus.

Du hast einfach so viele Frustschwellen dann am Ende gehabt.

Es ging einfach nicht mehr anders.

Und das ist ja ähnlich wie die Battlefront-Debatte, die wir hatten bei Star Wars Battlefront II.

Wenn das Spiel halt wirklich von seiner Mechanik her so eindeutig drauf ausgelegt ist, dass du irgendwann Geld ausgeben musst, da wird es dann schon langsam fragwürdig,

warum man überhaupt mal dafür bezahlen sollte.
Ja, das Free-to-Play-Spiel ist machen ist relativ klar.
Aber das ist in einem Vollpreis-Spiel passiert,
für das ich ja schon mal 50 bis 70 oder was Diablo ist, kostet 80
bis 110 Euro für die Ultimate Edition.
Dass ich dann halt da nochmal irgendwie auch so gar eine Mechanik habe,
die mich in so einem Geldausgabe, Kreislauf treiben soll,
das geht ja wohl gar nicht.
Und okay, dann sind so Kosmetik sind noch das softeste Druckmittel.
Und was bei Diablo 3 halt der Fall war,
ist irgendwie scheint das bei Blizzard als Misserfolg zu gelten.
Dieses Spiel, ich meine, es hat sich 30 Millionen mal verkauft,
aber sie haben keine vernünftige Monetarisierungsstrategie
dafür gefunden.
Das Auktionshaus musste weg.
Klar, es kam Reap of Souls, Tolles Addon.
Es kam Loot 2.0 dann, der Patch im gleichen Atemzug.
Der auch super war, der das Spiel deutlich besser gemacht hat.
Aber dann, es kam noch das Necromancer Pack irgendwann,
was sie für Maurice gebaut haben, aber sonst.
Sie haben halt dann die Seasons so austrudeln lassen,
die waren mehr oder weniger copy-paced,
da gab es keine großartigen Sachen.
Sie haben irgendwann mal das Geburtstags-Event noch eingebaut
für Diablo 1, wo sie Diablo 1 in Diablo 3 so nachgebaut hatten,
aber es war jetzt auch ein bisschen halbherzig, muss man sagen,
einfach weil sie diese Zusatzgeldverdienmechanik nicht drin hatten.
Es gab halt keinen Shop und dann ist selbst.
Und ich meine, da muss man jetzt halt, kann ich selber nicht sagen,
woran das liegt, liegt es daran, dass Activision gerne mehr Geld
damit verdient hätte.
Liegt es daran, dass es wirklich halt ein Problem ist,
nach 10 Jahren Entwicklungszeit, die Diablo 3 auch gedauert hat,
nur das Spiel zu verkaufen, aber nicht noch mehr.
Aber irgendwie saßen sie da dann und haben gesagt,
ah, das darf aber nicht nochmal passieren.
Nicht nochmal so ein 30 Millionen Bestseller wie Diablo 3,
den wir, der aber trotzdem nicht vernünftig monetarisiert ist,
unserer Meinung nach.
Und ich glaube, das war so dieses Grundtrauma,
was dann dazu geführt hat zu überlegen,
was können wir bei einem Diablo 4 anders und besser machen
und dann natürlich auch insbesondere eingebettet
in diese heutige, moderne Service-Game-Landschaft.

Ja, genau da würde ich aber gerne nochmal zu dem Diskurs nämlich zurückkehren, ob das aus der Luft gegriffene Preise sind. Weil selbst wenn wir jetzt sagen, dass das ja mehr oder weniger fast schon eine Preisfiktion ist, zu sagen, so ein Skinset kostet jetzt halt 25 bis 30 Euro, dann wird das ja langfristig einen Einfluss auf die Preisrealität haben von Diablo 4.

Weil das ist was, was wir gestern in unserem Talk festgestellt haben, als wir über die Zukunft geredet haben und darüber gesprochen haben, was da für DLCs wahrscheinlich kommen werden.

Da kam die Frage auf, was glaubt ihr denn, wie viel diese DLCs kosten werden?

Und eigentlich ist so eine Preisrange, die man erwartend würde, vielleicht bei Diablo, so ja, 30 Euro.

Und dann haben wir festgestellt,

hm, aber wenn schon so ein Skinset 30 Euro kostet, dann kann ja kein vollwertiger DLC 30 Euro kosten, weil da steckt ja viel mehr drin.

Und plötzlich ist man in einer Spirale, die sich vielleicht selber immer weiter hochschraubt und hat irgendwie so ein Pepeto-Mobili, was niemals aufhört, für die Konsolen werden dann auch nochmal 10 Euro draufgeschlagen, einfach aus Prinzip.

Und plötzlich sind die DLCs viel teurer, auch nur, weil vorher Skins noch eine neue Preisreality festgelegt haben, im schlimmsten Fall.

Ist natürlich jetzt erstmal nur eine Theorie, aber man fragt sich schon, können dann die DLCs noch den gleichen Preis haben, wie so ein banales Skinset?

Ja, also ja, ich finde das ja plausibel, weil natürlich, wenn du jetzt...

Ich meine, du kannst natürlich sagen, hier unser neuer DLC mit irgendwie einem neuen Story-Kapitel für nur 30 Euro, also nur 5 Euro teurer Skin.

Aber naja, am Ende, wenn es dann halt irgendwie ein Addon gibt für 50 Euro, würde es mich auch nicht überraschen, ne?

Ja, tatsächlich.

Ich meine, es kommt ja schon ein bisschen aus einem nachvollziehbaren Ansatz, wie Micha auch sagte, dass ja natürlich doch Teil der Realität ist, dauerhafte gute Inhalte müssten finanziert werden.

Warum sie bei Diablo 3 einfach,
dass irgendwann einfach aufgegeben haben hat,
wirklich, das ist wie du sagst, Micha,
ich würde es echt mal gerne irgendwie begreifen,
weil sie hatten ein erfolgreiches Addon,
sie hätten noch so viele Klassen machen können,
sie hätten Cosmetics verkaufen können,
sie hätten auch da ein Battle Pass machen können.
Ich bin jetzt kein Fan von Battle Passen,
aber so ein bisschen okay,
wir haben das Auktionshaus, es hat nicht geklappt.
Anstatt jetzt dieses richtig geile,
richtig erfolgreiche Spiel,
für das wir ein richtig starkes Addon hatten,
noch weiterzuentwickeln.
Also, das hat ja niemand kapiert.
Und, dass,
dass man da irgendeine Form von Dauerfter Monetarisierung braucht,
ich heiße das sogar gut,
im Prinzip,
weil halt,
lieber habe ich ein Diablo,
das Seasons kriegt wie Path of Exile,
und dafür halt ein bisschen monetarisiert ist,
als ein Diablo,
das Seasons kriegt wie Diablo 3 und nicht monetarisiert ist,
muss ich auch so ehrlich sagen.
Man fragt sich nur irgendwie,
gäbe es nicht irgendwo einen,
ich weiß nicht,
irgendeinen Weg diese Monetarisierung
durch Angebote zu machen,
wo ich das Gefühl habe,
ich kriege ungefähr das, wofür ich bezahle auch.
Aber da frage ich mich,
da frage ich mich auch,
weil du ja auch schon mehrfach und auch zu Recht gesagt hast,
du bist durchaus bereit,
noch weiterhin regelmäßig Geld für Diablo 4 zu bezahlen,
sofern du dafür gute Seasons
und neue Inhalte bekommst,
um zu sagen,
dass Diablo 4 trotzdem
in seiner jetzigen Form

70 bis 80 Euro wert ist,
wenn man keine Seasons spielen würde?
Ja, würde ich sogar
100% sagen.
Das kam witzigerweise ein bisschen,
da hatten wir auch im Chat Diskussion,
ich bin tatsächlich auch gar kein,
so ein großer Fan davon,
von zu harten Spiele,
Kosten, Nutzenrechnungen,
wenn es so eine
Spiele ist wie ein Skin für viel Geld,
aber bei einem Spiel, das einfach geil ist,
es gibt ja gerne so diesen Kurs,
so 1 Euro pro Spielstunde oder so Zeug,
so finde ich mal
eine sehr mechanisierung
von der Kunst des Spieleentwickelns.
Aber Diablo 4 aktuell
ist riesig,
ist trotz gewisser Kritikpunkte sehr, sehr gut.
Ich bin vom neuen Spielepreis
70 Euro, vor allem deswegen kein Fan,
weil ich finde, Publisher versuchen,
ihnen genau dann gerade durchzudrücken,
wenn sie eigentlich zeigen, dass diese Releases
immer scheiße sind,
also
70 Euro für Forespoken,
70 Euro für Babylon's Fall,
70 Euro für Scull & Bones
wird Ubisoft auch haben wollen,
dass man so, Leute ihr macht gerade keinen guten Case
dafür, dass das der neue Preis sein soll.
Aber ich finde bei Diablo 4
kann man eigentlich nicht objektiv sagen,
man kriegt hier für 70 Euro
nicht ausreichend Gegenwert.
Da steckt viel drin und das viele ist gut.
Ja, also ja,
es stimmt.
Man ist halt immer die Frage, was möchtest du haben?
Du hast vorhin schon gesagt, man merkt, Diablo 4
halt echt an, dass es von Diablo-Fans

entwickelt wurde.

Da stecken auch so viele Anspielungen drin an Diablo 2,
was irgendwie Charaktere angeht,
Schauplätze, Musik sogar,
also

man spürt die Liebe
an ganz vielen Stellen.

Es ist nur,
ich weiß nicht ob wir jetzt schon hinübergleiten
in unseren zweiten Themenbereich,
nämlich den MMO-Bereich,
es ist ja jetzt ein Online-Spiel,
ein Online-Spiel mit einer Shared World,
mit der Open-World.

Wenn man jetzt rein in dieses Spiel geht,
um eine Story zu erleben,
die übrigens super ist,
also die Geschichte von Diablo 4
ist überragend

damit, was man von Diablo eigentlich erwarten würde.

Also hey, es gibt zum ersten Mal so was
wie Charaktere,

mit denen ich mich länger beschäftige,
wo ich auch wirklich mal in die optionalen Dialoge reingucke,
was die noch zu sagen und zu erzählen haben
über ihre Beziehungen untereinander
und über das, was ihnen halt in der Story
widerfährt, müsste ich eigentlich nicht,
um rein jetzt irgendwie Quests abzuhaken,
aber das machen sie tatsächlich gut,
sie erzählen interessant

und sie haben auch
eine paar Überraschungen in der Geschichte und so,
was man macht,
durch die Open-World
und die Shared World, also ne, vor allem die Open-World,
zieht sich das halt nur sehr.

Also das ist kein kompaktes Spiel.

Und dann kann man auch wieder sagen,
dafür bekommst du halt viel Spiel,
du bekommst viel Spiel Zeit,
aber ich finde halt sehr viel von dieser Zeit,
geht halt in dieser Open-World
und insbesondere am Anfang damit drauf

zu laufen.
Ja, ja, ja.
Das hatten wir auch gestern schon,
Jesse hat auch,
Jesse hat sogar von einem Freund ja erzählt,
der in
mehreren Betas ja schon davor war.
Es war wohl mal so,
dass dieses Mount schon im ersten Akt verfügbar
wurde bei diesem Händler in Kjovarsad,
wo Laura dich inführt.
Und genauso wirkt es auch.
Der Story NPC, das erste, was er macht
in der Stadt, ist dich zum Pferdehänden
dazu führen, ein Pferd zu kaufen
und wegzureiten. Und du sitzt da so,
okay, die DonandsQuest,
das kommt ja hoffentlich bald, oder?
Nee, nee, kommt nicht bald.
Und spätestens im dritten Akt
wurde ich quer durch die ganze Wüste rei,
deswegen so eine Blizzard, das kann nicht euer Ernst sein.
Was soll das? Was tut ihr?
Warum verschwendet ihr meine Zeit?
Ich finde,
also es gibt, finde ich,
Zeitverschwendung in Diablo 4 absolut.
Manche glaube ich sogar irgendwie
gut gemeint.
Also zum Beispiel in Diablo 4
waren die Städte, Diablo 3
keine realistischen Städte.
Das war ein Teleportpunkt,
wo die paar Händler, die du immer gebraucht hast,
halt konvinientlich in Klickreichweite standen.
Und Diablo 4 versucht
mit Kjovarschat wirklich eine coole Stadt zu bauen.
Und deswegen ist die Truhe viel zu weit weg
vom Schnitt, vom Curiosätenhändler
und so weiter und so fort.
Und es nervt, ich kann mir aber vorstellen,
dass es aus edler Absicht entstand,
wenn man sich dachte, oh, wäre das nicht cool,
wenn unsere Open World die Städte wirklich so

bisschen groß und glaubwürdig und cool sind
oder so.

Aber du verbringst zu viel Zeit damit,
rumzureiten, auch davorum zu laufen,
dass du dich zu Nightmare Dungeons nicht
direkt hinteleportieren kannst, ist nervig.

Absolut.

Ich finde aber trotzdem,
dass alles in allem ist immer noch
genug, mehr als genug,
gute Spielzeit drin.
Was auch daran liegt,
das finde ich das wichtigste
für so ein Spiel ist ja,
macht's Spaß, einfach ein random
und wenn's das macht,
dann fällt auch viel weniger ins Gewicht,
ob zum Beispiel Events sich zu oft wiederholen.

Was sie tun, ist bisschen komisch eigentlich,
das finde ich für so eine große Open World gefühlt.

Gibt es ein, also gibt es fünf

Events gefühlt
und schon in der Story kennst du sie alle auswendig.

Aber es macht trotzdem immer wieder
Spaß, weil das Kämpfen Spaß macht
und es stecken
richtig gute Cutscenes drin.

Es ist nicht perfekt, ich finde,
ich will gar nicht so sehr Story-Spoiler
aber ich finde, sie lässt etwas nach,
sie erfüllt nicht alles,

was der erste Akt verspricht
und die Open World Struktur schadet ja auch ein bisschen,
weil die ersten drei Akte
kannst du in beliebiger Reihenfolge machen,
deswegen können die nicht aufeinander aufbauen
und solche Geschichten.

Also ich hab schon Kritikpunkte,
aber ich würde absolut sagen,
es ist ein sehr gutes Diablo
und niemand
wird hier um sein Geld betrogen.

Da haben, finde ich,
merkt man Leute,

nach bestem Wissen und Gewissen
ein geiles Diablo IV
versucht zu machen
und
gute Entwicklungsarbeit darf auch mal
gut belohnt werden.
Da hab ich für gutes Zeugs
zahllicher gerne und auch mal mehr.
Das ist eher halt so, wie gesagt,
der Skin 25, das Spiel
70 ist so ein bisschen, was,
wo ist die Relation, ich weiß es nicht.
Es ist aber,
es ist aber trotzdem,
was ich mich bei Diablo immer noch
ja fragen kann, auch weil es halt
diese weitläufige Welt hat,
ist ja das Warum.
Warum ist es denn jetzt ein MMO?
Ist ja nicht so, dass Diablo
vorher nicht funktioniert hätte.
Selbst in den Niefalen portal.
Ich mein, wir haben früher in Diablo 2
Ballruns gemacht oder noch früher
Mephisto Runs im Battle.net oder sowas.
Also immer das gleiche, immer das gleiche, immer das gleiche.
Dafür haben wir sie ja auch immer
alle gerne gespielt, wenn dann halt mal
wieder ein neues besseres Item droppt,
dass man wieder ein bisschen stärker wird.
Es ist halt eben die ewige ringförmige Power Fantasy.
Solange spielen oder solange grinden,
bis man was findet, mit dem man viel leichter grinden kann,
bis man wieder einen Punkt kommt, wo der Grindhater wird,
bis man wieder was findet, mit dem man viel leichter grinden kann.
Das ist ja geil, ich liebe es.
Deswegen spiele ich Diablo, und es klappt auch
im vierten Teil jetzt wieder ganz, ganz hervorragend.
Selbst schon, wenn man die Story durchspielt,
hatte ich schon Punkte, wo es ein bisschen schwer geworden ist.
Aber wo ich dann wieder was gefunden habe,
dann war ich starker, dann fand ich wieder was neues Kilen und so.
Trotz relativ vergleichsweise simplem
Skillssystem jetzt, wenn man es irgendwie

in Path of Exile daneben stellt oder so.
Aber nichtsdestotrotz, es funktioniert.
Das Balancing, der Flow ist da,
nur warum hat es die Open World?
Also warum muss ich in der Lage sein,
so weite Strecken zurückzulegen
in dem Spiel?
Warum zieht es so vieles so weit auseinander?
Warum gibt es, das war mein absolutes
Lieblingsspiel, warum gibt es Quests,
wo ich vom Gasthaus zur Fettenganz
zu der dummen Narbe zu diesem
verbrannten Gebiet rübergehe?
Da eine Sache erledige, dann gehe ich zurück,
dann sagt der Wirt, gehe noch mal dahin zurück,
dann gehe ich da zurück, dann mach ich da wieder was,
dann lauf ich zurück zum Wirt und sage,
oh, hast du gut gemacht, danke schön,
dann lauf ich raus, das ist ein Wirt,
das liegt da, ein verwundeter Typ, klicke ich den an,
heißt es, okay, geht zum Wirt, fragt den Wirt nach was,
sagt der Wirt, geht zur Narbe.
Und ich dachte mir, ich glaube, es hackt.
Ich bin dreimal
darüber...
Gut, ich habe die Sachen vielleicht auch
in der falschen Reihenfolge angenommen,
weil ich einen anderen Weg aber genommen hatte
durch diese Open World zu dem Gasthaus,
sodass ich diese verwundete oder Leiche oder was es war,
was man dann anklicken konnte, um noch eine Quest zu kriegen,
habe ich halt nicht gefunden, die war halt
an einem anderen Weg.
Und ich dachte mir, ich dreh hole.
Es ist eine coole Quest, also die Quest an sich,
auch die Nebenquest haben teilweise ganz coole Geschichten.
Aber ich...
Also dann saß ich halt da und dachte mir,
wieso muss das denn so sein?
Und eigentlich ergibt es keinen Sinn,
in irgendeiner Hinsicht für ein Diablo
ohne Open World zu haben,
bis eventuell zum Endgame.
Also und bis auf den Aspekt,

den wir schon oft ein bisschen
so seitenheepmäßig angesprochen haben,
dass wenn es keine Shared World hätte,
man natürlich keine Kosmetik sehen würde
an anderen Charakteren und irgendwie neidisch sein könnte,
dass die irgendwie das Totenbeschwörer-Hemd
der Rosa Lilia anhaben oder sowas,
aber

wenn du im Endgame bist
und dieses Spiel tatsächlich
sein Charakter ändert zu so einem
Free-Roving-Gameplay, du findest
dann halt irgendwie ein Albtraum,
wie heißen die Flüsse?

Ja, die Siegel.

Ah, die Siegel, genau.

Du findest so ein Siegel für ein Dungeon,
dann reitest du zu einem Dungeon,
dann ist ein Schatzgoblin am Weges rein,
reitest im Schatzgoblin nach, stolpert dabei in ein Event,
die Events wiederholen sich ständig.

Wenn ich nach Ihrem Kind,
als ich nur durch die Landschaft gerippt bin,
bin ich durch 3,
also ich war so 10 Minuten reiten,
ich habe ein Videoszene davon,
10 Minuten reiten 3-mal durch ein Seelen-Event,
wo so eine Seelen-Hüfe-Mühe-Mücher,
ne, weil ich weiß genau, was passiert,
wenn ich zu dir gehe, hast du so ein Kreis um dich rum
und ich muss dich begleiten zu 3 Punkten,
wo du nach deinem Kind zuhst
und wer dabei geköpft von den Scheiß-Demonen
die kommen, weil ich kann nicht in diesem Kreis stehen,
ich bin Magier, ich muss auf Entfernung gehen.

Ich hatte es heute noch geiler,
weil manchmal wiederholt sich ja
das gleiche Event am gleichen Ort,
sofort sogar.

Ich hatte so eine Händler-Karawane
und du kommst halt hin und es fängt an,
dass so ein Bandit einen Abwurf,
so gesagt, ihr hättet besser zahlen sollen,
dann verteidigst du die halt,

dann habe ich das event gemacht
und dann gehe ich literally einmal kurz,
glaube ich, aus dem Bild,
ich weiß nicht, ob ich aus dem Bild war,
ich habe halt nur kurz Items aufgesammelt
und das Bild gefragt hat, ein Chat, glaube ich,
oder sowas, würde ich euch wieder,
ja, hättet besser zahlen sollen.
Das steht der gleiche Typ da wieder,
Murks den gleichen Typen wieder ab
und die gleiche Karawane,
muss für den gleichen Leuten wieder gerettet sein
und diese Karawane-Leute kommen
die blödesten Deppen überall drüber.
Das ist jetzt einfach dastehen geblieben
in Banditenland, oder was?
Ja, das stimmt.
Es gibt auch keine funktionsfähige Karawane
in diesem Spiel, alle sind überfallen worden
und es gibt keine Möglichkeit
im Spiel mit der Karawane von einem Ort zum anderen zu gehen.
Nee, du wirst sofort überfallen,
liegst unter deinem Wagen und wartest auf Leute,
die vorbeireiten, dass du ihnen zurufen kannst,
bitte hilf mir.
Aber das ist schon dieses Free-Morning,
dann läufst du in den Schatzgoblin nach,
stoppest im Event, dann siehst du,
da drüben sind Fälle des Hasses,
da kannst du PVP machen, was absolut furchtbar ist,
finde ich, in dem Diablo.
Aber für Leute, also wenn der PVP mögt,
ist es cool, also spielt gerne, ich mag es nicht.
Manchmal ist es so,
vielleicht ist irgendwo eine Helltide ausgebrochen
oder so ein Legion-Event, kannst du da hingehen
und dann ein bisschen, also dieser Ablenkfaktor,
einfach nicht die Welt zu erkunden,
weil sie cool ist, wie es vielleicht
in einem Singleplayer-Open-World-Rollenspiel wäre,
wie es ist, wenn ich durch ein Oblivion laufe zum Beispiel,
und ich dann sehe, damit hatte ich dich da.
Zimms Oblivion, ich schreibe die ganzen Keywords ein.
Du behauptest immer, du wirst es nicht über mich.

Ja, das sind die zwei Sachen, die ich weiß.
Also nicht so durch,
ich erwarte da nicht coole Sachen zu finden,
sondern auf die Hauptplätze zu finden
oder Geschichten oder so was.
Aber es ist halt so ein nettes,
ich lass mich halt ein bisschen ablenken.
Der Schatzgoblin, insbesondere, wenn er halt wegrennt
und dann zieht er mich durch 15 Monsterpacks
und ich muss halt schauen, wie ich überlebe
und gleichzeitig ein Schatzgoblin platmache,
ist immer eine lustige Herausforderung.
Aber nochmal dann die Frage,
warum, also warum machen Sie das?
Und ich sage, die Open-World
ist eine Monetarisierungsentscheidung,
weil sie Spielzeit verlängert.
Die Spielzeit, dass Leute dein Spiel
lange am Stück,
also im Idealfall am Stück,
aber zumindest lange auch immer wieder reingehen,
lange immer wieder Zeit darin verbringen,
je länger jemand Zeit in einem Spiel verbringt,
desto mehr und höher
steigt natürlich die Bereitschaft darin,
Geld auszugeben.
Also ich will jetzt blizzard nichts Böses unterstellen.
Sie haben ja trotzdem ein tolles Spiel gemacht
und auch das muss ich sagen,
die Open-World ist toll designt.
Also das Schauplatzdesign,
außer dass sich halt irgendwie dieselben Leichenberge
ständig wiederholen, aber
Sie müssen ja nicht noch mehr
Detailarbeit da reinstecken,
es ist schon okay so wie es ist.
Aber dass Sie gesagt haben,
wir bauen eine Open-World,
ist einfach
damit Diablo
eine andere Art Spiel wird,
als es früher war, mit sehr konzentrierten Runs.
Ich teleportiere mich in den Kärcher,
das hast du es, ich hau mir Fisto-Platt,

ich teleportiere mich wieder raus, dann resette ich das,
mehr Zeit damit
dich zu bewegen, auch mit dem Pferd.
Auch dass die Dungeons zum Beispiel keine
Schnellreisepunkte sind, wie in einem Zelda zum Beispiel.
Man könnte ja sagen, sobald ich einen Dungeon
erledigt habe wie die Tempel in Zelda,
sind sie ein Schnellreisepunkt.
Dann ist es ja zumindest, muss ich ja einmal machen,
muss ich einmal hingehen, muss ich sie einmal lösen,
aber dann ist doch bitte die Convenience da,
mich dahinter teleportieren zu können.
Gibt es nicht in Diablo.
Und auch das ist bewusst, das haben die ja nicht zufällig entschieden.
Hey, lasst uns nur,
wenn wir die Dungeons 6 bis 9
oder so Schnellreisepunkte pro Region haben,
sondern nie, wir verteilen halt nur ganz weniger
davon, damit sich Leute mehr durch die Welt bewegen,
mehr Zeit darin verbringen, mehr mit Reisen verbringen.
Und das ist halt der Punkt, wo ich dann sage,
hm,
weiß ich nicht, Digger.
Da fühle ich mich ein bisschen gespielt,
dann,
wie von den Entwicklern,
so wie Maurice,
wie es dir ein bisschen geht mit dem Shop,
dann zu sagen,
ich spüre ein bisschen
zu sehr einfach
dieses
Monetarisierungs- und Service-Game-Interesse
in der Struktur des Spiels,
also in dieser Open-World-Struktur.
Und
es ist jetzt nicht so, dass ich natürlich ständig genervt davon bin,
wie gesagt, es macht ja Spaß,
macht ja Spaß, dann irgendwie
so einem Schatzgoblin nachzujagen
oder halt bei einem Flüsterbaum da,
irgendwie diese Kopfgeldjäger
Sachen zu machen oder irgendwie 100 Monster zu pletten
und dann dafür wieder Belohnungen zu kriegen

und so, es sind alles nette Sachen
und man kann sich immer entscheiden, was mache ich
und es ist alles irgendwie lustig
und die Kämpfe machen riesen Spaß.
Aber
so
rein aus altmodisch klassischer Denke
hätte ich gesagt, ein Diablo braucht keine Open-World
und ich bin immer noch der Meinung, ein Diablo braucht
keine Open-World.
Und das ist mein kleiner einschränkender Gedanke,
jetzt um den langen Bogen zurückzuschlagen,
zum Thema ist das Spiel sein Geld wert,
aber man muss sich mit diesem Aspekt bewusst
anfreunden können.
Ja, du wirst, also insbesondere
wenn man halt Endgame-Fan ist
und nach der Story noch weiter spielen möchte,
aber auch schon in der Story selbst, du wirst dich viel mit
Stapf, Stapf, Stapf, Stapf, Stapf nehmen,
viel mit Laufwegen irgendwie anfreunden müssen.
Du hast eine Sache angesprochen,
was für mich das Schlimmste ist, was eine Open-World
machen kann. Du hast angesprochen,
kurz, dass du die Quests
in einer anderen Reihenfolge wohl gemacht hast,
als es vorgesehen war und deswegen sehr viel hin und her
ist das. Und das macht
mich wahnsinnig,
dann macht doch keine Open-World.
Also, das, pass auf, jetzt kommt
ein wilder Vergleich, den ich jetzt schon in den letzten
Talks sehr oft gemacht habe, weil er mich immer noch wütend
macht und ja, ich mach ihn auch hier.
Pokémon, Kamesine und Puppo, ja.
Ich hab Diablo mit Pokémon verglichen.
Verklagt mich, aber jetzt kommt's.
Pokémon, Kamesine, Puppo, ja, mach's gut,
tschüss, schön, dass du da warst.
Nein, weil
der Vergleich ist der. Pokémon war ja
nie auf eine Open-World ausgelegt.
Und dann haben sie plötzlich gesagt, hey, wir wollen gerne
eine Open-World haben, prinzipiell klar, warum nicht

kann ich mir irgendwo vorstellen für Pokémon.
Aber es funktioniert nicht,
weil sie die ganze Zeit Arenen irgendwo wild
in der Welt verteilen und sagen, egal, du kannst
alles in der beliebigen Reihenfolge machen,
feel free, mach was immer du machen möchtest.
Ach so, ja, aber jetzt bist du bei einer Arena,
wo du komplett überlevelt bist. Ach so, ja,
aber nee, die sind eigentlich alle zu stark für dich.
Also, hier läufst du gerade durch ein Gebiet, wo
Level 1 Millionen Pokémon sind. Ach so, dahinter
ist ein Anfängergebiet, ja, ja, da könntest du hin.
Aber du bist natürlich zu schwach, um da durchzulaufen.
Das ist jetzt leider schade, ich weiß auch nicht,
wo du als Nächstes hin sollst. Was weiß ich?
Setz dich auf dein dummes Motorrad Pokémon und reite
durch die Welt, weil du brauchst ein dummes Motorrad
Pokémon, weil die Laufwege sind zu lang.
Also ja, Pokémon Kamesin, Puppoo, Diablo 4
haben sehr viel gemeinsam. Ja, schön gesagt.
Dankeschön.
Ich bin da ausnahmsweise
sogar mal irgendwie, glaub ich, ein bisschen
der Open-World-Verteidiger und ich mag
nicht mal Open-Worlds.
Aber ich kann mir schon, ich hatte die gar nicht
immer als Monetarisierungs-Ding
gesehen, sondern
aus, als ein
positiven, nachvollziehbaren und einen eher
dummen Grund.
Der dumme Grund ist,
es ist halt im Trend.
So, ich muss ja bedenken, Diablo 4
wurde ja auch schon jetzt von der ganzen Weile
ursprünglich mal geplant.
Und Open-Worlds sind halt das Ding und dann
können wir auf die Packung schreiben, wie groß
unsere Welt ist, voll geil. Guck mal,
das ist auch ständig.
Und das
nachvollziehbar ist, dass ich mir aber auch
ehrlich vorstellen kann, dass bei Blizzard
bei den Entwicklern so der Hund war,

so, hey, wir haben jetzt hier diese, diese fette Loa, diese Welt, Sanctuario gebaut, diese ganze Hintergrundgeschichte und so, und haben da so viel auch Konzeptart und sonst was designen. Wer ist nicht mal geil, wenn diese Welt wirklich eine Welt wäre? Also, wenn das halt eben nicht nur eine Reihe von Metzelskorridoren wäre, sondern wenn wir wirklich ein komplettes Sanctuario gebaut hätten, wo du von einem Ende zum anderen reiten kannst, ist das nicht irgendwie voll cool.

Und das kann ich mir auch vorstellen, dass das reingespielt hat und tatsächlich hat mich die Open-World weniger gestört als ich dachte, dass sie würde. Weil sie, finde ich, dann doch im Moment-zu-Moment-Gameplay immer noch genug gefüllt ist mit ich Metzels mich durch Schlauchlevel. Weil diese Open-World ja tatsächlich dann doch letztlich aus Korridoren und Schläuchen besteht. Es ist ja witzigerweise, diese Open-World ist ja keine Witcher Open-World. Das ist ja keine riesige weitläufige Ebene. So, und wir sehen es ja auch gerade, wenn du oben rechts die Minimap anschaust, sind es eigentlich immer Diablo-Levels, zwischen denen es halt nur diesmal jetzt keine Ladebildschirme mehr gibt. Deswegen fand ich die spielerisch tatsächlich, okay, hier selbst gerade wissen wir ein bisschen weiter, weitläufigere, aber deswegen fand ich so, mein Diablo-Gameplay, wie ich es mag, wurde viel weniger beeinträchtigt vom Wechsel zur Open-World, als ich dachte und bekommen, habe ich dafür halt, wie du sagst, schon eine ziemlich geile Welt. Also es gibt schon echt immer

wie du momentan denkst, okay, das ist eine coole Location, wo ich hier bin. Das sieht richtig cool aus, dieses Schiffsfrack zum Beispiel am Strand, Muschel bewachsen und alles. Sie spielen auch ab und an mal richtig mit Höhen-Elementen und so, dass du ganz oben irgendwo bist und du guckst herab und dann kannst du da wirklich hingehen. Also tatsächlich und ich habe erwartet, dass ich es nicht mögen würde, weil ich mag allgemein keine Open-Worlds, aber hier hat es mich nicht wirklich gestört zu meiner eigenen Überraschung. Ja, also es gibt vielleicht halt zwei Sachen, wo ich sagen würde, die mich aktiv stören an der Open-World. Vor allem eine Sache und wo man merkt halt, okay, da haben wir halt mehr Entwicklungsressourcen in dem Bau der Welt geflossen, als in das andere, was ich jetzt gleich sage. Und das ist der Punkt Gegnervielfalt. Also weil du nämlich auch in dieser Welt, klar, es gibt bestimmte Gegnertypen, die für bestimmte Gegenden dann auch unik sind. Also dass du in der Wüste Skorpione triffst, so Riesenskorpione und im Zufall diese Schlangenviecher und so weiter immerhin. Aber du triffst halt auch überall dieselben umgefärbten, gefallenen Dämonen. Oder an jeder Küste, weil das gerade das Zombie-Geister-Typen. Und auch überall die gleichen. Oder wenn ich ja noch einen Ziegenmenschen, einen so einen Kasra sehe, die sind überall in dieser Welt. Na gut, kann man auch loremäßig irgendwie begründen oder so. Aber da hab ich, also wir sind jetzt nicht ganz in einem Talk, was Blizzard noch machen muss,

aber da hab ich echt, das hat mich überrascht, wie wenig Gegnervielfalt es im Endeffekt gibt. Auch, dass es halt irgendwie ein großes gehörntes Viech gibt, was irgendwie anstürmt, um dich umschmeißen möchte. Wüste, als auch im Druiden-Land, als auch nochmal ganz weiter woanders. Es tauchen einfach immer wieder dieselben Ggnertypen auf. Und das zweite ist, die Welt könnten sie noch mehr und besser füllen mit der Lore. Das finde ich nämlich toll. Also ja, es gibt schon die Nebenquests, aber die Nebenquests sind jetzt eher so kleine persönliche Geschichten, zum allergrößten Teil. Und nicht so irgendwie mehr Diablo-Hintergrund-Lore. Auch vielleicht mehr, was ich finden kann, mehr Anspielung und wieder nochmal auf die alten Diablos zum Beispiel. Mehr Wiedertreffen mit alten Charakteren, die es ja schon gibt. Ja, also die kommen ja im Laufe der Hauptstory auch vor. Aber für Blüffend wenig hat mich tatsächlich auch überrascht, wie wenig Rückbezüge es eigentlich gab. Aber ist auch wieder nicht so sehr Story-Spoilern und so, aber ich hab mir da teilweise mit deutlich mehr erwartet. Vor allem Rückbezüge auf Diablo 3 gab's viel weniger als gedacht. Gegnervielfalt stimme ich dir tatsächlich zu. Das hat mich auch überrascht. Weil das ist finde ich was, was zum Beispiel Diablo 3 sehr, sehr gut gemacht hat. Diablo 3 hat eigentlich extrem gutes Monster-Design. Du merkst teilweise irgendwann nicht mehr, weil dieses Spiel halt so hart auf ich metzel mich gnadenlos durch. Also Diablo 4 ist ja gerade am Anfang durchaus so bisschen etwas taktischer und nicht ganz so.

Ich bin einfach komplett Dampfwalze.
Diablo 3 dauert auch eine Weile bis dahin kommt.
Aber inzwischen ist es halt schon sehr da,
dass Gegner-Typen viel weniger eine Rolle spielen.
Aber es gibt halt da ein paar Gegner,
an die du dich 10 Jahre später immer noch erinnerst,
die scheiß Fliegen zum Beispiel
und solche Sachen.
Oder die Typen in der Wüste,
die ihren Arm so durch den Boden
kommen lassen
und dann richtig viel Schaden anrichten.
Oder Teleport-Bestchen
in Akt 3 und so Zeugs.
Und da hab ich das Gefühl,
der vierte Teil macht da sogar weniger.
Dass es weniger Monster gibt,
wo du weißt, oh, die schon wieder.
Die schon wieder, oh Gott.
Ja, das finde ich so toll,
dass du das absagst.
Ich dachte erst, ich wär so ein Einhorn,
weil ich genau das Gefühl hatte ich auch.
Ich hatte auch das Gefühl, ich habe noch keinen
so richtig 100-prozentigen
Hass-Gegner-Typ in dem Spiel.
Sowas im zweiten Teil die scheiß Dschungelknome waren
und im dritten Teil die Giftspuck-Fliegen.
Jetzt ist es eher so,
also ja, die haben schon unterschiedliche
Kampfeigenschaften.
Die sind für mich als Magier eher die schwierigen,
weil die haben mehr Lebenspunkte.
Und wenn sie mich hauen, dann tut es richtig weh.
Da muss man eher ausweichen und so was.
Er hat auch keinen gefunden.
Und ich denke, oh, ne, bitte, der schon wieder.
Aber so hassliebemäßig.
Natürlich will ich den dann platt machen.
Der Butcher wird im Chat geschrieben.
Ja, der Butcher ist was anderes.
Das ist ein Boss-Gegner,
ist was anderes, das stimmt.
Aber das ist ein markanter Moment mit einem Gegner,

sagen wir so.
Und eine Kombination von Affixen
ist bei mir inzwischen
zum Hassgegner avanciert,
nämlich unterdrücker plus vampirisch.
Also blockt Fernkampfangriffe
ab in außerhalb so eine Aura
und heilt sich regelmäßig.
Absolut schrecklich
für einen Falken-Sack wie mich,
der ja eigentlich nie in der Nähe des Feindes sein will,
außer mit Rogue vielleicht.
Aber sonst stimme ich dazu.
Es gibt nicht ganz so Gegner,
auch dieses Abgesehenen von Butcher,
der Gegner-Typ ist.
Das gab es ja auch in alten Diablos auch.
Also da ist ja zum Beispiel Duriel
wäre der Vergleich eher.
Also Boss-Gegner hatte ja auch die alten Diablos,
die Meme-Potenzial hatten.
Aber es gibt keinen normalen Gegner mit Meme-Potenzial.
Und das hatten alte Diablos schon.
Das ist ja ein wichtiges Kriterium,
das Meme-Potenzial der Gegner-Riegel.
Ja, absolut, definitiv.
Vielleicht steckt das neue Meme-Potenzial
jetzt nicht mehr in den Gegnern,
sondern in den anderen Spielern,
in den Gegnern 30 heißen.
Ja, die Shared World.
Ich muss sagen, das ist wiederum was,
was mich positiv überrascht.
Bis jetzt nervt sie mich nicht so sehr.
Ja, es gibt Wurstkallen, Crazy Grinder
und irgendwie das Beste sind die Titel,
die man sich geben soll.
Man kann ja immer ein Titel zusammensetzen
aus Adjektiv und Substantiv.
Und ich bin gestern vorbeigelaufen
einer Spielerin, die hieß
Magische Ziege hatte die als Titel.
Das war nicht so lustig,
aber sie hat mich applaudiert mit E-Mond.

Ich habe ja mit Julius und Divi gestreamt.
Und Julius war der potente Wicht
und Divi die erhabene Ziege.
Da kann man Dinge mitmachen.
Ja.
Also das Schöne an dieser Shared World
ist, dass sie,
zumindest soweit wir sie bis jetzt erlebt haben,
ich meine, der Launch ist jetzt noch nicht so lange her,
aber er ist schon passiert,
war sie nicht überbevölkert.
Also ich weiß nicht, wie du sie erlebt hast, Maurice,
aber ich habe nie nichts,
wo das Spiel komplett released ist.
Hatte ich nirgends
so eine,
ist irgendwie die komplette,
komplett Sanctuario irgendwie im Weg gestanden.
Ja, dass man halt hin und wieder mal
einzelne Leute trifft oder auch einzelne Gruppen.
Das passiert natürlich.
Und in den Hubs, in den Städten stehen natürlich die Leute
um den Waypoint rum oder beim Schmied oder sowas.
Da wird es dann schon ein bisschen voller,
aber in der Welt selber
kann es natürlich sein, dass man mal jemanden trifft.
Aber dann hatte ich auch eher positive Erlebnisse,
dass es ein Event drin war
und ich reitt dran vorbei, spring runter,
helfe, profitiere dann mit,
weil ich auch noch die Truhe looten darf,
die es zur Belohnung gibt.
Dann sagen wir beide Danke und Tschüss
und reiten weiter unserer Wege.
Also klar ist jetzt natürlich,
wenn man es rein aus der Story-Perspektive betrachtet,
du, weil die Story dir die ganze Zeit sagt,
du bist die Hoffnung Sanctuarius,
mein Freund,
sonst niemand?
Es gibt niemanden sonst?
Du bist die anderen acht,
vergiss die anderen acht,
auch die anderen acht da vorne beim Waypoint.

Du bist die Hoffnung Sanctuarius.
Also so aus einer Story-Perspektive natürlich knifflig,
auch wenn man die Story an sich ist ja instanziiert,
also gerade die dramatischen Story-Momente
und Sequenzen sind instanziiert,
da bist nur du mit deiner Gruppe.
Aber wenn das endet,
also wenn die Story-Quest sozusagen abgeschlossen ist
und die Instanz sich auflöst,
kann es halt sein, dass du da stehst
mit anderen Leuten, die auch gerade parallel
gespielt haben.
Und so ging es mir auch gestern,
da ist was sehr dramatisches passiert
in der Story
und dann ist die Cutscene rum und endet
und es kommt mein Quest-Erfüllt-Ding
und ich stehe plötzlich in mitten von fünf, sechs Leuten,
die halt alle dastehen
und ohne was zu sagen regungslos
ihr Town-Portal aufmachen
und alle einer nach dem anderen so weg beamen,
weil sie halt auch gerade diese Quest erfüllt haben.
Also das sind halt so kleine Sachen,
aber die belächle ich eher,
nicht störend tatsächlich.
Ich fand sogar auch, dass es manchmal
dann eher coole Momente sind,
wenn du ab und an einem anderen Spieler über den Weg läufst.
Ich hatte heute eins, war da ein bisschen schade.
Ich habe so einen
Helltide-Boss mich rangewagt,
weil ich
und ich war Level 54
und der ist Level 72.
Also der Lebensbalken geht sehr langsam runter,
aber die Helltide ging noch eine Viertelstunde.
Ich habe gemerkt, es geht eigentlich sogar,
der Lebensbalken geht runter
und er hat sich in seiner griechenden Form
doppelt so schnell reduziert.
Habe ich richtig diesem Spieler zugehubelt?
Ja komm, dann bürderweise ist er dann
A. weggegangen und B. dann der Boss diesboren,

weil er wohl nicht ewig da ist
und ich dachte, der ist solange da, wie die Helltide da ist.
Ich habe mich dann verkalkuliert, aber ich hätte ihn geschafft.
Er hat mir keinen Schaden gemacht,
weil meine Minions hingetenkt haben.
Das heißt, ich fand die Scherdwold
sogar auch voll okay.
Ich fand tatsächlich eher das Umgekehrte überraschend,
dass in einem Spiel
dann doch ja mehr denn je offensichtlich
auf Multiplayer gehen will mit dieser Scherdwold,
die Story
überhaupt nicht darauf ausgelegt ist.
Also nicht nur, dass wie du sagst,
da andere Leute rumrennen außerhalb deiner Gruppe,
sondern auch in jeder Katzin wird
deine Gruppe ausgeblendet
und es gibt dann auch mal eine Story,
wo du ins Meer herab steigst
in so einem Sarg
und der ist nicht groß genug für mehr Leute,
du gehst da rein, dann wirst du runter gelassen
und dann stehen da unten wieder vier Leute
und die Story
erkennt nie an,
dass du eine Gruppe bist,
obwohl ja witzigerweise jedes Diablo
retroaktiv immer gesagt hat,
es war eine Gruppe von Helden.
Das ist ja ein bisschen bizarrer eigentlich,
aber jedes Diablo hat ja rückwirkend gesagt,
okay, in Diablo 1, also Diablo 2 macht
Diablo 3,
Diablo 3 sagt auch rückwirkend,
es war eine Gruppe von Helden,
die Diablo besiegt hat
und jetzt hat Diablo 4 in diesen Lore-Videos
von Neferl im Bahn
und trotzdem erzählen sie die Story
jedes Mal aufs Neue mit du allein,
bist der Held
ich erwarte ja jetzt ja keine Raketenwissenschaft,
aber zum Beispiel in der Katzin am Anfang,
wo halt dann die Dorfbewohner

mit dir feiern,
es wäre doch jetzt nicht unmöglich gewesen,
dass da alle vier Spielercharaktere in dieser Party
mit tanzen, mit denen
und dann, ich würde die Story
im Multiplayer sogar unfreiwillig lächerlich,
weil dann wirst du halt,
dann bist du ganz woanders
und da stehen deine drei Kumpels dann wieder.
Hättet ihr nicht mal
irgendwie auf mich achten können
oder sowas, nee.
So funktionieren Saufgelage in der Realität,
man verliert sich irgendwann,
plötzlich trifft man sich wieder und sagt,
Mensch, hättet ihr nicht mal besser auf mich aufpassen können.
Aber das ist tatsächlich...
Als jemand, der nicht trinkt, kann ich das nicht sagen,
vielleicht habe ich, ja, du hast recht,
ich habe es auch nur gehört, natürlich.
Ja, natürlich, natürlich.
Und das, was ich in den vergangenen Talks
mir auch schon gewünscht hatte, tatsächlich,
dass da mehr darauf eingegangen wird.
Also die Entscheidung, dass das ein MMO wird,
was auch zu großen Teilen von Leuten
wahrscheinlich in Gruppen gespielt wird,
ist ja keine Entscheidung, die gestern gefällt wurde.
Und da hätten sie ja rechtzeitig
einlenken können und sagen können,
wie geht uns unsere Story ein Stück weit darauf ein.
Nicht nur in der Hauptstory, sondern auch
einfach in den kleinen Momenten anzuerkennen,
dass diese Welt bevölkert ist von
mehreren Menschen, die das versuchen.
Wie soll ich sagen, fast schon so ein bisschen
freundliche Konkurrenz,
so ein Konkurrenzgedanken, der einen irgendwie
anspornd und motiviert, fast schon haben.
Ich nenne das normalerweise
nicht als positiv Beispiel für irgendwas,
aber weil mir das gerade
in den Sinn kommt, wenn meine Vergleiche sind heute so krude,
es tut mir leid, ich möchte mich auch nochmal

für den Pokémon vergleichen.
Aber es kommt noch ein kruder Vergleich jetzt.
Moment, nein, ich kritisiere das jetzt.
Wir haben ja gestern schon
mein aufbauendes Mentoring gehabt.
Du hast diesen Vergleich
mit solcher Leidenschaft
im Bruthundeüberzeugung vorgetragen.
Steh dazu.
Nein, das akzeptiere ich jetzt nicht.
Du entschuldigst dich jetzt nicht dafür.
Man hat es dir gemerkt, du brandest
für diesen Vergleich, der Vergleich Brante in dir.
Du kommst jetzt nicht an
und nee, hab ich eigentlich,
nee, komm, ohne deinen Vergleich
und mach jetzt den Nächsten, der noch
bescheuerter ist.
Wir machen ihn noch überzeugter.
Wir merken uns vor,
Maurice steht nicht nur hinter dem Hades
und Diablo-Vergleich, für den ich viel Ärger bekommen habe.
Er steht auch hinter dem Diablo
und Pokémon-Vergleich und er wird auch
hinter dem nächsten Vergleich stehen, den ich mache.
Der da lautet Diablo und New World.
Nein, es ist wirklich nur,
New World hat wirklich keine gute Story,
aber es ist nur eine Sache, die mir in den Sinn kommt,
weil es eben ein aktuelles MMO war
und es ist wie gesagt für sehr wenige Sachen
ein positives Beispiel, aber
da ist es ja zum Beispiel in der Story anerkannt,
um eben dieses A-Sort
oder so zu farmen
und dass es von allen der Traum ist
und alle kämpfen so ein bisschen gegeneinander an
und das ist doch eine total simple Art
zu erklären, dass das mehrere Leute sind,
die alle vielleicht auch mal um den gleichen
Questpunkt rumstehen
und die gleiche Reise erleben
und das würde mir ja auch einfach ein Gefühl geben
von, oh, da sind noch andere Leute in diesen Rennen

und wir alle versuchen irgendwie das zu schaffen
und natürlich müsste man dafür die Story umarbeiten,
aber wie gesagt, die Entscheidung wurde nicht gestern gefällt,
das wäre so ein bisschen ein MMOs,
man hätte das von Anfang an mit einplanen können
und man hätte es gar nicht so groß machen müssen,
es hätte auch ein ganz kleines Augenzwinkern gereicht,
dass wer man um so ein Questpunkt herum steht,
dass das halt ein Typ ist, der niemandem vertraut
und der halt diese Quest 25 Leuten gibt
in der Hoffnung, dass irgendjemand es schafft,
einfach nur weil er möchte,
dass bitte irgendjemand diese Quest erledigt.
Das wäre cool.
Das wäre doch lustig.
Ja, das stimmt, das wäre cool.
Du bist die letzte Hoffnung, aber keine Angst,
das wäre ja genug, so ungefähr.
Ja, ich denke, das ist der Safeway,
einfach den sie gegangen sind.
Ich meine, Blizzard ist jetzt nicht
Bioware oder so,
weil Star Wars die Old Republic
auch schon im Chat genannt wurde.
Was es toll gemacht hat, also was die Gruppe eingebunden hat,
auch in den Flashpoints, in Entscheidungen,
was in der Praxis aber nicht funktioniert hat,
wenn eine Gruppe hat es, die einfach nur Loot, Loot, Loot wollte
und die Dialoge geskippt hat,
so wie meine Gruppe in SVTor, Dankeschön Gruppe.
Also kommt auch immer sehr drauf an,
wenn man einen Leuten anspielt,
ob man dann so eine Story gemeinsam,
wenn sie mehrere Charaktere einbindet,
auch genießen kann oder nicht,
insbesondere wenn diese Charaktere Dialogzeilen haben.
Aber was ich eigentlich sagen will,
das war halt von Bioware, die es gewöhnt sind,
auch Stories zu erzählen,
über Gruppen und mehrere Charaktere.
Das ist jetzt nicht Blizzard.
Also Blizzard kann halt seine klassische
Auserwältengeschichte erzählen,
sie machen es diesmal sehr gut, sie machen es sehr düster,

sie machen es blutig, sie machen es mit mehr Charakter,
ich glaube, dass sie dann auch überlegen,
okay, wie könnte man jetzt das umwandeln
in eine Gruppengeschichte,
dass ganz viele Helden ausziehen,
um auf den Berg Ariate,
um den Weltstein zusammenzukleben
mit Sekunden Clever,
ich versuche die ganze Zeit um Spoilers,
das ist alles kein Spoiler übrigens,
ich versuche nur nicht zu erzählen,
was wirklich passiert in Diablo 4.
Aber das würden sie nicht machen,
weil dann müsstest du die ja komplett neue Ideen auch überlegen,
wie wird so was dargestellt,
wie kommen diese Charaktere zu Wort,
dein Charakter spricht ja auch
in den Zwischensequenzen sprechen,
dann mehrere,
ist es abhängig von der Klasse, die du spielst,
wie die Leute sprechen, brauchst du noch mehr Vertonung
dann für die Klassen auch noch unterschiedliche Stimmen.
Aber ich finde es gut,
ich finde es gut, dass sie es nicht gemacht haben.
Eine meiner größeren Enttäuschungen,
der eigene Charakter, der spricht,
weil sie haben ja auch...
Ich hoffe, weil du Totenbeschwörer spielst.
Bitte was?
Das ist eine Unverschämtheit.
Das...
Ist du willst mir sagen,
dass du die tiefsinnigen, cleveren Voice Lines
vom Baba so genossen hast,
dass...
Wow, okay, ne.
Ich stand mich gerade noch so heldenhaft hinter allem
und habe mich...
Ich habe mich die geringste Ahnung, wie der Totenbeschwörer klingt.
Ich wollte nur...
Ja, jetzt weißt du gerade,
gerade war ich leidenschaftlich,
die Leidenschaft, die dir gefehlt hat
und jetzt strichst du mir auf diese Weise in den Rücken.

Jetzt habe ich es ruiniert.
Einmal Kollegen unterstützen.
Jetzt macht er es nie wieder.
Nee, der Popo-Unvergleich,
übrigens auch ziemlich scheiße,
würde ich mich dafür schämen.
Micha, ich glaube, du solltest dir
eine neue Podcastpartnerin suchen.
Also, ich finde, das hat keine Zukunft mehr hier.
Nein, also, ich fand nur tatsächlich...
Bist du das jetzt unkommentiert?
Das ist ja unglaublich.
Nein, ich denke immer noch...
Die tiefgründigen Voicelines des Baban sind.
Gar keine.
Ich habe zu wenig Wut.
Ich brauche mehr Wut.
Gut, in heutigen Zeiten auch gesellschaftlich relevant
natürlich solche Statements, nichtsdestotrotz.
Ich habe kaum noch Wut.
Ich habe kaum noch Wut, ja.
Ich habe kaum noch Wut.
Ich finde es so schön, wenn das jetzt wirklich der Moment wäre,
das ist der Heal-Turn für Maurice jetzt.
Ab jetzt wird er nie wieder
irgendeinen Kollegen supporten,
einfach nur, weil ich mich über den Totenbeschwörer
schon gemacht habe.
Ja, ist aber auch eine alberne Klasse der Totenbeschwörer.
Ich meine, du hast da schon einen Punkt.
Was?
Aber sprich weiter.
Bitte, erzähle weiter, der eigene Charakter.
Ich meine, du haust tief zu.
Du hast vorgehabt, 15 Minuten lang
dein Skaletten zuzuschauen, wie sie auf
einen Helltide-Boss drauf hauen.
Ich erzähle mir mal, warum die Klasse cool ist.
Nein, Micha, ich wusste ja...
Das hat noch nie ins Thema gepasst,
aber das ist tatsächlich das mein größter Kritikpunkt
für das Team of Things völlig irrelevant.
Der Punkt ist tatsächlich,
dass ich meinen Skaletten nicht zugeschaut hätte,

weil ich sie nicht gesehen hätte,
weil ich spiele die Blight-Corpse-Explosion,
wo Corpse-Explosion
für sechs Sekunden einen schwarzen Pool
am Boden hinterlässt, der Schaden macht
und Blizzard hat es irgendwie geschafft,
nicht daran zu denken,
was passiert, wenn man mehrere Leichen
auf einmal damit sprengt, hintereinander.
Du erschaffst ein so nachtschwarzes Feld,
dass du literally nichts mehr darin siehst.
Also alles geht unter,
Bossgegner, deine eigenen Minions,
dein eigener Charakter,
auch die
Bodeneffekte von Gegnern siehst du nichts mehr.
Du kannst wirklich einfach den Bildschirm
so schwarz machen,
dass Turmhohe Bossgegner darin verschwinden.
Und es ist keine Metapher.
Also ihr denkt jetzt, der übertreibt,
ist halt dann sehr dunkel, man kann schon was...
Man sieht wirklich literally nicht mehr, was da drin ist.
Du siehst nur noch die Health-Bars.
Deswegen hätte meine Minions nicht dabei zugeguckt.
Ich hätte da meine Blythexplosions hingesezt
und irgendwann gehofft,
dass in diesem schwarzen Feld,
wo ich nicht sehe, was da drin passiert,
die Health-Bars des Bosses,
die am oberen Bildschirmrand ist,
auf Null geht und ich seinen Todes schreie
aus der Finsternis höre.
Blizzard hat zum Glück schon gesagt, sie arbeiten dran.
Das ist ein absolut grässlicher Bug,
der mir richtig ein schlechtes Gewissen gemacht hat,
diesen Bild im Gruppenspiel zu spielen,
weil Junge ist auch die ganze Zeit gesagt,
ich sehe nichts mehr, wo muss ich dorsch,chen,
ein anderes Thema.
Naja, unser Charakter.
Ich finde,
er ist
totale Pfeife.

Er macht
alles mit.

Er hat keine eigenen Gedanken gefühlt
und du hättest so viele...

Es gibt einen coolen Moment,
wo unser Charakter mal richtig Sassy
einem Bossgegner in die Augen blickt
und sagt, das hast du dir jetzt so vorgestellt.
Das ist der Einmoment, wo unser Charakter
mal in den Vordergrund tritt, als eigene Person.

Und
der Fans habe Diablo-Charaktere waren das ja nie.
Von daher ist es erstmal kein super schlimmer Kritikpunkt.
Aber sie haben ja extra gesagt,
eine der Vorteile, dass wir jetzt
mehr In-Game-Sequenzen, weniger Render-Sequenzen haben,
ist, dass wir das mehr machen können.

Und ich fand tatsächlich,
dass die Charaktere in Diablo 4, die Spielercharaktere
weniger Persönlichkeit hatten
als die in Diablo 3.

Also in Diablo 3 hattest du ja auch Dialoge,
wo die immer unterschiedlich reagiert haben
und da finde ich, hat zum Beispiel die Magierin,
die so ein bisschen Sassy war,
eine sehr andere Persönlichkeit gezeigt
als zum Beispiel der Hexendoktor.

Und in Diablo 4, der Unterschied zwischen
Rogue und Necromancer, ich merke das kaum.
Also in den Dialogen könnte ich dir kaum sagen,
ich weiß nicht mal exakt, ob die unterschiedliche
Voice Actors haben. Ich glaube schon, aber
ich spiele die beiden weiblichen Charaktere in dem Fall.
Klingen sehr ähnlich, sagen
komplett farblose Sachen.

Ich mein,
ich sage mal so, ohne zu viel to spoil,
das ist das erste Akt.

Es gibt einen Ort, den du im Lauf des ersten
Akts besucht und es gibt Story-Wendungen,
die da passieren,
die einen toten Beschwörer
sehr tangieren sollten
und du reagierst gar nicht

drauf. Also
null.
Und es ist
Moment, das ist super wichtig
gerade, was hier passiert.
Die Essenz meines Wesen
sollte hier berührt werden
und
nee, also
okay, ich glaube, Lilith ist hier langgegangen,
lass mal gucken.
Das fand ich schade,
da finde ich,
das hat Diablo 3 sogar mehr gemacht.
Und
Diablo 2 auch,
das ist mit ganz wenigen Voice Lines,
aber im toten Beschwörer,
ich habe immer noch im Kopf,
wenn du Nila Thark hieß,
diesen Weisen da im
Berg tötetest,
der toten Beschwörer sagt dann
irgendwas in Richtung von
du warst ein erbärmlicher, kleiner Mann
Nila Thark.
Und das hat schon mehr Persönlichkeit als
alles, was dein Typ in Diablo 4 sagt.
Ja, das ist vollkommen recht.
Ich glaube auch, was Blizzard als
Begründung anführt für diese in-game-
Zwischensequenzen, wir wollen den Charakter
mir zeigen, ob das eine Ausrede ist,
dass es in-game-Zwischensequenzen sind
und keine Render-Sequenzen mehr
sind, gar, weil diese Sequenzen sind cool
gemacht, auch wenn sie in-game sind.
Also, ob mein Charakter zu sehen ist,
ist für mich noch dazu,
weil er halt so eine Pfeife ist, ist
völlig richtig, ist völlig irrelevant.
Es gibt eine geniale Stelle,
da muss ich so lachen, weil es so dumm ist
in dem Moment, wo halt ganz viele

Schicksalsschläge passiert sind,
im Fall auf der Story, und dann führt
deine Figur halt einen Dialog
mit einer anderen Figur,
der auch was Schlimmes passiert ist
oder was ist der Sinn von dem Ganzen
und ah, ich kann überhaupt nicht helfen
und so, und er sagt, ja,
ich bin ein Held,
aber ich habe auch Fehler.
Ich kann nicht immer alles zum Guten wenden.
So sehr ich ist. Also, weißt du,
das ist richtig emo, und ich denke,
was ist das jetzt für ne Scha... also, warum?
Du bist die ganze Zeit nur
Mitläufer eigentlich, ne?
Du wird von Anfang an, wenn du gesagt hast, was du tun sollst
und du machst das von verschiedensten
Quellen, kriegst du einfach nur gesagt, jeder hin
und du sagst immer, okay, okay,
oh, hier ist ein Dorf irgendwo in Verschneidenberg,
die mir sagen, dass da hinten in der Höhle,
wo die ganzen Leichen liegen und Dämonen ist,
der besiegt werden muss, okay,
ja, mach ich, cool.
Ja, vor allem, also, Leute,
die es durchgespielt haben,
werden wissen, was ich meine, ich spoiler sonst nicht.
Es nimmt irgendwann absurde Züge an,
von wem du dir alles
wirklich genau diktieren lässt,
was du tust
und wem, also,
wo die Grenze liegt,
dass du irgendwann auch mal widersprichst,
ähm,
die ist schon verblüffend, sagen wir es mal so.
Ja.
Und, äh, lustigerweise glaube ich,
tatsächlich dann so,
es gibt da Momente, wo dein Charakter doch mal widerspricht,
ich glaube, es gibt, ähm,
also, ich fand, was ich interessant fand,
um mal, ich weiß nicht, ich nörgelt mehr rum,

als die, ich bin immer so, ich nörgelt mehr rum,
als ich eigentlich, ich mochte die Story,
das kommt jetzt, glaub ich, auch.
Ich find auch, wie du übrigens dir, also,
ich hab die Rendersequenzen kaum vermisst,
weil die in-game Cutscene so unglaublich gut waren,
ähm, und weil die zwei,
die es ja gibt,
also, vor allem die zweite,
ist eine der krassesten, die Blizzard je gemacht hat,
finde ich, also, die ist,
Holy shit, was, also, wow.
Ähm,
aber, was ich interessant fand,
war, es, es war eine Story,
wo ich, also, ich,
ich hätte mir gerne manchmal mehr gewünscht,
dass ich hier gerade
Dragon Age spiele
und entscheiden kann,
weil ich fand, es gab wirklich
ein paar Momente, wo ich dachte,
das wär jetzt mega spannend,
wenn es jetzt wirklich zwei Pfade gäbe.
Ähm,
und die sind vielleicht auch beide nicht geil, so,
ich muss halt das geringere Übel mir irgendwie aussuchen,
oder sowas, aber ich fand es gab ein paar Punkte,
wo ich dachte, verdammt, mein Charakter
wird grad vor mega die krasse Entscheidung gestellt,
und ich weiß ja, dass Diablo nicht so ein Spiel ist,
aber ich finde es,
das meine ich durchaus sogar als Kompliment für die Story,
es sagt ja was darüber aus,
also Diablo 4 war schon die erste Diablo-Story,
eigentlich, wo ich wirklich
so aktiv drüber nachgedacht habe
im Sinne von, wie würde ich mich jetzt
gerne entscheiden,
was ist wohl hier das Richtige,
was kommt jetzt wohl dabei raus.
Ähm, das einzige Mal, wo ich das hatte,
sag ich wieder so viel über mich in Diablo 3, war,
ich, ich hätte mich sollten Kull angeschlossen,

sag ich ehrlich,
das war der allerwilligste Bosskampf, den ich je geforden habe,
ähm,
und, und ich, ich glaube, er ist nur missverstanden gewesen,
wir haben auch immer nur
Horadrim Propaganda gehört,
für diese Menschen-Experimente, die er gemacht haben soll,
ähm, ich fand,
das war ein guter Typ, der klang überzeugend,
er hatte absolut den Punkt,
dass Engel und Dämonen beide Scheiße sind,
ähm, das, das war das eine Mal,
und, und Diablo 4
hat ab und an solche Momente,
und ich fand es dann schade, dass ich nicht wählen kann,
ähm,
und, äh, und, aber ich finde,
das spricht ja sehr für die Story, wenn sie so was hervorbringt
und fast so bisschen so,
ich weiß nicht,
teilweise zu gut für ihr eigenes Genre war,
um es mal so zu sagen.
Das ist das gestern in unserem Talk
auch sehr schön gesagt, du hast gesagt, die Story
ist so gut,
dass wir sie schon anfangen, mehr zu kritisieren,
als wir es eigentlich bei Hack and Slays
machen würden. Ja, ja, genau.
Und, und das ist tatsächlich eine neue Ebene, die es erreicht hat,
auch wenn ich sagen muss,
der Satz, den du gerade zitiert hast, Micha,
der vom Hauptcharakter irgendwann kommt,
klingt ein bisschen wie was, was wir sagen würden,
wenn wir Podcasten und Zwischendurch nicht
zugehört haben.
Und dann sagt man so Sachen wie, ja, ich kann
auch nicht immer alles zum Guten wenden,
so, so ist es auch manchmal.
Ja, ich bin Podcaster,
aber ich habe auch Fehler. Ja,
ich bin Podcaster, aber ich kann auch nicht
immer zu allem was sagen.
Ja, genau.
Ich habe auch Fehler ertragen können.

Wichtig.

Nein, nein, nein, komm jetzt hier.

Was, was ist denn das jetzt hier wieder, Geraldine?

Das ist wieder genau der gleiche hier

Schwächlings-Talk, wie vorher,

dass du dann für die Pokémonvergleich dich entschuldigst.

Kannst immer noch sagen. Ich habe mich für nichts

entschuldigt. Ich stehe, ich stehe dazu,

dass ich manchmal nicht zuhöre im Podcast

und Sachen sage wie, ja,

ich kann auch nicht immer alles

kommentieren.

Das passt auch jetzt, okay, so.

Wir gehen noch kurz zur MMO-Ichkeit.

Ja, bitte.

Bevor dieser Talk vollends entgleist

und wir nur noch über Horadrim-Propaganda

sprechen, die ...

Sollten cool did nothing wrong.

Hashtag not my Horadrim.

Ja, wirklich.

Ich wette mit dir, Micha, es sind genau die

zwei Sachen, die ich noch fragen wollte.

Ich habe sie dir gerade telepathisch rübergesendet

und du hast es erkannt einfach. Pass auf.

Vielleicht, oder vielleicht auch nicht.

Jetzt müsste man, dass du sie irgendwie

unterschreibst und dann, also du musst

dir beweisen können, dass du sie gemacht hast.

Ja, ich schreibe sie auch. Ich meine, sie stehen hier auf meinem Tablet.

Okay, okay, gut.

Dann, Micha, leg los.

Jetzt habe ich fast vergessen, was ich eigentlich sagen wollte.

Aber Gerardin hat es ja aufgeschrieben, zum Glück.

Ach so, genau,

wegen der Open World

und wegen der Shared World und so was,

weil ich vorhin ja schon gesagt habe, die Shared World

ist dafür da, Cosmetics zu sehen und so.

Das ist bestimmt nicht das, was du auf dem Zettel hast.

Ich glaube, es war auch insofern

eine Charakterisierungsentscheidung natürlich,

dass sie auch da saßen, ursprünglich überlegt haben,

was kann man in einem Diablo überhaupt verkaufen?

Denn ja,
kosmetische Itemskins.
Okay, aber was denn noch?
Was denn noch?
Und wenn wir jetzt in den Shop gucken,
dann siehst du ja da unter anderem die Grabsteine,
wo ich mir denke,
ich kaufe doch kein Skin von den Grabstein.
Ich will doch meinen eigenen Grabstein,
wenn ich sterbe, nicht mal sehen.
Es ist doch etwas, was man um jeden Preis
ändern möchte in Diablo 3, 4
und Diablo, also in jedem Diablo,
dass jemand meinen Grabstein sieht.
Aber trotzdem...
Ich glaube, ich weiß, ob ihr jetzt hinaus willst,
oder, dass dieser ganze E-Mode-Quest scheißt.
E-Mode, genau.
Auch genau deswegen im Spiel ist,
weil sie E-Modes verkaufen wollen.
Genau, darauf wollte ich hinaus.
Ja, genau, eben, der Grabstein ist drin,
weil damit den anderen Spieler sehen in der Shared World
und die E-Modes sind drin, damit man sie verkaufen kann.
Und auch da wieder,
da gibt es keine Entscheidungen und keine Entscheidung
für Gameplay.
Weil niemand auf der ganzen Welt kann mir erzählen,
dass eine E-Mode-Quest
in irgendeiner Form
belohnen des Gameplay ist.
Wo du dann, oh, jubel den Soldaten zu.
Oder, hey, der schreien da drüben, da steht dran,
danket dem Himmel für euren Segen.
Und dann machst du das Danke, E-Mode.
Micha, ich habe eine wichtige Frage an dich.
Ich glaube, ich habe sie gestern schon angebracht.
Für Geraldine ist der Talk, glaube ich, gerade stinkt langweilig,
weil ich immer das Gleiche erzähle.
Und ich glaube, das ist ein Sagt, Micha.
Ja, habe ich.
Ja, und ich hasse mich dafür.
Weil auch das ist ja eine Quest, die man nur kriegt.
Da ist jetzt kein Spoiler, da ist dieser Lilith Altar,

da gehst du hin, dann machst du dann Bosskampf,
gehst du zurück auf dem Rückweg.
Das Buch, da gibt dir eine Quest,
da liegt ein Buch auf dem Boden,
aber wenn du dieses Buch anklickst auf dem Hinweg,
gibt es dir die Quest nicht.
Es gibt dir die Quest auf dem Rückweg.
Und dann sollst du wieder zurückgehen zum Altar
und Lilith entsagen.
Und du kannst dann wirklich einfach nur
nimm das Nein-E-Mode.
Es kann und nicht sein.
Da habe ich für dich gedacht, jetzt ist der Punkt.
Ich mag dieses Spiel wirklich, wirklich gerne.
Aber jetzt ist der Punkt erreicht,
wo ich mal in Irvine anrufen möchte
und fragen, ob die noch alle Tassen im Schrank haben.
Du kannst ja das Buch anklicken
und in einem Buch steht
Entsage der Mutter,
aber es ist noch keine Quest,
solange du nicht beim Altar warst.
Ja.
Das ist ja der Punkt.
Ich möchte ganz kurz
eine Lanze brechen für E-Mode-Quests,
weil die müssen nicht inherent schlecht sein.
Es gibt im weitesten Sinne
E-Mode-Quests
in zum Beispiel diversen Souls-Spielen.
Die sind
sehr, sehr, sehr rar verteilt.
Und das sind aber schöne Momente.
Und Souls-Spiele sind ja
im Kern Single-Player-Spiele,
wenn du nicht gerade grad graded wirst.
Das kann gut gemacht sein.
Das klingt nicht, als wäre es gut gemacht.
Ich wollte nur die Lanze brechen.
Nee, das ist richtig. Daran musste ich nämlich auch denken,
weil in Souls-Spielen
hat es ja so ein Pruselcharakter.
Dass du irgendwie dezente Hinweise kriegst,
dass du da irgendwas machen musst,

aber du weißt nicht genau was.

Und dann erschließt du dir aber, okay, es sind Hände an der Wand abgebildet, also muss ich klatschen.

Ah, dann öffnet sich die Geheimtür.

Oder Genial war in Elden Ring, okay,

es ist irgendwie diese Quale da, die ihre Schwester sucht.

Und ich hab

dann unten deine andere Quale beschwört.

Oh, und dann vereinigen sich die beiden und sind glücklich.

Ja.

Ja, sorry für den Spoiler, aber das ist auch schon ein paar Tage älter.

Aber wie großartig ist das?

Aber so was hat die Ja-Blo nicht?

Also zumindest bis jetzt hätte ich es nicht gefunden,

sondern halt super-simples Entsage der Mutter.

Nein.

Ich bin vor allem das Geist daran,

dass diese Emotes halt irgendwie auch,

also ich weiß nicht, ob das irgendwie separat entwickelt wurde,

aber die wirken nicht,

als hätte die Person, die sie designt hätte,

nicht bewusst, dass damit solche Quests gemacht werden.

Weil dein Charakter ist halt auch immer so mega lustlos.

Und

und dann Entsage der Mutter.

Du stellst sie dahin, guckst sie dahinten

der Mutter von Sanctuary

oder der Tochter, das hast du es an.

Nein.

Nein.

Oder auch wie diese Soldaten anfeuerst.

Ich hab die doch nur noch mehr demoralisiert.

Denkst du, okay, wir trainieren hier

Tag und Nacht,

damit wir für den Vater die Stadt verteidigen können.

Mit den Monen kommen, dann kommt so ein Fremder vorbei,

guckt uns kurz so an,

so effizient

und geht wieder.

Ja, ich liebe es.

Ist das alles, ist das alles,

wofür wir unser ganzes Training gemacht haben,

dass so ein Typ uns semi-enthusiastisch

effizient findet?

Das ist der Punkt, wo ich mir dachte, das ist doch Satire.
Die haben, das ist ein Hilferuf von Blizzard-Mitarbeiterinnen
und Mitarbeitern,
den sie im Spiel versteckt haben,
um einfach nur zu zeigen,
dass sie das vielleicht doch nicht ganz eins zu eins
machen wollten,
weil auf diese Soldaten reagieren ja gar nicht.
Es gibt auch in Lost Ark eine Queste,
man Soldaten motivieren muss,
genau so mit Klatschen,
aber dann klatschen die wenigstens zurück
und sagen, Kampfstimmung
und so.
Und sie haben noch reagieren sie nicht,
sitzen einfach da
und sind weiter demotivierte Soldatennasen.
Ich meine auch,
dass die Lost Ark Emotes
ja enthusiastischer sind.
Das ist halt das Absurdeste.
Ja, also
und da glaube ich halt wirklich,
die sind wirklich da
für die Emotes
im Shop.
Es ist ja nichts Neues,
dass Spieleentwickler absurden Scheiß erfinden,
nur damit man sie verkaufen kann.
Overwatch war ja auch ganz groß darin,
dass du lauter Crab noch in diesen Lootboxen hattest,
weil ja eine Lootbox nicht fünf Skins enthalten konnte.
Ja, richtig.
Und wenn man da aber non-sense-Cosmetics erfinden,
das Absurdeste Beispiel,
das ich kenne,
ist ein Spiel, das auch dann untergegangen ist,
aber es war schade,
weil es zwar eines meiner liebsten digitalen Kartenspieler
durchlässt.
Da hat man irgendwann gemerkt,
es läuft nicht mehr so, die Spielerzahlen sinken
und die Entwickler werden verzweifelt
und wollen aus denen, die noch da sind,

mehr Geld rauspressen.
Es war halt ein Kartenspiel,
aber nur von der Mechanik her.
Da hat man quasi gehabt,
aber du hast sie nie in Kartenform gesehen.
Und dann haben die Entwickler
tatsächlich als Mikrotransaktion
Kartenrücken eingeführt,
obwohl man bislang
nie einen Kartenrücken gesehen hat.
Und dann extra
die Animationen ist ausgespielten Zauber
modifiziert,
dass du erst kurz einen Kartenrücken siehst
und der sich dann umdreht.
Das finde ich
das Machenentwickler ab und an inzwischen,
das ist wirklich okay.
Wir brauchen mehr Sachen, die wir verkaufen können.
Entweder nehmen wir etwas,
das so eine Siedler-Grenzsteinskins
auch noch so ein Ding, aber die gab es ja schon vorher.
Wir nehmen irgendwas, was nie verkauft werden soll,
dann machen es verkaufbar.
Oder wir erfinden
kompletten Nonsens,
nur damit wir verkäufliche Varianten davon erstellen können.
Mein Emotes gab es davor auch schon,
aber halt nicht unbedingt so in Diablo.
Ja, jemand hat mir gerade im Chat geklaut,
was ich sagen wollte,
die Spray-Logos, die Spray-Tags
in Diablo.
Wo man dann auch so eine Quest hat,
Lilith hasst Hamster.
Spray ein Hamster-Face
auf ihren Schrein, um sie mal richtig wütend zu machen.
Und dann kannst du halt das Spray-Logo
kaufen von Hamstan
in den Shop und kannst es dann dahin sprühen.
Ja, leider wird mir der Witz schon geklaut,
jetzt ist es nicht mehr so lustig, aber trotzdem.
Das wollen die sagen, es gibt aber zwei ernste Punkte,
die ich noch ansprechen, anschneiden möchte,

nämlich zwei Gefahren für die Zukunft.
Das eine, wo ich glaube,
nämlich dass Blizzard Schwierigkeiten haben wird,
wenn sie es noch nachliefern wollen in Zukunft,
sind Set Items.
Weil jetzt haben sie ja den Shop,
der toll aussehende,
also vermeintlich, wenn man es mag,
toll aussehende Cosmetics verkaufen soll.
Aber vielleicht würden ja Set Items,
finde ich zumindest,
weiterhin gut zu einem Diablo passen.
Sie waren ja auch mal drin,
dann haben sie sie wieder rausgenommen, weil sie gesagt haben,
sie haben sie richtig nicht richtig hingekriegt.
Ich glaube, sie haben sie rausgenommen,
weil die in Konkurrenz stehen
zu den Cosmetical Skins.
Weil ja auch eine der Belohnungen dafür,
dass du halt ein komplettes Set hast,
ist, dass dein Charakter einen coolen Look hat.
Aber ein cooler Look
ist ja nichts mehr wert in einer Welt,
in der ich mir einen coolen Look auch einfach kaufen kann.
Also wenn ich dann mit Magie ein Feuervogel Set finde
in Zukunft, nenn nicht,
dass wieder alles gebalanced wird für die Sets,
wie ein Diablo 3, das nur, wenn ich ein Set trage,
weil ich total übermächtig bin
oder total mich gut durchsetzen kann
und alles andere ist schrott.
Nee, das bitte nicht wieder,
aber dass man halt dann einfach cool aussieht
und irgendwie so eine coole, schwebende,
sich drehende Kugel in der Hand hat
und so einen coolen Zauberstab, der brennt oder sowas.
Das war ja immer eine der Sachen, die an Sets auch toll war,
neben der Statbonie
und neben der speziellen Kombinationseigenschaften,
die sie hatten.
Das wird aber knifflig jetzt mit den Cosmetical Items.
Das ist so das eine
was machen Sie mit dem Battle Pass?
Ja.

Der kommt für die Seasons.
Was kann da noch schief gehen?
Nix.
Also da sehe ich keine potentiellen Probleme.
Wir haben ja nicht mehr so viel Zeit,
deswegen glaube ich,
der potenzielle Fallstrick
ist ja schon oft durchgekaut worden
in aller Kürze.
Es wird Stufen geben
im Gratispass,
die spielrelevante Inhalte bieten
und sie lösen das damit,
dass du da neben auch noch einen Charakterlevel brauchst,
um die zu nutzen.
Das heißt, wenn du dir Stufen kaufst
mit diesem Accelerated Pass
und da früher bist,
dann ist es trotzdem okay,
weil du musst ja noch ein Charakter dahin leveln.
Und die Frage ist jetzt eben,
wie schnell levelt man denn den Charakter?
Weil Charaktere levelt man grad zu Beginn,
relativ schnell in Diablo
und Battlepässe levelt man ja notorisch eher langsam.
Deswegen gibt es die Vorricht,
dass es um Enttäuschungen,
es am Ende so ist,
ich bin jetzt beim Charakter schon auf dem Level,
der Battlepass aber noch nicht,
kauf ich mir schnell den Accelerated Pass,
dann bin ich auf dem Level
und dann habe ich mir auf sehr indirekte Weise,
wo Blizzard wieder wieseln könnte,
wie bei Immortal,
ja, ihr kauft euch doch keine Ausrüstung für Geld,
nur Edelsteine, die ihr in die Ausrüstung setzt,
die viel wichtiger sind,
sagen können, wir haben doch nie,
das ist doch genau, was wir gesagt haben.
Das ist, glaube ich, die eine Sorge, die Leute haben,
der Fairness halber,
bislang haben sie ihre Shopversprechen gehalten.
Sie haben ja nie versprochen,

dass der Shop günstig wird.

Sie haben versprochen, er ist kosmetisch

und du brauchst ihn nicht unbedingt,

weil es auch im Spiel coole Looks gibt.

Und das haben sie gehalten.

Die Sorge ist, denke ich, was kommt

zum ersten Battlepass und dann,

was auch Dimir in seiner sehr tollen Kolumne geschrieben hat

und was auch Jesse gestern meinte,

so, wie ist es zwei, drei Seasons später,

bleiben sie dem treu.

Du hast Fallout zum Beispiel auch angemacht,

Fallout 76, das war auch mal keine Cosmetics.

Und dann, wir haben jetzt übrigens

eine 120-Euro-Jahres-Subscription,

wo spielerische Vorteile drin sind.

Ja, dieses kein Pale to Win versprechen,

ich meine, guckt mal dahinten,

ein radioaktiver Hamster.

Ja, das war das andere Geschäftsmodell,

wo ich auch schon dachte,

da werden sie auch darüber nachgedacht haben

und dann vielleicht das ein oder andere

Negativ-Beispiel gesehen haben

aus der jüngeren Vergangenheit,

ein Abo anzubieten. Diablo 4 First.

Diablo First, da haben wir's.

Also, ja, kann sein,

dass sie es irgendwann mal machen.

Ich glaube auch, da haben sie jetzt erstmal gelernt,

dass es sich nicht

auch so einfach auf so ein Spiel aufdrücken lässt.

Zumindest, ohne dass

Leute dann sagen so, ja,

okay, ich kann jetzt, ich hab nur

begrenzt Stashplatz

und alle, die ein Abo haben, haben unbegrenzt Stashplatz,

aber ich sammle ein Haufen Ressourcen

hier, wenn ich Sachen zerlege

und brauche sehr viel Stashplatz.

Ist das Spielkonzept etwas darauf ausgedeckt,

dass ich eine Abo abschließen soll?

Ja, also, schwierige Sache

kommt hoffentlich nicht so schnell.

Also, ein finales Fazit können wir erst ziehen,
wenn tatsächlich der erste Battle Pass
dann vor der Tür steht
und wir den nochmal analysieren können.
Eine andere Sorge für die Zukunft,
das ist natürlich für die ferne, ferne Zukunft,
aber die ich auch noch habe,
ich fürchte, dass die Ära
der Singleplayer Diablos
mit Diablo 4 beendet wurde.
Und wir haben zwar festgestellt,
dass die Shared World nicht unbedingt das schlimmste
Übel ist, dass Diablo 4 passieren konnte,
aber wirklich Fan bin ich davon auch nicht
und ich sehe das wehmütig,
wenn ich darüber nachdenke,
dass die Ära des klassischen Singleplayer Diablos
tatsächlich zu Ende sein könnte.
Ja, also ich glaube, du hast recht.
Ich glaube, es gab nie eine Ära
der Singleplayer Diablos, weil ich habe dich schon immer gerne
Multiplayer gespielt.
Ich glaube, es gab auch die Ära
der Singleplayer Diablos,
die wirklich in den Rücken geschossen hat
mit Feuerbellen und so was.
Aber die Ära
der Singleplayer Hack and Slays
ist noch nicht vorbei.
Ich glaube, das ist so die Hoffnung, die wir haben.
Es wird ja auch ein neues Titan Quest kommen,
so alle Indikatoren deuten drauf hin,
auch wenn es noch nicht offiziell angekündigt wurde.
Es werden andere Singleplayer Hack and Slays
kommen mit coolen Stories,
dann hoffentlich auch mit coolen Kampagnen.
Das ist ja auch ein MMO
Monetarisierungsansatz.
Hier, unser Freund Bobby Kotik
hat ja nicht umsonst schon
vor langer Zeit die Billion-Dollar-Franchises
ausgerufen,
als Ziel von Activision, die großen Marken
zu haben, die Milliarden abwerfen,

statt ein Haufen Kleinkram.

Diablo war

schon immer eine erfolgreiche Marke,
aber dieser Service-Game-Weg
ist schon der Weg, den du gehen musst,
um halt eine Billion-Dollar-Franchise
zu haben.

Ich glaube,

Diablo ist

im Netz in Zukunft.

Ich bin immer noch verblüfft, Geraldine,
dass du gegen

Multiplayer Diablos bist, wo doch deine größte Freude
an Diablo war,

mir in die Katzins zu lachen.

Koop Diablo,

da bin ich dafür.

Ich bin absolut dafür,

dir im Koop in die Katzins rein zu lachen,
weil du mal wieder die stinkende Hose an hattest,
weil sie so unmächtig hat werden lassen,
weil sie so übel riechend war.

Das ist eine Sache, die ich supporte.

Für mich sind klassische MMO-Mechaniken
dann noch mal eine ganz andere Geschichte.

Also Koop

oder irgendwie dediziertes PvP auch,
was es jetzt zum Beispiel nicht gibt.

Du kannst ja nicht dediziert sagen,

wir beide, Micha und du,

wir treffen uns nachher auf dem Parkplatz

und kloppen uns, das kann man nicht ohne Weiteres machen.

Das sind für mich andere Themen,

die ich wieder besser finde,

für die Welt.

Das ist aber tatsächlich spannend,

was auch die Weiterentwicklung angeht,
weil dass sie jetzt noch vielleicht Sets reinbauen,

dass sie die Runen wieder zurückbringen,

wie auch immer das dann aussieht,

das sind ja relativ offensichtliche Sachen.

Aber werden sie auch noch mehr Richtung

MMO-Mechaniken gehen in Zukunft?

Also werden sie die Gilden zum Beispiel weiter ausbauen?

Würdest du irgendwann eine eigene Festung haben
in einem Diablo 4,
wo du dann wie in einem Lost Ark
Forschungs- und Crafting-Projekte
in acht, neun Stunden oder Tage dauern,
bis sie fertig sind,
dass du dich mitten in der Nacht einloggen musst,
wenn es fertig ist, um dann wieder ein neues in Auftrag zu geben,
was wieder fünf Tage dauert.
Und ich hoffe nicht.
Also ich lasse alle Finger so weit wie ihr könnt,
weg von sowas.
Bitte, weil das führt dann schon sehr weit weg
vom Kern dessen, was ein Diablo eigentlich sein soll.
Nämlich die kreisförmige Power-Fantasy.
Wobei sie das in Diablo Immortal hat,
auch schon hatten,
diese klaren Aktivitäten.
Ich habe ...
Das ist das I-Wort gesagt.
Ja, ich stecke da nicht tief drinnen,
aber die hatten so klaren Aktivitäten und so was.
Also ...
Für alle, die gerade mich aus Blick nicht sehen können,
ich male ihn mit Worten.
Es ist so,
als wäre alles in seinem Gesicht
nur noch ein waagerechter Strich.
Hahaha.
Ja, schön beschrieben.
Wie diese Mochi, den kennt ihr vielleicht,
könnt ihr bald auch kaufen bei Blizzard.
Ich bin schon längst über unserer Zeit.
Ich weiß noch, wie ich gesagt habe, keine Panik.
Wir müssen nicht volle zwei Stunden reden,
wenn wir nicht wollen.
Das habe ich dir nicht gesagt,
weil ich weiß, dass du eh nicht zu stoppen bist.
Micha habe ich das vorher gesagt.
Du warst nicht eingeweiht, leider.
Das tut mir leid.
Ich habe schon seit einer Viertelstunde Hunger.
Du kannst gern anfangen zu essen.
Ich beende das hier noch kurz,

aber du kannst derweil gern schon anfangen
zu snacken, wenn du willst.
Aber du kannst ja auch noch mal
ein paar Händen zuschauen,
wie sie deinen Essen 15 Minuten lang essen.
Wir sind ja hier unter uns.
Was ist das denn jetzt?
Du, als Totenbeschwörer,
machst du Sachen einfach nicht ganz selber,
sondern schaust gern anderen zu.
Wie als Manager.
Das ist ja in der Industrie gefragte Eigenschaft.
Ja, das kann man auch vieles übertragen,
auch im echten Leben.
Ich habe auch neulich einen sehr schönen Kommentar
auf YouTube gehabt,
aber ich habe keine Ahnung,
die Gäste können hier machen, was sie wollen.
Wir müssen keine Schuhe tragen,
können nebenbei was snacken,
können zwischendurch aufstehen und Pause machen,
alles cool, Wunsch im Atmosphäre, gar kein Thema.
Wir sind alle unter uns hier, keine Zuschauer.
Ich muss trotzdem,
obwohl wir schon längst drüber sind,
Jonas in der Regie kann im Zweifel einfach schon nach Hause gehen,
wir machen alles aus.
Ich muss...
Ich muss eine letzte Sache, Speedrunde,
muss ich mit dir noch machen,
ich muss mich nicht schließen,
damit du mich erfährst,
damit du erfährst, was ich gemacht habe
während du im Urlaub warst
und mir diesen Kanal überlassen hast.
Es hat sich eine schöne Tradition entwickelt.
Ich muss zum Abschluss eines jeden Diablo Talks
mit meinen Gästen,
und in dem Fall bist du der Letzte, der übrig ist,
eine Runde Case-Marry-Kill spielen
mit drei Diablo-Charakteren.
Aha, ja.
Ich biete dir jetzt drei Charaktere
und du sagst mir, wen davon möchtest du küssen,

okay?

Küssen?

Lilith?

Ich habe dir noch keine drei genannt.

Ach so, Entschuldigung.

Wie er direkt zu etwas springt,
was vielleicht...

Aber so einfach ist es...

Ich dachte gestern auch, Lilith
sei vielleicht Teil dieser Gleichung.

Du hättest Lilith für alles drei genommen, oder?

Ja.

Lilith küssen, heiraten und umbringen.

Ja, verstehe ich, ich auch, ich bin bei dir.

Du bist jetzt die finale Stimme, ja?

Ich habe das die letzten zwei Wochen schon
viele Leute gefragt.

Die drei, die ich dir anbiete, sind
Deckard Kane, Diablo und der Butcher.

Okay, was war es?

Kill, Diablo fürs Loot.

Kill ist natürlich

Deckard Kane, weil er awesome ist.

Ja, dann bleibt er nur noch
den Butcher heiraten.

Aber auch das ist halt nun mal die
Realität vieler Ihnen in Deutschland.

Ausschlussprinzip, ja.

Ja, nach dem man heiratet,
nach dem Ausschlussprinzip.

Oder wer halt was übrig ist, genau, ja.

Das ist doch ein schöner Abschluss.

Ja, ja, das ist schön.

Danke für deine Meinung.

Danke für deine Meinung.

Es gab tatsächlich, es gab
sehr unterschiedliche Antworten.

Du hast, glaube ich, wirklich auch noch eine gegeben,
die wir in der Form noch nicht gehört haben.

Das war es für die beiden,
für diesen wirklich sehr expertigen Talk,
für diesen sehr schönen Talk.

Es war ein sehr spannender Abschluss
für vier wundervolle Tage Diablo-Action,

die ich leiten durfte.
Danke schön dafür.
Vorerst lassen wir euch jetzt Diablo
spielen und widmen uns
bei Gamestar Talk erstmal wieder anderen Themen.
Aber natürlich werden wir spätestens in einem Monat
und natürlich auch zu Season 1
nochmal einen Kontrollbesuch machen mit euch.
Und euch da auf dem Laufen
geht es natürlich, wenn euch gerade das heutige Thema
und Diablo generell besonders interessiert
und wenn euch Maurice interessiert,
natürlich tut er das, denn schaut
auf seinem Twitch-Kanal Maurice Weber,
aber auch auf seinem bugfrischen YouTube-Kanal vorbei.
Der auch Maurice Weber heißt,
weil ich so originell bin.
Ja, ich hätte auch behaupten können,
dass er komplett anders heißt,
um die Leute zu verwirren, aber ich glaube,
sie finden dich.
Es ist schwierig, ihn zu finden, es ist gar nicht so leicht,
weil es gibt auch den Boxer Maurice Weber.
Man findet im Moment noch den Boxer Maurice Weber.
Ich arbeite dran.
Ich arbeite dran.
Ein Eintrag auf meiner Bucketlist.
Nicht ganz so, aber doch im behobenen Mittelfeld.
Irgendwann will ich ein Treffen organisieren
zwischen euch beiden, zwischen dir und diesem Boxer.
Ja.
Einfach so. Maurice Weber trifft Maurice Weber.
Ja, vielleicht schaut er uns jetzt gerade zu, wer weiß.
Ich habe neulich, ich weiß nicht mehr,
mit wem es war, da hatte ich auch genau dieses Gespräch
und da habe ich das Konzept entwickelt.
Das können wir jetzt hier notieren.
Wir müssen dann aufeinandertreffen von Maurice Weber
und Maurice Weber,
sondern in zwei Runden treten die beiden gegeneinander an.
Erstens in einem realen Box-Match
und zweitens in einer Box-Simulation.
Und dann gucken, wie wir gewinnt sind.
Oh Gott.

Ja, aber ich glaube, wir müssen die Box-Simulation zuerst machen, weil ich glaube, nach einem echten Box-Kampf gegen ihn werde ich nicht mehr in der Lage sein, ein Computerspiel zu spielen.

Ja, machen wir das zuerst und dann ist er vielleicht so beschämend, dass du gar nicht mehr kämpfen musst.

Ich muss ihn moralisch sprechen, dass er mich physisch sprechen kann.

Ja, richtig.

Noch mal kurz die Werbung für dich, Micha.

Und für mich, für uns beide, für unseren auch ebenfalls sehr empfehlenswerten Kanal, YouTube-Kanal GameStarTalk, wo ihr nicht nur unsere Podcasts in Videoform findet.

Doch genau das findet ihr da.

Ganz genau.

Unsere Podcasts, aber mit Video.

Das wollte ich eigentlich sagen.

Und natürlich findet ihr aber auch alle unsere Talks, auch den heute ganz normal, in Podcast-Form überall, wo es Podcasts gibt.

Und da gibt es nämlich auch bald die erste Folge von unserem neuen Format, was wir zusammengemacht haben, mit Down to the Detail zu Diablo.

Das ist ein absoluter Deep-Dive in die Diablo-Reihe.

Das würde es da bald geben, die erste Folge gratis, die zweite Folge entweder bei GameStar Plus oder bei Apple-Podcasts in unserem Podcast-Abo.

Jetzt habe ich es aber wirklich hingekriegt.

Ich habe alles gesagt, was ich sagen wollte.

Und egal, ob ihr uns gerade als Podcast konsumiert habt, auf GameStarTalk oder live-of-max in allen Fällen, danke ich euch dafür, dass ihr bei uns wart.

Es war eine Freude.

Wir freuen uns in allen Fällen über eure Abos, über eure expertigen Kommentare.

Maurice, Micha und ich verabschieden uns und wir sagen bis ganz bald.

Adios!

Und du?

Wann ist du deine Pink Lady am liebsten?

Zum Frühstück oder gegen den kleinen Hunger?

Pink Lady vor dem Schlafengehen

oder Pink Lady nach der Arbeit?

Pink Lady zu Nachtisch

oder Pink Lady als Snack?

Warum sich überhaupt entscheiden?

Der Pink Lady-Apfel, einfach immer ein Genuss.

Wenden Sie Pink Lady in den Zieldörfern

der Deutschland-Tour vom 23. bis 27. August?