[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

Brennnessel tut weh, Brennnessel untraut, aber nie heißt es, Brennnessel ist entzündungssammend, sie ist ein wunderbarer Tee und Winterhart bin ich übrigens auch, wenn man mich lässt.

Lasst die Natur mal machen, mehr Inspiration für deine Naturkarten gibt's jetzt auf hornbach.de.

Herzlich willkommen in unserer Einleitungs-Warteschlange. Bleibt ein Weilchen und hört zu, bis für unsere Gäste ein Platz in dieser Gesprächsrunde über Diablo 4 frei wird.

Und nun war ich nie sonderlich gut bezahlen, aber ich bin mir ziemlich sicher, dass Diablo diejenige Spiele-Serie ist, die ich am allermeisten gespielt habe.

Das müssen tausende Stunden gewesen sein in Diablo 1, in Diablo 2, in Diablo 3 und dann noch ein paar Bonusstunden im Launch-Zeitraum von Diablo 3, als ich Error 37 angestartet habe.

Insofern ist die Beta von Diablo 4 für mich gleich ein dreifaches nach Hause kommen, endlich mehr Diablo, Yay!

Zweitens, wieder viele Fehlermeldungen und Warteschlangen, Yay! Und drittens habe ich diese Version im Dezember schon mal gespielt, da allerdings noch im kleineren Pressekreis und mit viel weniger Leuten auf den Servern.

Und nun fragt sich natürlich nach dieser Beta von Diablo 4, was sind denn die Lehren daraus? Macht sie uns zuversichtlich, macht sie uns besorgt oder ist es eine komische Mischung aus beidem?

Darüber möchte ich sprechen mit dem besten österreichischen Export seit der Mozart-Kugel.

Er hat natürlich jede einzelne Sekunde dieser Diablo 4 Beta live auf Twitch gestreamt und letztes Jahr sogar schon an der geheimen Endgame-Beta von Diablo 4 teilgenommen.

Habe ich mir sagen lassen, herzlich willkommen, Chessi Rocks. Hallo, hallo in die Runde und ja, ich habe jede Sekunde mitgenommen, die es überhaupt gab in Diablo und habe jetzt schon ein bisschen sehr, sehr, sehr viel gespielt.

Das kann man nicht schönreden, ich habe einfach jede Minute gespielt, die es möglich war und ich bin schon sehr gespannt, sehr gespannt.

Definitiv. Und ich möchte an dieser Stelle nochmal die Beschwerde einreichen. Ich war nicht in dieser Endgame-Beta, das ist alles nicht fair und nicht nur ich war nicht in dieser Endgame-Beta, sondern auch mein zweiter Gast.

Ebenfalls mit dabei ist nämlich die Chefredakteurin von mein MMO, die weite Teile dieser Diablo 4 Beta im, wie sie selbst sagt, MMO-Eichhörnchen-Modus verbracht hat.

Und dann habe ich bekommen, Leia. Hallo, ja, das habe ich gemacht. Ich war ein Eichhörnchen. Ja, das musst du uns später erklären, was genau das bedeutet.

Ich sage kurz dazu, für alle nicht wundern, Leia ist gerade frisch dem Lazarett ent schlüpft. Wenn sie also noch ein bisschen verschnupft klingt, dann liegt das nicht an Diablo 4 oder zumindest nicht nur. Meine Herzen und Gedanken sind natürlich bei Maurice, der in diesem Moment in seinem Urlaubsflugzeug sitzt, aber er ist auch immer irgendwie bei uns natürlich, wenn es um das Thema Diablo geht.

So, Jesse, darfst du eigentlich über diese Endgame-Beta sprechen?

Ich sage mal so, nein, aber es ist ja schon ein bisschen was durchgesickert, also so sehr endgame-mäßig war das nicht, sondern ich bin da ziemlich gut abgegrenzt für die Sachen, die schon durchgesickert sind.

Man konnte auch sehr, sehr viel lesen auf diversen Portalen und in den Reddit vorn. Also da kann man sicher die eine oder andere sichtweite ergänzen, wenn es jetzt speziell um den Beta-Kreis geht, weil es kam ja sehr viel Feedback zurück, der Skillbaum zu wenig ist, aber man muss fairerweise

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

dazu sagen, es ging ja auch nur bis Level 25 und nicht bis 100, weil das Endlevel wird ja dann 100 sein, inklusive des Paragonbaums, also das Diablo nimmt sehr stark an Tiefe zu, wenn man in den späteren Bereich kommt. Also dieses Argument, ja, es ist nicht tief genug, das zählt jetzt für die Beta zwar, aber nicht für das finale Spiel.

Ja, aber das ist ein Wort, weil am Ende, ich meine, da werden wir auch später wahrscheinlich noch mal intensiver drüber reden, das Endgame ist ja dann das, was zählt.

Also da ist es ja, das ist die Phase des Spiels, wo es dann auftrumpfen muss.

Wie geht es dir denn jetzt generell, Chessie, nach dieser Diablo 4 Beta bis Level 25, hast du jetzt ein besseres Gefühl, was Diablo 4 angeht oder hast du ein schlechteres oder bist du auch so ein bisschen hin und hergerissen?

Ich bin, also das Gefühl ist mal so, es ist besser, weil ich die Entwicklungsfortschritte zwischen den einzelnen Testphasen mitverfolgen konnte, eben von dieser geheimen Beta, von vor Ort-Testing damals, wo wir noch eine Demo gespielt haben, bis zu der im Dezember, wo ein kleiner Kreis spielen konnte, das ist ja jetzt das ein bisschen, was wir widerspielen halt erweitert, also es ist auf jeden Fall ein Fortschritt zu sehen.

Was ich ein bisschen schwierig finde ist, sind so Themen wie, warum ist der Shop draußen und warum wird nicht über den Battle Pass gesprochen.

Das sind immer so die Sachen, wo ich mal fragen muss so, der Release ist jetzt nicht so weit weg, warum kommen diese Themen nicht auf oder warum gibt es da kein Statement?

Also warum möchte man uns nicht zeigen, was in dem Battle Pass drin ist, weil da kostet ja auch 10 oder 15 Euro jedes Season oder was es im Shop kostet.

Da sind so ein bisschen, ansonsten vom Spielgefühl her von der Atmosphäre ist Diablo definitiv auf dem richtigen Weg.

Also das ist auch so meine Einschätzung, technisch gesehen muss es noch ein bisschen optimiert werden, das hat man jetzt auch in der Beta gesehen, aber für den ersten Start, Servertechnisch, Spielotechnisch gibt es mal definitiv einen Daumen hoch, ich dachte, es wird viel schlimmer.

Ich habe sogar eine positive Theorie, warum der Shop nicht drin ist, denn in der Beta von Diablo Immortal damals war der Shop drin,

weil er so verzahnt war mit der Spielmechanik, es ist ja ein Free to Play Spiel auf Mobile und auf dem PC,

und hat dadurch auch kaufbare Währungen und Belohnungen, die dann direkt im Spiel weiter einsetzen kannst, keine Ahnung, diese Embleme für die Dungeons usw.

Also sprich, da ist der Shop ja wirklich ein integraler Bestandteil des Flows von Diablo Immortal, und hey, Daumen drücken, dass der Shop jetzt nicht drin ist, bei Diablo 4 würde ja immer, oder könnte immerhin darauf hindeuten,

dass er eben nicht so integral ist, dass sie wirklich ihr Versprechen halten und okay, es ist halt Kosmetik drin,

aber es ist nichts drin, was euer Spielerlebnis beeinflusst oder großartig irgendwie verändert.

Das war mal eine positive Theorie, die negative Theorie ist, sie haben einfach Angst,

und wollen das so weit wie möglich hinauszügel, bis man das sieht, bis dann das Spiel dauert.

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

Soll ich ganz kurz deine Theorie zerstören? Das musst du aber dann wieder rausschneiden aus dem Podcast.

Du hast recht, also in der Shop war bei Diablo Immortal in der Testphase drin, aber es war ein abgeschwächter Shop, der ganz anders kam, damit eben kein Wind kommt, dass es wäre schon möglich gewesen, und auch in einer Version, die ich mal gespielt habe, war der Shop auch schon integriert, und das war auch eher ein bisschen eine gefühlt abgeschwächte Position, also da wurde durchgerechnet, dass dann Sets 20 Euro kosten, und wenn man es ehrlich sieht, glaube ich, ist 20 Euro nicht das Preissegment, das blizzert fortschwebt. Also ich denke mal, also das wurde mal rausgerechnet bei Reddit auch, mit diesem Balladium, das ist ja dann die Ingebenwährung, und wir sehen ja schon, Diablo beim Kaufen, das ist ja schon ein bisschen teurer, sage ich jetzt mal, mit den unterschiedlichen Versionsnummern, und deswegen, ja, Daumen drücken, also ich hoffe, dass eben diese Pay-to-Win-Mechanik, diese Thematik nicht aufkommt, dann habe ich zwar ein sehr gutes Video weniger, aber lieber ein Video weniger ohne Pay-to-Win und dafür ein gutes Spiel.

Ja, bin ich vollkommen bei dir. Leija, wie ging Stealen jetzt mit dieser Beta? Hattest du Spaß? Ich hatte definitiv Spaß, also sonst hätte ich jetzt auch nicht die mehreren Stunden gespielt, ich war auch sehr traurig, als dann die Beta zu Ende war, ich habe wirklich so bis zu allerletzten Minute es ausgekostet, bis dann auf einmal klar war, okay, ich kann mein Gebiet nicht mehr verlassen, und die Scroll funktioniert jetzt auch nicht mehr zum Teleportieren, also jetzt ist es wirklich vorbei, und das habe ich dann schon ein bisschen traurig gemacht, weil ich hatte echt Bock, einfach weiter zu spielen. Mich hat sehr viel abgeholt bei Diablo 4.

Ich bin jetzt insgesamt noch optimistischer, ich sage jetzt eigentlich schon seit Anfang des Jahres, dass Diablo 4 das größte Spiel auch dieses Jahr wird, und geachtet, was für ein riesigen Erfolg Hogwarts Legacy jetzt hatte, oder auch ein Starfield haben könnte, muss man natürlich nochmal abwarten, aber ich bin doch sehr optimistisch, dass es einfach ein riesiges Spiel für Gamer und Gamerinnen da draußen wird, gerade auch was Community Engagement angeht, und das, was bei mir wirklich noch der größte Bauchschmerzfaktor ist, ist jetzt neben dem Shop, das hat ja Jesse schon genannt, da gehe ich vollkommen mit, dass es noch immer ein bisschen Bauchschmerzen macht, wenn einfach genau diese Zahlen nicht draußen sind, aber es ist tatsächlich einfach das Endgame, also das ist für mich immer noch so eine gewisse Blackbox, wie das dann letztendlich funktionieren wird, auch im Sinne von, was machen wir jetzt eigentlich im Endgame, was werden da die wichtigsten Inhalte werden,

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

von dem, was mir eigentlich in der Beta sehr viel Spaß gemacht hat, das Nicht-Lineare, und dass man die ganze Zeit im Prinzip entscheiden konnte, mit was mache ich jetzt eigentlich, worauf habe ich gerade Bock, will ich gerade in Dungeon laufen, will ich gerade irgendwelche Statuen abfahren, will ich, was nicht was lustig in der Ecke stehen, und Emotes BAM, also alles Mögliche, was man halt so machen kann.

Aber das ist für mich tatsächlich noch so ein bisschen debilös, wie das Endgame aussehen wird, und da bin ich etwas skeptisch, ja.

Eberman, man kann sich ja schon vieles auch ableiten aus der Version, was im Endgame vielleicht stören könnte, aber bevor wir drüber reden, möchte ich dich zuerst natürlich fragen, weil ich das Freund schon in der Einleitung erwähnt habe, was ist der Eichhörnchen-Modus?

Das Eichhörnchen steht ja so ein bisschen dafür, dass man sich von etwas ablenken lässt. Das heißt, es gibt ja diesen Witz mit, ich bin gerade mitten in einer riesigen Präsentation, oh, guck mal ein Eichhörnchen, und dieser MMO Eichhörnchen-Modus ist, es gibt halt überall irgendwie was auf der Map zu tun, und es blinken Sachen auf.

Das heißt, ich bin halt mit meiner Gruppe losgestapft, und ja, lasst uns jetzt die Hauptquest weiter machen.

Oh, guck mal, da ist gerade ein blaues Zeichen für einen Nebenquest, die liegt ja auf dem Weg, lasst die doch mal mitmachen.

Ja, okay, machen wir den Nebenquest.

Gut, jetzt laufen wir drei Schritte weiter, oh, guck mal, da ist ja ein kleiner Dungeon, da sollten wir vielleicht reinrennen und gucken, was da so abgeht und gucken, was da für Lüterin ist.

Okay, gehen wir rein.

Dann geht es weiter, oh, guck mal, da ist ja ein World Event, lasst das World Event doch direkt mitmachen.

Ja, das liegt ja auch gerade auf dem Weg zur Hauptquest.

Okay, ja, jetzt müssen wir aber auch mal wieder zurück, und unsere Items wieder schrotten und verkaufen.

Ja, guck mal, da geht ja gerade die einen Nebenquest weiter, die wir vorhin angefangen haben.

Ja, lasst die doch jetzt machen.

Das Ergebnis ist, ich habe halt etliche Stunden gespielt, ich habe kaum was von den Hauptmissionen gesehen, weil eigentlich das ganze Wochenende nur in diesem Eichhörnchen-Modus waren.

Lasst doch mal dies machen, lasst doch mal das machen.

Also, ich habe nicht allzu effizient gespielt, aber es hat sehr viel Spaß gemacht.

Okay, ich kenne jemanden in dieser Runde, ich will keine Namen nennen, aber doch, es ist Chessie, die mir es jetzt kalt in Rücken runterlaufen könnte.

Denn du hast ein Video gemacht mit dem wunderschönen Titel

Ist Diablo 4 ein schlechteres Lost Ark?

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

Ja, der Titel war schon sehr gut von mir gewählt.

Ich hatte, ich habe vorhin in der Eileitung schon gesagt, ich hatte auch ein Call me Blizzard davor, das sind auch sehr begeistert von diesem Videotitel.

Ja, war vielleicht nicht die schlaueste Idee, aber ich dachte mir, wir bringen einfach mal ein paar Punkte an.

Und für jemanden, der sich versucht, nicht ablenken zu lassen, sondern der straight forward ist und Hauptquest zur nächsten Quest, weil wenn man auf rechts wegläuft, verliert man ja 35 Sekunden, das geht ja nicht.

Und deswegen gibt es noch ein paar Punkte, die vielleicht ein bisschen schwierig sind, oder für mich schwierig.

Ja, also ich finde auch tatsächlich, man muss ja darüber reden, Diablo 4 ist halt ein MMO, oder es wird zumindest sehr stark MMO, logischerweise durch die Shared World, aber auch durch die Struktur natürlich.

Und das ist in dem Video auch schön erklärt,

dass ja alleine schon jedes Gebiet diese übergreifende Belohnungsmechanik so quasi wie ein Tagebuch hat, in dem man bestimmte Ziele erfüllen muss

und das nicht für Führfans Belohnungen, sondern für wirklich wichtige und wertvolle Sachen, wie Trankplätze, also hast dann halt ein Heiltrank mehr, Skillpunkte, zusätzliche Skillpunkte, also ich meine, ein höheres Gut gibt es nicht in einem Action-Rollenspiel und Paragonpunkte dann später, wenn man alles freigeschaltet hat.

Und um diese Sachen freizuschalten, muss man möglichst viele Aktivitäten in diesen Gebieten abhaken.

Also das Eichhörnchen sein. Im Endeffekt, du musst halt dann irgendwie alle Lilith-Statuen finden, die da irgendwie rumstehen. Wie viele sind es allein, ich glaube, 28?

25 oder 28 waren es jetzt nur in der Demo.

Und das ist halt schon mal, die sind auch teilweise sehr gut versteckt und das macht doch sicherlich ein oder zweimal Spaß.

Aber mit dem Season-basierten Game von Diablo, da kommen wir vielleicht noch gleich drauf, könnte das leicht frustrierend werden. Aber so wie du gesagt hast also, es ist jetzt nicht so ein Führfans, wo du diese Mechanik ist, sondern es geht wirklich um Skillpunkte und es geht um Paragonpunkte und Diablo 4 hat ein geköpftes Paragonpunktesystem.

Also bei Level 100 ist Endegelände, dann kriegst du keine XP mehr

und dann kannst du dir diese ganzen Zusatzpunkte nur über diese Mechanik holen.

Und deswegen ist es ein Muss für jeden Spieler diese Mechanik zu machen.

Es gibt eine sehr, sehr positive Nachricht, dass anscheinend PvP, also Player versus Player, in dieser Mechanik nicht enthalten ist.

Sonst wärst du gezwungen, PvP zu machen und das ist halt nicht jedermanns Sache.

Also da ist es auf jeden Fall, da haben sie Gott sei Dank das schon gut registriert.

Das sieht so weiter schon solide aus, aber wie du sagtest also, das wird dann sehr, sehr umfangreich.

Mein direkter Vergleich war mit Lost Ark, weil Lost Ark war das letzte Spiel, wo ich glaube ich 1000 Stunden oder so gespielt habe letztes Jahr.

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

Und die hatten eben diese Mechanik, Final Fantasy 14 hat es auch, aber da kannst du vielleicht leer was sagen, leer, wie findest du diese MMO-Mechaniken, wo man eben sammelt und so weiter, findest du es gut?

Ich weiß natürlich jetzt nicht, wie es so bei den Hardcore-ARPG-Spielern ankommt, aber an sich machen mir solche MMO-Mechaniken schon Spaß.

Und das Ding ist, MMO-Spieler und Spielerinnen, die haben eigentlich nicht so sehr gegen diese repetitiven Geschichten,

weil du spielst es ja eigentlich eher so im Feierabendmodus.

Das heißt, du triffst dich mit ein paar Freunden und sitzt vielleicht gemütlicher verkaut

oder an deiner Gaming Station, am PC, je nachdem hast du dich eingerichtet

und dann farmst du einfach stupide diese Sachen ab, kannst deinen Kopf dabei so ein bisschen abschalten

und laberst nebenher.

Und das ist wirklich das, wie du diese Art von Spielen spielst.

Also ich sehe mich halt einfach schon, wenn das Spiel released ist,

dann sehe ich so mein Alltag, wie ich dann vielleicht morgens zur Arbeit fahre

und dann gucke ich vielleicht bei Jesse Rocks vorbei,

dass er einen coolen Droidenbild gerade veröffentlicht hat

und dann schaue ich, oh, guck mal, das möchte ich vielleicht heute Abend mal ausprobieren.

Verabrede ich mich mit meinen Kumpels und dann abends sitzt man dann vielleicht eine Stunde zusammen

und ich sage, hey, ich habe da bei Jesse Rocks ein cooles Tutorial für Droiden gesehen und da gibt es jetzt dieses eine Ding, das will ich jetzt echt reinden.

Dafür müssen wir aber, dass diese verschiedenen Sachen auf der Map noch machen, damit ich das Ding bekomme.

Ja, okay, dann lass uns doch zusammen gemütlich über die Map laufen und wir klatschen.

Ein paar Mops und nebenher erzählen wir uns halt gegenseitig, wie unser Tag war.

Das ist eigentlich, wie man als MMO-Spieler mit diesen Arten von Mechaniken umgeht.

Das hat dann mehr so was Meditatives und jeder weiß, dass es stupide ist

und jeder weiß, dass es sich irgendwann die ganze Zeit wiederholt,

aber irgendwie macht es halt dann trotzdem auch Spaß.

Also ich weiß nicht, wie ich es besser erklären soll.

Ja, also ich finde das definitiv, ja.

Also ich finde das nachvollziehbar, es ist nur so eine ganz andere Art,

insbesondere ein Diablo zu erleben, als ich sie kenne von mir zumindest,

weil für mich ist natürlich ein Diablo, ich meine ja einerseits die Story spielen,

aber wenn wir ehrlich sind, ist ein Diablo Loot, Loot, Loot, Loot.

Ich will einfach nur den effizientest möglichen Beute grind,

der mit der höchstmöglichen Chance einen riesigen Batzen Legendaries

vor die Füße kippt, im Idealfall.

Und deswegen, und ich dachte auch so, ich bin ja normalerweise,

also in Singleplayer-Rollenspielen auch insbesondere, bin ich das totale Eichhörnchen.

Also ich kann keine gerade Linie gehen in einem Skyrim beispielsweise

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

oder auch wahrscheinlich in einem Starfield, wenn es dann kommt, sondern ich muss immer gucken, okay, was ist da, wo kann ich noch irgendwie abbiegen, was ist da hinten am Horizont, ja im Moment liegt da eine Leiche am Wegesrand und so was. Also da bin ich genauso, aber wenn ich mich dann in einem Diablo bewege, dann werde ich viel mehr, weiß ich, dann erwarte ich viel mehr irgendwie einerseits Beuteeffizienz, ja, also wirklich, dass ich halt dann das Gefühl habe, durch das, was ich mache, bekomme ich auch was Sinnvolles und auch natürlich das, was ich mache auch irgendwie, ja, wenigstens halt in irgendeiner Form cool und interessant ist. Und es gibt so ein paar Sachen in Diablo 4, wo ich mir so denke, wieso, ja, wieso gibt es denn diese Keller-Dungeons, also nicht Dungeons-Dungeons, sondern diese Mini-Dungeons, die ja wirklich nur ein Raum sind, mit vielleicht eine Monster drin, dass dann irgendwie ein Item, wenn überhaupt, es gibt nicht mal vielleicht eine Truhe, ja, das lässt dann irgendwie ein Item fallen, wo ich das mir angucke und sage, brauche ich nicht. Warum bauen die sowas ein? Die Littestatuen lasse ich mir ja noch gefallen, weil die geben ja wenigstens so ein bisschen permanenten Attributsboost und dann ist es zumindest eine kleine Freude, sie zu finden, wenn man zufällig über die Stolpe hat und denkst, okay, jetzt habe ich irgendwie plus zwei Punkte, Geschicklichkeit mehr oder so, aber diese, also ich weiß echt nicht, das ist so, das ist immer der Punkt, wo ich dann das Gefühl habe, Diablo 4 hat irgendwie eine Open World gebraucht, damit man auch dieses Shared World umsetzen kann, damit man da andere Leute treffen kann, aber irgendwie haben sie nicht das komplette Konzept, wie man die cool füllen kann. Ich weiß nicht, Jesse, wie geht es dir da? Hast du das Gefühl, dass alles in dieser Welt irgendwie sich lohnt und spaßig anfühlt, was man da erleben kann? Auf gar keinen Fall. Es denkt man, es gibt in der Welt, also mit diesem Open World Konzept, es gibt da wirklich so Bereiche, die sind im Endeffekt lava und da sollte man nicht hinlaufen, so wie du sagst, so Single Räume, wo du dann, du gehst runter und denkst dir, jetzt bekomme ich was und dann ist ein kleines Event, du musst drei, vier Wellen vom Gegnern töten und dann bleibst du noch fünf Minuten stehen, weil es gab ja keinen Loot und du schaust dich um und denkst dir, ist das jetzt ein Back, warum gibt es keine Kiste, warum gibt es da keine Items und ich, jetzt habe ich zehn Minuten meiner Zeit wirklich verschwendet. Also theoretisch, wie du es schon gesagt hattest, Diablo ist ein bisschen Leveln Looten und man erwartet Items, also man erwartet eigentlich dauerhaft Goblins zu finden und wenn du in der Open World unterwegs bist, jede Stunde oder jede halbe findest du auch ein Goblin, ich habe das jetzt absichtlich ein bisschen provokativ gesagt, weil man findet doch vielleicht nicht immer einen Goblin, aber also im Prinzip ist das halt dann so der Effekt, weil du siehst den schon auf der Karte und denkst dir, dich schnapp ich, der läuft garantiert in irgendeine Liederback rein, also es ist schon ganz gut, zur Mobdichte muss man vielleicht sagen, hinten raus wird es besser, weil das war einer der großen Kritikpunkte, es ist zu wenig los auf der Karte, aber du bist ja noch im Leveln und wie gesagt, es gibt so Bereiche, wo man sagt,

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

ja, da muss ich nicht unbedingt hin, weil da ist nichts los und dann hast du eine riesige Welt, weil Blizzard hat ja auch immer, bewirbt es auch immer, riesige Welt, 150 Dungeons, ihr habt ja auch die Instanzen und so gespielt, die waren dann doch schon ein bisschen ähnlich dafür,

dass es an die 150 unterschiedlich ergeben sollte.

Ja, also, es ist ein bisschen viel Marketing dabei, was aber prinzipiell trotzdem noch, das Spiel ist immer noch sehr gut und man muss halt mein Lernstern, glaube ich, nach einer gewissen Zeit dort laufe ich nicht mehr hin, weil das lohnt sich nicht und dort gehe ich nicht rein, weil das lohnt sich nicht und fertig ist.

Ja, ich möchte da auch ergänzen, also ich glaube, Jesse möchte mich heute ein bisschen ärgern. Ich hatte auch so gerne einen Ludgoblin gesehen, nur einen.

Naja, egal. Auf jeden Fall, ich gebe euch da vollkommen recht, dass es da auch einige Aktivitäten gibt,

die sind total blöd. Also, es gibt halt stupide Aktivitäten, die sind cool und machen Spaß und ich hatte gerade hier im Chat auch gesehen, dass auch einige gesagt haben, ja, aber der ja bloß, ja, der im Bullgriff von, wir messen einfach ein paar Mops und looten und schalten dabei ein bisschen unser Gehirn aus.

Da gebe ich auch vollkommen recht, für mich ist das zum Beispiel diese Dungeons, wo man die Schlüssel finden muss.

Das finde ich wirklich auch eine furchtbare Mechanik, weil ich bin eh schon so ein blindes Huhn und auch in der Gruppe ist es uns ein paar Mal passiert, dass wir einfach diese blöden Schlüssel übersehen haben

und dann dreimal hin und her in so einem riesigen Dungeon gelaufen sind und einfach die blöden Schlüssel nicht gesehen haben und wo ist der, wo ist der und dann irgendwann siehst du es mal irgendwo lila aufleuchten und ah, da ist der blöde Schlüssel und dann geht es weiter. Also für die Leute, die vielleicht die Beta nicht spielen konnten, die gehabt halt so, im Prinzip sind die Dungeons immer eh nicht aufgebaut, ihr geht rein, dann müsst ihr XY mal machen, bis sich dann eine Tür, eine Tor öffnet und dann da irgendwo ein Mittel großer Gegner ist, würde ich jetzt mal sagen und ihr da dann eben Blut und so was kämpfen könnt

und eine von diesen Mechaniken ist halt, du brauchst zwei Schlüssel, um diese Tür öffnen zu können und die sind dropen dann irgendwie zufällig und manchmal über sieht man die einfach und manchmal musst du dann dreimal irgendein Fleischblop kaputt machen oder irgendwelche Skelettürme kaputt machen und dann öffnet sich halt die Tür so sind halt die Dungeons größtenteils aufgebaut und ich gebe dir da auch vollkommen recht, Jesse, dass da auch ein bisschen Marketingsprech ein, also dass es auch fürs Marketingsprech zum Teil ist, mit, wir haben ja hunderte verschiedene Dungeons

und ja, dann unterscheidet sich vielleicht hier und da mal ein bisschen der Schlauch ja, du klopst halt mal Fleischklöpfe oder du klopst halt mal Skelettklöpfe und das ist dann so ein bisschen der Unterschied

und ich denke auch, dass man hier durchaus an Vielfalt nochmal nachlegen darf oder auch diese Mini Dungeons in irgendeiner Form interessanter gestalten darf

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

ich denke aber, dass es Sachen sind, die man vielleicht nicht unbedingt zum Release und da sind wir vielleicht wieder beim Verschieben oder nicht Verschieben wo man noch ein bisschen was dran schrauben kann, was ja auch typisch ist für eigentlich MMOs die kommen ja nie fertig raus, kein MMO der Welt kommt fertig raus es wird halt irgendwie, irgendwann wird gesagt, okay, jetzt ist es halt so weit, dass wir es auf den Park bringen können und dann wird es halt ständig weiterentwickelt und verbessert das gehört halt auch ein bisschen mit dazu ja, also ich meine, wir wissen ja, ob sie es nochmal verschieben jetzt oder nicht das wird man sehen, ich habe jetzt, ich habe vorhin noch zu euch beiden gesagt, ich habe schon noch ein bisschen so Verschiebungs-Vibes bei Diablo 4 wenn sie merken würden, dass es in der Beta doch noch an einer Stelle massiv knirscht oder auch sehen, die Leute stören sich wirklich an so was wie diesen, wo ihr vollkommen recht habt diesen gleichförmigen Dungeons also das hat mich, das ist wirklich so ärgerlich ich habe das, wie gesagt, ich hatte das ja im Dezember schon mal gespielt und mich da schon episch beschwert über diese Dungeons und jetzt habe ich es mit meiner Freundin im Co-op gespielt und dann sind wir zum ersten Mal wieder durch so ein Dungeon und dann hatte ich so, Moment, jetzt ist es ein anderer Dungeon, aber ich muss wieder Schlüssel suchen ich muss die wieder auf diese Podeste legen es ist wieder ein Blutbischof, dann der Bossgegner war das nicht gerade erst und ich so, ja, willkommen in Diablo 4 also damit habt ihr vollkommen recht aber was diese Weiterentwicklung angeht, wir wissen ja Diablo 3 wird Seasons haben ich glaube alle drei Monate haben sie gesagt, irgendwie eine neue Season und was Weiterentwicklung angeht, gäbe es ja zumindest schon ein paar Sachen, die auf ihrer Liste stehen also die Ruinen, die ursprünglich mal angekündigt wurden dann aber halt irgendwie für sie nicht funktioniert haben, werden ja irgendwann kommen die Set-Items sind momentan noch auf die lange Bank geschoben neue Gameplay-Elemente soll es darüber hinaus noch geben, haben sie versprochen also ich glaube schon, dass das, was erst mal rauskommt von Diablo 4 halt der Nucleus ist, der dann weiterentwickelt wird aber dieser Nucleus soll halt auch cool sein also ich will halt nicht hinterher dann da sitzen und mir so sagen wie ich es auch schon im Chat gelesen habe ja, ich kaufe es dann halt irgendwie ein halbes Jahr nach Release oder sowas wenn die ersten Seasons rum sind, wenn die ersten neuen Sachen eingebaut sind oder vielleicht sogar ein Jahr nach Release bis es halt dann, ja quasi die, bis die Chessie hat es so schön gesagt, tut mir leid, dass ich dir das jetzt klaue, den Ausdruck

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

die Soft Beta Phase, die es ist zum Launch bis die vorbei ist
ja, das könnte ein bisschen schwierig werden
also das verschieben, das sehe ich nicht, weil der technische Stress
das jetzt am Wochenende hat, glaube ich, für Blizzard-Verhältnisse super funktioniert
also so nach dem Motto, die Leute haben es eh schon gekauft, das bringen wir jetzt mal raus
und optimieren können wir im Nachhinein immer noch
dass du ein bisschen was hast, was sich immer wiederholt in Diablo ist
leider normal, weil das ist halt ein Diablo
du kannst dir auch die Instanzen zurücksetzen und immer wieder spielen
also da gibt es auf jeden Fall so ein paar Punkte
das stört sich dann erst nach 10.000 Stunden
dann echt ein bisschen langweilig, wenn es immer das Gleiche ist
aber auch vielleicht ein kleiner Peak in Richtung Endgame
das gibt es externe Mechaniken, die dann schon für deutlich mehr Abwechslung sorgen
also es ist keine stupide Kopie von Diablo 3, wo dann
17.000 Diablo Rift, glaube ich bin nicht gelaufen in Diablo 3
das sind dann die Sachen, die in Diablo 4 schon sich ein bisschen aufbrechen
aber es hat natürlich ein Limit, weil Lea hat es richtig gesagt
es ist auch ein Spiel, was sich entwickelt
und es wird halt dann mit Season, das ist so aufgebaut
dass Blizzard die Season Inhalte übernehmen kann
also könnte man denken, sie haben sich sehr stark an Pass of Exile orientiert
weil die mir nehmen ja auch immer wieder Kernelemente mit
und da löschen die wieder und das werden sie in Diablo 4
sehr stark genauso machen mit den Inhalten
und können dann halt einfach mal testen runen
weil in der neuen Season alle drei Monate leveln wir von Null weg
und wenn es nicht funktioniert, dann löscht einfach die Mechanik
und wenn es gut funktioniert, kannst du es in Kern, Game übernehmen
also ich glaube, das sind sie schon auf dem richtigen Weg
aber man muss halt sagen, sie haben ja selbst auch so eine Zeit rausgehauen
dass so für die ersten 50 Levels einmal so 30, 40 Stunden brauchen
und dann von 50 auf 100, wo es dann Richtung Endgame geht
brauchst du noch mal so 150, 180 Stunden
also die Leute, die ich so kenne in der Endgame Beta war die Zeit halbiert man
und dann ist man schon auf einem ganz guten Weg
weil das war wieder ein bisschen Marketing BR, also von den Stunden
ja, weil da war es wirklich in jeder einzelnen Höhle
wenn du bis Level 50, 50 Stunden brauchst
und hast jeden einzelnen Mop und Screenshot gemacht
also das geht sich auf jeden Fall noch in einer sehr, sehr guten Zeit aus
und eben der Battlepass wird dann das Thema
weil der soll nochmal sehr, sehr viele Extrastunden bringen

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

also in dem Interview, wo ich war, meinten die 75 Stunden über den Battlepass
also da bin ich schon deswegen, ich bin schon sehr heiß drauf
da mal einen Screenshot zu sehen, vor allem von der Premium-Variante
ja, natürlich, was dann da drinnen ist
Items, Xp-Boosts oder ja, wer weiß was in da noch alles einfällt
Fährdeskins wird immer der letzte Stand vom Battlepass sein
man levelt die ja immer so hoch bis dann das Coolste am Ende ist
damit du auch wirklich Stunden reingesteckt hast
und da wird immer ein geiler Fährdeskin sein
oder es ist ein neuer Skin für das Wolfs Junge drinnen
ja, das wollte ich ja sagen
ja, dann kann das noch so ein Onzey tragen
mit noch extra lustigen Öhrchen und so was
das ist doch was wir in einem dunklen Diablo sehen wollen
Einhörner und Wölfe mit Onzeys
hm, okay
bevor wir gehen wir lieber schnell weiter
ich habe eine sehr schöne Frage gesehen von Radeltour
glaubt ihr, dass auch typische FOMO-Elemente reinkommen
4 of Missing Out
einzigartige zeitlimitierte Events mit limitierten Belohnungen
die uns dann versuchen zu zwingeln zu spielen
also so wie es halt viele andere Online-Games auch machen
nur diese Woche gibt es den Butcher da hinten in dem Dungeon
wo ihr nie hingeht
weil ihr genau wisst, dass es ein Dover-Dungeon ist
in dem man wieder Schlüssel sammeln muss
aber jetzt kriegt ihr da eine besondere Belohnung
Jesse, glaubst du, die machen sowas?
genau, die gleiche Frage ging heute weiter von mir
man muss das vielleicht ein bisschen abgrenzen
laut Blizzard soll es diese auf die Stunde getakteten Sachen nicht geben
aber über das Wochenende
also es wird sicherlich so ein Event geben
wo es heißt, die nächsten 3 Tage über das Wochenende drüber
so wie du sagst hier auf dieser Eisfläche
spawnen seltene Gegner
da startet jede Stunde zu jeder vollen Stunde ein Event
so wie es in Diablo im Ort ist
versuchen nicht so oft Diablo Immortal zu erwähnen
aber Diablo Immortal war auch so ein Test
für diverse Mechaniken
die dann einfach in die 4 übernommen wurden

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

und das ist auf sowas
also ich glaube nicht, dass es auf die Stunde geht
aber mit 1, 2, 3 Tagen
damit muss man definitiv rechnen
und dann verliert man das
also wenn du dann am Wochenende keine Zeit hast
weil du bist im Sommer in Urlaub
dann hast du das Event nicht dabei
dann hast du die Items daraus nicht
und die Ressourcen nicht
das muss man ganz klar sagen
glaubst du, dass das auch für die Weltbosse gilt
in irgendeiner Form dann
weil wir haben jetzt in der Beta diesen Weltboss gesehen
da irgendwie um Mai 19 und 21 Uhr
nur gespawnt ist
sodass man sich halt so MMO typisch verabreden musste
da machen sie das auch
dass sie so Weltboss-Events machen
oder weiß man überhaupt schon
näheres drüber, wie die spawnen, wann die spawnen?
offiziell haben sie sich dazu nicht geäußert
aber es wird wahrscheinlich stark in diese Richtung gehen
weil es gibt ja einen 30 Minuten Timer
für die Ankündigung, wann der Boss kommt
jetzt wäre natürlich noch die Frage
wie oft das passiert
aber es kann schon mal sein, dass es dann heißt
der Weltboss, so wie wir jetzt hier den hatten
den gibt es am Samstag 5-6 Mal
also es wird sicherlich so Zeitbereiche geben
weil die werden wahrscheinlich nicht dauerhaft kommen
weil es soll ja auch ein Anreiz sein
dass die Leute sich einloggen
weil da geht es dann wieder um die Statistik bei Blizzard
wie viele Leute haben sich täglich eingeloggt und so
ich glaube auch, dass das ein ganz großer Grund ist
warum sie die MMO Aspekte reinbringen
damit die Leute regelmäßiger ins Diablo schauen
und mehr zu tun haben neben den reinen Grinden
ich glaube ich auch
ich möchte an der Stelle ein Play-Dohier halten
und zwar eines, das mich vielleicht unbeliebt macht

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

vielleicht auch bei Kollegen von mir
die gerade im Flugzeug sitzen in den Urlaub
aber eine Sache, die ich zumindest jetzt in der Beta
vor der ich viel mehr Furcht hatte
als sie sich letztlich herausgestellt hat zu sein
ist die Shared World
also dass man zusammen mit anderen Leuten
mit anderen Spielerinnen und Spieler
in dieser Welt unterwegs ist
weil es war ja jetzt eine Beta
die ich glaube, was haben sie gesagt
über eine Million Leute schon gespielt haben
also wo man sagen kann
also die Welt war schon jetzt ordentlich bevölkert
die Server waren ordentlich bevölkert
ich fand es nicht störend
muss ich ehrlich gestehen
also wenn man so in der Wildnis unterwegs war
ist es eher sogar mal nett
wenn du irgendwo über so ein Event am Wegesrand gestolpert bist
so die typische Karawane
die angegriffen wird
oder einen Schrein, wo man Monster
in so Radiuskreise locken muss
und sie dann in der Nähe der Schreine
halt irgendwie niedermetzeln
damit die sich irgendwie
mit Monster-Schreinen-Energie füllen
und dann die Belohnung halt irgendwann da
die ja ausgegeben wird, also kleine Events
und wie schön es ist dann da vorbeizulaufen
und da steht schon jemand
man macht das halt gemeinsam, alle kriegen die Belohnung
man geht wieder seiner Wege
und alles ist gut
also ich fand es hat sich für mich nicht so angefühlt
was ja echt eine große Befürchtung war
wie so eine überlaufende Welt
wo dann 300 Leute
in so eine Festung reinrushen
die man irgendwie befreien kann
und du denkst so
warum bin ich jetzt eigentlich hier

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

also zumal mir die Story ja noch sagt
du spielst ja eine wichtige Rolle
bei der Rettung Sanctuarius
aber die anderen 300 Leute um dich rum
die natürlich auch
das ist ja so das typische MMO-Phänomen
fand ich nicht, also war nicht so
wo halt viele Leute stehen, ist in den Hubs
also bei den Questgebern, in den Städten
ja, das kann sich
halt ein bisschen störend auf die Atmosphäre
auswirken, wenn dann jemand sagt
seit Monaten hat mir niemand geholfen
meine Frau zu retten
und dann stehen da halt
sieben Dudes
um ihn rum und so
hat erledigt, das halt dann irgendwie macht es
ein bisschen unglaublich
aber insofern bin ich eigentlich okay
also das ist auch ein Grad
an MMO-Ichkeit
der für mich okay ist
es ist fast schon ketzerisch von Gamestar zu sein
und das zu sagen, Leia wie geht's dir damit?
Ich denke grad nur
one of us, one of us
ich find die Shared World wirklich geil
also ich bin auch davon überzeugt
dass die Shared World wirklich das sein wird
was uns vor allem Diablo
was Diablo 4 so groß machen wird
also ich bin wie gesagt davon überzeugt
es ist das größte Game oder es wird das größte Game
was wir jetzt dieses Jahr bekommen, bin mir nach der Beta noch sicherer
wir haben jetzt ein bisschen
viel über die negativen Aspekte gesprochen
oder unsere Bauchschmerzpunkte
aber gerade die Shared World
ist für mich eine der ganz, ganz, ganz großen
positiven Punkte
denn da passiert Community
ich würde nicht bei meinem MMO arbeiten

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

wenn ich nicht so eine riesige Faszinierung
hätte für
Communitys und
diese Dynamiken die sich dann in Spielen ergeben
denn genau das was du beschreibst
das liebe ich ohne Ende
wenn du einfach über so eine Karte streifst
und du siehst da einfach jemand andern
und siehst den vielleicht mal Leute wegschnetzen
und denkst dir, der hat irgendwie einen coolen Bild
also was der da gerade gemacht hat, die war für das
das sah ja schon ganz interessant aus
das macht so ein Spiel für mich so lebendig
weil Menschen sind auch immer so ein Faktor
den kannst du nicht einkalkulieren
das heißt, wir werden
bestimmt auch irgendwelche Stories haben
wo sich Leute dann in Diablo treffen
und irgendwie auch einfach Quatsch zusammen machen
gleichzeitig die gleichen Tanz-Spam
und Choreografieren und solche Geschichten
das passiert halt in Shared Worlds
und wo ich zum Beispiel auch sehr viel Spaß dran hatte
ist, gerade auch in den
in den Towns ist
in der Beta war es mir egal
wenn da mein Inventar zu voll war
und ich schnell weiter wollte, dann habe ich auch einfach mal Loot
auf den Boden geschmissen
und dann kam schon immer Leute angerannt wie die Gaia
dann haben sie guckt, oh mein Gott was liegt da
was liegt da, was hat sie werfen fallen lassen
und das sind einfach so kleine Elemente
wo ich dass diese kleinen Zufälligkeiten
die wirklich nur
durch andere Menschen entstehen können
die liebe ich einfach
ohne Ende an solchen Spielen
und das macht es für mich dann auch aus
und dieses Ding
mit ja und ich will ja hier so meine eigene Story erleben
ah, dann
dann spielt halt ein Singleplayer

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

sorry, ich sage es einfach mal so
das was sie ja trotzdem auch gemacht haben
ist, dass dein Charakter ja auch in den Cutscenes
drin ist
das gibt ja dann schon wieder so ein bisschen das Gefühl
von ich habe hier den besonderen Held
und auch mit so ein bisschen Customization
ich gehe auch zu 100% davon aus, dass wir
Zuschnitts sehen werden von Leuten
die sich die allbeinsten Kostüme überhaupt anziehen
und dann in diesen mega dramatischen Cutscenes sind
und so hoops, vielleicht hätte ich vorher mein Outfit wechseln sollen
und hier geht es jetzt gerade viral
auf Twitter und Twitch und so
also
ja, ich liebe die Shared World
und ich bin happy, dass sie dich überzeugen konnte Micha
ja, jetzt muss Chessi
da Öl ins Feuer gießen und widersprechen
sonst wird das so harmonisch
sonst wird das so harmonisch
aber man kann das wirklich abkürzen
Lea hat recht
ich dachte nicht, dass ich das genau so sage
aber es ist genau so, also Lea hat absolut recht
die Shared World war ein riesiger Kritikpunkt
von mir, weil das halt für Diablo super
ungewohnt ist
aber man muss Diablo 4 auch ein bisschen als Weiterentwicklung
und es kommt sehr stark
oder es hängt sehr stark davon ab
wie dicht bevölkert das ist
also wie viele andere Leute sehe ich
du hast schon gesagt, so laut Blizzard war
jetzt gut eine Million in der Klos-Beta
am Spielen, also die Dörfer waren voll
weil wir spielen ja alle in der gleichen Welt
aber es wird halt so instanziiert
dass ich maximal vielleicht in der Stadt
mal fünf bis zehn andere sehe
beim World Boss siehst du dann mal zwölf
und wenn du hin und wieder
zwei Stunden alleine unterwegs warst

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

und da kommt dir wer zu Hilfe
weil der Schwierigkeitsgrad auch nicht ohne war
sag ich mal
dann freust dich halt drüber
also der Aspekt konnte mich mittlerweile gewinnen
dass ich sage, ja okay
das war eine gute Idee das so mitzunehmen
also wie es dann bei BVB wird
müssen wir uns noch anschauen
und wenn es hoffentlich nicht zu dicht wird
du möchtest halt nicht das haben
was man vielleicht das World of Warcraft kennt
bei einer buggy Quest, dass sich eine Schlange bildet
und 500 Leute vor dir stehen
wenn du keine Dichte hast
dass du deinen Charakter nicht siehst
weil einfach bei dem Boss 100 Charaktere stehen
oder bei World of Warcraft
wenn du den Flugmeister anklicken möchtest
aber da sind so viele Gegner
oder so viele Mitspieler die drüber sind
dass ich den nicht anklicken kann
und das wird es glaube ich bei Diablo 4 nicht geben
also solange das überschaubar bleibt
und wenn man sich in eine Gruppe einlädt
dann kommt man eh zu den anderen
war das eine schlaue Idee
und ich glaube es wird doch Diablo 4
viele Leute deutlich länger in dem Spiel halten
als rein das
wir machen eine 4er Gruppe auf
wir laufen jetzt 17 Stunden den gleichen Rift
weil das ist am effektivsten
sondern ja
man kann auch fairerweise dazu sagen
man steht ja dann auch in der Stadt
mit seiner erfahmten Ausrüstung
mit seinem wundervollen Reittier
was man über den Shop noch kosmetisch
aufgehübscht hat
also da kann man sich dann natürlich vor der Stadt hinstellen
und wenn die Leute raus oder rein laufen
dann kann man halt stehen

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

und denken sich so
warum brennt das Pferd
und warum sieht der so heftig aus
und natürlich kannst du den inspizieren
und dir das dann anschauen
ich glaube das wird auch ein wichtiger Punkt werden
ich will direkt zum Button
wo ich einfach an, wenn ich jemanden sehe
anklicken kann
ich möchte alles kaufen
was die Person hat
und da direkt in den Shop kriegst du alles
genau so ein Beitarm
alles Sachen aufgelistet hat
und nur mit einem Blick genau das gleiche kriegst
das kommt mir ganz sicher
wir hätten dieses Spiel monetarisieren sollen Blizzard
ja das habt ihr jetzt davon
das Einzige was mich vielleicht
in dem Zusammenhang was Shared World angeht
noch ein bisschen, na ich will nicht sagen
ärgert, ich glaube es sind halt einfach
vielleicht auch notwendige Werkzeuge
die man sich da so an die Hand nehmen muss
um halt Leute dazu zu bringen
ja auf dieses neue
dieses neue Gemeinschaftsgefühl
was ein Diablo 4 erzeugen soll
sind halt diese E-Mode Quests
wo es dann heißt, geh zu dem Schrein
und zeige ein Danke E-Mode
oder geh irgendwo hin
und mach eine Warte
ein Warte E-Mode
das ist sehr schwierig
das ist äußerst
äußerst schwierig
also ne halbe Stunde durch die Map laufen
um sich vor einem Schrein hinzuknien
um dann 500xp zu kriegen
ja
das ist nicht so das Büro
ich habe mir noch kein Fan von diesem Rad

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

das aufgeht wenn man E drückt
ja, lass mal so stehen
vielleicht gehört das einfach dazu
aber das holt mich weniger ab
also es gibt auf jeden Fall
ein paar Grenzen
das kann ich nicht so stehen lassen
ist dir dann auch aufgefallen
dass wenn du vor einem Hund stehst
und das Winke E-Mode machst
dass du den Hund streichelst
was?
nein, das ist mir nicht aufgefallen
und nein, hat es auch
was?
nein
nein, dieses Spiel ist gerade so viel besser geworden
ich habe jetzt gerade noch jemanden
im Chat auch gesehen
der gesagt hat, oh Mensch
man kann die Hunde in der Stadt nicht streicheln
und genauso ging es mir auch
als ich zum ersten Mal in so ein Dorf gekommen bin
wo als so ein Hund rumläuft, dachte ich mir
den kann man sich erst streicheln, oh geht nicht
ja, hättest du mal eine MMO gelesen
die haben man alles gedacht
ja, jetzt ist es quasi
jetzt ist es gekauft
nein Quatsch
aber ich finde das E-Mode
gerade wirklich super
ich hatte auch ohne diese Quest
hätte ich gar nicht gecheckt, dass es das gibt
zumindest nicht ohne die erste Quest
und dann war es so, oh es gibt ja E-Modes
und dann wurden die halt auch einfach wild gespannt
und ich weiß nicht, das gehört auch zu dieser
MMO Erfahrung mit dazu
also wenn ich die Shared World schon überzeugen konnte
dass sie irgendwann, irgendwann wirst du auch so
irgendwie das E-Mode Rat haben
ganz genau, Gott sei Dank

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

und man kann auch immer weiterdrehen
es gibt noch so viele leere Plätze
da gibt es noch so viel Potenzial
ja, auch noch E-Modes
vor deinem Pferd gibt es bestimmt auch noch
die du dann auch kaufen kannst
ganz spezielle E-Modes
dass dein Pferd dann irgendwie noch so sich so hoch stellt
oder so was macht
das wird es auch noch geben
das könnte natürlich schon wieder cool sein
ok ja vielleicht, hör mal mal
vielleicht gerade wenn du dann natürlich
mit dem Schlacht raus bist und das dann
vielleicht ein Sprung machen kann oder so
damit gleich jeder beeindruckt ist, also ein bisschen angeben
muss natürlich sein
also das könnte dann, vielleicht hätte das noch Potenzial
ich glaube die Mounds werden echt
also ich dachte mir wirklich zuerst
Mounds in Diablo 4
also Reittiere sind doch komplett Fehl am Platz
aber die Laufwege sind teilweise
so hoch, dass du dich richtig freust
dass ich hätte gern in der Beta ein Reittiere gehabt
hättet ihr gern Sense gehabt oder Level 15 sollte
gehen und extra rausgepatscht
ja, absolut Laufwege
hey du gehst ja meine Notizen durch
die Laufwege fand ich also für
die Beta selber
fand ich es noch nicht so schlimm, weil ich mir dachte
ok da erkundest du ja dieses Gebiet eh zum ersten Mal
das ist ja auch mein theoretisch
mein erster Charakter den ich da als Spiele
dann ist es noch ok, aber wenn ich mir dann
vorstelle erstens bis Level 15
muss ja dann trotzdem zu Fuß sein
wenn eine neue Season kommt
und ich fange einen neuen Charakter an
es ist wieder sehr viel
Lauferei möglicherweise
die mich da erwartet und

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

ein wichtiger Teil vom Endgame sollen ja diese
Albtraum Dungeons sein, wo du Schlüssel findest
für bestimmte Dungeons
die denen dann irgendwie
Modifikatoren verleihen zusätzlich
dann sind da halt irgendwie die Monster machen
zusätzlich Blitzschaden, aber du hast gleichzeitig
eine Aura die sie verbrennt oder whatever
also so kennt man ja auch aus
auf Exile so diese typischen Dungeon Modifikatoren
aber dieses Schlüssel gelten halt dann doch
nur für einen spezifischen Dungeon
und wenn ich mir dann vorstelle selbst wenn ich
ein Ride hier habe, ich mir vorstelle ok
ich muss dann noch mit diesem
Dovenpferd
über die halbe Karte reiten
weil die Waypoints also die Wegpunkte die man freischalten kann
diese Teleportpunkte sind noch echt weit auseinander
ich muss dann auch zu diesem Dungeon
reiten um da dann reingehen
zu dürfen und zu looten
dann bin ich schon wieder innerlich
im Lieferl im Portal, wenn ich mir denke
na komm dann mach ich doch, also ja ok
es ist halt dann trotzdem, es ist lame
aber dann mach ich doch lieber in der Stadt irgendwie
im Portal auf und hau einfach
ich dachte du hattest keine Endgame Beta gespielt
ich sag nur
das ist meine Vermutung
ah ok ja
dann vermute ich mal
ja und das dann vielleicht der Anreiseweg
zu einem dieser speziellen Dungeon
länger dauert als der Dungeon selbst
da ist dann die Begeisterung
auch ein bisschen weniger
aber wie sie uns halt
also das mit dem Reit hier, ich hätte das zuerst unterschätzt
ich hab es auch im Chat gelesen
die Map wirkt gar nicht so groß
man läuft sehr sehr viel

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

also sobald man das Reit hier hat
es wird nur mehr genutzt, also der Nähe ist der Wegpunkt
so wie du meintest und dann reitest aber teilweise
trotzdem noch 3 bis 5 Minuten
bis du dann wirklich dort bist
und nur
wenn dich kein Gegner erwischt, die er dich natürlich
mit einem Schlag runter holt
oder mit einem zweiten
also das kommt noch dazu
man muss auch fairerweise das sagen, das hat man auch gesehen
es hat ja jede Klasse so einen Spezialangriff
vom Reit hier runter
also das ist auch sehr sehr cool
wenn du praktisch in die Gegner reinreitest
und dann direkt mit den Kampf starten kannst
es gibt ein ganz gutes Gefühl
also das macht die ersten 100 Mal
noch richtig gut Spaß
ja genau
die ersten 100 Mal ist super
das ist ja perfekt, ja nur die ersten 100 Mal
ist so mehr oder weniger
dann geht es ja richtig los
ich möchte gerne mit euch über
items sprechen
ich möchte mit ihnen über items sprechen
könnte auch jemand sein, der sich in der Fußgängerzone anlabet
über die Itemization
weil das etwas war, das auch sehr viel diskutiert wird
jetzt natürlich auf Basis dieser Beta
aber das ist schon vorher diskutiert wurde
der Kern von dem Actionrollenspiel
ist das Loot
das du einsammelst
und auch ein bisschen das Crafting
wie noch abzugraden
oder auch natürlich Eigenschaften anzupassen
wie es bei Diablo 3 mit der Mystikerin war
und das ist ja das Herz
oder sollte zumindest im Idealfall
das Herz der Motivation sein
immer neue Belohnungen, immer ein bisschen

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

an der Bild friemeln
dass man guckt okay, welche neuen items
kann ich jetzt wieder einsetzen
wie könnte ich mich jetzt vielleicht auch was den Spielstil angeht
nochmal ein bisschen verändern durch das was ich wieder erbeutet habe
jetzt haben wir es ja
nur bis Level 25 gespielt
wie gesagt Akt 1
das ist ja quasi immer noch das Tutorial mehr oder weniger
aber Chessi hast du schon
kannst du einschätzen ob diese
Itemization in Diablo 4
sich belohnend
anfühlen wird
also hast du das Gefühl die kriegen das vielleicht auch besser hin
als in Diablo 3 was ja halt
Super Set basiert war einfach
einfach direkt abgekürzt
und definitiv
weil du ja später nicht mehr stärker wirst
weil das Paragon geköpft ist
wenn du diese Leveln kannst du dich nur mehr über items verbessern
und der eine Kritikpunkt
dass es wird ja gemunkelt das jetzt in der Testphase
die Legendary Drop Rate erhöht war
weil da gab es ja auch sehr sehr viele items
man muss sich ein bisschen von dem Gedanken
verabschieden, dass die Legendary
die Qualität ist
also man kann ja bei der Weltstatue sehen
es gibt dann noch diese einzigartigen Gegenstände
und ich glaube geheiligte oder ahnen Gegenstände
weil je höher die Weltstufe wird
also das ist auch das allererste Mal
oder sagen wir mal so nach Diablo 3
in Diablo 3 kann überall alles droppen
in Diablo 4
je höher der Schwierigkeitsgrad
umso besser die Drops
und dann fühlt sich das auch ganz ganz anders an
also vielleicht mal ein bisschen vorgegriffen
da gibt es dann schon items die auch
einen Grund liefern, vielleicht die ganze Skillung

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

nochmal zu überarbeiten, weil das Item so mächtig ist
also das haben sie definitiv
sehr sehr gut gelöst
und auch mit dem Crafting
mit dem Ultrokultisten
und dem Verzaubern kann man noch ein bisschen eingreifen
ich denke da werden sehr viele
sehr viel Spaß dran haben
so fährt man die items auch findet
die man haben möchte
das kommt ja immer noch mal dazu
also bei den Legendary ist es nicht so schwierig
aber wie gesagt die anderen
Qualitätsstufen dropen deutlich deutlich
deutlich seltener
also da reden wir schon von vielen Stunden
also das fühlt sich dann auch an
als hättest du was geschafft
wenn dann so ein Item droppt
das ist ja so ein bisschen der Kritikpunkt
ist nichts besonderes
aber vielleicht fünf, sechs Stunden
und dann kommt dieses eine Item
da wird halt dann wirklich umgedreht
also es wird auch auf der Karte markiert
da wird zurückgelaufen
also so wie du vorhin sagtest bei den Dungeons
hast du es ja oft, dann läuft es beim Schlüssel vorbei
oder du übersiehst einen Mob
aber wenn da ein Stern leuchtet
dann nimmst du jeden Meter auf dich egal
und wenn dir am Anfang ist, ist dir das komplett egal
da wird noch überall hingelaufen
also das ist ganz klar
das ist wirklich einfach eine gute Idee
dass man da diese legendären Eigenschaften
von Items extrahieren kann
und sie dann entweder in andere Legendaries
übertragen oder auch in gelbe
also in, was ist gelb, selten
in seltene Gegenstände
um dir halt da ein bisschen mehr an deiner Bilder umzubasteln
ich fand nicht alle Crafting-Sachen

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

aber irgendwie interessant
es gibt ja auch diesen Alchemisten
bei denen du deine Trankzahl erhöhen kannst
was sich für mich einfach wie ein
also wieso macht man das denn
die Wirkung, die Stärke
der Heiltränke, die du hast zu rumgelaufen
genau, du wertest deine Tränke auf
das ist jetzt in der Beta was nicht so relevant
aber später werden die Bosskämpfe einfach so hart
dass du mehr Heilung brauchst
dass du darauf einfach angewiesen bist
und auch eben die Tränke
weil es wird ja dann noch andere Optionen geben
um die Trankanzahl zu erhöhen
und du bist einfach für jeden Heiltrank dankbar
weil die Kämpfe einfach so krass werden
und da merkst du, ob du bereit warst
den Alchemisten eben
das hat so ein bisschen dieses MMO-Feeling
weil du musst ja Kräuter einsammeln
und das und das einsammeln
damit du hier alles mitnimmst
und das macht sich dann aber auch belohnt
also ich war am Anfang ganz so begeistert
weil ich habe es nicht gefunden
ich reite eben bei den Wegen oft gern vorbei
oder laufe vorbei und denke mir
war da jetzt ein Strauch, hätte ich den anklicken können
aber sie haben es schon viel besser gemacht
weil du lootest ja auch immer wieder so Kisten
die schauen zwar nicht aus wie Kisten
aber die kannst du öffnen
und die trägst du zum Alchemisten
und dann bist du wieder gut dabei
also ist gut gelöst
ich fand einfach dieses Hoch Leveln des Heiltranks
also ich verstehe eigentlich nicht
warum es diese Funktion gibt
es sei denn
das Spiel möchte mich halt in periodischen Abständen daran erinnern
weil du brauchst ja eine bestimmte Levelstufe
als Voraussetzung um demnächst besseren Heiltrank

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

freizuschalten
möchte mich in periodischen Abständen daran erinnern
dass es ach ja den Alchemisten ja noch gibt
und dass man da dann auch diese Tränke
noch braun kann
die da eine Angriffsstärke erhöhen
oder sowas temporär
was natürlich jetzt in der Eta an Honig spielt
oder die XP erhöhen
aha, richtig
also es gibt beim einen das stand zwar nur Ausweichen
aber wenn man weiter liest stand Ausweichen und XP
also ich muss ehrlich sagen
ich habe da auch zuerst nur Ausweichen gelesen
und dann dachte ich mir so dann hieß es halt auch aus dem Chat
warum nutzt du den XP Trank nicht
und ich so wie es gibt einen XP Trank
ich habe da noch nur was von Ausweichen
und 30 Minuten und ja
das geht
ich bin mit gerade auch nicht ganz sicher
weil es eine Weile her ist, dass ich Perth auf Exal gespielt habe
bestimmt auch schon 3-4 Jahre
dass ich mir intensiver gespielt habe
aber da hast du auch so, dass man die Tränke aufwertet oder
na du findest ja neue Flaschen
in Perth auf Exal
die du damit einsetzen kannst mit neuen Eigenschaften
ah, genau
weil es geht so ein bisschen nämlich in so eine Richtung
dass du halt die Tränke schon Eigenschaften
zusprechen kannst
ja, also dass die Tränke
ich meine Diablo 3 gab es ja auch spezielle Heiltrank-Versionen
die dann jeweils nochmal irgendwie
einen besonderen Nebeneffekt hatten
keine Ahnung, wenn du einen Heiltrank nimmst, kriegst du noch ein Schutzschild
oder sowas zumindest für kurze Zeit
also grundsätzlich diese Idee
die Heiltränke zu verbessern finde ich schon ganz cool
und dass sie mitwachsen sozusagen
in deinem Abenteuer
aber warum muss ich denn dafür den scheiß Archimisten besuchen

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

das nervt mich halt nur
weil es gibt ja keine Notwendigkeit für diese Mechanik
an sich, es sei denn es ist irgendwie
für dich halt noch mehr reinzuziehen
in die anderen Sachen, die er machen kann
also das blizzert halt extra
mich wieder in die Stadt zurücklenkt
zu diesem NPC um zu sagen
hey, schau doch mal was da noch so kann
vielleicht hat der neue Trankrezepte gelernt
vielleicht kannst du da irgendwie was neues brauen
aus den komischen Pflanzen die du eingesammelt hast
weil in der Stadt
in der Stadt musst du ja eheständig rumhängen
also für auch den ganzen anderen Kram
also ich
ist jetzt nicht der Punkt der mich sage, ich war so gestört hätte
ja ok
dann weg von diesem Archimisten hin zum
Skill System
also du hast es gerade erwähnt, dass ja
das auch ein Teil der Kritik war
dass natürlich dieses Skill System
nicht unendlich riesig ist
ich erinnere mich noch an den
relativ zum Anfang der Entwicklung
aber als Diablo 4 halt noch
nicht so lange angekündigt war
also diese riesigen Skill Bäume
die auch aussahen wie Bäume gezeigt haben
auf Bildern und gesagt
war wieder richtig Charakterentwicklung
nachdem es in Diablo 3 halt
alles über die Runen geregelt war
und du die Skills automatisch bekommen hast
und jetzt ist es aber doch
eher ein gedampft wirkenderer
Skill Tree wieder mit nicht so vielen Fähigkeiten
ich glaube du musst 23
Punkte in diesen Baum
investiert haben
dann kannst du schon die Ultimate Fähigkeit freischalten
also das stärkste was es gibt

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

in diesem Baum
für deine Klasse
was kannst du dieses Charaktersystem
motivieren dich da
wie sagt man denn
durchzusteigern
ja tatsächlich schon
ich habe jetzt eine Klasse gespielt
die mir selber eigentlich nicht so gut gefallen hat
also ich habe den Barbaren gespielt
ist normalerweise nicht so mein Ding
aber ich will eher eigentlich nur den Droiden spielen
ich will nichts anderes als den Droiden
und warte sehen sie sich einfach darauf
und dann habe ich gedacht ok dann spiele ich jetzt einfach was
was normalerweise nicht so mein Style ist
der hat ein bisschen gebraucht
um ins Rollen zu kommen
aber was ich ganz cool finde
an diesem System ist tatsächlich
dass du schon relativ früh dann auch so eine Ultimate Fähigkeit
dann freischalten kannst
weil es dann schon relativ schnell
spannend wird mit deinem Charakter so cool
ich habe jetzt schon so ein Ultimate Ding
und du baust dich also dann auch so dieses
runtergehen und gucken ok und was geht dann
und was geht dann und wo könnten da Synergien sein
doch das haben wir schon Spaß gemacht
ja Chessys wie ist es bei dir
ja
ich fange jetzt mal ein bisschen vorsichtiger an
der Skillbaum
also auf den ersten Blick
sieht es nach relativ wenig Talenten aus
weil du hast ja immer so einen Knoten
wo dann ein paar weggehen und dann geht noch ein bisschen weiter
dann kannst du dich noch ein bisschen tiefer
in einen Talent reinsteigern
das ist für einen guten Überblick
und zum Einstieg und auch dass man
sehr früh sehr weit in den Talenten kommt
weil man kann ja jetzt schon fast mit Level 25

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

ganz runter skillen
ist das schon sehr gut weil du kriegst ein dynamisches
Spielgefühl
es gibt ja auch noch diese einzigartigen Klassenfähigkeiten
die man mit einer Klassenquest freischaltet
was dann auch teilweise mit den Skills
interagieren
also der Kritikpunkt dass das noch wenig ist
ich sage mal jetzt ist es so wie in Diablo 3
ganz blöd gesagt also ein skill
ein bisschen tiefer
noch ein paar extra Punkte vielleicht ein bisschen weiter
aber die gesamte Tiefe kommt dann mit Level 50
wenn sich das Paragon Board
offenbart sage ich mal
die Feature die mit dem Paragon Board kommen
die auch in dieser NDE Beta waren
wo man dann schon wirklich sieht
okay für Diablo wird es jetzt aber
eigentlich schon kompliziert
also das muss man hier ein bisschen im Hinterkopf haben
man hat ja nur einen kleinen Teil gesehen
und mit dem Paragon Board kommt nochmal eine ganz andere
Tiefe rein und mit den Optionen die man dort hat
es wird kein Pass of Exile
also der Pass of Exile Skill Tree
ist ja so der Todesstoß
unter den Skill Bäumen
das muss man ganz klar sagen
hey das Spiel finde ich ganz gut
was ist das Pass of Exile?
dann geht das Skill Baum auf
nee danke interessiert mich nicht
weil es halt wirklich so komplex ist
also es ist gut gelöst und ich glaube es geht
auf einen sehr sehr guten Weg hin
vor allem wenn dann das Paragon aktiv wird
also da kommt schon noch viel Tiefe mit rein
und da findet sicher jeder seine Skillung
und dadurch dass man keine Sets hat
zumindest nicht zum Anfang ist auch nichts vorgegeben
also das ist auch wieder mal
das ist auch wieder mal ein

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

frisches Erlebnis in einem Diablo 4
wo man jetzt nicht sagt
das ist die Stardars Skillung das ist der Best Bild
das wird sich natürlich wieder ein Meter und ein Best Bild
rauskristallisieren kommt sowieso immer
das wird dann über irgendwelche Kalkulatoren
ausgerechnet aber im Endeffekt
man kann mal das spielen was man möchte
und wie du es vorhin gesagt hast mit den Okultisten
hast du auch die Möglichkeit die Affixer
runter zu ziehen auf deine gelben Items
zu ziehen also ich glaube
dass man da sehr sehr viele Stunden
sehr viel Spaß haben wird
was einer der Kritikpunkte ist
die Skillung zu wechseln
weil du kennst vielleicht in Diablo 3
noch diese Rüstkammer da kannst du
deine Skillung abspeichern mit deinen Items
aber hast du mal probiert in Diablo 4
vielleicht haben wir Lea den Druiden spielt
wenn du dann einen Wehrwolf Druiden oder so machst
und du möchtest komplett wechseln
musst du alles händisch komplett ändern
alle Items ausziehen also das wird
sehr sehr schwierig
das kann ich mir aber gut vorstellen
dass sie das noch einbauen einfach so eine
Skill Set
prädepinierte die man sich anlegen kann
um sie dann schnell wieder wechseln zu können
und ich bin so froh dass du das gerade alles
gesagt hast weil genau das
ist ja meine Hoffnung
ich weiß ich bin hier die negative Nancy
die ganze Zeit
die nur sich beschwert über Dungeons
und Laufwege und alles was ich noch so gesagt
habe jetzt in dem Gespräch
aber grundsätzlich
erstens bin ich auch ein großer Fan
davon wie sich einfach die Kämpfe anfühlen
in Diablo 4 dieser Flow

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

der sich da rauskristallisiert
ist super ich habe das super gerne gespielt
und meine Hoffnung ist genau das was
Jessie gerade gesagt hat
dass ich je weiter ich komme
und je mehr ich einfach an Optionen
und Möglichkeiten freischalte inklusive
der Klassenfähigkeiten
dass ich immer mehr anfangs
dann an meiner Bild
an meiner Heldenschablone
da einfach zu experimentieren
und ein bisschen zu friemeln
und zu drehen und zu gucken ok
was passiert denn jetzt wenn ich meine
mein Zauberer wechsel von Feuer
auf Blitz weil ich gerade ein Legendary
gefunden habe
was irgendwie bestimmte Blitzfähigkeit
verbessert oder das häufiger diese
ach Gott wie heißen die diese Knisterbollen
da dropen die dann halt von mir aus
Blitze auf alle Gegner überspringen lassen
was passiert denn wenn ich meine Bild jetzt darauf ausrichte
auf Basis von einem neuen Item
und dann kommt noch die Klassenfähigkeit dazu
als Zauberer sagen zu können
naja auf Stufe 15 und 30
schalte ich halt 2 Passivslots
frei in die ich noch Zauber reinslotten
kann also wenn ich eine Hydra reinsetze
dann erscheint
noch eine weitere Hydra jedes mal
also immer dann wenn ich 300
Mana Punkte verbraucht habe also
3 volle Mana Kugeln sozusagen
und ey wie cool ist einfach dann nochmal
ein schöner Bonus Effekt was könnte ich aber jetzt da
austauschen vielleicht für
coole Blitz Effekte und was
kann ich dann vielleicht in diesem Skillbaum
auch irgendwie zusätzlich an Sachen freischalten
für mein Ultimate

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

für den Blitz Ultimate das der dann
noch wie ist es das der dann noch
zufällig weitere also ich kann eine
Fähigkeit freischalten die dann 10 Sekunden lang
zusätzlich noch weitere
Blitzzauber auslöst wenn ich ein Blitzzauber
einsetze also du kannst halt so eine riesen
Kaskade dann da ablassen an Blitzfähigkeiten
ist glaube ich noch nicht so ideal
Gebalanced ist auch noch so eine Frage
so Balancing aber es ist ja auch eine Beta
da ist es ja vollkommen okay wenn Sachen absolut
sind wie die Hydra und der Kettenblitz
vom Zauberer
aber so grundsätzlich genau das ist
was ich will und wenn dann noch das Paragon
Brett kommt und ich kann da noch Edelsteine
einsetzen die irgendwie nochmal vielleicht
Fähigkeiten verändern oder bestimmte Dinge
halt auf jeden Fall nochmal eine Variable
hinzufügen das ist mein Diablo
das spiele ich wenn es
die entsprechende Tiefe hat und die
entsprechende Vielfalt hat dann in der
Atomization ohne diesem Charakter System
da spiele ich bis Diablo 5 kommt
du hast ja die Punkte genau notiert oder
nie tatsächlich
also mit Hydra und 300
Mana und so dachte ich mir das hast du
wahrscheinlich aufgeschrieben jetzt hier aus
der Beta und ja dass du natürlich
das habe ich jetzt wirklich
im Kopf gespeichert
also es ist schon
für die finale Version dann damit du
genau weißt wie das geht
aber du hattest recht also wenn du natürlich
dann das Item findest was gibt da für Hydra
noch ein Item das du zweimal Hydra
setzt dann macht es natürlich auch
absolut ziehen da umzubauen und damit
ein Paragon Board und mit anderen

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

Items da kommst du schon so tief in deine Skillung rein dass man da wahrscheinlich doch eine Stunde in der Stadt steht und sich nur überlegt wie könnte ich jetzt was zusammen basteln damit das am Ende gut funktioniert ich finde sogar dass es eigentlich jetzt schon sogar bei diesem ganz klein Limitierten in der Beta sehr viel Spaß gemacht hat zu experimentieren mit den Babyblades hat man sich jetzt nicht so viel Spaß gemacht weil ich möchte meine Babaren Bärbel jetzt auch nicht ärgern ich hatte eine gute Zeit mit ihr aber da habe ich auch schon einfach ein bisschen rumexperimentiert und auch einfach mal die Skills wieder zurückgesetzt um einfach so zu gucken wie funktioniert denn das wie funktioniert das habe also erst auch so ein AoE-Bild dann gehabt mit dem Beyblade Wirbel Wind was halt sehr viel Spaß gemacht hat in Mops und dann hast du halt gemerkt okay für die Boss sind diese Bleeding Mechanik auf Bleeding umgeskillt und du hast dann auch wirklich schnell einen Unterschied gemerkt also das ist schon echt einen großen Unterschied einfach macht wie du skillst und das finde ich immer cool wenn du wirklich merkst das hat ein Impact wie ich mich entscheide in meiner Skillung aber ich kann mich halt auch jederzeit neu entscheiden was ich jetzt halt damit mache oder nicht und ich sehe das halt so wie du Micha hast dass es irgendwie je weiter ich dann in meinem Kopf auch denke ja und wenn du dann halt die Items hast und dann kannst du vielleicht auch noch eben die bestimmten Räder anpassen das hat schon Spaß gemacht und auch sowieso der Kampflof den finde ich auch fantastisch was mich auf jeden Fall noch interessieren würde bei euch dreien ist

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

Rolle gegen diesen Ausweichschritt also ihr habt ja Diablo 3 habt ja die Rolle die ich hauptsächlich auch zum Laufen benutzt hab ich vermisse sie eigentlich vor allem zum Laufen aber jetzt habt ihr diesen dynamischen Dash quasi was gefällt euch besser kann es sein dass man die Rolle nur auf der Konsole hat oder verwechsel ich da gerade okay das ist eben ich kannte das nicht und ich bin jetzt ganz ehrlich ich am PC hast du es nicht und ich vergesse immer wieder dass ich Space drücken kann um auszuweichen und bin deswegen schon super oft gestorben weil das im Rainer PC Spieler kennst du das nicht und denkst du so hey warum hast du das nicht ah ja genau da gibt es ja was deswegen ich bin schon sehr dankbar für diesen Ausweichschritt eine Rolle wäre mir aber lieber also wenn ich die Möglichkeit hätte ich glaube eine Rolle wirkt dynamischer weil dann rollst du bei den Gegnern weg finde ich auch also die Rolle ist in den Konsolenversionen von Diablo 3 die beste Neuerung gewesen ever der Diablo 3 Geschichte weil sich damit eben wie du sagst so viel dynamischer angefühlt hat einfach du kannst ja auch in die Kämpfe reinrollen ja und dann halt draufkloppen und wieder rausrollen und so was plus weil Diablo 3 ja auch auf den hohen Levels halt Movement super wichtig ist also einfach zu gucken ok wo kann ich mich jetzt gerade in dem Moment hin bewegen hier ist Gift auf dem Boden da drüben ist die Feuer auf dem Boden da war man irgendwie blitzerum wo ist denn hier mein Safe Space und dann da halt einfach hin hechten zu können und schnell irgendwas irgendeiner weiß ich nicht

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

irgendeinem in einem Gebiet
Flächenschaden ausweichen zu können
super also wirklich
coole Sache ich finde aber den Ausweichschritt
jetzt auch nicht so schlimm also es
passt schon ich fand die ein bisschen zu
wenig raumgreifend
aber man kann ja dann Items finden und
Schuhe finden die den irgendwie verdoppeln
also dann kannst du halt zweimal so ein Ausweichschritt
schnell machen und dann kannst du kommst so weiter weg
also der Ausweichschritt
der macht
der Ausweichschritt der macht es tatsächlich
taktischer also ich habe das total vergessen
dass das auf dem pc gar nicht gibt weil ich
Spiel Diablo 3 immer nur auf der Konsole
und
wie gesagt ich benutze vor allem sehr viel
einfach nur zum Laufen
ich immer das Gefühl habe dass ich dann ticke
schneller unterwegs bin
und ja das was du halt hast
mit dem schnellen malen Kampf reinengagen
wieder raus und so das kannst du halt mal
diesen Dash noch viel zielgerichteter machen
ist mal aufgefallen also du hast eine sehr viel
dynamischere Version
um auch Gegner mal
zu keiten oder
einfach ja
dich strategischer zu positionieren habe ich das Gefühl
also damit ich bin da mit dem Gedanken
noch nicht ganz fertig weil ich da
während der Beta so ein Stückchen mit rum experimentiert habe
aber ich finde den Dash tatsächlich um einiges taktischer
weil die Rolle doch etwas
weiß ich nicht vom Gefühl her
nicht ganz so
wie soll ich sagen
fokussiert ist
es kommt auch scheinbar ein bisschen
darauf an wie man es spielt einfach weil ich lese

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

auch gerade hier im Chat als Magier kaum genutzt
ich habe Magier gespielt und bin
ständig rumgesprungen
als ob es kein Morgen gäbe
insbesondere in Boss Kämpfen
und es kommt auf die Klasse an
welche Animationen sie abspielt
der Rogue rollt
also der Jäger rollt noch wie es sich gehört
es ist ja auch nur rollen Spiel das wollen wir nicht vergessen
immer noch wenn auch ein Actionrollen Spiel
ignoriert den Scherz einfach an der Stelle
der letzte
den letzten Punkt den ich gerne noch anschneiden würde ist
Diablo fängt ja
erst an wie wir alle wissen
wenn die Story einmal durchgespielt ist
also wenn man erstmal den
ersten Schwierigkeitsgrad die erste Weltstufe
und nein wenn ich das sage
meine ich eigentlich die zweite Weltstufe
weil die erste ist ja so der Easy Mode
dann kommt der Veteranenmodus als zweite Weltstufe
und dann kommt eben
Weltstufe Nummer 3 Albtraum
und Weltstufe Nummer 4 so was
zumindest jetzt in der Beta an der
Umschaltstatue zu sehen
wo man die Weltstufe ändern kann
also wie Schwierigkeitsgrad sozusagen ändern kann
dann kommt Weltstufe 4 Qual
und ich dachte mir so moment mal
da fehlt doch eine
5 Weltstufen in den Versionen
die wir schon spielen konnten
nämlich natürlich 1
leicht Veteran Albtraum
Hölle Qual also Qual war die
höchste wie es jetzt immer noch ist aber dazwischen war halt noch Hölle
und Albtraum dann halt
als Stufe 3
und das haben sie offensichtlich
gerebalanced sie haben da auch

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

die teilweise wie die Items
dropfen auf den einzelnen Weltstufen verändert
weil jetzt einzigartige Items
also Uniques
und Heilige Items
also 2 der höheren Stufen
der Item Stufen
die dropfen jetzt schon auf Albtraum
und auf Qual also auf der höchsten Weltstufe
da gibt es dann eben auch diese Ahnen Items
also dann die allerhöchste Stufe
ich glaube der hat nochmal
hinter den Kulissen irgendwie
ein bisschen ein Rebalancing
angefangen und sie haben gemerkt
vielleicht ist noch keine gute Idee
dann so viele Weltstufen zu haben
zumal man ja dann eine Weltstufe noch freischalten muss
in dem man am Ende einen Boss besiegt
einen besonderen Dungeon also du musst
noch am Ende eine Herausforderung bestehen
um so zur nächsten Stufe
aufsteigen zu dürfen
ich fand es trotzdem komisch
vielleicht kommt ja doch noch eine nach
dann irgendwie in das Season
was meint ihr also oder was meinst du Jesse
glaubst du die haben
dieses Weltstufensystem jetzt erstmal ein bisschen eingekürzt
damit sie später nochmal
eins draufsetzen können
in den Seasons
da wären wir jetzt nicht so sicher
ich glaube sie haben es einfach ein bisschen gekürzt
weil man hat es ja auch in Diablo 3 gesehen
du hast 16 Qualstufen
und wenn wir uns ganz ehrlich sind nutzt du 3
davon also einmal
vom Leveln her ein bisschen Qual 1
Qual 2 dann hüpfst du auf Qual 11
oder 12 und dann bist du nur mehr bei Qual 16
und das ist glaube ich so ein bisschen
zu viele Unterteilungen

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

ist einfach auch nur verwirrend
und man darf ja auch nicht vergessen
ich glaube das stand da jetzt gar nicht dabei
die Weltstufe die du höher gehst
kriegst du ja ein 10 oder 20%
Panischment
so wie wenn du im Pass auf Exile, Kitawa tötet
dann werden ja deine Resistenzen und so weiter reduziert
und deswegen glaube ich
als Vorbereitung haben sie da die Weltstufen so
gemacht weil wenn du sagst
wenn du dann 3, 4 mal hoch gehst
dann hast du ja schon bei den normalen Gegnern
richtig, richtig schwierige Probleme
aber es bietet Potenzial um mit Seasons
erhöht zu werden
aber ich glaube am Anfang werden sie es mal so lassen
dass sie da auch nicht zu sehr zu verwirren
und es sollte auch nicht so ein prozentuales
Min-Maxing jetzt auf Weltstufen sein
weil dann heißt es wieder
ja wir machen eine Gruppe aus 4 Druiden
aber wir spielen nur auf Qual 1
oder 1 drunter
weil dann sind wir 60 Sekunden schneller pro Dungeon
und das ist ein XB gegengerechnet
also ich hoffe mal dass sowas nicht der Fall ist
sondern dass jeder versucht in die höchste Stufe zu kommen
für das Potenzial der besten Items
und dass ich dann auch bei der Gruppenspiel
dass ich das nicht mehr auf diese
super krassen Speedruns runterbricht
also wo man dann sagt ja
am effektivsten ist es 12 Stunden lang
diese Kombination pro Tag zu machen
mit deiner Stadtzeit
also ich habe auch sehr viel Feedback bekommen
dass die Stadt vom Aufbau her
die Kiste ist zu weit weg vom Schmied
weil du musst ja ja in 2 Richtungen laufen
und dann verlierst du ja 1,5 Minuten
also das wurde mir schon gefeedback
dass wenn man dann die Dungeons läuft

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

Moment, dann gehe ich in die Stadt
da muss ich erst dorthin laufen
und dorthin laufen, das geht gar nicht
Blizzard setzt die Kiste zum Schmied verdammt noch mal
also
ja, wenn du dann drüber nach
natürlich, wenn du das denkst, ja
bei den ersten 10 Runs ist das nicht zu schlimm
aber wenn du 100 Runs machst
dann ist das halt wirklich bemerkbar
ja, aber das ist genau
genau, das ist doch genau der Punkt
das ist genau das was ich vorhin meinte mit Effizienz
ein Diablo
das ist auch für mich der Unterschied
zu einem MMU
also zu einem Online-Rollenspiel
und nein, da spreche ich nicht aus viel Erfahrung
ich habe World of Warcraft gespielt eine Zeit lang
aber in einem Diablo
will ich einfach nur
schnell und effizient
einfach durchgehen
und möglichst schnell meine Beute
abarbeiten
einsammeln in die Stadt
zerlegen beim Schmied, zurück und weiter
und mehr dann einsammeln
bis vielleicht irgendwann wieder coole neue Sachen dropen
die ich tatsächlich behalten möchte
ich habe das auch, ich habe das wieder total verdrängt gehabt
dass ich mir dachte
oh nein, jetzt echt
10 Sekunden zu der Kiste laufen
das habt ihr jetzt davon
mit eurer Open World
dass so eine Stadt auch wirklich aussehen muss
wie eine Stadt, wo dann die Kiste irgendwie da oben steht
in meinem Zimmerchen oder sowas
stellt sie mir doch bitte
vielleicht können wir ja so einen kleinen Zeltplatz machen
für die Leute
die dauerhaft fahnen

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

und da ist eben nur ein Schmied
ein Kreis stehen und eine Kiste in der Mitte
und ein kleines Lagerfeuer und ein einzelnes Zelt
und da boardet man sich immerhin
und für Showcase geht es in die Stadt
ja
ja, also ich denke übrigens
dass sie die Mehrstufen noch
hinterher dranfügen werden
also das ist einfach auch ein bisschen
typisch, dass du zum Release hältst
da eigentlich ganz gerne noch ein bisschen Content zurück
bzw. hast auch Content
möglichst schon in der Hinterhand
auf ein Jahr nach Möglichkeit
also das muss eigentlich schon alles beim Release
fertig sein, sonst funktioniert halt ein MMO nicht
und ich denke das ist halt so eine Sache
die werden sie definitiv noch mit dazu bringen
ist aber dann auch eher immer
so eine Frage von den Hardcore-Spielern
was wir oft so
außer Acht lassen, wenn wir auch von
diesen Sachen reden wie oh ich hab Feedback bekommen
dass Leute ein paar
Sekunden dann da verloren haben
so, wir haben hier
einen Gaming-Journalisten sitzen
der halt sehr tief in Diablo drin ist
wir haben hier einen Diablo Influencer sitzen
und die
die Masse da draußen ist halt nicht
so Hardcore und das vergessen wir in unserem
Job immer ganz gerne, das ist auch was was ich
unseren Autoren und Autoren immer ganz gerne mitgebe
so
ja, das mag sein, dass du glaubst, dass das jetzt
gerade das Wichtigste für die Community ist
wie du diesen 1% gerade noch erhöhen kannst
aber ich verspreche dir, wenn du diese
eine Story bringst, die gerade
eigentlich 98%
der Spieler betrifft, dann wird das

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

besser sein, also wir reden hier
wirklich gerade über Sachen, die
nur richtige Hardcore betreffen
nicht die Leute, die sich dann abends casual
mal zusammensetzen und
aus meiner Sicht
ein bisschen spielen und sich nicht so sehr daran stören
nochmal die Treppe hochzulaufen
zu Kiste. Ja,
aber super, ich muss
euch nochmal ein großes Kompliment
aussprechen, wie ihr einfach schafft
die Talking Points hier auf meiner Liste durchzugehen
ohne sie zu kennen, denn das ist der letzte
Punkt, das besteht, unterschiedliche
Spielertypen
und ihre Erwartungen an ein Diablo 4
weil ich finde, das ist ein ganz wichtiger Punkt
wenn man über dieses Spiel redet, du hast
halt glaube ich
sehr unterschiedliche Gruppen
die sich jetzt alle auf Diablo 4
vielleicht freuen oder Bock haben
das zu spielen, aber aus unterschiedlichen
Gründen und die erste sind halt so
Hardcore Lootrunner, die sagen
naja, aber für mich geht es halt um
Beute, ich will da reingehen
mit einem Charakter immer stärker werden
und im Idealfall halt dann noch dieses Bild
Puzzeln haben, also immer zu gucken
wie kann ich vielleicht meine Skillung nochmal ändern
was kann ich auf diesem Paragon Bretter nochmal anders
machen, einfach um zu schauen
DPS hoch, ja, und am Ende
hoffentlich irgendwie
Spaß haben im Endgame dabei
immer stärkere Monster irgendwie zu Brezeln
oder immer stärkere
Dungeons mit irgendwie gefährlicheren Modifikaturen
zu schaffen, wenn man schon die Qualstufen nicht
mehr hochtreiben kann, also
im Endgame dann motivierend bleibt trotzdem

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

irgendwie noch Dinge zu schaffen
also irgendwas zu finden, wo man sagen kann
hey, das ist jetzt wieder ein neuer Prüfstein
wenn ich den schaffe, habe ich wieder ein gutes Gefühl
keine Ahnung
was es dann sein könnte
Endboss Solo oder Weltboss Solo
keine Ahnung, aber das ist ein bisschen so die eine Gruppe
die zweite Gruppe
sind glaube ich Leute
die es bei Diablo auch schon immer gibt
einfach die Story erleben wollen
die cool ist übrigens, um das auch mal an der Stelle gesagt zu haben
auch da wieder Kritik gelesen, hin und wieder
aber ich finde, was es atmosphärisch macht
was es von der Story her macht
diese Prämisse die es hat mit diesem konfliktsisichen
Lilith und Inarius
den Eltern der Menschheit
und wie die mit ihren Kindern umgehen und so
das ist sehr cool gemacht
und sehr cool inszeniert
auch in den Zwischensequenzen, die du
sehen kannst, wo dann auch dein Charakter hin und wieder mal zu sehen ist
wo du dann auch
in den Story Dungeons halt immer mal wieder kleine Sequenzchen hast
die da ablaufen, die du dir angucken kannst
also glaube die Story Fans
ist so Gruppe 2 und Gruppe 3
und ich glaube das ist eine sehr große Gruppe
ist die Lair Gruppe, also nicht weil du dazugehörst
sondern weil du sie gerade sehr schön beschrieben hast
nämlich
Leute die da reinkommen und halt einfach
eine gute Zeit haben wollen
dabei ein Monster zu pletten
und
ein bisschen zu gucken, was es in dem Spiel zu entdecken gibt
aber ohne so
Hardcore Loot Running zu machen
wenn ich es jetzt mal
und ich glaube es ist nicht ganz leicht
für Blizzard

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

diese drei Gruppen auszubalancieren
also gerade was so diese
eben das ist halt dann die Beutekiste
die irgendwie 10 Schritte zu weit vom
Spiel entfernt steht
im Endeffekt die halt dann so diese Hardcore Gruppe
stört
das ist für mich auch nochmal interessant
dann zu sehen wie das am Ende
angenommen wird
von wem dieses Spiel
also man muss da vielleicht
mal kurz rein zu geredchen
Lea hat recht
dass es die
wir sind da so tief drin in der Materie
dass das was jetzt für uns dramatisch ist
also ihr nehmt da jetzt mal die Community
und die halt Diablo schon sehr lange verfolgen
für die ist das dann störend
aber 99% der Leute ist das
einfach nur egal, also das muss man auch schon
ein bisschen betrachten
es gibt auch immer wieder diese
Konflikte zwischen Hardcore Gamer
und Casual
also ein bisschen negativ belegt
weil jeder der ne 10 Stunden am Tag spielt wird dann so
ist so ein Casual
also dann versuchen wir auch immer das hier ein bisschen offen zu halten
man muss ganz klar sagen
die breite Masse finanziert auch das Spiel
und viele Endgame Inhalte
also wo man dann, mal sagen wir mal
über Level 95 ist
das wird die breite Masse nicht erleben
weil die Zeit dafür nicht ausreicht
und die finanzieren das damit
dass dann die Hardcore Spieler hier ihre
Sekunden rennen können
und da predix auch meiner Community
immer ein bisschen mehr Akzeptanz gefälligst
weil es ist nicht jedes Problem

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

denk ich mal unlösbar
also das soll man prinzipiell für jeden funktionieren
und jeder soll genau das machen, was er machen möchte
und wenn euch die Kiste stört
wir können es ja mal Feedbacken, vielleicht habt ihr Glück
und ihr kriegt eine Kiste oder ein Pad
wo ihr was verkaufen könnt, dann müsst ihr gar nicht mal rausteleportieren
sondern könnt von, oder ein Esel
ein Esel-Mount wo du die Sachen verkaufen
der Esel bringt den Esel
und dann reitest von einem Dungeon zum anderen
musst gar nicht mal in die Stadt
hast keinen Cooldown mehr
den Esel rein, 9,90 Euro
Ja, das ist das
9,90 Euro
nicht die 10 Euro, immer das schöne 9,90 Euro
oder 9,90 Euro
sagen wir mal, der Esel ist 9,99 Euro wert
nee, aber
das ist halt einfach so ein Thema
mit dem ich mich auch sehr oft auseinandersetzen muss
weil wir in der Gaming Redaktion
wir arbeiten nur mit Leuten zusammen
die sich 24 7 mit Gaming auseinandersetzen
wir haben halt immer wieder dieses Problem
dass man dann die Scheuklappen aufsetzt
und auf einmal auch anfängt
nur noch für Leute zu schreiben
die so extrem tief in diesen Spielen drin stecken
wo du einfach sagst
nein, das ist jetzt gerade nicht was die Leute brauchen
sondern sie brauchen
wie finde ich denn den ersten Questgeber
oder, keine Ahnung, ganz simple Sachen
mit wie funktioniert
ich kann das Tor gerade nicht öffnen
wie ist das, ja, da musst du halt erklären
ok, du hast ja diese Schlüssel
und das machen
und das ist einfach eine breitere Masse
und ich glaube auch, dass sehr viele Leute jetzt kommen
die Jahre nicht gespielt haben

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

oder vielleicht mal so ein bisschen zwischendurch gespielt haben
die halt Diablo 3
oder 2 abgöttisch gespielt haben
und auch ewig einfach auf Diablo 4 warten
also ich glaube auch, dass da einfach
eine wahnsinnig große Masse kommt
an Casual Gamern
und natürlich auch die Diablo Hardcore
und das ist übrigens für MMO Entwickler
ist das immer eine riesige Herausforderung
also wenn du da auch mit den Reden
dieses Noobies vs Veteran
immer ganz schwieriges Thema
und ganz oft ist es dann so
wie Jesse sagt, dass man dann eben doch
eher in Richtung Noobies entwickelt
weil ja, da kommt frisches Blut rein
es kommen Leute rein
die halt ab und an spielen
dann auch die Seasonpässe bezahlen
und dies und jenes und der große Vorteil
ist ja, dass wir mittlerweile auch
Gaming Culture insgesamt größer geworden ist
und es auch Streamer für Jesse einfach gibt
für uns jetzt hier als
solche Streaming Channel
einfach gibt, die dann sich das angucken können
also das macht ja dann auch Spaß
weil man selber einfach Casual mitspielt
und dann ist ja auch dieses ganz große Ding
da mache ich jetzt nochmal einen ganz weiten Bogen
zurück zu auch Time Events
das ist natürlich cool
wenn du dann sowas hast, wie jetzt kommt dir
der große Weltboss und du hast
vielleicht nicht die Zeit ist zu spielen
aber dein Lieblingsstreamer Jesse Rocks
hat es vielleicht gemacht mit seiner Community
dann kannst du halt zugucken, oh wie der Run
auf dem Boss ist und so
das ist ja auch das was viele Casual Gamer
als Befriedigung haben
dass sie dann halt auch einfach Hardcore Content

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

sich angucken können
und da auch einfach viel mehr
mittlerweile möglich ist über Youtube, Tiktok, Twitch
und was weiß ich was
und da halt auch Teil von einer Hardcore Community
sein können und dann im Kopf vielleicht
Sea of Crafting mitmachen und so
also das ist ja schon alles sehr vielfältig
mittlerweile und irgendwie kommt man schon
mit einem Artikel, weil du sagst
du holst dann die Leute ab und fängst halt mal an
du musst mal irgendwo anfangen
du darfst aber nicht zu stark nörden
weil sonst verlierst du ja die Leute
du kannst ja nicht schon mit dem Skillbaum anfangen
sondern du fängst mal wo an und bringst dir dann
Schritt für Schritt weiter
und jeder der dabei bleibt
ist dann natürlich auch ein Spieler
der sich vielleicht tiefer rein hängt
und später dann in deiner Gruppe sein kann
also das übersehen sehr viele
dass es neuen Spieler rein zu helfen
ist immer gut wenn es eine große Community gibt
weil du auch viel mehr Gruppenbildungen
und so weiter hast
und ich bin sehr dankbar dass Diablo 4
keine Addons hat
und wahrscheinlich auch keine Addons erlauben wird
wie zum Beispiel bei World of Warcraft
was der mit Raider I.O. wo es dann darum geht
du kommst nicht in die Gruppe weil du hast
ein Item Level unter 1000
und du hast das und das nicht
und den DPS Meter sieht man
dass dein Papa weniger Schaden macht
dass ich bin sehr sehr froh
dass einfach mal jeder mitspielen kann
und auch etwas stärkere Charaktere
von Leuten die mehr spielen
können jemanden mitnehmen der weniger spielt
weil dann wird hier nicht so eine Schere aufgemacht
ich konnte es jetzt nicht besser erklären

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

aber dann wird halt nicht eine Schere aufgemacht
und dann heißt in der und der Gruppe bist du nicht dabei
ja definitiv absolut richtig
was ich vielleicht noch dann spannend finde
zu sehen ist einfach wenn wir dann mal
das Spiel haben
und wir das Endgame auch sehen
beziehungsweise all die Aktivitäten die halt dann
nach und nach freigeschaltet werden wie auch das PvP
zum Beispiel in der Open World
es gibt ja diese Felder des Hasses
in der Open World auf denen du
Samen des Hasses sammels
früher waren es mal Schärmen dann haben sie sie umbenannt
in Samen weiß auch nicht warum aber immerhin
in dem du halt da Monster klopst
und diese Samen musst du dann
zu Altaren
Altaren Altaren
Schreinenden tragen
um sie dort zu reinigen
und erst wenn du das gemacht hast
darfst du sie halt behalten
dann gehören sie fest dir
bevor du das nicht erledigt hast
oder während dieses Schreinwaschmaschine läuft
bist du angreifbar für andere
die dir diese Samen halt wegnehmen können
das soll so ein bisschen an der Andere sein
da PvP zu betreiben
und dann bin ich sehr gespannt für wen ist das dann gemacht
ist das auch eher was was man so am Wegesrand
einfach mal mitnimmt weil ich sehe okay
hier ist gerade irgendjemand am Hass sammeln
und vielleicht habe ich Bock da einfach
jetzt ein bisschen reinzustören
um da mal vorbei zu gucken
und da irgendwie zu gucken ob ich irgendwas
abstauben kann
oder ist das doch wieder so ein Hard-Coding
was man eher grindet um Cosmetics zu kriegen
dann kriege ich halt das flammende Pferd
wenn ich dann besonders PvP, PvP gemacht habe

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

so und das
das beschäftigt mich halt irgendwie so was jeden Aspekt
dann angeht
für wen sind dann eher die Dungeon Runs vielleicht gedacht
ist das was was man halt mal macht
wenn man irgendwie einen coolen Schlüssel gefunden hat
oder ist es was was man tatsächlich
für wenigstens die Helltide gemacht
wenn halt irgendwie ein ganzes Gebiet
überrannt wird von noch stärkeren Monstern
im Endgame
dass man sich da halt nochmal härter erproben kann
und auch besondere Belohnung vielleicht nochmal abgreifen kann
ist das eher was was ich so am Wegesrand mitnehme
gehe ich da gezielt hin weil ich sage
das ist richtig geil dann da gibt es die coolen Sachen
das wird alles noch sehr spannend
was Diablo 4 angeht
finde ich wie sich dann am Ende austariert
diese ganzen Inhalte
also wenn man mal so eine freche Frage in die Gruppe
wenn ihr Diablo jetzt bewerten müsstet
von 10 Sternen
wie viel würdet ihr denn geben
weil darauf kann ich euch dann fest nageln und sage
hey Moment du hast damals gesagt
also der Release ist ja immer so weit weg
dann können wir mal so
aber mal so vielleicht wirklich in die Runde gefragt
weil es wird halt auch immer wieder nachgefragt
wie gut ist denn das Spiel jetzt soll ich mir das kaufen
weil wir reden ja von glaube ich 70 Euro
zum Einstieg auf der Konsole
sind es 80 weil es nochmal 10 Euro teurer ist
und so weiter also so
vom Bauchgefühl her
ihr habt auch beide die Demo
im Dezember gespielt
also ihr seht auch ein bisschen im Progress
und von den Aspekten die jetzt hier sind
also wenn man da jetzt wirklich so ein ganz ganz vorsichtiges
Beta Feedback
in die Runde werfen müsste

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

mit den Sammeln Aspekten
wo wärt ihr denn da ungefähr
also aus eurer Perspektive
der rechnet schon die Punkte runter
ich glaube die hat schon eine Tabelle
und rechnet gerade 2 plus 1 minus
genau mein Ding dieses ganze Tabellen
also ich bin niemals der Typ
der einfach nur Bills oder so online nachguckt
und dann hier und da vielleicht ein bisschen
auf einen eigenen Geschmack tweaked
das rechne ich alles immer selber aus
bin ich voll gut drin
nee 8 würde ich sagen
vom Bauch her Beta Feedback gerade 8
ich hab das Gefühl
es könnte für mich langfristig
so zum Release eine ganz starke 9 werden
aber ich hab halt
aktuell einfach noch ein bisschen zu viele offene Fragen
um zu sagen es ist eine 9
also ich hab wirklich so viel Spaß gehabt am Wochenende
also wirklich verdammt viel Spaß gehabt
gerade auch in der Gruppe
also es ist für mich ein ganz tolles Co-op-Spiel
auch einfach mal wieder
wo ich auch so ein bisschen auf der Suche nach war
einfach mal wieder ein schönes Spiel
was man abends im Feierabend gemütlich machen kann
tolle Atmosphäre
und ja aber dann gibt's halt
noch so ein paar offene Sachen wie den Shop
den wir noch nicht kennen
und wie wird das alles im Endgame
noch nicht mit einer 9 also gerade ist es eine starke 8
ja ich sehe auch
viele 8er im Chat
ich hab auch diverse 9er gesehen es ging runter
aber es gab ein paar 4er auch
also Leute die recht unzufrieden waren
oder sind bis jetzt die ein oder andere 6
aber doch sind ja eine recht positive Tendenz
ich persönlich würde sagen

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

ich geh mal 7,2
also wenn das nicht erlaubt ist
dann würde ich sagen 7
weil es für mich also es gibt
immer noch zu viele Dinge
wo ich mir denke
hätte ich mir besser gewünscht
und da stehen halt ganz vorne die Dungeons
und ihr nicht vorhandener Abwechslungsreichtum
auch was irgendwie
wenn sie halt zufallsgeneriert sind
verändern sie sich jetzt auch nicht so wesentlich
dass man dadurch eine komplett neue Erfahrung hätte
wenn man da reingeht
zumindest bis jetzt
das ist für mich halt so ein aber elementarer Teil
dieses Spiels
und ich will ja auch in die Dungeons
sie geben ja auch Belohnungen und das haben wir noch gar nicht erwähnt
ich würde es da machen
neue legendäre Aspekte
diese legendären Fähigkeiten
freischalten die man dann in Items übertragen kann
indem man Dungeons erledigt
dann kriegst du halt einen
Effekter halt irgendwie dich mit einem Schutzschild
umhüllt wenn du Schaden nimmst oder sowas
weil du einen Dungeon erledigt hast
also Belohnungen sind da
es macht noch nicht so viel Spaß
bis jetzt
so das ist das eine
und das andere ist es wie der ja auch gesagt hat
ich glaube das wird am Anfang auch nicht perfekt sein
ich glaube wenn das Ding rauskommt
und das ist ja immer so
und das ist nicht mal jetzt eine Kritik
an Blizzard
sondern so funktionieren Online-Spiele
ich glaube es werden sich viele Dinge noch eintarieren müssen
wenn es dann erscheint
was Balancing E angeht
die Leute werden irgendwas finden

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

was OP ist
was Balancing der Aktivitäten angeht
also auch da die Leute werden irgendwas finden
was so viel
bessere Belohnungen bringt als irgendwas anderes
dass das total ignoriert wird oder sowas
aber
ich glaube also da ist so viel noch
was sich dann irgendwie ein
wurscheln muss, dass ich denke
eine 7
7,2 ich glaube
das ist jetzt erstmal ganz gut
was wäre es für dich da?
wir haben es dann auch eben zurückhaltend
ich sage mal ich würde auch
zwischen euch da zwischen 7 und 8
würde ich es ansehen wegen den offenen Fragen
obwohl ich auch schon ein bisschen entgegen
also die entgegen Fragen sind nicht mehr ganz so brennend
weil ich es schon spielen konnte
und muss sagen ich war positiv überrascht
also es wird nicht so eintönig
wie man sich das vielleicht denken möge
sondern da sorgt es auch für ein bisschen
Ablechslung aber es gibt halt
wirklich noch essenzielle Fragen die gehen halt
Battle Bears Shop
und wie so weiter geht also
performance technisch, alle die eine 4
im Chat geschrieben haben, da war halt oft dabei
dass es bei ihnen halt performance technisch
funktioniert hat, weil es gab ja
ich weiß nicht warum es für die Amluvia 6-stellige
Error-Codes gibt, ist das ein geheimes Signal
hab ich da was überlesen
also die Error-Code-Liste die ist ja gigantisch
also was da geboasted wurde
die haben sich glaube ich
gut vorbereitet für den Release
also ich dachte mir so ok wir haben 10 Fehler
ich kann nicht einloggen, ich kann keinen Charakter stellen
und fertig so was aber

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

6-stellige Error-Codes ist echt schwierig
aber von dem Rating her mit dem Aktuellen
Erfahrungen würde ich es zwischen 7 und 8
es hätte wahrscheinlich wirklich das Potenzial
so das Spiel des Jahres zu werden
aber da hängt noch ein bisschen was
davon ab also wie es wird
und ich bin auch sehr gespannt auf die erste
Season, da weiß man ja noch nix
aber das was vorhin auch Lea meinte
der ist mit dem Zurückhalten
der Inhalt, ich gehe davon aus, dass die erste Season
fertig ist und dass sie ja nicht alles rausgehauen
haben, sondern weil du kannst das nicht
einfach dann so linear
draufstoppen, also das kannst du nicht sagen
jetzt ist die Season, das ist ein eigener Block
das ist mal drauf, also ich denke die haben
wirklich absichtlich ein größeres gehabt
und gesagt ok das und das nehmen wir raus
auch eine komplett neue Klasse
die bringen wir dann hier
ich hätte auch vermutet, dass vielleicht das Runen-System
schon überarbeitet wurde, sie ist aber
für ein Addon rausgeschoben haben
und ich denke wir haben jetzt genug, lasst mal Runen
weiter schieben und vielleicht müssen wir
also so nach dem Motto es ist noch nicht perfekt
getuned, wir müssen das ändern
lasse es als Addon-Inhalt rausbringen
und dies schieben wir dann wieder zurück
oder es muss ja schon vorbereitet sein
du kannst ja nicht einfach sagen go
absolut, ja total bin ich deiner Meinung
ich glaube auch wirklich das Runen-System
gibt es schon
auch Set-Items wurden ja scheinbar schon getestet
und dann aber wieder rausgenommen
also das existiert auch schon mehr oder weniger
in einer gewissen Form
plus hey vielleicht haben sie noch ein oder
zwei neue Dungeon-Typen, jetzt muss man nicht
zwei Schlüssel sammeln, sondern

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

zwei Kuhglocken
und die muss man an Kühe hängen, damit die Tür aufgeht
oder sowas, also
ich glaube da lassen sie sich schon noch was einfallen
das soll an dieser Stelle
tatsächlich gewesen sein
für unseren Talk über die Beta
von Diablo 4, ich sage
ganz vielen Dank an
Layer und Chessie, dass ihr dabei wart, fantastische
Diskussionen, das hat großen Spaß gemacht
und was ich natürlich
euch unbedingt mitgeben möchte
mehr von Chessie, seht ihr
bei twitch.tv
slash Chessie Rocks
und bei 4 Fansites, schaut vorbei
es gibt recht viel Diablo
glaube ich, aber hin und wieder auch ein bisschen Anno1800
habe ich gesehen, aha okay
da muss ein bisschen Abwechslung sein
da muss ein bisschen Abwechslung sein
sehr gut, ansonsten
ja, aus dem Anno1800
es geht auch immer so, das ist ja i-Klar
mehr von Layer
liest und sieht und hört
ihr natürlich bei mein MMO
wo es auch unfassbar viel
einfach gibt an Guides
und Inhalten zu Diablo 4
also auch da
schaut gerne mal vorbei
und mehr von mir bekommt ihr
ja hier halt, also wo ihr jetzt gerade
das hier seht und hört
im GameStar Podcast
lasst gerne ein Abo da, wo auch immer ihr uns
seht oder hört, es würde mich
sehr freuen, jedes Einzelner von
hänge ich mir an die Wand und sage
ah, toll, wieder eins geschafft
also wenn ihr möchtet, lasst ein Star

[Transcript] GameStar Podcast / Wird Diablo 4 wirklich gut oder nur ein MMO-Abklatsch? - mit Jessirocks

ansonsten hören und sehen wir uns einfach
beim nächsten Mal, nochmal vielen Dank
an meine Gäste, vielen Dank an euch alle
und bis zum nächsten Mal, tschüss
tschau tschau
jetzt geht es einfach weiter
wir machen jetzt, wir streamen
das ist ein Weltrekordversuch
bis die Regie wieder aufwacht
was so dankweilig
das ist quasi das
Weltbossevent der
Games of Streams
das ist ein Wunderbarer Tee