

## Diablo 4

# AUF EINEM HÖLLISCH GUTEN WEG?

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Microsoft Games** Entwickler: **Blizzard** Termin: **2023**

Mit jedem Quartals-Update nähert sich Diablo 4 weiter dem Spiel an, das sich die Fans wünschen. Von André Baumgartner



## André Baumgartner

Als André das erste Mal ein Diablo startete, kroch man noch mit wenigen Kilobit pro Sekunde durchs Internet. Das hielt ihn und seinen besten Freund Severin allerdings nicht davon ab, Teil 2 monatelang zu suchen. Dass sie sich dabei fast zehn Stunden täglich den Telefonhörer ans Ohr klemmten, darf man heute echt keinem mehr erzählen.

Diablo war für mich schon immer gleichbedeutend mit Gänsehautatmosphäre. Ich muss nur an die melancholischen Gitarrenklänge denken, die mich über die unheilvollen Ebenen des legendären zweiten Teils getragen haben, und schon fährt mir ein wohliger Schauer über den Rücken. Und die Worte, die mir der Höllenfürst damals bei unserer ersten Begegnung in markerschütterndem Tonfall entgegnete, hallen selbst nach zwei Jahrzehnten noch tief in meiner Seele wider. Vermutlich zitiere ich sie auch deswegen so gerne mit verzerrter Stimme, wenn ich in Survival-Spielen über arglose Mitspieler stolpere – hihi.

Natürlich sind die suchterzeugende Item-Spirale, die ikonischen Klassen sowie die flotten Kämpfe ebenfalls tragende Säulen der altherwürdigen Action-Rollenspielkathedrale. Ihren unverwechselbaren Charme verleihen ihr allerdings erst die unvergesslichen Story-Charaktere wie Deckard Cain oder der Erzengel Tyrael, die sich auf ihren Buntglasfenstern tummeln. Die filmreifen Zwischensequenzen würden in diesem sinnbildlichen Vergleich dann die finstere gotische Architektur beisteuern.



**Teamwork:** Während die Zauberin alles um sich herum einfriert, lässt die beschworene Hydra die Feinde zerbersten.



Der Druide kann nicht nur als großer, grummeliger Werbär Schaden anrichten, sondern beschwört auch verheerende Stürme.



Die Jägerin kann sich geisterhafte Unterstützung herbeirufen.



## DIE SIEBEN ÜBEL

Falls ihr bei den ganzen Namen nicht mehr mitkommt, nehmen wir euch an dieser Stelle auf eine kurze Kennenlerntour mit:

Der Entstehungsmythos von Sanktuario besagt, dass die uralte Gottheit Anu alle Bösartigkeit aus sich selbst absplattete, bevor sie das Universum erschuf. Aus diesem rein Bösen entstand der siebenköpfige Drache Tathamet. Bei ihrem großen Endkampf kamen beide ums Leben, und aus den sieben Köpfen entstanden die sieben Übel, die bis heute bei jeder Gelegenheit Leid und Verwüstung in der Welt anrichten.

Die drei Großen Übel: Höllenfürst Diablo gilt als der Herr des Schreckens und führt die Dämonenhorden gemeinsam mit seinen Brüdern Mephisto, dem Herrn des Hasses, und Baal, dem Herrn der Zerstörung, an.

Die vier Niederen Übel: Andariel, Duriel, Azmodan und Belial zählen nach den drei Brüdern zu den stärksten Dämonen der Brennenden Höllen. Sie rebellierten einst gegen das Trio und verbannten es nach Sanktuario, wo die Drei nach langem Ringen vom noblen Orden der Horadrim in drei Seelensteine gesperrt wurden.

Um diese Seelensteine und die selbst darin kaum zu bändigende Macht der drei Großen Übel dreht sich die vorangegangene Serienteile. Soweit wir bisher wissen, gibt es in Diablo 4 zumindest ein Wiedersehen mit Andariel, der Herrin der Qual, und Duriel, dem Meister der Schmerzen. Dass auch Diablo in seinem eigenen Spiel mal winken darf, ist allerdings mehr als wahrscheinlich.

### »Nicht einmal der Tod kann dich vor mir retten«

In entsprechend große Teufelshufabdrücke tritt Diablo 4, das zwar bereits 2019 angekündigt wurde, wegen zahlreicher Umwälzungen im Design und beim Entwicklerstudio Blizzard aber immer noch etwas schwer greifbar ist. Zumindest was gewisse Gameplay-Elemente wie den Umstieg auf eine offene und zwangsweise mit anderen Spielern geteilte Welt angeht. Trotzdem grinst ich damals wie ein Honigkuchenpferd, als der Ankündigungs-Trailer unmissverständlich klarmachte, dass der vierte Serienteil wieder eine deutlich düsterere Richtung einschlagen würde als sein direkter Vorgänger. Diablo 3 gilt vielen Fans bis heute als zu bunt.

Im Trailer befreien ein paar bedauerliche Glücksritter versehentlich Diablos Nichte Lilith aus ihrer Verbannung und ebnen so den Weg für eine ebenso spannende wie vielschichtige Antagonistin. Mephistos Tochter war nämlich diejenige, die in einer unheiligen Vereinigung mit dem Erzengel Inarius vor Urzeiten nicht nur die Welt Sanktuario, sondern auch die Menschheit an sich – also uns – erschuf. Als ihr Liebhaber die gemeinsamen Kinder später auslöschen wollte, tilgte sie stattdessen sämtliche Engel und Dämonen aus Sanktuario und sicherte unserer Spezies so bereits lange vor den ersten Spielen die weitere Existenz.



Viele Zwischensequenzen werden in Spielgrafik ablaufen, sollen aber mit detaillierten Figuren für eine dichte Atmosphäre sorgen.

Da die Geschichte von Diablo 4 mehrere Jahrzehnte nach dem Vernichtungsfeldzug des Todesengels Malthael aus dem D3-Addon Reaper of Souls einsetzt, können wir nur erahnen, wie sehr Lilith der Verlust von 90 Prozent ihrer Nachkommen schmerzt. Hoffen wir mal, dass sich ihre Motive im fertigen Spiel als so facettenreich entpuppen, wie es ihre Vergangenheit vermuten lässt. Es wäre äußerst bedauerlich, müssten wir sie einfach nur zum Selbstschutz aus dem Weg räumen.

Auf keinen Fall bedauerlich sind dagegen all die spielerischen Änderungen, die sich seit der ursprünglichen Ankündigung durchgesetzt haben. Am augenscheinlichsten ist die Abkehr von der stark vereinfachten Charakterentwicklung. Der Fan-Ruf nach mehr Tiefgang wurde deutlich vernommen und inzwischen zu handfesten Features umgemünzt.

**Attribute, Talentbäume und riesige Bretter**

Die Attribute und Talentbäume sind zurück und so vielfältig wie nie! Jede der für den Release geplanten fünf Klassen (siehe Kästen) erhält bei einem Stufenaufstieg Attributs- und Fertigkeitpunkte, und wir dürfen diese im Anschluss frei verteilen. Die Attribute gliedern sich dabei in Stärke, Intelligenz, Geschicklichkeit und Willenskraft auf. Jeweils eines davon ist für eine Klasse von entscheidender Bedeutung, im Falle der Jägerin etwa wie üblich das Geschick, doch auch die anderen geben je einen offensiven und einen defensiven Bonus. Welche das ge-

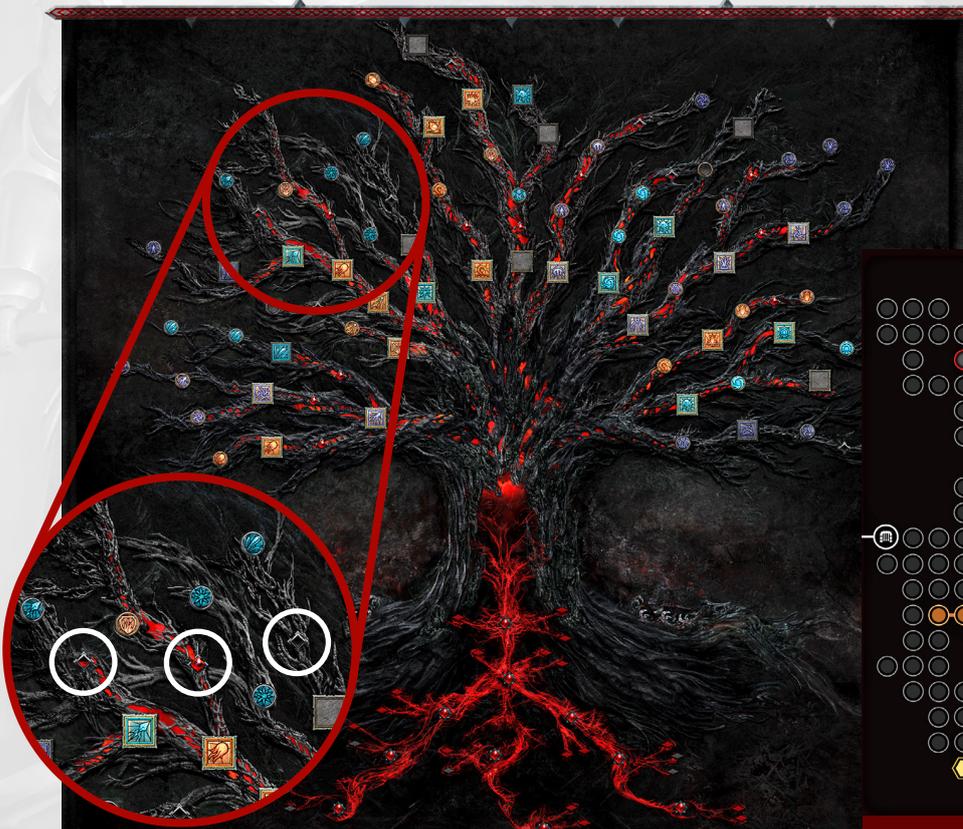


Der Barbarensprung überwindet nicht nur Hindernisse, sondern plättet auch alles, was am Landungspunkt herumsteht.

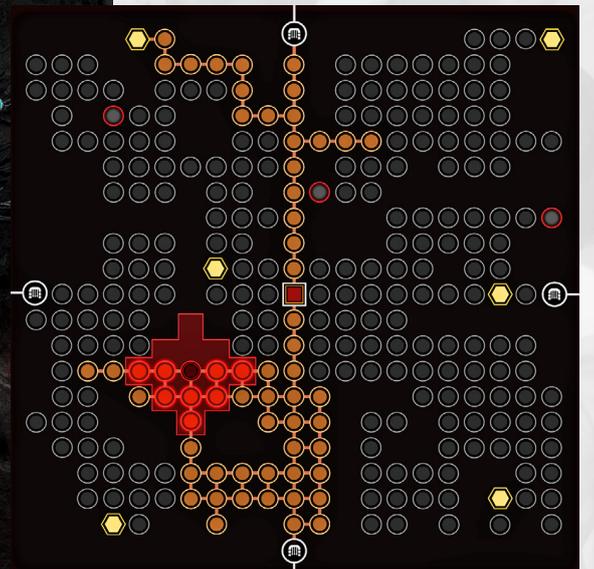
nau sind, unterscheidet sich wiederum von Klasse zu Klasse. Steigert Intelligenz bei einer Zauberin noch den Grundschaden, vermag die Jägerin damit die Schwachstellen ihrer Gegner besser zu erkennen und so ihre Chance auf kritische Treffer zu erhöhen.

In den Talentbäumen hangeln wir uns an den Ästen entlang und schalten mit fortschreitendem Level sowohl mächtige aktive als auch passive Fähigkeiten frei. Noch komplexer wird es dann ab Stufe 50, denn da steht uns das generalüberholte Paragon-System offen. Anstatt ewig auf den gleichen paar Knöpfen herumzudrücken und dabei jeweils nur klitzekleine Boni zu erhalten, präsentiert sich die überarbeitete Version als gewaltiger sekundärer Skill Tree im Stile eines Path of Exile. Toll für Tüftler.

Auf einem Paragon-Brett befinden sich über 100 Kacheln, denen wir wie an einer Perlenkette folgen können. Mit jedem Aufstieg setzen wir unseren Weg in eine beliebige Richtung fort und versuchen taktisch klug zu navigieren, sodass wir nicht nur gewöhnliche, sondern auch möglichst viele magische und seltene Kacheln passieren. An den vier Rändern finden wir jeweils einen Übergang zu einem neuen Brett, bei dem wir uns aussuchen dürfen, aus welcher Richtung wir es betreten wollen. Im Zentrum solcher weiterführenden Bretter wartet dann jeweils eine legendäre Kachel, die uns mit einer besonders mächtigen Kraft belohnt. Eine Möglichkeit für den Barbaren lockt etwa mit 30 Prozent Zusatzschaden, solange wir seine Wutanzeige über die Hälfte gefüllt halten können. Darüber hinaus gibt es noch Sockelkacheln zu erreichen, in die wir die sogenannten Glyphen (erinnern an die Juwelen aus Path of Exile) einsetzen dürfen. Die lassen sich auf unseren Abenteuern zufällig erbeuten und in gefährlichen Dungeons aufleveln. Je besser eine Glyphe, desto mehr Kacheln verstärkt sie in ihrem Umkreis.



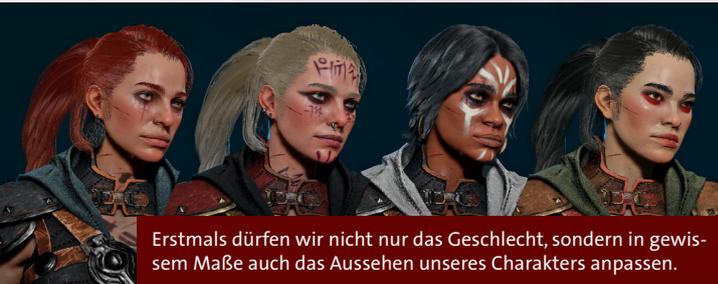
In den Ästen des Talentbaumes schalten wir nicht nur aktive Fähigkeiten und deren Verbesserungen frei, sondern auch sogenannte Passivpunkte, die wir wiederum bei den Wurzeln in passive Fähigkeiten stecken dürfen.



Ab Stufe 50 verdient ihr Paragon-Punkte, mit denen ihr euch zu den wertvollsten Boni auf den Paragon-Brettern durchschlingt. Die finale Version soll allerdings hübscher aussehen als diese Funktionsdemonstration.



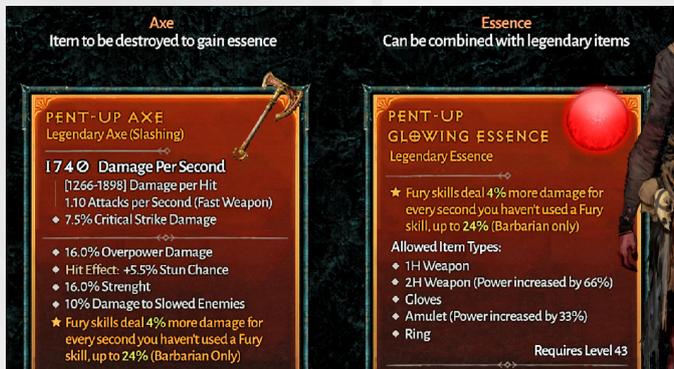
Je nach Seltenheitsgrad schenkt euch eine Paragon-Kachel stärkere Boni. Manche Teileffekte erfordern bestimmte Attributswerte, bevor sie zählen.



Erstmals dürfen wir nicht nur das Geschlecht, sondern in gewissem Maße auch das Aussehen unseres Charakters anpassen.



Die Glyphen erbeutet ihr unterwegs und sockett sie dann auf einen freien Platz in eurem Paragon-Skill-Baum. Sie beeinflussen alle Kacheln um sich herum. Der Radius kann allerdings variieren.



Vollkommene Kontrolle: Dank der freundlichen Unterstützung der Okkultistin (rechts) können wir uns die attraktivsten legendären Affixe extrahieren und in unsere Traumrüstung einbauen.



## Ein Held nach meinem Geschmack

Der neue Fokus auf mehr Tiefgang soll vor allem wieder mehr Individualität und das Brüten über den effizientesten oder launigsten Builds ermöglichen. Er setzt sich auch im

zweiten großen Aspekt der Charakterentwicklung fort: der Ausrüstung. Neben der Möglichkeit, beim nun deutlich polygonreicheren eigenen Helden das Geschlecht, die Haut- und Augenfarbe, die groben Gesichtszüge so-

wie Frisur und Tattoos festzulegen, sind auch bei der Item-Wahl kaum Grenzen gesetzt.

Nicht nur weil wir sie färben und transmogrifizieren dürfen, sondern weil in Zukunft auf jedem beliebigen seltenen Gegenstand eine legendäre Eigenschaft auftauchen kann. Die ersetzt dann das fünfte Affix und kann unseren Spielstil entscheidend prägen – etwa wenn ein Schadensbonus dafür winkt, dass wir uns im Umkreis unseres eigenen Flächenschadens aufhalten. Dank überarbeiteter Trefferzonen sind diese jetzt deutlich präziser und entsprechen den Animationen oder Effekten. Generell wird ein noch flüssigeres Kampfgefühl angestrebt – deswegen auch der neue Ausweichschritt via Leertaste.

Finden wir einen Gegenstand mit bescheidenen Werten, aber einem hervorragenden legendären Effekt, können wir ihn übrigens kurzerhand zur neuen Okkultistin tragen und die legendäre Essenz entnehmen lassen. Dabei wird der restliche Gegenstand zwar vernichtet, doch lässt sich der wertvolle Bonus anschließend auf ein beliebiges anderes Rüstungsteil sockeln. Vorbei also die Zeiten, in denen wenige übermächtige Gegenstände unsere Garderobe diktierten.

Auch Runen und Runenwörter feiern ein Comeback, wenn auch in bisher ungewohnter Form. Anstatt vorgefertigte Wörter zusammenzusammeln, bestimmen wir mit einer Auslöse-Rune, wann die Effekte der Haupt-Rune auslösen sollen. Denkbar wäre etwa ein zufälliger Buff beim Trinken eines Heiltranks. Ein interessantes System, das Build-Bastlern noch eine weitere Ebene beschert.

Als i-Tüpfelchen verändert sich auch das Kampfgeschehen je nach Ausbaustufe unserer Fertigkeiten und Zusammensetzung unserer Ausrüstungsboni. Je stärker wir wer-

## DIE KLASSEN

Alle angekündigten Klassen in Diablo 4 sind alte Bekannte, haben aber durchaus ein paar neue Tricks in petto. Jede von ihnen bekommt unter anderem eine neue einzigartige Klassenmechanik spendiert. Oft müssen Teile davon sowie andere Fähigkeiten über Quests freigespielt werden.



DER BARBAR

Der altbewährte Haudrauf stärkt sich und seine Gruppe mit Kriegsschreien, springt Gegner an oder wirft sie um und guckt die meiste Zeit ziemlich wütend drein. Erweitert wurde das Spielprinzip um das sogenannte Arsenal. Der Barbar kann nun bis zu zwei Einhandwaffen und zwei Zweihänder gleichzeitig tragen und sie einzelnen Fähigkeiten zuweisen, um blitzschnell zwischen ihnen zu wechseln.



DIE ZAUBERIN

Das beliebte Brutzel- und Gefrierwunder schießt Blitze, Eiszapfen und Meteore durch die Gegend und darf als Spezialmechanik bis zu drei eigentlich aktive Fähigkeiten in Verzauberungs-Slots legen. Dann können wir sie zwar nicht mehr manuell zünden, stattdessen lösen sie aber fortan gelegentlich von selbst aus oder modifizieren unseren Spielstil entsprechend ihrem Effekt.



DER DRUIDE

Der Gestaltwandler hat ordentlich geübt und muss sich inzwischen nicht mehr für feste Zeiträume in eine Tierform verwandeln. Stattdessen schlüpft er blitzschnell für einzelne Attacken in die Haut eines Werbären oder -wolfs. Sein Klassenbonus ist, dass er mit jeder Erdfähigkeit vernichtende Schläge auslösen kann und Gegnern so einen pauschalen Prozentsatz ihres maximalen Lebens stibitzt.



DIE JÄGERIN

Als bisher vielfältigste Klasse ist sie eine Mischung aus Assassinin und Dämonenjägerin. Sie kann sowohl mit zwei (vergifteten) Dolchen rasend schnell zustechen als auch ihre Feinde mit dem Bogen aus der Distanz beharken. Besondere Mechaniken hat sie gleich drei im Gepäck, von denen sie sich allerdings eine aussuchen muss: Sie kann entweder mit normalen Angriffen Kombopunkte sammeln und sie für starke Finisher wieder ausgeben, Gegner ins Schattenreich ziehen und dort ungestört ausschalten oder reaktionsschnell auf Schwachstellen in der feindlichen Defensive reagieren und so Bonusschaden anrichten.



DER PALADIN

Die fünfte Release-Klasse wird nach wie vor geheim gehalten. Die meisten Hinweise und die Gesamtbalance deuten derzeit auf eine Art Paladin oder Kreuzritter hin. Schade eigentlich, hätte es doch der auch bei den GameStar-Kollegen beliebte Totenbeschwörer durchaus mal wieder verdient, von Anfang an dabei zu sein.

den, desto mehr Wums haben unsere Angriffe. Selbstredend reagieren dann auch die Gegner je nach Fähigkeit und Waffe anders auf Treffer. Während ein Kannibale dank eines fiesen Giftes schon mal grausig dahinschmilzt, verkohlt er nach einem Feuerball einfach dezent zu Asche.

### Bleibt ein Weilchen und steht Schlange

Was mich nach wie vor besorgt, ist die Idee einer MMO-artigen offenen Welt, in der sich

um Questgeber herum große Trauben bilden. Das klingt für mich wie ein potenzieller Atmosphärekiller ohne richtigen Ausgleichswert. In den sogenannten Social Hubs soll ich mich besonders gerne mit anderen treffen, Gruppen bauen oder handeln. Wozu Gruppen bauen? Nun, es zwingt uns keiner, doch neben den öffentlichen Events sollen zumindest die Weltbosse nur im Team bezwingbar sein. Es wird sich zeigen, ob sie ein über Monate hochgezüchteter Charakter auch irgendwann alleine knacken kann. Des Weiteren

wird die Welt von zufallsgenerierten sowie sogenannten Schlüssel-Dungeons durchzogen sein, die gesellige Naturen mit bis zu drei Mitspielern angehen dürfen. Als etwas Ähnliches könnte man auch die neuen Lager bezeichnen. Das sind von Dämonen überannte Siedlungen, die sich dauerhaft befreien lassen und in die anschließend wieder Questgeber und Händler einziehen. Das Ganze findet dann in einer Art Storyblase statt, ist also instanziiert: Es kann uns kein anderer Spieler ein Lager vor der Nase weg

## DIE REGIONEN

### SCÖSGLÉN

Die regnerische Küstenregion ist die Heimat der Druiden. In ihren Wäldern lauern Werwölfe und an ihren Stränden lauern rachsüchtige Ertrunkene auf Opfer.



### DIE ZERSPLITTERTEN GIPFEL

In diesen verschneiten Bergen lauert in zahlreichen Höhlen der sichere Tod. Die wenigen Orte der Zivilisation sind in der Hand einer religiösen Sekte.



### DIE TRÖCKENSTEPPE

Die staubigen, vegetationsarmen Ebenen und Salzseen beschern den Bewohnern ein hartes Leben. Manche finden Trost im Glauben an Zakarum, andere im Kannibalismus.



### HAWEZAR

Was wäre ein düsteres Diablo ohne einen richtig fiesen Sumpf? Hier buddeln Hexen und Fanatiker nach alten Artefakten und lassen sich ungern dabei stören.



### KEHJISTAN

Wo sonst als in den Grenzlanden dieser lebensfeindlichen Wüste könnte ein finsterner Kult nach Wegen suchen, die Großen Übel wieder unter uns wandeln zu lassen?



### HÖLLE

Noch ist nicht viel darüber bekannt, wann und wie wir die Reise in die Hölle diesmal antreten, doch eins ist sicher: »Hell is coming.«



## SELTENHEITS- STUFEN BEI GEGENSTÄNDEN

**Magisch:** Die blauen Gegenstände verfügen zwar nur über ein einzelnes Affix, doch fällt das dafür vergleichsweise stark aus.

**Selten:** Die gelben Kraftpakete können bis zu fünf Affixe aufweisen, die allerdings in der Regel etwas schwächer ausfallen als bei den magischen Items.

**Legendär:** Hierbei handelt es sich praktisch um seltene Gegenstände, deren fünfter Affix durch einen legendären ersetzt wurde. Dessen Effekt kann sogar auf Kosten des Gegenstandes extrahiert und auf einen anderen übertragen werden.

**Einzigartig (ersetzt Mythisch):** Die in der Hintergrundgeschichte verankerten Schätze mit eigenem Namen haben unveränderliche Affixe, die auch nicht entnommen werden können. Sie verfügen über stark themen- und klassenbezogene Eigenschaften sowie ein markantes Aussehen.

befreien. Wollen wir einen Freund bei einem früheren Schritt unterstützen, gilt jeweils der Fortschritt des Gruppenleiters für alle. Sind wir mit einem Lager komplett durch, platzt die Blase, und wir wechseln in die finale öffentliche Version des Ortes.

Damit wir uns auf dem Weg zu all den Aktivitäten keine Blasen holen, gibt es neben den bekannten Wegpunkten auch zum allerersten Mal Reittiere. Pferde, genauer gesagt, von deren Rücken wir sogar eine stylische Kampföffnung ausführen dürfen und die sich sowohl optisch als auch wertetechnisch aufmotzen lassen. Hat da jemand Pferderüstung gesagt? Ja, die werden vermutlich kommen, aber immerhin wird sich der Shop nach derzeitigem Kenntnisstand auf derartige rein kosmetische Kinkerlitzchen für Ross und Reiter beschränken.

Bei der Hatz nach fetter Beute sollen übrigens bestimmte Mob-Typen auch stets bestimmte Gegenstände dabei haben. So trägt ein Bandit eher Armbrüste, Stiefel oder Morgensterne herum, während das begehrte Zweihandschwert woanders leichter zu ergattern wäre. Wie die Drops aussehen, wird dabei zumeist vom aktuellen Gebiet be-



Die Ruinen des Örtchens Qara-Yiso können wir zurückerobern. Bereits am Eingangstor des von Gesindel überrannten Lagers wird gekämpft. Hinterher kehrt wieder Leben in Form von Händlern, Questgebern und Siedlern ein.

stimmt: Ein Einhandschwert soll in der Wüste am ehesten als Krummsäbel auftauchen.

### Anderen ein Schnippchen schlagen

Zu guter Letzt wäre da auch noch der PvP-Modus, der in der Vergangenheit für die meisten Diablo-Fans nicht die größte Rolle gespielt hat, uns hier aber immerhin mit Ruhm und exklusiven Skins belohnt. Dafür müssen wir lediglich in eines der sogenannten Felder des Hasses reisen und dort ganz normal Quests erledigen und Monster umnätzen. Im Gegenzug bekommen wir verseuchte Scherben, die sich an einem zentralen Punkt reinigen lassen. Das dauert eine Weile und zeichnet in der Zwischenzeit eine dicke Zielscheibe auf unseren Rücken. Knipst uns in dieser Zeit jemand die Lichter aus, lassen wir unsere Scherben fallen, und schwups, landen sie in der Tasche unseres Mörders. Läuft die Waschlade dagegen durch, sind die Scherben unser, und wir dürfen damit die erwähnten Ruhmesblätter in Form von Skins auslösen.

Nervenkitzel dürfte das auch insbesondere dann versprühen, wenn wir uns in Survival-Manier mit einem vermeintlichen Verbündeten zusammengeschlossen haben und die Loyalität mit jeder verdienten Scherbe wackeliger wird. Oh, ich kann das Drama förmlich schmecken! Alternativ dürfen wir uns auch direkt als feindselig markieren und unverhohlen auf Menschenjagd gehen. Gelingt uns das besonders gut, wird eine Kopfgeldjagd auf uns ausgerufen, und je nach ihrem Ausgang landen unsere hart verdienten

Scherben entweder bei einem unserer Hässcher oder aber wir sahen eine Extrabelohnung für die überstandene Gefahrenlage ab. Für den Zirkus hat die Hintergrundgeschichte sogar eine Erklärung parat: Auf den PvP-Feldern dringt Mephistos Hass an die Oberfläche und macht die Helden aggressiv. Deswegen nennt man die zur Jagd ausgeschriebenen Mörder auch Gefäße des Hasses. Ob sich allerdings im Alltag der Ausspruch »Lass mal Gefäß werden« durchsetzt, darf angezweifelt werden. ★

## MEINUNG

André Baumgartner  
@playtyper



Es ist wirklich hocheifrig zu sehen, wie sich Diablo 4 mit jedem Eintrag im Entwicklertagebuch zu einem runderen Erlebnis entwickelt. Sich beim Anspruch genau zwischen Diablo 3 und dem hervorragenden Endgame für viele einschüchternden Path of Exile anzusiedeln, ist meines Erachtens genau die richtige Entscheidung. Zumal diese Lücke derzeit nur vom eigenen Remaster des zweiten Teils so wirklich besetzt ist.

Insbesondere der enorm gesteigerte Tiefgang bei der Charakterentwicklung ist eine Wohltat und dürfte eine florierende Build- und Guide-Community hervorbringen. Spieler basteln schließlich bis heute mit viel Freude am perfekten Attributs- und Ausrüstungspaket für ihre Diablo-2-Helden.

Ob sich die Open World am Ende allerdings wie eine schaurig-schöne Spielwiese oder eine überlaufene Kinderkrippe anfühlt, ist eine entscheidende Frage, die noch immer wie ein Damoklesschwert über Teil 4 schwebt. Immerhin sollen die wichtigsten Storymomente per Instanzierung aus der Shared World herausgehalten und somit zuverlässig genießbar gemacht werden. Alles in allem setzt Blizzard hier genug positive Impulse, um einen gesunden Optimismus zu rechtfertigen. Weiter so!

Zum ersten Mal dürfen wir hoch zu Ross durch Sanktuario ziehen.