

Komplettlösung zu Diablo 2

Hinweise zur Bedienung

Der größte Teil der Steuerung erfolgt über die Maus. Durch Anklicken eines bestimmten Kästchens öffnet ihr dieses und könnt danach zwischen bestimmten Funktionen wählen.

Außerdem lassen sich mit Hilfe der Maus verschiedene Objekte aufnehmen und manipulieren. Ebenso das Kämpfen geschieht über die Maus.

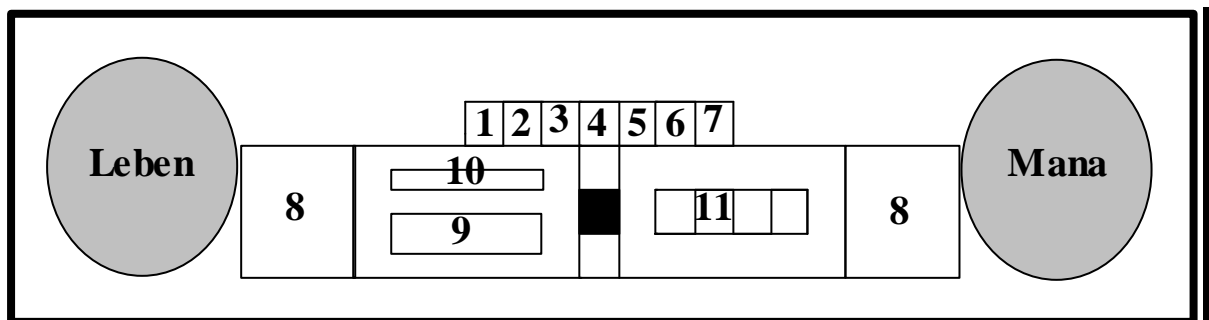
Ferner könnt ihr über ein paar Tasten der Computertastatur (Hotkeys) einige Menüs öffnen. So lassen sich zum Beispiel mit den Tasten 1-8 die Gegenstände benutzen, die ihr im Gürtel verstaut habt. Mit der S-Taste könnt ihr euer Zaubermenü öffnen, mit der C-Taste den Status eures Charakters erkennen usw.

Wollt ihr mit eurem Charakter in eine bestimmte Richtung laufen, klickt einfach die gewünschte Stelle an. Durch gedrückte Maustaste seid ihr ständig in Bewegung.

Im Kampf könnt ihr mit der linken Maustaste zuschlagen (mit einer Waffe oder ähnlichem) und mit der rechten Maustaste einen Zauberspruch ausführen. Durch Drücken der Umschalttaste auf der Tastatur, dreht sich euer Charakter nicht mehr!

Die Menüleiste

Am unteren Rand des Bildschirms befindet sich die Menüleiste. Diese wird nachstehend näher aufgeführt.



Leben:

Hier wird euch anhand einer gefüllten Kugel angezeigt, wieviele Lebenspunkte eurem Charakter noch zur Verfügung stehen (diese Anzeige wird im Charaktereigenschaftsfenster durch Zahlen unterlegt).

Mana:

Hier wird euch anhand einer gefüllten Kugel angezeigt, wieviele Manapunkte eurem Charakter noch zur Verfügung stehen (diese Anzeige wird im Charaktereigenschaftsfenster durch Zahlen unterlegt).

1) Charaktereigenschaften:

Hier findet ihr alle Werte, die euer Charakter zu dem gegebenen Zeitpunkt hat (Stärke, Ausdauer, Magie usw.). Habt ihr eine bestimmte Zahl mit Erfahrungspunkten erreicht, erhöht sich der Level eures Charakters. Ihr erhaltet dann automatisch mehr Lebens- und Magiepunkte, dürft 5 Punkte auf eure Eigenschaften verteilen und könnt eine neue Fähigkeit erlernen.

2) Inventar:

Es öffnet sich der Inventarbildschirm - siehe unten

3) Fertigkeiten:

Hier könnt ihr sehen, was euer Charakter bereits für Fertigkeiten erlernt hat, auf welchem Level sich diese befinden und was es noch zu lernen gibt.

4) Automap:

In den verschiedenen Bereichen des Spieles habt ihr die Möglichkeit, mit Hilfe dieser Taste eine Automap aufzurufen. Mit Hilfe der „Bild-hoch,- und „Bild-runter,-Tasten auf der Tastatur, könnt ihr diese vergrößern oder verkleinern und verschieben. Wichtige Dinge werden auf der Karte extra verzeichnet.

5) Nachrichtenlogbuch:

Hier werden all eure Gespräche aufgelistet, die ihr mit den verschiedenen Personen geführt habt.

6) Questlogbuch:

In diesem Fenster werden alle Aufgaben aufgeführt, die ihr von den Dorfbewohnern erhalten habt. Durch Anklicken lassen sich diese noch einmal nachlesen. Habt ihr eine Aufgabe erfolgreich beendet, verschwindet der Eintrag aus dem Fenster.

7) Spielmenü:

Durch Anklicken dieser Taste erscheint ein kleines Menü, das euch die Möglichkeit gibt, ein Spiel abzuspeichern und es dann zu verlassen. Bei einem Neustart läßt sich dieser Spielstand dann wieder aufrufen. Ferner könnt ihr hier die Lautstärke oder die Helligkeit und die Steuerung verändern.

8) Fertigkeiten, die ihr auf die linke und rechte Maustaste legen könnt:

Ihr könnt euch in jedem Bildschirm eine Fertigkeit aussuchen und diese dann durch Drücke der linken oder rechten Maustaste ausführen.

9) Ausdauerbalken:

Hier wird euch angezeigt, über wieviel Ausdauer euer Charakter noch verfügt. Rennt oder kämpft ihr, werden viele Punkte verbraucht. Diese laden sich jedoch wieder auf, sobald ihr stehen bleibt und nichts mehr tut.

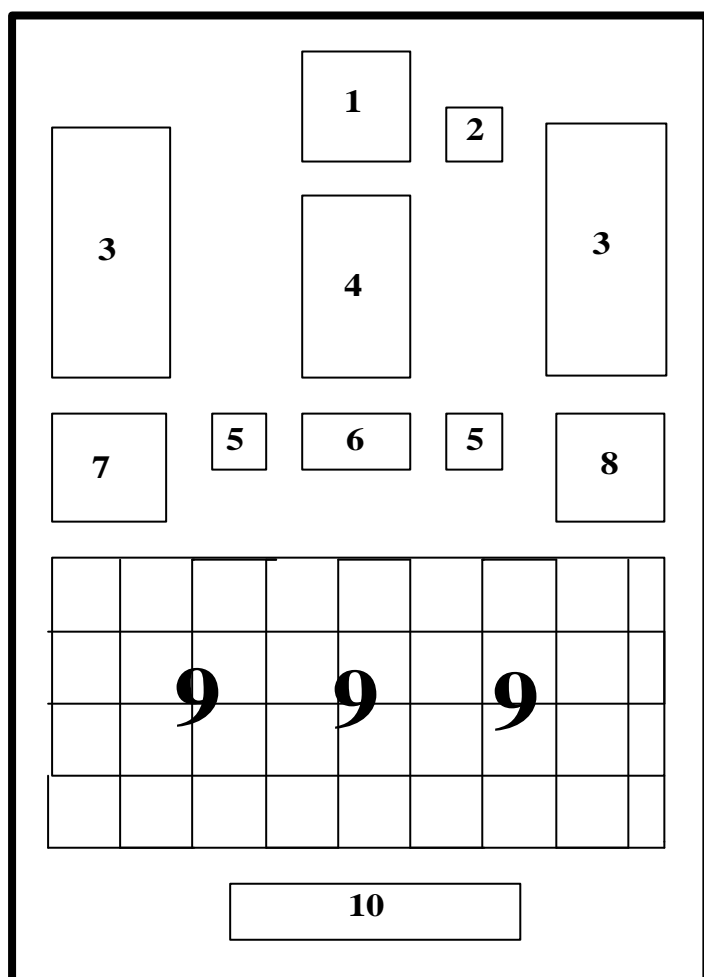
10) Erfahrungsleiste:

Hier wird euch links angezeigt, wieviele Erfahrungspunkte ihr im Moment erkämpft habt. Rechts seht ihr, bei wievielen Punkten ihr eine Stufe höher steigt.

11) Gürtel:

In diesem könnt ihr, je nachdem was für einen Gürtel ihr angelegt habt, mehrere Gegenstände zur schnellen Benutzung, verstauen.

Das Inventar



Öffnet ihr das Inventar, erscheint der folgende Bildschirm und bietet euch verschiedene Möglichkeiten:

1) Kopf: Hier könnt ihr einen Kopfschutz platzieren.

2) Hals: Hier könnt ihr eine Kette platzieren.

3) Arme: Hier könnt ihr eine Waffe oder ein Schild platzieren.

4) Körper: Hier könnt ihr eine Rüstung platzieren.

5) Finger: Hier könnt ihr Ringe platzieren.

6) Bauch: Hier könnt ihr einen Gürtel platzieren.

7) Hände: Hier könnt ihr Handschuhe platzieren.

8) Beine: Hier könnt ihr Stiefel platzieren.

9) Inventar: Hier könnt ihr alle gefundenen Gegenstände zum

Weitertransport platzieren. Denkt daran, daß manche Objekte mehr als ein Kästchen benötigen, da sie größer sind.

10) Hier könnt ihr sehen, wieviel Gold ihr bei euch tragt.

Wichtig!!

Einleitend muß erwähnt werden, daß sich das Spiel mit jedem Neustart verändert. Das heißt, alle Dungeonlevel, die Gegner und alle angebotenen Gegenstände können sich von den hier beschriebenen unterscheiden. Deshalb ist dieses Heft auch nicht als Lösung, sondern lediglich als Hilfestellung konzipiert. Wir hoffen trotzdem, mit unseren Tips und Tricks den Spielverlauf ein wenig erleichtern zu können.

Es sei noch erwähnt, daß wir das Spiel mit einem Paladin durchgespielt haben und uns diese Lösung am einfachsten erschien. Der Paladin ist mit seinen Eigenschaften sehr vielfältig und kann sowohl gut zuschlagen, als auch zaubern.

Einleitung

Zu Beginn des Spieles habt ihr die Möglichkeit, einen von fünf Charakteren auszuwählen. Als da wären: Amazone, Totenbeschwörer, Barbar, Zauberin und Paladin.

Natürlich ergeben sich, je nachdem, welchen Charakter ihr auswählt, verschiedene Schwächen und Stärken. Der Barbar ist natürlich wesentlich stärker, kann sich mit besseren Rüstungen und Waffen versehen, als zum Beispiel eine Zaubererin. Ihr habt aber auch die Möglichkeit, während des Spieles einen Barbaren nach und nach mit den Eigenschaften einer Zauberin zu versehen und umgekehrt.

Die Amazone ist ein Mittelding zwischen mehreren Charakteren und kann sowohl zaubern, als auch gut mit einer Waffe umgehen.

Sobald ihr eine bestimmte Anzahl von Monstern getötet habt und eure Erfahrungspunkte gestiegen sind, steigt ihr irgendwann eine Stufe höher. Ihr könnt dann immer jeweils 5 Punkte auf die verschiedenen Eigenschaften des Helden verteilen. Ferner erlernt ihr eine neue Fähigkeit hinzu. Hier die fünf Klassen in einer näheren Erläuterung (bitte beachtet dabei, daß jeder dieser Charaktere verschiedene Fähigkeiten besitzt, die er während des Spieles erlernen kann. Dies klappt aber erst, wenn ihr einen Level aufgestiegen seid. Ihr erhaltet dann die Möglichkeit, eine neue Fähigkeit zu erlernen, oder eine bereits erlernte Fähigkeit zu erhöhen. Eine Erläuterung der verschiedenen Fähigkeiten entnehmt ihr dem entsprechenden Bildschirm oder der Anleitung):

Amazonen

Geschickt im Umgang mit Speer und Bogen. Eine sehr vielseitige Kämpferin. Die Amazonen vereint mehrere verschiedene Charaktere in sich. Sie ist stark und intelligent, aber nicht in dem Umfang, wie der Krieger oder der Zauberer. Ferner ist die Amazonen schnell und sehr gut im Umgang mit dem Bogen - diese Eigenschaft bringt euch Vorteile im Fernkampf.

Die Amazonen kann bessere und effektivere Zaubersprüche als der Krieger erlernen und ist sehr flink. Die Anfangseigenschaft des Bogenschützen ist das Entschärfen von Fallen.

Totenbeschwörer

Zu seinen Spezialitäten gehören das Herbeirufen untoter Diener und das Verfluchen seiner Feinde. Der Totenbeschwörer ist nicht so bewandert in der Magie wie die Zauberin. Er hat jedoch den entscheidenden Vorteil, Skelette und Golems kontrollieren zu können und diese im Kampf gegen die Feinde einzusetzen. Dies wird natürlich im Laufe des Spieles immer schwerer. Je stärker die Gegner werden, desto schwieriger wird es auch, diese zu beschwören. Erlernt also die entsprechenden Fähigkeiten und steigert diese ständig.

Ansonsten ist der Totenbeschwörer, wie auch die Zauberin, ein eher schwacher Charakter und kann nicht recht mit Waffen umgehen. Auch kann er leider nicht sehr viele unterschiedliche Rüstungen tragen. Ausreichend Manatränke auf euren Reisen sind sehr von Vorteil.

Barbar

Im Nahkampf ist er unübertroffen und ein Meister aller Waffenarten. Der Barbar kann gut mit Waffen und allen physischen Objekten umgehen. Er ist sehr stark und ausdauernd, haben jedoch weniger Hirn und eine nicht so gute magische Konstitution (ihr könnt nur bestimmte Sprüche erlernen und habt nicht so viele Mana- und Magiepunkte). Der Barbar kann ebenso gut mit scharfen (Schwert), wie auch mit stumpfen Waffen (Keule usw.) umgehen.

Als Barbar solltet ihr immer ein paar Heiltränke bei euch führen, um die Gesundheit jederzeit auffrischen zu können. Manatränke haben hingegen weniger Sinn. Zu Beginn des Spieles habt ihr die Fähigkeit, Waffen und Rüstungen reparieren zu können.

Zauberin

Sie beherrscht die Elementarmagien - Feuer, Blitz und Eis. Die Zauberin ist weder stark noch besonders mutig. Dafür ist sie sehr intelligent und bewandert in den Lehren der Magie. Als Zauberin nimmt so viele Bücher auf wie möglich und lest diese durch, um in den Besitz verschiedener Zaubersprüche zu gelangen. Um so mehr Bücher ihr von einem bestimmten Spruch lest, um so höher steigt der Level des Spruches (Beispiel: Lest ihr einmal das Buch Feuerball, erhaltet ihr

automatisch den Spruch Feuerball der Stufe 1. Findet ihr ein weiteres Feuerballbuch und lest dieses, kommt ihr in den Besitz des Feuerballspruches der Stufe 2 usw.). Ihr solltet immer ein paar Manatränke bei euch führen, um die Zauberkraft jederzeit erhöhen zu können.

Sehr gut sind die Sprüche, die mehrere Gegner gleichzeitig treffen, wie zum Beispiel: Feuerwand, Feuerwelle, Blitz usw. Diese kosten zwar einen Haufen Magiepunkte, sind aber sehr effektiv und können eine Menge Erleichterung schaffen.

Ihr beginnt das Spiel mit der Fähigkeit: Zauberstäbe wieder aufladen zu können.

Paladin

Er ist ein geborener Anführer, ein heiliger Mann und ein gesegneter Krieger. Auch beim Paladin ist die Ausrüstung und seine mitgeführte Waffe sehr wichtig. Besonders interessant wird dies ab Level 12, sobald euch die Eigenschaft `Eifer` zur Verfügung steht. Diese Eigenschaft erlaubt es euch, auf mehrere Feinde einzuschlagen (Mehrfachschlag) und diese auch gleichzeitig zu verletzen. Da der Paladin ebenfalls ein guter Heiler ist, könnt ihr, sofern ihr genug Mana besitzt, euch ständig von den Wunden wieder heilen.

Ihr findet weitere Informationen über die Eigenschaften der verschiedenen Charakter in eurem Diablo-Handbuch.

Die Gegner

Die Gegner, die euch während des Spieles erwarten, fallen in verschiedene Kategorien. So gibt es untote, dämonische, zwergenhafte Monster und viele andere Sorten. Für jedes der Monster gibt es eine bestimmte Methode, mit der sich dieses am besten töten läßt. Natürlich unterscheidet sich dies dann noch dadurch, für welchen der fünf Charaktere ihr euch entschieden habt.

Manche der Feinde schießen auf euch, zaubern, spucken oder schlagen euch. Einige der Monster sind resistent gegen Magie, andere gegen Feuer usw. Oft treten die Gegner in riesigen Gruppen auf, die ihr irgendwie besiegen müßt (hier wäre ein flächendeckender Zauberspruch von Vorteil).

In fast jedem Bereich gibt es einen oder mehrere Obermonster, die natürlich schwerer zu besiegen sind als andere. Meist sind diese Viecher magieresistent und haben ein paar Trefferpunkte mehr als die übrigen Feinde.

In jedem der vier Akte trifft ihr auf andere Monstergruppen. Ihr trifft insgesamt auf ca. 200 verschiedene Gegnerrassen und etwa 60 Mini-Bosse. Neben den normalen Gegner trifft ihr das eine oder andere Mal auch auf sogenannte `Champions`, die immer ein wenig stärker sind. Es gibt tag- und nachtaktive Gegner. Hier eine kleine Übersicht:

Im 1. Akt geht es noch recht beschaulich zu. Ihr trifft des öfteren auf Fallens (Schlächter) und deren Schamanen, die immer in großen Gruppen auftreten. Die

Fallen sind ein sehr kleines und flinkes Volk, das euch sehr bedrängen kann. Nicht sonderlich stark, aber immer in großen Gruppen. Die dazugehörigen Schamanen werfen mit Feuerbällen nach euch und lassen ihre Diener nach dem Tod wieder auferstehen.

Bei den Stachelratten handelt es sich um kleine igelähnliche Wesen, die mit ihren Stacheln auf euch feuern - ähnlich wie Pfeile. Ihr solltet euch also vor diesen Schußwaffen in acht nehmen.

Bei den Skeletten und Zombies handelt es sich um Untote. Die Skelette bedrängen euch als Bogenschützen oder Krieger. Die Zombies hingegen sind eher langsame Geschöpfe, spucken jedoch ab und zu mit Gift um sich.

Ranger und Jäger sind weit über das Gebiet verstreut. Bei diesen Feinden handelt es sich um normale Krieger, die euch mit Schwertern, Keulen oder Pfeil und Bogen bedrohen. Geht diese `menschlichen` Gegner ganz normal an.

Geister besitzen die Fähigkeit, euch Manapunkte abzuziehen. Ihr solltet diese Biester also nicht allzu nahe an euch herankommen lassen, um eben dies zu vermeiden. Wie alle Untoten könnt ihr diese am besten mit den dafür vorgesehen Waffen und Zaubersprüchen besiegen.

Im 2. Akt wird es schon ein wenig wilder. Natürlich bedrängen euch auch hier wieder die Fallen (oder ähnliche Geschöpfe) und deren Schamane.

Es treiben sich hier in Scharen Gestalten herum, die sich `Horror` schimpfen. Bei diesen Wesen handelt es sich um skelettartige Biester, die sowohl zaubern, als auch mit Waffen umgehen können. Sie treten in großen Gruppen auf.

Bei den Speerkatzen handelt es sich um ein sehr widerstandsfähiges Volk, das mit Nah- und Fernwaffen umzugehen weiß. Ab und zu werfen diese Biester auch noch mit bombenähnlichen Geschossen um sich. Sie rennen vor euch weg. Sehr anstrengend sind die Sandwürmer und ähnliche Biester. Diese Kerle legen Eier, aus denen Nachwuchs schlüpft, der euch dann ebenfalls angreift. Hackt ihr auf die Würmer ein, können diese keine Eier legen. Ist dies schon passiert, könnt ihr die Eier ebenfalls zerschlagen, um diese am Ausbrüten zu hindern. Auf schlangenähnliche Wesen trifft ihr ebenfalls. So unter anderem auf die Klauenviper. Dieses Biest kann euch mit ihren scharfen Klauen erhebliche Verletzungen zufügen. Ferner können euch diese Schlangen Vergiftungen zufügen.

Zum ersten Mal trifft ihr hier auch auf große Steinwesen, die sich Tölpelträger schimpfen (in anderen Bereichen und in den nachfolgenden Akten heißen sie anders). Diese Kerle können euch mit ihrer Attacke lähmen. Das heißt, wenn sie euch richtig treffen, könnt ihr euch für eine Weile nicht mehr bewegen. Geratet ihr in eine Gruppe dieser Typen, gibt es kein Entkommen mehr, da ihr von allen Seiten gelähmt werdet und euch nicht mehr wehren könnt.

Ziemlich anstrengend sind auch die Stichlinge- und Heuschreckenschwärme. Diese setzen sich an euch fest und saugen euch Ausdauerpunkte ab. Leider treten diese Schwärme auch noch immer in riesigen Gruppen auf.

Im 3. Akt

Wie auch schon in den beiden vorigen Akten trifft ihr hier auf kleine Wesen namens Fetisch und deren dazugehörige Schamanen. Auch diese Biester sind sehr flink und bearbeiten euch unter anderem mit einem Blasrohr.

In einigen Gebieten trifft ihr außerdem auf Spinnen, die sowohl zaubern, als auch Feuerbälle spucken können. Beachtet bei all diesen Viechern, daß sie euch auch vergiften können.

Krähen und ähnliches Flügeltier muß erst auf dem Boden landen, bevor es bearbeitet werden kann. Achtet auf eventuelle Nester, die zerstört werden sollten, da dort sonst immer neue Tiere herausschlüpfen.

Die kleinen untoten stygischen Puppen sind ebenfalls sehr lästig, da sie ständig wegrennen und immer in großen Gruppen auftauchen. Sie sind aufgrund ihrer Größe sehr schwer zu schlagen.

Bei den Nachtfürsten handelt es sich um sehr mächtige Zauberer. Sie bearbeiten das gesamte Umfeld mit einem Feuerregen und setzen somit alles in Brand, was sich bewegt.

Die Wasserwächter entpuppen sich als große Wasserschlangen, die euch mit Gift bespucken. Da diese Biester sehr schwer erreichbar sind, solltet ihr sie vom Ufer aus oder mit einer Fernwaffe bearbeiten.

Im 4. Akt

Die seltsamsten Wesen in diesem letzten Akt sind wohl die korpulenten Leichenspucker. Diese Monster fressen nämlich die herumliegenden Leichen, hauen ab und bespucken euch dann mit einer ätzenden Flüssigkeit.

Bei dem Würger handelt es sich um eine Art Gespenst, das euch ebenfalls Mana aussaugt.

Die Ritter der Verdammnis/Verdammter sind Krieger bzw. Zauberer. Sie sind sehr stark und widerstandsfähig und ebenfalls stark in der Kunst des Zauberns bewandert.

Hinweise zum Kampf

Die beste Strategie im Kampf ist, einen Durchgang oder offene Tür zu finden, in die ihr euch hineinstellt - lockt zuvor natürlich die Monster dorthin. Steht ihr nämlich in einer Tür, kann euch immer nur ein Gegner angreifen und nicht alle auf einmal. Auf diesem Wege könnt ihr alle Feinde hintereinander töten.

Um euch im Kampf nicht immer in verschiedene Richtungen zu drehen, haltet einfach die Shifttaste gedrückt.

Befinden sich manche Gegner hinter einem Gatter, könnt ihr meist durch dieses hindurch schießen oder zaubern und somit die Feinde ohne Gegenwehr beseitigen.

Manchmal ist es auch wichtig, daß ihr den Feind an einer Wand entlang lockt, oder während des Kampfes die Umschalttaste drückt und gedrückt haltet, um euch nicht ungewollt wegzudrehen.

Um die jeweiligen Endmonster mit einem Krieger zu töten, stellt euch mit dem Rücken an die Wand und schlägt zu - hoffentlich habt ihr genügend Heiltränke dabei.

Beachtet auch, daß ihr euch immer langsam in den nächsten Bereich bewegen müßt. So entdecken euch unter Umständen immer nur ein oder zwei Monster und ihr könnt diese auf beschriebenem Weg alle nacheinander erlegen.

Achtet auch darauf, daß manche Monster gegen bestimmte Zaubersprüche immun sind - so sind zum Beispiel alle Untoten immun gegen den Fleischspruch (jedoch gibt es den Heiligen-Speerspruch, der alle Untoten weglegt).

Beachtet, daß sich manche Gegner mit verschiedenen Waffen am besten besiegen lassen. So gibt es stumpfe, schwere Waffen (wie Keulen usw.) und scharfe Waffen (Schwerter usw.). Untote können gut mit stumpfen Waffen (wie zum Beispiel einer bespickten Keule) aus dem Weg geräumt werden.

Nach dem Ableben eines Gegners hinterläßt dieser des öfteren Geld oder einen Gegenstand - sammelt alles auf.

In fast jedem Bereich trifft ihr auf ein Obermonster, das meist gegen Magie immun ist. Die Obermonster erkennt ihr daran, daß diese heller als der Rest der Bande sind und sogar ein wenig strahlen.

Gegenstände kaufen:

In den verschiedenen Städten könnt ihr verschiedene Dinge wie Tränke, Schriftrollen, Zauberbücher, Zauberstäbe, Waffen und Rüstungen kaufen. Beachtet dabei, daß die Händler jedesmal, wenn ihr einen anderen Bereich wieder verläßt und in die Stadt zurückkehrt, andere Gegenstände anbieten (manche Dinge, wie zum Beispiel Heil- und Manatränke lassen sich ständig erwerben).

Nehmt euch aus den verschiedenen Level des Labyrinthes alles mit, was ihr tragen könnt (Geld und Objekte). Die Objekte, die ihr nicht benötigt, könnt ihr in der Stadt verkaufen und so zu Geld machen. Bei den verschiedenen Personen bekommt ihr dafür die Hälfte des Preises, zu dem die entsprechenden Gegenstände angeboten werden.

Der Schmied:

Bei diesem könnt ihr Waffen, Rüstungen, Ringe und Amulette verkaufen. Ferner repariert dieser angeschlagene Waffen oder Rüstungen (beachtet, daß diese im Kampf verschleiß können und einer eventuellen Reparatur bedürfen).

Schaut ihr euch die Sachen des Schmiedes an bemerkt ihr, daß manche Dinge in weiß, manche in blau und andere in rot geschrieben sind. Die weißen und blauen (magische) Objekte könnt ihr ohne Schwierigkeiten kaufen und auch tragen. Die roten Gegenstände könnt ihr jederzeit kaufen, aber erst von einem bestimmten

Punkt an (euer Held muß dazu ein bestimmtes Level erreicht haben - achtet zum Beispiel auf Stärke- oder Ausdauerwerte) tragen. Diese Waffen und auch Rüstungen sind meist sehr gut und könnten auf Vorrat gekauft und gebunkert werden (denkt daran, daß diese Dinge bei einem späteren Besuch unter Umständen nicht mehr zu bekommen sind). Ihr könnt diese Gegenstände dann zum Beispiel in eurer Kiste verstauen, die euch in jeder Stadt zur Verfügung steht. Der Schmied bietet euch normale Gegenstände und besondere Gegenstände an. Letztere kosten immer einen Haufen Geld, sind aber besonders wertvoll - öfter prüfen!

Andere Personen:

In den verschiedenen Städten befinden sich auch immer wieder zwei oder drei andere Personen, mit denen ihr ebenfalls handeln könnt. Diese bieten euch dann ebenfalls Waffen und Rüstungen, aber auch Tränke, Zaubersprüche und magische Gegenstände an. Sprecht einfach mit allen in den Städten befindlichen Leuten, um zu wissen, was diese anzubieten haben.

Hinweise zu verschiedenen Objekten im Spiel

Im Laufe eures Abenteuers trifft ihr auf verschiedene Dinge in den Abschnitten, die, wie alles andere auch, zufällig ermittelt werden - hier eine kleine Auswahl (zeigt ihr mit dem Mauszeiger auf ein Objekt, das manipuliert werden kann, verfärbt sich der Mauszeiger und es erscheint eine nähere Erläuterung des jeweiligen Objektes):

Scheine:

In den verschiedenen Bereichen trifft ihr auf Scheine. Diese Teile könnt ihr berühren und irgendetwas tut sich daraufhin. Manche Scheine erhöhen bestimmte Eigenschaften (klickt ihr auf den jeweiligen Schein, erhaltet ihr eine entsprechende Meldung), heilen euch oder erhöhen eure Ausdauer. Eine kleine Auswahl der Scheine und deren Auswirkungen findet ihr nachfolgend:

Schein des Portals (aktiviert ein Stadtportal)

Schein des Feuers (sendet Feuerbälle aus)

Manaschein

Schein des Kältewiderstandes

Schein des Blitzwiderstandes

Schein der Waffen (erhöht den Rüstungsschutz)

Schein des Kampfes (macht euch stärker)

Schein des Feuers (sendet einen Feuerkreis aus - tötet umstehende Gegner)

Schein der Fertigkeit (steigert die Geschicklichkeit)

Schein des Edelsteins (gibt einen Edelstein preis)

Schein der Gesundheit (frischt die Lebenspunkte auf)
Schein der Ausdauer (erhöht die Lebensdauer)
Schein der Erfahrung
Schein der Mana-Erneuerung
Schein des Füllens (Erfrischung)
Schein des Feuerwiderstandes
Schein des Giftwiderstandes

Brunnen:

Stoßt ihr auf einen der zahlreichen Brunnen, könnt ihr getrost daraus trinken. Das erfrischende Wasser gibt euch verbrauchte Energie sofort zurück.

Sarkophage:

In verschiedenen Bereichen findet ihr große Särgе, die ihr öffnen könnt. Diesen entspringen des öfteren Feinde (Skelette), die ihr dann erschlagen müßt. Manchmal löst das Öffnen eines Sarkophags auch eine Falle aus (achtet dabei auf Löcher in den nahegelegenen Wänden). Das beste ist also, ihr öffnet den Sarg und springt sofort auf die Seite - so weicht ihr den Pfeilen oder dem Gift aus oder könnt euch auf eventuelle Feinde einstellen.

Natürlich beinhalten diese Särgе auch des öfteren Geld, sonstige nützliche Gegenstände oder sind mitunter auch mal leer.

Truhen und Kisten:

Ihr stoßt auf kleine, mittlere und große Truhen. Das Öffnen kann, wie auch bei den Särgen, zum Auslösen einer Falle führen - also Vorsicht. Ihr findet natürlich auch öfters Geld und Gegenstände, also schaut euch alle Truhen an (in diesen Truhen befinden sich niemals Gegner!). Beachtet, daß ihr zum Öffnen mancher Truhen einen Schlüssel benötigt. Diese findet ihr bei einem Händler in der Stadt oder nach dem Ableben mancher Gegner.

Fallen:

Wie schon erwähnt, werden einige Fallen durch Öffnen einer Truhe, Kiste, Sarkophag oder Tür ausgelöst. Meist fliegen dann Pfeile aus einer nahegelegenen Wand (oft wird auch eine Giftwolke ausgelöst), denen ihr aber ausweichen könnt. Beachtet dabei stets, ob sich ein Loch in der Wand nahe des zu öffnenden Objektes befindet.

Das eine oder andere Mal trifft ihr auf eine Säule, die auf euch schießt. Diese Säule kann dann zerschlagen werden, woraufhin dieses Hindernis aus dem Weg geräumt wäre.

Manchmal kommen aus einer Wand in kurzen Abständen mit Spitzen versehene Metallkugeln geflogen, die euch bei Berührung verletzen. Versucht, diesen Teilen auszuweichen.

Fässer:

Auch in den vielen Fässern der Bereiche befindet sich der eine oder andere Gegenstand (oder auch mal Geld). Da manche Fässer beim Zerschlagen explodieren empfiehlt es sich, einen kleinen Abstand zu den Fässern einzuhalten und vorher abzuspeichern.

Türen und Gitter:

Wie schon erwähnt, empfiehlt es sich, die Türen im Kampf zu Hilfe zu nehmen. Im Notfall lassen sich die Türen auch wieder schließen und ihr könnt euch ein wenig erholen. Beachtet dabei aber, daß die Tür nicht von Leichen blockiert werden darf und daß manche der Gegner die Türen öffnen können.

Bücherschränke und Podeste:

In den Bücherschränken und auf den Podesten findet ihr Bücher, die entweder eine Zauberspruchrolle (zum einmaligen Gebrauch), ein Zauberbuch (dieses ist zu lesen, woraufhin ihr einen neuen Zauberspruch dazulernt oder sich der Level eines bereits gelernten Zauberspruches erhöht) oder Informationen enthalten. Manchmal öffnet das Lesen eines Buches sogar eine Geheimwand - also lest am besten alle Bücher durch.

Leichen:

Auch die Leichen, auf die ihr während eures Abenteuers stößt, solltet ihr stets untersuchen. So findet ihr des öfteren Geld oder einen nützlichen Gegenstand. Schaut euch auch den Boden des jeweiligen Levels genau an. Auf diesem findet ihr öfters einen Ring, ein Amulett, einen Trank oder ähnliches. Manche Objekte sind schwer zu erkennen (diese liegen nah an Wänden oder an anderen unzugänglichen Stellen). Betätigt dazu einfach die Alt-Taste, so werden euch alle Gegenstände angezeigt, die sich in der näheren Umgebung befinden.

Spezielle Gegenstände:

Nach Erledigung einer Aufgabe (Quest) oder dem Töten eines Obermonsters erhaltet ihr mitunter einen speziellen Gegenstand (Superwaffe, magischen Gegenstand oder ähnliches). Klickt ihr diesen an, zeigt euch eine braungefärbte Schrift, daß es sich um etwas Spezielles handelt. Ferner werden euch die verschiedenen Eigenschaften im Textfenster aufgezählt. Manche dieser Gegenstände sind besser für einen Magier geeignet, andere besser für einen Kämpfer - sowohl im Kampf als auch als Rüstung.

Diese speziellen Gegenstände gibt es auch im Spiel. Manchmal liegt solch ein Ding in einer Kiste oder einem sonstigen Behältnis. Es sollen sich wohl einige dieser Objekte in manchen befinden - doch in unserem fanden wir nicht eines.

Der Horadrim-Würfel:

Während eures Abenteuers erhaltet ihr den Auftrag, diesen Würfel zu suchen. Ihr müßt, mit drei weiteren Teilen, einen Stab zusammensetzen, den ihr für die Bewältigung einer weiteren Aufgabe benötigt.

Nun läßt sich mit diesem Würfel nicht nur dieser Stab, sondern auch ein paar andere Dinge anfertigen. Entnehmt dies der nachfolgenden Aufstellung:

Tränke:

1 halber Regenerationstrank = 3 Heiltränke + 3 Manatränke

1 voller Regenerationstrank = 3 Heiltränke + 3 Manatränke + 1 Edelstein

Waffen + Schilde:

1 gesockeltes langes Schwert = 6 Edelsteine + 1 Schwert

1 magisches Dornerschild = 1 mag. Schild + 1 Dornерkeule + 2 Schädel

1 besseres mag. Schwert = 6 (oder 7) verschiedene, perfekte Edelsteine + 1 mag.

Schwert:

1 Köcher = Bolzen 2 Köcher Pfeile

1 Köcher Pfeile = 2 Köcher Bolzen

Schmuck:

1 Amulett = 3 Ringe

1 Ring = 3 Amulette

1 Edelstein (höherer Qualität) = 3 Edelsteine gleicher Qualität und Farbe

1 Prismaamulett = 6 verschiedene, perfekte Edelsteine + 1 Amulett

1 Ring (Kälteresistenz) = 4 Auftauelixiere + 1 Saphir + 1 Ring

1 Ring (Giftresistenz) = 4 Gegengiftelixiere + 1 Smaragd + 1 Ring

1 Ring (Feuerresistenz) = 4 Knallelixiere + 1 Rubin + 1 Ring

1 Ring (Blitzresistenz) = 4elixiere + 1 Topas + 1 Ring

Oder:

1 Ring (Kälteresistenz) = 2 Saphir + 1 Ring

1 Ring (Giftresistenz) = 2 Smaragd + 1 Ring

1 Ring (Feuerresistenz) = 2 Rubin + 1 Ring

1 Ring (Blitzresistenz) = 2 Topas + 1 Ring

1 perfekter Edelstein = 6 lädierte Edelsteine einer Farbe + 1 Ring

Spezial:

1 Haradrimstab = 1 Haradrimspitze + 1 Horadrimschaft (2. Akt)

Zusatzlevel (Cow-Level) = 1 Wirdres Holzbein + voller Stadtportal-Foliant (erst möglich nachdem Diablo besiegt wurde). Im Lager der Jägerinnen könnt ihr auf diesem Weg ein Portal in dieses Level erschaffen.

Edelsteine:

Im Laufe des Spieles findet ihr Edelsteine. Diese sind manchmal angeschlagen oder kaputt. Natürlich bringen die reinen Steine mehr als die angeschlagenen. Alleine bringen euch diese Teile nicht viel. Doch setzt ihr sie in eine gesockelte Waffe oder Rüstung ein (hier können manchmal auch mehrere Steine eingesetzt werden), entwickeln diese Gegenstände magische Eigenschaften. Sie erhöhen den Rüstungsschutz, die Angriffsstärke oder erhöhen eine bestimmte Eigenschaft eures Helden. Hier ein paar nähere Erläuterungen:

Amethyst: Dieser Stein wirkt sich auf den Angriff und die Verteidigung eines Charakters aus. Er kann also in einen Helm, ein Schild oder eine Waffe eingesetzt werden.

Diamant: Dieser Stein erhöht die Angriffsrate einer Waffe. Ferner verbessert er den Schaden an Untoten.

Smaragd: Dieser Stein erhöht die Geschicklichkeit eines Charakters, wenn dieser in einen Helm eingesetzt wird. In ein Schild eingesetzt, werden Giftangriffe abgewehrt. Eine Waffe mit diesem Stein verteilt Giftattacken.

Rubin: Dieser Stein erhöht, wird er in einen Helm eingesetzt, die maximale Anzahl der Hitpoints. In einem Schild hilft er gegen Feuerattacken und in eine Waffe eingesetzt werden Feuerattacken ausgeteilt.

Auch die Totenschädel entpuppen sich als Steine und können entsprechend eingesetzt werden.

Waffen

Es gibt mehrere Kategorien von Waffen. So existieren Waffen, die schlagen oder stechen (keulenartig oder schwertartig). Es gibt Waffen, die ihr in einer Hand oder in beiden Händen tragen könnt. Habt ihr einen Einhänder, schlägt dieser in der Regel schneller hintereinander zu und ihr könnt in der anderen Hand noch ein Schild zum Schutz tragen.

Habt ihr hingegen einen Zweihänder, könnt ihr in der anderen Hand natürlich nichts mehr tragen (zu den Zweihändern gehören auch Zauberstäbe und Bögen). Diese Waffen sind schwerfälliger als Einhänder, schlagen jedoch in der Regel mit einer größeren Anzahl Trefferpunkten zu.

Natürlich lassen sich verschiedene Gegner mit unterschiedlichen Waffen besser besiegen. Skelette zum Beispiel sind leichter mit Schlagwaffen, wie Keulen o. ä., fleischliche Wesen hingegen besser mit scharfen Waffen, wie zum Beispiel Schwerter zu schlagen.

Jede Waffe hat eine andere Reichweite. So könnt ihr mit einem Speer zum Beispiel weiter schlagen, als mit einem Schwert. Ein Dolch bietet natürlich die geringste Reichweite.

Außerdem unterscheiden sich auch die Schwunggeschwindigkeiten. So lassen sich kleine, handliche Schwerter schneller und öfters schwingen, als eine größere,

längere Waffe. Natürlich kann ein Barbar dies sowieso schon besser und schneller als zum Beispiel ein Zauberer.

Seht euch jede Waffe genau an und achtet auf deren Informationen. Daraus ergibt sich, ob euer Charakter mit diesem Gerät überhaupt etwas anfangen kann und ob diese Waffe überhaupt angelegt werden sollte.

Hier eine Auflistung der verschiedenen Waffen, in Kategorien unterteilt:

Schwerter (Ein- und Zweihänder):

Stichwaffen können immer in Verbindung mit einem Schild getragen werden und können schnell hintereinander zuschlagen. Leider sind deren Durchschlagskraft aber am geringsten.

Jedoch solltet ihr euch dennoch für diese Art von Waffe entscheiden, um euch mit einem zusätzlichen Schild gegenüber Angriffen besser verteidigen zu können.

Zweihänder haben eine längere Haltbarkeit, richten mehr Schaden an, haben aber eine geringe Angriffsgeschwindigkeit und keinen Platz für ein Schild - diese Waffen bieten also keinerlei Schutzfunktion.

Für einen Krieger ist das Schwert die beste Waffe. Es gibt krumme und gerade Klingen. Die Schwerter unterscheiden sich, wie bereits erwähnt, in ihrer Reichweite und Durchschlagskraft.

Mit den kleineren Wurfmessern könnt ihr Feinde schon aus der Ferne verletzen.

Hieb Waffen (Einhänder und Zweihänder):

Diese Waffen sind etwas langsamer als die Stichwaffen, halten jedoch mehr aus (müssen also nicht so oft repariert werden). Sie sind besonders gut für Skelette geeignet. Streitkolben entpuppen sich als sehr effektiv gegen Untote. Sie fügen diesen einen großen Schaden zu. Beachtet die zweihändigen Hieb Waffen, die fast so zerstörerisch sein können wie eine gute Axt. Ihr findet im Spiel unter anderem: Keulen, Streitkolben und Streithämmer.

Äxte (es gibt hier sowohl Ein-, als auch Zweihänder):

Die Axt ist eine gute Wahl, da sie mit einer hohen Trefferzahl zuschlägt und sich als sehr robust erweist.

Es gibt Wurfäxte (diese Teile verursachen wenig Schaden, sind jedoch unverwundlich), Einhänderäxte (lassen sich schnell schwingen, verursachen aber geringen Schaden - von diesen Teilen könnt ihr derer zwei benutzen: Eine in der linken und eine in der rechten Hand) und Zweihänderäxte (diese sind mitunter die stärksten Waffen im gesamten Spiel. Langsam aber mit einer sehr hohen Durchschlagskraft).

Bögen und Armbrüste (Zweihänder):

Bögen sind sehr gute Waffen, um Feinde schon aus der Entfernung zu beseitigen. Sobald ihr also Gegner entdeckt, schießt aus vollen Rohren los, bevor diese überhaupt reagieren können (die Anzahl der Pfeile hängt von euren Ausdauerpunkten und der Größe des Bogens ab).

In der einen Hand muß die Waffe, in der anderen ein Köcher mit Pfeilen oder Bolzen getragen werden. Die Armbrüste besitzen eine größere Durchschlagkraft als die Bögen - sind jedoch auch langsamer.

Zauberstäbe (Ein- oder Zweihänder):

Zauberstäbe können als Waffe benutzt werden (in erster Linie natürlich von Zauberern), dienen in erster Linie aber dafür, um damit zu zaubern. Jeder Zauberstab hat einen bestimmten Zauberspruch, der eine bestimmte Anzahl von Sprüchen loslassen kann - danach muß er wieder aufgeladen werden. Im Laufe des Spieles findet ihr natürlich eine Menge mehr an Zauberstäben (sowohl in den verschiedenen Bereichen, als auch bei den Händlern in den Städten), die die verschiedensten Sprüche beinhalten. Die Zauberstäbe können von der entsprechenden Person wieder aufgeladen werden. Die Zauberstäbe findet ihr auch bei einer Person in der Stadt. Öfter mal hingehen und nachschauen.

Es gibt auch kurze Stäbe, die weniger Platz im Inventar in Anspruch nehmen, aber auch weniger Schaden zufügen, also die größeren Ausgaben. Die kleinen Stäbe sind auch schneller aufgebraucht.

Rüstungen

Es gibt eine Reihe von Ausrüstungsgegenständen, die euch von den Angriffen Anderer beschützen. Hier gibt es mehrere Kategorien: Den Kopfschutz, den Körperschutz, den Armschutz, den Bein- und Handschutz und die Gürtel.

So ergeben sich zum Beispiel die Möglichkeiten, schneller zu laufen, wenn man Stiefel trägt, oder aber besser attackieren zu können durch das Tragen von Handschuhen.

Beachtet: Wenn ihr eine schwere Rüstung tragt, wirkt sich das auf eure Kondition aus. Ihr könnt nicht mehr so schnell agieren und werdet schneller müde!

Kopfschutz:

Dieser schützt den Kopf und wird im Inventarbildschirm auf den Kopf gesetzt. Es gibt Helme, Kappen, aus Metall, Leder und ähnlichem.

Körperschutz:

Der Körperschutz ist das wohl wichtigste Ausrüstungsteil, da dieser den größten Teil des Körpers abdeckt. Beachtet, daß dieser abgenutzt werden kann und eventuell repariert werden muß.

Es gibt unter anderem lederne Rüstungen (dabei handelt es sich um eine einfache Rüstung, die am Anfang getragen werden sollte, wenn die Fähigkeitspunkte noch nicht so weit entwickelt sind. Diese Art von Rüstung bietet noch keinen so effektiven Schutz), mittlere Rüstungen (diese könnt ihr anlegen, wenn euer Charakter schon ein wenig stärker geworden ist. Dieser Schutz hält länger und bietet einen größeren Schutz gegen Schläge usw.) und schwere Rüstungen (hierbei handelt es sich um Panzerungen, die erst mit einem höheren Level getragen werden können. Sie bieten viel Schutz, engen jedoch eure Bewegungsfreiheit und Agilität erheblich ein).

Handschuhe, Stiefel und Gürtel:

Diese Gegenstände bringen euch nicht soviel Schutz, wie die anderen Rüstungsgegenstände, doch verschaffen sie euch ein paar Erleichterungen.

So könnt ihr zum Beispiel mit den passenden Stiefeln (diese bestehen aus Leder oder Metall und erhöhen je nachdem euren Rüstungsschutz) besser über heißen Boden laufen, oder euch schneller vorwärts bewegen.

Auch die Handschuhe bestehen aus verschiedenen Materialien. Die Handschuhe erhöhen ebenfalls euren Rüstungsschutz und erhöhen die Angriffsgeschwindigkeit.

Der richtige Gürtel verschafft euch auch einen kleinen Rüstungsschutz. Je nach Größe des Gürtels, erhöht sich die Anzahl der Plätze, in denen ihr Objekte verstauen könnt. Manche dieser Gegenstände sind auch magisch.

Schilde:

Schilde dienen als Armschutz und können nur benutzt werden, wenn euer Charakter einen Einhänder als Waffe aktiviert hat. So blockt das Schild einen Haufen Schläge des Gegners ab. Es schützt unter Umständen auch vor Explosionen. Beachtet, daß es auch hier verschiedene Klassen gibt, die von leichten Holzschilden über große Metallschilde, bis hin zu magischen Schilden reichen.

Natürlich findet ihr immer wieder neue Gegenstände bei dem Schmied. Besucht ihn also jedesmal, wenn ihr zurückkehrt und schaut euch alle Objekte an!

Magische Gegenstände:

Auf eurer Reise findet oder kauft ihr euch des öfteren mal magische Gegenstände. Auch hier gibt es verschiedene Kategorien wie Schriftrollen,

Zauberbücher, Tränke, Ringe und Amulette. Die gefundenen Ringe und Amulette solltet ihr stets identifizieren lassen (dies erledigt Deckard Cain, sobald ihr diesen gefunden habt), um zu erfahren, was euch diese Gegenstände bringen (natürlich müßt ihr den Gegenstand danach tragen, um einen Effekt zu erzielen).

Schriftrollen führen einmalig einen bestimmten Zauberspruch aus und Zauberbücher lehren euch durch Lesen den jeweiligen Zauberspruch für den Rest des Spieles.

Die Tränke füllen eure Lebensenergie oder eure Manapunkte auf. Es gibt Tränke, die tun dies vollständig und es gibt Tränke, die frischen eure Punkte nur zu einem bestimmten Teil wieder auf.

Tränke:

Die Tränke sind sehr wichtig und es sollten immer genügend mitgeführt werden. Für einen Krieger reichen Heiltränke, die Magier sollten sowohl Mana- als auch Heiltränke mit sich führen. Obwohl es natürlich auch genügend Heilspprüche gibt. Beachtet, daß sich die Manapunkte von selbst wieder regenerieren - es geht nur unheimlich langsam. Die Tränke gibt es in verschiedenen Qualitäten (von schwach bis super). Auch solltet ihr stets ein paar Gegengifttränke bei euch führen, da viele Monster die Fähigkeit besitzen, euch zu vergiften.

Es gibt auch die eine oder andere Flasche, die sich werfen läßt. So könnt ihr eine kleine Explosion auslösen, die Feinde schädigt.

Nachfolgend ein paar der wichtigsten Tränke:

Heiltrank (teilweise Heilung)

Manatrank (teilweise Manawiederherstellung)

Vollständige Heilung (vollständige Heilung)

Vollständiger Manatrank (vollständige Manawiederherstellung)

Wiederherstellung (teilweise Manawiederherstellung und Heilung)

Im späteren Verlauf des Spieles könnt ihr verschiedene Elixiere kaufen, deren Verzehr bestimmte Eigenschaften eures Charakters erhöhen.

Schriftrollen:

Feuerball

Heilung

Stadtportal

Elektrizität

Identifizierung

Feuerwand

Blitz

Telekinese

Feuerwelle

Teleportation.

Zauberbücher:

Für einen Zauberer sind diese Bücher von wichtiger Bedeutung, da das Lesen eben dieser Bücher automatisch das Erlernen des Spruches mit sich bringt (das heißt, der Spruch kann von nun an immer benutzt werden). Benutzt ihr ein Buch desselben Zauberspruches öfters, steigt der Level des jeweiligen Spruches um eine Stufe an.

In der Regel gibt es all die verschiedenen Schriftrollen auch in Buchform. Diese sind dann nur etwas teurer und schwerer zu finden.

Diese Dinge findet ihr bei verschiedenen Personen in den Städten. Besucht auch diese jedesmal aufs neue, wenn ihr zurückkehrt und schaut euch die neuesten Angebote an.

Tips und Tricks

Sollte sich einmal keine Tür oder Durchgang in der Nähe befinden, um die Gegner dorthin zu locken, sucht euch eine Truhe oder einen anderen Gegenstand, der nah an einer Wand steht. Stellt euch dann zwischen das Objekt und die Wand und die Monster sind ebensogut nacheinander zu erledigen, wie in einer Tür.

Findet ihr in den verschiedenen Abschnitten einen Gegenstand, laßt diesen immer zuerst in der Stadt identifizieren, da manche der Objekte verflucht sind.

Versucht immer, die optimalsten Waffen und Rüstungen, entsprechend euren jeweiligen Fähigkeiten, auszuwählen - denn viele Objekte sind von bestimmten Attributen abhängig (erfordern also eine gewisse Anzahl an Stärke- oder sonstigen Punkten).

Führt immer einen Stadtportal-Spruch bei euch, auf daß ihr die Möglichkeit habt, jederzeit und von jedem Punkt aus zurück in die Stadt zu kommen.

Eine gute Taktik im Kampf ist es, mit Hilfe eines Bogens oder eines guten Zauberspruches, nach Betreten eines neuen Raumes in alle möglichen Richtungen zu feuern. Auch wenn ihr keinen Gegner seht, wird auf diesem Wege meist etwas getroffen. Beachtet dabei, daß, wenn ein Feind getroffen wurde, er sich jedoch daran macht, euch zu verfolgen. Feuert dann schnell weiter, um ihn auszuschalten.

Führt immer eine große Anzahl Tränke mit euch. Spielt ihr eine Zaubererin oder einen Totenbeschwörer, reichen Manatränke eigentlich aus, da ihr mit Hilfe derer und einem Heilspruch auch jederzeit eure Lebenspunkte wieder auffrischen könnt (gut sind auch die Wiederherstellungstränke, die sowohl eure Lebens- als auch eure Manapunkte wieder vollständig herstellen). Für den Barbaren sind die Heiltränke sehr wichtig.

Beachtet die Bogenschützen und die Gegner, die mit Zaubersprüchen auf euch feuern. Diese Typen rennen nämlich vor euch weg. Am besten ist, ihr schießt diese Truppen schon aus der Ferne ab.

Unter Umständen verkauft euch eine bestimmte Person in einer der Städte - solltet ihr mit eurem Charakter bereits ein bestimmtes Level erreicht haben (mindestens 25) - für 5.000 Goldstücke Eigenschaftspunkte in Form von Magie- und Ausdauerelixieren, die ihr dann beliebig auf euren Charakter verteilen könnt.

Denkt als Zauberer immer daran (auch als Nichtzauberer könnt ihr mit Hilfe einer Schriftrolle diesen Spruch benutzen), daß ihr untote Gegner (wie zum Beispiel Skelette) leicht mit Hilfe eines Heiligen-Ball-Spruches erledigen könnt (auch die Endgegner!).

Solltet ihr mit einem Zauberer spielen, solltet ihr die ersten Erfahrungspunkte in Stärke und Ausdauer stecken, um euch so eine gute Rüstung und Waffe zulegen zu können. Ihr müßt nämlich zu Beginn erst einmal kämpfen, bevor ihr genug Zauberbücher gefunden habt, um ausreichend zaubern zu können.

Als Krieger solltet ihr alles in die Stärke und Ausdauer umsetzen, um möglichst schnell an gute Waffen zu kommen. Für den Krieger und den Bogenschützen ist die Ausdauer von enormer Bedeutung. Eine hohe Ausdauer steigert die Schlagkraft und den Rüstungswert.

Als Zauberer habt ihr die Möglichkeit, im späteren Verlauf des Spieles, mit Hilfe eines einzigen Zauberspruches mehrere Monster auf einmal zu töten. Ein hoher Feuermauer- oder Elektrizitätsspruch geht durch mehrere Monster hindurch und verletzt alles, was er trifft - sehr effektiv. Ein Nachteil des Magiers ist es, daß er immer nur einen bestimmten Spruch auf einmal ablassen kann. Kommt er also in einen Pulk mit mehreren Angreifern, von denen manche gegen Elektrizität, andere hingegen gegen Feuer immun sind, wird es brenzlig. Kommt dann noch ein Obermonster dazu, das resistent gegen Magie ist, wird es beinahe unlösbar. Hier hilft nur noch, alle möglichst einzeln herauslocken und die Feinde nacheinander umzubringen.

Der Krieger hingegen hält eine Menge Schläge aus, bevor er in die Knie geht - vorausgesetzt, er befindet sich im Besitz einer guten Rüstung. Ein Nachteil ist, daß ihr eine Menge Geld in die Reparaturen stecken müßt. Ferner ist der Krieger natürlich nicht so in der Magie bewandert, muß also eine Menge im Nahkampf erledigen. Versucht aber immer, auch einen Krieger in der Magiekunst aufzubauen.

Bevor ihr einen neuen Abschnitt betretet, nähert euch diesem ganz langsam und möglichst an der Wand entlang. So sehen euch immer nur ein oder zwei Monster und ihr könnt so nach und nach alle Feinde herauslocken und sie in Ruhe umbringen.

Spielt ihr als Zauberer, ist es sehr von Vorteil, wenn ihr euch einen Heilstab sucht. Mit diesem im Gepäck könnt ihr euch jederzeit sofort aufheilen (36 mal) und dennoch andere Sprüche zaubern.

Wichtig bei diesem Spiel ist ein hoher Ausdauerwert. Dies erhöht nämlich die Chancen, daß ihr mit jedem Schlag trefft. Je höher der Wert, desto öfter trefft ihr den Gegner.

Beachtet, daß wenn ihr einen Stadtportal-Spruch benutzt und wieder zurück in den vorigen Bereich betretet, das Portal verschwindet.

Versucht Monster immer in einen großen Raum zu locken, in dem ihr die Möglichkeit habt, auszuweichen.

Solltet ihr keine Heil- oder Manatränke mehr haben, verlaßt die Abschnitte mit Hilfe eines Stadtportal-Spruches und besorgt euch in der Stadt neue Tränke.

Beachtet öfters mal die Automap, um zu sehen, welche Bereiche es noch zu erkunden gibt. Die wichtigen Punkte werden hier extra gekennzeichnet. Wagt euch niemals in gänzlich dunkle Gebiete vor, da euch dort endlos viele Monster erwarten - tastet euch Feld für Feld vor. Hinter jeder Ecke und in jedem Raum erwarten euch Gegner - und diese treten zumeist in Gruppen auf.

Führt als Krieger und Bogenschütze immer einen Bogen mit euch, um Feinde schon aus der Ferne erledigen zu können.

Steckt Heil- und Manatränke in euren Gürtel (dort lassen sich bis zu 8 Gegenstände plazieren), um diese schnellstens benutzen zu können. Denkt daran, daß ihr diese ebenfalls mit den Tasten 1-8 benutzen könnt.

Sollten euch einige Gegner zu stark sein, könnt ihr diese zu einem späteren Zeitpunkt und mit einem höheren Level nochmals aufsuchen und dann leichter besiegen.

Sammelt alle Edelsteine, die ihr während eurer Reise findet, um diese später auf eine gesockelte Waffe setzen zu können.

Findet ihr auf eurer Reise eine gute Waffe und eine gute Rüstung, habt nicht mehr soviel Platz und wollt einen dieser Gegenstände in der Stadt verkaufen, entscheidet euch immer für die Rüstung, da diese in der Regel mehr Geld bringt.

Packt möglichst viel Gold in eure Schatzkiste (diese befindet sich in jeder Stadt). Solltet ihr nämlich mal sterben, bleibt euch dieses Gold erhalten. Das Gold, was ihr bei euch führt, verschwindet hingegen.

Findet ihr einen Wegpunkt auf euren Reisen, aktiviert diesen gleich. Diese Wegpunkte garantieren euch nämlich eine schnelle Möglichkeit, das Land zu durchqueren.

Legt euch, sobald es geht, einen größeren Gürtel an, da ihr so mehr Fächer erhaltet, in die ihr Objekte packen könnt.

Ihr findet in manchen Bereichen kleinere Dungeons, die nichts mit dem Spielablauf zu tun haben. Diese Dungeons beinhalten Monster und Schätze. Diese Höhlen sind gut, um Gegner zu töten und aufzusteigen. Ferner befinden sich hier des öfteren einer oder mehrere interessante Gegenstände.

Ihr habt in diesem Spiel die Möglichkeit, Mitstreiter anzuheuern. Da diese jedoch sehr teuer sind und im Kampf nicht auf euch hören, ist es die Frage, ob ihr dies tun solltet. Investiert euer Gold lieber in bessere Waffen und Rüstungen.

Jedes Areal ist durch eine Art Mauer abgegrenzt. Ihr müßt also nur immer der Mauer folgen, um einen Überblick über das jeweilige Areal zu erhalten.

In jedem Bereich befinden sich einer oder mehrere Mini-Bosse, die ihr töten könnt. Für deren Tötung erhaltet ihr viele Erfahrungspunkte. Ferner hinterlassen diese Biester nach ihrem Tod meist einen magischen Gegenstand.

Die Aufgaben (Quests)

Die verschiedenen Quests (sechs in den ersten drei Akten und drei im letzten Akt) sind bei jedem Spiel und mit jedem Charakter gleich. Unterhaltet euch dazu mit den Leuten in den Städten und fragt diese über alles aus. So erhaltet ihr von dem einen oder anderen Charakter von Zeit zu Zeit eine Aufgabe, die immer in einem anderen Bereich zu erfüllen ist.

Manchmal bekommt ihr auch in den Abschnitten selbst eine Aufgabe, wenn ihr ein Buch lest oder ähnliches. Habt ihr eine Aufgabe erhalten, wird diese unter dem Punkt `Quest` eingetragen und kann jederzeit nachgelesen werden. Beachtet, daß diese Aufgabe unter Umständen noch um einen oder zwei Punkte erweitert wird. Ist die Aufgabe schließlich erfüllt, verschwindet der Eintrag im Questbildschirm (diese Aufgabe ist bereits erledigt).

Nach der erfolgreichen Beendigung einer Aufgabe erhaltet ihr meist einen wertvollen Gegenstand, wie eine Superwaffe, eine gute Rüstung oder ein magisches Objekt.

Der Lösungsweg

Akt I

- Wegpunkte:
- Lager der Jägerinnen
- Kalte Ebene
- Feld der Steine
- Dunkelwald
- Schwarzmoor
- Äußeres Kloster
- Gefängnis, Level 1
- Inneres Kloster
- Katakomben, Level 2

Lager der Jägerinnen

Euer Abenteuer beginnt im Lager der Jägerinnen. Dieser Ort entpuppt sich als Ruhe- und Ausgangsstätte. In diesem Lager (sowie in den Städten der nächsten 3 Akte) werdet ihr nicht angegriffen und könnt auch niemanden angreifen. Ihr trifft

auf ein paar Bewohner, die euch Aufgaben (Quests) geben sowie Gegenstände und Informationen für euch parat halten.

Sobald ihr beginnt, kommt euch ein Mann namens Warriv entgegen. Klickt auf diesen, um ein paar Hintergrundinformationen zum Spiel zu erhalten. Ferner erfahrt ihr von Arkara, der Anführerin der Jägerinnen, die weitere Hinweise für euch haben soll. Nachdem ihr alles von dem Mann erfahren habt, schaut euch hier ein wenig um. Ihr trifft auf mehrere Personen:

- Kaschya: Auch eine Art Anführerin.
- Gheed: Eine Art Händler. Von ihm erhaltet ihr, gegen die gebührende Bezahlung, ein paar nette Dinge, wie Rüstung, Waffen, magische Gegenstände (Rüstung und Waffen) und verschiedene andere Dinge, wie Pfeile und Schlüssel. Beachtet, daß ihr für manche Gegenstände erst eine bestimmte Fähigkeit oder einen bestimmten Level erreicht haben müßt.
- Charsi: Bei dieser Person handelt es sich um den Dorfschmied. Auch von ihm könnt ihr verschiedene Dinge kaufen (Rüstung, Waffen, magische Gegenstände und sonstiges), aber auch Objekte reparieren lassen. Das heißt, ist eine Rüstung oder eine Waffe beschädigt bzw. abgenutzt, übergebt ihr diese dem Schmied und der Gegenstand wird, für eine kleine Geldsumme repariert.
- Akara: Die Hohepriesterin. Von dieser Dame erfahrt ihr näheres über die Gegend und erhaltet ferner den ersten Auftrag (Quest). Ihr sollt eine Höhle in der Nähe von den bösen Geschöpfen säubern. Ferner verkauft euch auch diese Dame verschiedene Dinge (Waffen, Magie und Verschiedenes), wie mehrere Schriftrollen, Zauberbücher, Tränke usw.

Nachdem ihr euch von Akara verabschiedet habt, bemerkt ihr in der linken unteren Ecke den roten `Quest-Logbuch`-Knopf. Klickt ihr diesen an, erfahrt ihr nochmals eure erste Aufgabe.

1. Aufgabe: Höhle des Bösen

Macht euch also daran, die Höhle in der Wildnis zu suchen und zu betreten. Verlaßt dazu das Lager und betretet den nächsten Bereich:

Das Blutmoor

Gegner: Stachelratte (diese Biester beschießen euch mit ihren Stacheln), Zombies. In der Wildnis gelandet, werdet ihr auch schon von den ersten Gegnern belästigt, die jedoch noch relativ leicht zu besiegen sind. Ihr solltet euch in dieser Gegend umschauen und alles töten, was sich bewegt, um ein wenig Erfahrungspunkte zu ergattern (bevor ihr die Höhle betretet - ihr solltet so Level 2 erreichen).

Steigt ihr eine Stufe auf, müßt ihr 5 Punkte auf beliebige Eigenschaften eures Charakters verteilen und erhaltet automatisch einen Lebenspunkt dazu. Ferner seid ihr nach einem Levelaufstieg wieder vollständig geheilt (auch die Manapunkte steigen bis ganz nach oben).

Ab und an läßt der eine oder andere Besiegte auch ein wenig Gold, oder den einen oder anderen Gegenstand fallen. Schaltet am besten die Automap ein (Tab-Taste), um einen besseren Überblick über das Gebiet zu erhalten. Auf dieser Karte werden dann auch solch wichtige Orte wie die Höhle des Bösen oder der eine oder andere Schrein durch ein entsprechendes Symbol angezeigt. Findet und öffnet Truhen, die Gold oder Objekte beinhalten.

Lauft also so lange umher (haltet euch dazu auf den Wegen), bis ihr die Höhle findet (kleiner Hügel), die auf der Automap durch eine Art Flagge gekennzeichnet wird und betretet diese.

Die Höhle des Bösen

Gegner: Zombies, Gargantuas (große Yeti-Wesen, die leicht zu besiegen sind), gefallene Schamanen (erwecken Gefallene), Gefallene, Totenfeuer (sehr starkes Skelett) - steht meist in der Nähe von Schätzen.

In der Höhle angelangt erhaltet ihr den Auftrag, alle darin befindlichen Monster zu töten. Schaltet dazu am besten wiederum die Automap ein und achtet darauf, wirklich jeden Winkel der Höhle abzulaufen, um alle Gegner entdecken zu können.

Die Gegner in diesem Level sind noch ziemlich leicht zu besiegen und tauchen nicht in so massiven Gruppen auf. Egal, welchen Charakter ihr euch ausgesucht habt (auch mit einem Magier), solltet ihr alle Feinde mit einer Waffe schlagen, um schnell aufzusteigen. Versucht möglichst immer nur einem Feind gegenüberzustehen. Befinden sich also in einem Bereich mehrere Monster, lockt diese heraus, rennt weg und schnappt euch einen nach dem anderen. Haben euch die Feinde nämlich erst einmal eingekreist, habt ihr keine Chance mehr. Vergeßt nicht, die Leichen der Monster zu untersuchen - ihr findet des öfteren schöne Gegenstände. Befindet ihr euch mit den Lebenspunkten schon ziemlich am Ende und gehen eure Heiltränke zur Neige, solltet ihr das Dungeon verlassen und das Lager aufsuchen. Kauft dort neue Tränke.

Denkt daran, daß ihr nicht benötigte Gegenstände im Lager beim Schmied verkaufen könnt (Waffen und Rüstung).

Ihr trefft während eures Aufenthaltes in der Höhle auf verschiedene Gruppen von Gefallenen (rote Kerlchen). Sobald ihr diese seht, müßt ihr gleich auf deren Schamanen los (dieser verschießt Zauberbälle) und diesen töten. Denn der Kerl hat die Fähigkeit, getötete Gefallene wieder aufleben zu lassen. Ist der Schamane allerdings tot, habt ihr Ruhe und könnt die anderen Gefallenen nacheinander töten (treibt sie am besten auseinander und tötet sie einzeln).

Untersucht auch die hier herumliegenden Leichen bereits getöteter Jägerinnen, um den einen oder anderen Gegenstand zu finden.

Sobald ihr nur noch zwei Monster übrig habt, erhaltet ihr eine Mitteilung (im Quest-Buch). Tötet auch die letzten beiden Plagegeister und ihr habt die erste Aufgabe gemeistert. Ihr erkennt dies daran, daß die Höhle plötzlich durch

hereinfallendes Licht erhellt wird. Ihr könnt das Dungeon verlassen und zurück ins Lager der Jägerinnen kehren, wo ihr von Arkara (sprecht diese an), eine Belohnung erhaltet (ihr erhaltet eine neue Fähigkeit).

Sucht jetzt Kaschya auf, von der ihr den nächsten Auftrag erhaltet: Ihr sollt ein Wesen namens Blutrabe auf dem Friedhof der Schwestern finden und auslöschen. Verlaßt also das Lager wieder und macht euch auf die Suche nach dem Friedhof, der sich in der Nähe der kalten Ebene befinden soll. Haltet euch in der Wildnis wiederum auf den gepflasterten Wegen und sucht einen NPC namens Flavie - diese wird auf der Automap angezeigt. Hinter dieser Dame befindet sich nämlich der nächste Bereich:

Die kalte Ebene

Gegner: gefallene Schamanen, Gefallene, dunkle Speerträgerinnen, dunkle Speerträgerinnen Champion (stärker), Gargantuas, Bischibosch (Mini-Boß).

Auch in diesem Gebiet solltet ihr euch auf den Wegen fortbewegen, um nicht die Übersicht zu verlieren. Die Gegner werden natürlich stärker, treten aber immer noch in relativ kleinen Gruppen auf. Ihr findet hier außerdem einen Wegpunkt, den ihr aktivieren solltet. Ihr könnt euch danach von diesem Punkt aus zu anderen, bereits aktivierten Wegpunkten befördern lassen (spart viel Zeit und Lauferei).

Irgendwo in diesem Gebiet stoßt ihr auf ein Lager der Gefallenen, das von vielen Gefallenen, Schamanen und einem Bischibosch bewohnt wird. Seid ihr scharf auf Kämpfe und Erfahrungspunkte, solltet ihr diesem Lager einen Besuch abstatten.

Findet von diesem Gebiet aus den Zugang zum Friedhof.

Der Friedhof

Gegner: hungrige Tote, Skelettkrieger, Blutrabe

Skelette sind am besten mit stumpfen Waffen, wie zum Beispiel Keulen zu schlagen (der beste Zauberspruch hier wäre ein Feuerball). Die anderen Feinde solltet ihr mit Schwertern schlagen (oder einen Blitzspruch anwenden). Die Obermonster sind allesamt magieresistent, müssen also mit Waffen geschlagen werden (solltet ihr schon einen Versteinern-Spruch besitzen, könnt ihr die Gegner versteinern und danach in Ruhe töten). Solltet ihr als Magier spielen, solltet ihr nun langsam damit anfangen, den Zauberstab zu benutzen.

Von einer Seite der kalten Ebene aus führt ein Weg direkt zum Friedhof. Dieser wird von Untoten bevölkert. In der Mitte befindet sich ein umzäunter Bereich, wo euch Blutrabe erwartet. Dieser Gegner beschießt euch mit Pfeilen und ist sehr schnell. Ferner kann sie Untote heraufbeschwören. Ihr solltet euch also daran machen, möglichst schnell dieses Biest zu töten. Rennt ihr hinterher, beschießt sie, macht was ihr wollt, aber macht schnell (ihr könnt hinter verschiedenen Bauwerken Schutz suchen). Denn ist Blutrabe erst einmal besiegt, werden auch alle anderen Feinde vernichtet.

In diesem inneren Bereich befinden sich die Zugänge in die Krypta und in das Mausoleum (im Mausoleum trifft ihr auf zwei stärkere Skelette - Untertanen von Diablo, beide sehr stark). Beide Dungeons sind recht klein und ihr findet darin lediglich ein paar Gegenstände und viele Monster. Wenn ihr wollt, könnt ihr diese Örtlichkeiten auch auslassen. Andererseits bieten sie euch viel Stoff, um Erfahrungspunkte und Gold zu sammeln.

Wie ihr euch nun auch entschieden haben mögt, der zweite Auftrag wäre erfüllt und ihr kehrt zurück in das Lager der Jägerinnen (über den aktivierten Wegpunkt - geht am schnellsten).

Dort angekommen, sucht Kaschya auf und holt euch den Lohn für eure Mühe. Ihr erhaltet als Dank eine Begleiterin namens Alisa. Ferner könnt ihr von diesem Zeitpunkt an Mistreiter anheuern (bei Kaschya), die jedoch recht teuer und nicht unbedingt effektiv sind. Entscheidet selbst, ob ihr jemanden benötigt oder nicht. Kehrt alsdann zurück zu Akara und sprecht diese an. Von ihr erhaltet ihr nämlich den nächsten Auftrag: Ihr sollt Cain finden, dazu durch einen unterirdischen Durchgang im Dunkelwald gehen und aus dem Inifuß-Baum eine Schriftrolle besorgen.

Verlaßt dazu das Lager und begeben euch über die kalte Ebene zunächst einmal in den darauffolgenden Abschnitt:

Feld der Steine

Gegner: dunkle Ranger (Bogenschützen), Faulkrähen, Skelettkrieger, Gefallene, dunkle Speerträgerin, Tod-Falke, Nachtwurm, Schlächter, Akanischu.

Ab diesem Bereich werden die Gegner wesentlich stärker. Ferner treten sie jetzt auch in größeren Gruppen auf. Nehmt euch vor den Rangern in acht, die euch mit Pfeilen beschießen.

In diesem Bereich findet ihr an einer Stelle auf einem Podest ein altes aufgeschlagenes Buch, bei dem es sich um den `schmierigen Folianten` handelt. Lest euch diesen Schmöcker durch, um an die nächste Aufgabe zu gelangen: Ihr sollt im Schwarzmoor hinter dem Dunkelwald nach dem vergessenen Turm suchen.

In einem bestimmten Teil dieses Bereiches trifft ihr auf Faulkrähennester, die ihr zerstören solltet, da sie ständig neue Krähen ausspucken.

Auch hier befindet sich wieder ein Lager, in dem ihr viel Gold, aber leider auch viele Gegner findet.

Der nächste Wegpunkt sollte hier ebenfalls aktiviert werden.

Zu guter Letzt stoßt ihr hier auf ein paar Monolithen, die ihr anklicken solltet. Ihr erfahrt daraufhin, daß euch Arkara wohl mehr über diese Steinblöcke sagen kann. Wurde hier alles abgegrast, sucht an einer Felswand den Eingang zum unterirdischen Durchgang und betretet diesen.

Unterirdischer Durchgang, Level 1

Gegner: Skelettbogenschütze, böse Jägerin, böse Jägerin Champion (stärker), Mißgestaltete (spucken Feuerbälle), Schlächter, Gefallene, gefallene Schamanen.

Hier geht es richtig ab. Ihr solltet euch immer zuerst um die Skelettbogenschützen und die Mißgestalteten kümmern, da euch diese auch aus der Ferne beschießen können. Außer diesen Gegnern lauern euch Unmengen an Jägern und Gefallenen auf. Geht hier nach dem altbekannten Prinzip vor. Tötet erst die Schamanen, dann die Gefallenen. Ihr solltet die Jäger und Monsterhorden auseinander locken, um ihnen dann in kleineren Gruppen gegenüberzutreten zu können - so habt ihr es leichter.

Ihr trefft auch hier wieder auf ein oder zwei Gefallenelager, die von Feinden besetzt werden. Dort liegt aber auch ein wenig Gold herum.

Schaut euch in diesem großen Level also genau um und findet zwei mögliche Ausgänge:

Ein Durchgang führt in das 2. Level dieses Dungeons, ein zweiter bringt euch direkt in den Dunkelwald.

Wollt ihr zunächst das 2. Level betreten, findet ihr einen relativ kleinen Bereich vor, in dem euch Gegner und auch etwas Gold erwartet. Die Feinde unterscheiden sich nicht von denen des ersten Level. Zusätzlich trefft ihr allerdings noch auf zwei Minibosse, die da heißen: Stinkbrut (Skelettbogenschütze mit Mehrfachschuß) und Flammer-Wicht der Aufspießer. Wollt ihr also ein wenig kämpfen, geht eine Etage tiefer. Ansonsten verlaßt dieses Dungeon in Richtung Dunkelwald.

Der Dunkelwald

Gegner: böser Lanzenträger, Seele - Holzhammer der Verrückte (Mini-Boß), Dornendämon (verschießt Dornen), Schlächter, Schlächter-Schamane (erweckt Schlächter zum Leben), Untier, Baumkopf-Holzfaust.

Sucht und findet in diesem Abschnitt einen alten grauen Baum (Infuß-Baum - um diesen herum lauern ein paar Untiere) und klickt diesen an (auf der Automap seht ihr ein Baumsymbol, das auf eben dieses Ding hinweist). Es kommt so eine **Schriftrolle** zum Vorschein, die ihr an euch nehmt (Infuß-Schriftrolle). Dadurch wäre die nächste Aufgabe erledigt und ihr könnt euch auf den Rückweg zum Lager der Jägerinnen begeben. Aktiviert und benutzt dazu den hier befindlichen Wegpunkt.

Zurück im Lager der Jägerinnen sucht ihr Akara auf und berichtet dieser von eurem Erfolg. Die Frau übersetzt die Schriftrolle und gibt euch gleich einen weiteren Auftrag: Ihr sollt zu den Monolithen im Feld der Steine gehen und diese in der Reihenfolge berühren, die auf der Schriftrolle angegeben ist. Öffnet dazu euer Inventar und klickt dort mit der rechten Maustaste auf die Schriftrolle des Schlüssels zu den Monolithen. Auf der Schriftrolle erscheinen daraufhin Ziffern, die euch die Reihenfolge angeben, in der die Monolithen berührt werden müssen.

Kehrt also über den Wegpunkt im Lager zurück zum Feld der Steine und sucht dort die fünf Steinmonolithe. Stellt euch in deren Mitte (beachtet, daß euch dort Unmengen von Gegnern erwarten) und öffnet das Inventar. Klickt mit der rechten Maustaste dort auf die Schriftrolle (Schlüssel zu den Monolithen) und beachtet die Ziffernfolge. Genau in dieser Reihenfolge müßt ihr nun auch die einzelnen Monolithe berühren (achtet auch auf die Zeichen auf den Monolithen und der Schriftrolle). Habt ihr alles richtig gemacht, beginnt es zu blitzen und in der Mitte erscheint ein Portal, das euch nach Tristam führt - betretet dieses.

Tristam

Gegner: Nacht-Faucher, Schlächter Schamane (verschießt Feuerbälle und erweckt Schlächter), Nacht-Clan, Nacht-Clan Champion, Zurückgekehrter, Griswold (verflucht), Klinge - Wolf der Jäger (Teleportation).

In diesem kleineren Bereich gelandet, solltet ihr euch gleich auf die Suche nach Cains Galgen machen. Dieser wird auf der Automap als gelbe Ellipse dargestellt. Auf dem Weg dorthin trifft ihr auf vielerlei stärkere Angreifer, wie Bogenschützen, Schamanen (die ihre Diener wiedererwecken) und den einen oder anderen Miniboß. Einer dieser Bosse beschießt euch mit Pfeilen und kann sich hin und her teleportieren.

Habt ihr den Galgen schließlich ausfindig gemacht (dieser hängt an einem größeren Stein auf einem Platz), klickt diesen an, um Deckard Cain zu befreien. Steht der Mann vor euch, wechselt ein paar Worte mit ihm und klickt ihn dann ein weiteres Mal an, woraufhin er verschwindet. Ihr sollt ihm nun zurück ins Lager der Jägerinnen folgen. Tut dies, indem ihr zunächst den Teleporter zum Feld der Steine benutzt und von dort aus über den Wegpunkt zurück ins Lager reist.

- Ihr findet in diesem Bereich außerdem eine Leiche, der ihr Wirts Bein abnehmen könnt. Dabei handelt es sich in erster Linie um eine stumpfe Waffe, die besonders gegen Untote hilft. Ferner könnt ihr mit diesem Gegenstand ein Geheimlevel freischalten - siehe Horadrim Würfel. -

Sucht hier zunächst Akara auf und redet mit dieser. Lauft danach das Lager ab und findet nun auch Deckard Cain, der hier herumläuft. Redet auch mit diesem und erfährt, daß dieser von nun an eure gefundenen Gegenstände kostenlos identifiziert - nehmt dieses Angebot gleich in Anspruch.

Den nächsten Auftrag müßtet ihr eigentlich schon erhalten haben (siehe Lösung). Und zwar befindet sich dieser im Abschnitt `Feld der Steine` und dort in dem aufgeschlagenen Buch auf dem Podest (schmieriger Foliant). Ihr sollt nach dem vergessenen Turm im Schwarzmoor suchen.

Macht euch dazu also zunächst über den Wegpunkt im Lager auf den Weg in den Dunkelwald und sucht dort den Übergang in den nächsten Bereich.

Schwarzmoor

Gegner: Blut-Falke, Nacht-Clan, Untier, Wind-Killer, Stähl-Auge (Bogenschützen), böser Bogenschütze, Schlächter, Schlächter-Schamane.

In diesem Bereich solltet ihr euch zunächst daran machen, die Blutfalkennester zu finden und zu zerstören. Ist dies passiert, wird die Blutfalkenflut gestoppt. Die Gegner in diesem Abschnitt sind nicht besonders stark. Es befindet sich hier auch ein Lager.

Ferner befindet sich in diesem Bereich ein weiterer Wegpunkt, den ihr aktivieren solltet.

Zwei Dungeons lassen sich von diesem Ort aus betreten (außerdem gelangt ihr von hier aus in den nächsten Spielabschnitt, das Hochland):

Das Loch und der Eingang in den verlassenen Turm (im Innern eines Berges).

Loch: Level 1 (nicht von Bedeutung)

Gegner: Schlächter, Schlächter-Schamane, böser Bogenschütze, Untier, Mond-Tänzer (extra schnell).

Auch dieses Dungeon dient lediglich der Monsterhatz und dem Schatzsammeln.

Ihr findet hier viele Gegner, die ihr töten könnt. Ferner erwartet euch der eine oder andere Schrein, Gold und eine vereinzelte Truhe.

Trefft im 2. Level auf Hirn-Maul den Heuler (extra schnell), dessen Beseitigung euch ein paar Erfahrungspunkte extra einbringt.

Habt ihr hier alles erledigt (oder auch nicht), macht euch im Schwarzmoor-Abschnitt auf die Suche nach dem Eingang in den verlassenen Turm. Dieser befindet sich, wie bereits erwähnt, im Innern eines kleinen Berges.

Der verlassene Turm

Seid ihr die Leiter nach unten gestiegen, steigt durch das hier befindliche Loch in der Mauer, um den 1. Level des Turmkellers zu erreichen.

Turmkeller, Level 1

Gegner: Stähl-Dorn der Hungrige (Geist-Treffer), Geist.

Trefft hier, in diesem verhältnismäßig kleinen Level auf Geister, die ihr am besten mit einer Waffe gegen Untote erledigt (geht am schnellsten). Öffnet hier die Särge und zerschlagt die Fässer, um darin versteckte Gegenstände zu finden. Macht euch gleich auf die Suche nach dem Abgang in den zweiten Level. Weicht in diesen Bereichen möglichst den Feuerstellen aus, da euch diese bei Betreten verletzen.

Turmkeller, Level 2

Gegner: dunkler Bogenschütze, Ascher-Schlamm der Aufspießer (Feuerverzauberung).

Trefft hier lediglich auf ein paar Bogenschützen, die ein Waffen- und Rüstungsregal und den Abgang ins nächste Level bewachen. Rottet die Feinde aus, sammelt die benötigten Gegenstände ein und steigt hinunter in den nächsten Level.

Turmkeller, Level 3

Gegner: Heiß-Bieger (verzauberte Aura), Blut-Clan.

Auch hier wieder, wie schon in den vorigen Leveln, findet ihr nur ein paar Gräber, die sich öffnen lassen (Gegenstände) und trefft auf eine kleine Gruppe von Gegnern, die ihr töten könnt. Geht dann tiefer in das Dungeon hinab.

Turmkeller, Level 4

Gegner: Eis-Fetzer (Blitzzauber), Geister.

Wie gehabt.

Turmkeller, Level 5

Gegner: dunkler Schleicher, die Gräfin.

Hier erhaltet ihr endlich wieder einen neuen Auftrag: Ihr sollt die böse Gräfin töten.

Bevor ihr euch daran macht, dies zu tun, sucht zunächst die anderen Räume auf, um verschiedene Gegenstände und Gold zu finden. Betretet dann den letzten Abschnitt dieses Levels, um auf die Gräfin und ihre Diener zu stoßen.

Erledigt hier zunächst die Diener, die keine weitere Gefahr für euch darstellen dürften. Die Gräfin wirft mit Feuerzaubern nach euch und wurde von uns schnell und einfach mit einer doppelhändigen Axt erlegt (die Magier sollten den Feind mit einem Eisspruch einfrieren und dann zerhacken). Ihr solltet dabei allerdings darauf achten, nicht von den Feuerbällen des Feindes getroffen zu werden.

Habt ihr die Gräfin schließlich besiegt, öffnet sich die Truhe in diesem Raum und spuckt zur Belohnung eine Unmenge an Gold und Tränken aus. Habt ihr alles erledigt, könnt ihr den Turm in Richtung Schwarzmoor wieder verlassen.

Sucht in diesem Bereich den Wegpunkt auf und begeben euch zurück ins Lager der Jägerinnen.

Redet dort angekommen mit allen Personen, laßt eure Gegenstände reparieren, kauft bei Bedarf ein und holt euch dann bei Charsi, der Schmiedin, eure nächste Aufgabe ab: Ihr sollt ihren magischen Schmiedehammer finden, der sich in der Kaserne des Klosters befinden soll.

Macht euch dazu über den Wegpunkt im Lager auf den Weg ins Schwarzmoor. Durchquert diesen Abschnitt und sucht den nächsten Bereich auf.

Tamo-Hochland

Gegner: dunkle Lanzenträger, Dornenbestie, zurückgekehrter Bogenschütze, Puls-Eiter (extra stark), zurückgekehrter Magier, Entstellter, Teuflischer, Tod - Klinge der Schatten (Feuerzauber).

In diesem Bereich befindet sich ein weiteres Dungeon, namens: die Grube. Auch dieses Dungeon dient lediglich wieder der Monsterhatz und dem Einsammeln von Gold und Gegenständen. Ihr trefft in der Grube auf mehrere kleinere Endgegner (besonders im 2. Level), deren Ermordung euch viele Erfahrungspunkte einbringen. Im zweiten Level erwartet euch außerdem eine Schatzkiste, mit vielen netten Dingen.

Schaut euch sonst im Hochland ein wenig um, findet Schreine und erstmals Felsbrocken, die sich umdrehen lassen (lockerer Felsblock). Unter diesen liegen ebenfalls verschiedene Objekte. Ihr solltet euch hier besonders vor den Dornenbestien in acht nehmen, da diese nicht mit einem, sondern gleich mit mehreren Dornen auf euch schießen. Weicht diesem Beschuß also aus und killt die Dinger. Nachdem ihr auch hier den einen oder anderen stärkeren Gegner erlegt habt, sucht und findet die verschlossene Klostertür - öffnet und durchquert diese. Es geht nun weiter durch das Kloster und auf der anderen Seite wiederum ins Freie und somit in den nächsten Bereich.

Äußeres Kloster

Gegner: teuflischer Schamane, Teuflischer, schwarze Jägerin, Todes-Clan.

Es erwarten euch in diesem Bereich weitere Monster (nicht so starke), viele Fässer zum zerschlagen, ein Wegpunkt und der Durchgang in den nächsten Abschnitt, den ihr, nachdem ihr im äußeren Kloster alles erledigt habt, aufsuchen solltet. Vergeßt dabei nicht, alle verschlossenen Türen, in diesem und den nachfolgenden Bereichen zu öffnen und zu durchqueren.

Die Kaserne

Gegner: teuflischer Schamane, Teuflischer, Knochenmagier, Knochenmagier-Champion, Todes-Clan, schwarze Jägerin, Nebel-Krähe der Scharfrichter (extra schnell), der Schmied (extra stark).

Eure Hauptaufgabe hier es, den Schmied zu finden, diesen zu töten und den magischer Hammer`Horadrim-Malus` mitzunehmen.

In diesem Abschnitt werdet ihr von vielen Magiern bedrängt, die euch mit Feuerbällen beschießen. Weicht diesen Teilen am besten aus und tötet die Kerle recht schnell.

Untersucht alle Bücherregale in der Kaserne, da diese eigentlich immer eine **Schrittrolle** beinhalten.

Gut, nachdem ihr alles leergeräumt und ausgeschaltet habt, sucht den Raum mit dem Schmied auf. Dieser Kerl ist nicht zu übersehen, denn er ist recht groß. Begleitet wird er von Nebel-Krähe und ein paar schwarzen Jägerinnen. Ihr solltet zunächst die kleineren Gegner töten (lockt diese hierzu in Richtung Tür, woraufhin ihr alle Feinde nacheinander erschlagen könnt) und kümmert euch schließlich um den extra starken Schmied (möglichst aus der Entfernung töten, da sein Hammerschlag nicht ohne ist). Habt ihr euch den Weg schließlich

freigekämpft, findet ihr in einem hinteren Raum ein Gestell, an dem der gesuchte **Hammer** hängt. Nehmt diesen auf und auch diese Aufgabe wäre erfüllt.

Von der Kaserne aus führt ein Weg weiter in den nächsten Abschnitt, nämlich das Gefängnis. Da sich auch dort ein Wegpunkt befindet, solltet ihr euch gleich dorthin begeben, bevor ihr ins Lager zurückkehrt.

Gefängnis, Level 1

Gegner: Knochen-Bogenschütze, Knochenmagier, Gespenst (saugt Mana ab), Faul-Flammer (Teleportation), Todes-Clan, Todes-Clan Champion, Trauer-Schwäre der Hungrige (Mana-Verbrennung).

Auch in diesem Bereich könnt ihr wieder verschiedene Türen und Gittertüren öffnen.

Hier stoßt ihr erstmals auf eine Gargoylenfalle. Diese löst bei Annäherung Feuerbälle aus. Sie kann jedoch auch kaputtgeschlagen werden. Nähert euch dem Ding also vorsichtig (ihr bemerkt die Falle, wenn euch aus dem Nichts Feuerbälle entgegen geflogen kommen) und schlägt auf die Säule ein. Ist diese erst einmal vernichtet, könnt ihr getrost weitergehen.

Habt ihr in diesem Bereich den Wegpunkt gefunden, aktiviert diesen und begeben euch zurück ins Lager der Jägerinnen. Dort angekommen sucht ihr Charsi auf, der ihr den magischen Hammer übergibt. Ist dies passiert, verzaubert sie euch einen beliebigen Gegenstand, den ihr mit euch führt. Dies läßt sich jedoch nicht mit allen Objekten tun (magische, seltene oder gesockelte). Wir gaben der Schmiedin zum Beispiel unsere Stiefel und sie machte daraus Schuhe, mit denen man schneller laufen kann und die resistent gegen verschiedene Einflüsse sind - probiert dies einmal aus (am besten wäre eigentlich, wenn ihr eine Waffe verzaubern lassen würdet). Beachtet dabei aber, daß dies nur einmal geschieht. Ihr könnt also nur einen Gegenstand verzaubern lassen.

Ihr solltet danach Deckard Cain aufsuchen und diesen ansprechen. Von ihm erhaltet ihr die letzte Aufgabe dieses ersten Aktes: Ihr sollt Andariels Lager finden, das sich tief in den Katakomben des Klosters befindet. Versorgt euch also mit den nötigen Gegenständen und reist dann über den Wegpunkt zurück ins 1. Level des Gefängnisses.

Kämpft euch dort nun weiter vor und sucht den Abgang in das 2. Level, wo ihr gleich hinuntersteigen solltet.

Gefängnis, Level 2

Gegner: siehe oben.

Hier erwartet euch nichts Neues. Ein paar kleine Endgegner, ein paar Truhen und eine Gargoylenfalle. Sucht den Abgang ins nächste Level und betretet dieses.

Gefängnis, Level 3

Gegner: siehe oben.

Einziges Ziel in diesem Level ist es, den Eingang ins innere Kloster zu finden.

Inneres Kloster

Gegner: dunkle Kreatur, Gespenst, schwarzer Bogenschütze, Klingenbrücken (verschießen Pfeile), Flammenstoß der Kriecher (Feuerzauber).

In diesem ziemlich kleinen Level trifft ihr auf Klingenbrücken (Echsenart), die mit vielen Pfeilen um sich schießen. Ferner befindet sich hier ein Wegpunkt und der Durchgang ins eigentliche Kloster, wo es gleich weitergeht.

Das Kloster

Gegner: dunkler Schamane (erweckt dunkle Kreaturen), Knochenasche (magieresistent, extra stark), Besudelter, Gespenst, Schimmel-Faucher (Feuerzauber).

Auch in diesem kleineren Level gibt es nicht allzuviel zu tun. Tötet die Gegner, öffnet die Särge und Truhen und sucht den Abgang in die Katakomben.

Katakomben, Level 1

Gegner: Besudelter, dunkler Schamane, dunkle Kreatur, Rattenmann, Puls-Knall (Feuerverzauberung), Rattenmann-Champion, Schimmer-Weber der Grimmige (Feuerzauber).

Ihr trefft hier unter anderem auf kleine Rattenmänner, die sehr gut zuschlagen können und unheimlich flink sind. Nehmt euch vor diesen Wesen in acht.

Öffnet ansonsten wieder einmal alle Särge, tötet die Feinde und sucht den Abgang ins nächste Level.

Katakomben, Level 2

Gegner: Arach (große Spinnen), Übel-Kopf der Aufspießer (Mana-Verbrennung), Schwarz-Säufer (Steinhaut), Gift-Faust (Geistfresser), Stürm-Killer das Gespenst (verzauberte Aura).

Ihr findet euch nun in einem ziemlich großen Level wieder. Hier trefft ihr auf Unmengen an dunklen Kreaturen, samt Schamanen. Auch die Besudelten treten hier in großen Mengen auf. Ferner trefft ihr auf den einen oder anderen Miniboß. Ihr solltet wirklich alle Gegner töten, um Erfahrungspunkte zu sammeln. Denn gleich trefft ihr auf den endgültigen Endgegner dieses ersten Aktes - also schön fleißig sein.

Es befindet sich außerdem ein Wegpunkt in diesem Level, der es euch ermöglicht, noch einmal ins Jägerinnenlager zurückzukehren und euch dort mit ein paar nützlichen Gegenständen einzudecken (Heil- und Manatränke, Rüstung und Waffen reparieren lassen). Habt ihr alles erledigt, macht euch auf den Weg ins nächste Level.

Katakomben, Level 3

Gegner: Ghul, Infizierter, Wut-Gift der Schatten (extra schnell), die Verbannten (stehlen Leben), dunkle Kreatur, Teufels-Spruch (extra schnell).

Auch in diesem großen Level erwarten euch wiederum Unmengen an Gegner. Unter anderem die Verbannten, die euch Leben stehlen können. Nehmt euch vor diesen Kerlen in acht und tötet sie möglichst schnell und aus der Ferne.

Treibt größere Gruppen auseinander oder lockt sie durch Türen, um die Feinde hintereinander abschlachten zu können.

In einem Bereich dieses Levels trifft ihr wiederum auf Gargoylefallen, die nach euch schießen (sie sehen aus wie Brunnen) - zerstört diese einfach.

Plündert alle Kisten, Särge und sonstigen Objekte und füllt euren Bestand an Tränken auf, denn im nächsten Level ist es soweit. Sucht also die Treppe, die nach unten führt und steigt hinab.

Katakomben, Level 4

Gegner: ein paar kleinere Gegner und Andariel.

Jetzt ist es endlich soweit. Nachdem ihr das Level betreten habt erhaltet ihr nun den Auftrag, Andariel zu vernichten.

Folgt also diesem relativ kleinen Level, tötet dabei verschiedene Wesen und betretet dann einen Raum, in dem ihr unter anderem auf Andariel trifft. Diese entpuppt sich als großes geflügeltes Wesen, das mit ihren Stacheln nach euch schlägt. Dieses Biest zu vernichten erfordert all eure Kraft. Versucht, dieses Wesen aus der Entfernung zu erlegen.

Ist es euch dennoch gelungen, erscheint, nach dem Tod des Gegners, ein Stadtportal, durch das ihr zurück ins Lager gelangt. Bevor ihr dies tut, solltet ihr jedoch zunächst noch diesen Bereich nach Schätzen absuchen. Ist auch dies erledigt, kehrt über das Stadtportal zurück ins Lager der Jägerinnen.

Macht euch dort auf die Suche nach Warriv und sagt ihm, ihr wollt nach Osten gehen - somit wird der erste Akt beendet.

2. Akt

Wegpunkte:

Lut Gholein

Kanalisation, Level 2

Verdorrte Hügel

Hallen der Toten, Level 2

Ferne Oase

Vergessene Stadt

Palastkeller, Level 1

Geheime Zuflucht

Schlucht der Magier

Lut Gholein

Wiederum beginnt ihr in einer kleinen Stadt. Seht vor euch Jerhyn (den Fürsten), mit dem ihr zunächst ein paar Worte wechseln solltet. Schaut euch danach ein wenig in der Stadt um, um die anderen Bewohner kennenzulernen:

- Warriv: Dieser bringt euch zurück nach Westen und ins Lager der Jägerinnen.
- Kaelan: Eine Wache, die euch zunächst daran hindert, den Palast zu betreten.
- Elzix: Ein Schmied, der euch verschiedene Sachen zum Kauf anbietet. Ihr könnt hier auch gefundene Dinge verkaufen und reparieren lassen.
- Griez: Bei diesem Kerl könnt ihr Mitstreiter anheuern, die euch im Kampf unterstützen (recht teuer).
- Drogan: Ein Zauberer, bei dem ihr verschiedene magische Gegenstände und Tränke erstehen könnt.
- Atma: Diese Dame erteilt euch die erste Aufgabe. Ihr sollt Radaments Lager in der Kanalisation der Stadt suchen und das Monster töten.
- Geglasch: Ein Kerl, der im Wirtshaus herumsteht.
- Meschif: Kapitän eines Schiffes.
- Lysander: Händler, von dem ihr verschiedene Tränke und Schlüssel erstehen könnt.
- Deckard Cain: Ein alter Bekannter aus dem Jägerinnenlager, der euch umsonst Gegenstände identifiziert.
- Fara (erst im späteren Verlauf): Händlerin, besitzt gute Waffen und Rüstung.

Nachdem ihr euch also mit allen wichtigen Bewohner der Stadt vertraut gemacht habt, solltet ihr euch an den ersten Auftrag machen. Sucht dazu die Falltür, die hinunter in die Kanalisation führt. Nachdem ihr diese Aufgabe von Atma erhalten habt, erscheint auf der Karte der Stadt ein violetter Fleck, der die gesuchte Falltür darstellt. Macht euch auf den Weg dorthin und betretet so den nächsten Bereich.

Die Kanalisation, Level 1

Gegner: Sandräuber, Bogenschütze der brennenden Toten, brennender Toter.

Nehmt euch in diesem Bereich vor den Bogenschützen in acht, die euch mit Feuerpfeilen beschießen. Die anderen Gegner dürften für euch keine größere Gefahr darstellen.

Untersucht die herumliegenden Kadaver und Schleimhaufen nach Gegenständen.

Da es sonst nichts von Bedeutung in diesem ziemlich großen und unübersichtlichen Abschnitt gibt, solltet ihr also nur die Monster töten, alles untersuchen und einsammeln und euch auf den Weg in das nächste Level begeben.

Die Kanalisation, Level 2

Neue Gegner: vertrocknete Leiche (kann euch vergiften), Schrecken-Hauer der Schelle (verflucht).

Auch dieses Level entpuppt sich wiederum als riesengroß und ziemlich unübersichtlich. Achtet hier ein wenig auf die Gegner, da diese mitunter in ziemlich großen und gemischten Gruppen auftauchen. Auch hier hilft wieder, die Gruppen zu trennen und einzeln zu bekämpfen. Tötet auch hier möglichst alle Gegner, um Erfahrungspunkte zu erhalten.

Untersucht die Rattenhaufen nach Gegenständen (in diesem Level befindet sich außerdem ein Wegpunkt) und macht euch auf die Suche nach dem Abgang ins nächste Level.

Die Kanalisation, Level 3

Neue Gegner: Sucherin, Horror, Stink-Pein (Steinhaut), Magier der brennenden Toten, Radament (extra schnell).

Schädelhaufen untersuchen.

Sobald ihr in die Nähe von Radament kommt, erhaltet ihr die Aufgabe, diesen zu vernichten. In seiner Nähe halten sich ein paar Gestalten namens `Horror` auf, die euch mit Blitzen bearbeiten. Nachdem ihr diese getötet habt, stehen sie nach einer kurzen Zeit wieder auf und bekämpfen euch erneut. Ihr trefft hier außerdem auf ein paar Magier und den sehr starken Radament. Bevor ihr euch an diesem zu schaffen macht, solltet ihr zunächst versuchen, die anderen Feinde zu töten. Ist die Luft einigermaßen rein, nähert euch Radament und versucht, auch diesen zu töten. Beachtet, daß dieser mit Giftwolken nach euch spuckt. Weicht diesen möglichst aus und beschießt den Feind aus einiger Entfernung, da seine Pranken euch üble Verletzungen zufügen können.

Habt ihr den Bösewicht schließlich besiegt, solltet ihr zurück in die Stadt kehren und euch eure Belohnung abholen. Bevor ihr dies jedoch tut, sucht in diesem Bereich nach einer schimmernden Truhe, die die **Horadrim-Schriftrolle** beinhaltet (befindet sich diese nicht in unmittelbarer Nähe, gilt es, sie zu suchen). Nachdem ihr die Rolle nämlich aufgenommen habt, erhaltet ihr sogleich die nächste Aufgabe: Ihr sollt die Schriftrolle Cain in Lut Gholein zeigen.

Zurück in Lut Gholein, solltet ihr zunächst Atma aufsuchen, die zum Dank für Radaments Vernichtung mit allen hier befindlichen Händlern gesprochen hat - sie bieten euch von nun an ihre Waren billiger an (!). Außerdem sollt ihr mit Jerhyn sprechen, der sich vor dem Palast aufhält. Tut dies sogleich und erhaltet von diesem einen weiteren Auftrag (das Grab von Tal Rasha finden), den ihr jedoch als letztes angehen solltet.

Macht euch zunächst auf die Suche nach Deckard Cain, der sich ebenfalls in Lut Gholein aufhält. Zeigt diesem die gefundene Horadrim-Schriftrolle (den Mann dazu ansprechen) und erfährt ein paar Neuigkeiten. Ferner erhaltet ihr den Auftrag, drei Gegenstände an verschiedenen Orten zu finden, um daraus einen Stab anzufertigen:

Halle der Toten (verdorrte Hügel): Würfel

Wurmgruft (ferne Oase): Schaft

Tempel der Klauenvipern: Spitze.

Es geht also zunächst auf die Suche nach dem Würfel.

Verläßt hierzu die Stadt (durch den einzig möglichen Ausgang) und betretet den nächsten Bereich.

Die felsige Öde

Gegner: Übel-Grummler (verzaubert Aura), Schleuderer (werfen mit Speeren), Sandspringer, Aasvogel (könnt ihr nur töten, wenn sie gelandet sind), Stürm-Zerreißer (Teleportation).

Die folgenden Gegenstände beinhalten Objekte: Urnen, Wächter-Leichen, Krüge. Ferner findet ihr hier ein paar Schreine, Brunnen und andere Kleinigkeiten. Im Grunde genommen gilt es hier lediglich, Erfahrungspunkte zu sammeln und den Übergang in den nächsten Bereich zu finden.

Die verdorrten Hügel

Gegner: Säbelkatze, Höhlenspringer, Speerkatze (wirft mit Feuerspeeren nach euch), Stern-Murrer (Mana-Verbrennung).

Nehmt euch hier vor den kleinen und schnellen Höhlenspringern in acht, die euch anspringen und dann schnell wieder verschwinden.

Die Säbelkatzen treten in großen Mengen auf. Treibt sie auseinander und schlägt sie dann einzeln.

In diesem Bereich befinden sich wiederum Krüge, Urnen, Truhen, Schreine und Brunnen. Ferner findet ihr hier einen Wegpunkt und den Übergang in die ferne Oase.

Zunächst aber solltet ihr den Eingang zu den Hallen der Toten suchen und dieses Dungeon gleich betreten.

Hallen der Toten, Level 1

Gegner: leere Kreatur (erweckt Untote und spuckt Gift), leere Kreatur Champion, Zurückgekehrter, Speerkatze, Wüstenflügel (Schock Treffer), Verfallener (Gift).

Ihr trefft hier auf größere Gruppen von Speerkatzen, die euch allesamt mit Feuerbällen bewerfen. Schaltet diese Biester möglichst schnell aus, um nicht allzuviel Schaden davon zu tragen.

Ferner gibt es hier größere Ansammlungen von Zurückgekehrten (Skelette) und leeren Kreaturen. Stoßt ihr auf solch eine Anhäufung, kümmert euch zuerst um die leeren Kreaturen (beachtet, daß diese mit Gift spucken), da diese die Skelette wieder auferwecken können.

In einem Abschnitt dieses Levels steht ein Mumiensarkophag, der zerschlagen werden kann. Tut dies auch, denn dieser Sarg entläßt ständig neue Verfallene.

Beachtet die Steintüren in diesem Dungeon, die sich öffnen lassen.

Ihr findet hier außerdem Truhen, Krüge und Urnen, die den einen oder anderen Gegenstand für euch parat halten.

Sucht nun den Abgang in das nächste Level.

Hallen der Toten, Level 2

Neue Gegner: Spei-Schaum der Schnelle (Mehrfachschüße).

Große Ansammlungen von Zurückgefallenen samt leeren Kreaturen erwarten euch hier. Wie auch schon im vorigen Level müßt ihr darauf achten, erst die leeren Kreaturen zu töten, da diese sonst die Skelette wieder auferwecken.

In diesem Level befindet sich außerdem ein Wegpunkt.

Sucht dieses große Level nach allen Gegenständen ab, tötet die Monster, haltet Ausschau nach einem weiteren Mumiensarkophag und macht euch dann auf den Weg in das nächste Level.

Hallen der Toten, Level 3

Neue Gegner: Bluthexe - die Wilde (extra stark verflucht).

Unmengen an leeren Kreaturen und Skelette erwarten euch hier.

In einem Raum steht eine kleine schimmernde Truhe (bewacht von Skeletten und Speerwerfern), die den **Horadrim-Würfel** beinhaltet. Öffnet die Truhe und nehmt den Würfel an euch. Es erscheint dann der Questpunkt, der euch an die beiden anderen noch fehlenden Teile des Stabes aufmerksam macht.

Kehrt also zurück in das 2. Level der Totenhalle und sucht dort den Wegpunkt auf. Kehrt mit diesem vorerst zurück in die Stadt, wo ihr euch mit neuen Gegenständen und Tränken versorgt.

Wurde alles erledigt, kehrt über den Wegpunkt zurück zu den verdorrten Hügel und sucht von dort aus den nächsten Bereich auf.

Die ferne Oase

Gegner: schwarze Greifer (kleine schnelle Vögel), Stichlinge (großer Fliegenschwarm - saugen Ausdauer aus), Stähl-Witwe (verzauberte Aura), Todeskäfer (Blitzattacke), Käferkau (magieresistent), Sandwürmer, die Eier legen. In diesem Bereich erwarten euch die sehr anstrengenden Stichlinge. Dabei handelt es sich um einen großen Fliegenschwarm, der auch noch in Rudeln auftritt und euch Ausdauerpunkte aussaugt. Versucht also, vor diesen wegzulaufen und die Schwärme einzeln zu töten.

Es befinden sich hier außerdem schwarze-Greifer-Nester, die ihr schnell kaputt hacken solltet, da diese Nester ständig neue Greifer ausspucken.

Des weiteren findet ihr hier einen Wegpunkt und den Eingang zur Wurmgruft, die ihr nun betreten solltet.

Wurmgruft, Level 1

Gegner: schwarze Heuschreckenschwärme (saugen Ausdauer ab).

In diesem Level machen euch Unmengen von Heuschrecken das Leben schwer. Leider belästigen euch die vielen Schwärme auch noch zur gleichen Zeit. Beachtet, daß euch diese Biester Ausdauerpunkte abziehen. Am besten ist es wohl, diese Viecher auszuräuchern.

Ihr trefft hier ferner auf Urnen (zerschlagen) und geschlossene Schleimtüren, die sich öffnen lassen. Sucht nun den Abgang ins nächste Level und steigt hinunter.

Wurmgruft, Level 2

Neue Gegner: eierlegender Felswurm (spucken Gift - zerhackt auch die Eier, da daraus sonst neue Würmer schlüpfen), Sandwürmer, Sandwurm-Nachwuchs, Steine-Klaue der Hungrige (extra schnell).

Ihr stoßt hier nur auf zwei verschiedene Wurmarten. Doch diese haben es in sich. Sie können sich unter der Erde verkriechen und legen Eier, aus denen dann der Nachwuchs schlüpft und euch ebenfalls bedrängt. Solange ihr die Mutterwesen bekämpft, finden diese keine Zeit zum Eierlegen. Sollte sie dennoch ein Ei legen, zerhackt dieses, um den Nachwuchs am Ausschlüpfen zu hindern.

In einem bestimmten Abschnitt trefft ihr ferner noch auf einen Superwurm, der von vielen anderen geschützt wird. Wollt ihr Erfahrungspunkte, erledigt dieses Biest. Andernfalls sucht gleich den Abgang ins nächste Level.

Wurmgruft, Level 3

Neue Gegner: Todeskäfer, Trauer-Maul der Dunkle (verflucht), Kaltwurm - der Gräber (magieresistent, Kältezauber).

Hier gilt es lediglich einen Bereich zu finden, in dem es von Heuschrecken und Würmern nur so wimmelt. Außerdem erwartet euch in diesem Abschnitt ein riesiger, halbvergrabener Wurm (Kaltwurm). Bevor ihr euch jedoch daran macht, diesen Brocken zu erlegen (ist ganz einfach, da er sich nicht rührt), solltet ihr zunächst einmal die Eier legenden Würmer töten, da diese sonst für Nachwuchs sorgen. Habt ihr alles dem Erdboden gleich gemacht, findet hier eine schimmernde Truhe, die ihr öffnet. So gelangt ihr an das zweite Teil, das ihr zur Herstellung des Stabes benötigt, nämlich den **Schaft des Horadrim-Stabes**.

Befindet sich dieser in eurem Besitz, könnt ihr dieses Dungeon wieder verlassen. Ihr solltet nun einen kurzen Abstecher in die Stadt machen und dort mit Deckard Cain reden. Ihr erfahrt so, wie ihr den Würfel und die anderen Dinge des Stabes benutzen müßt. Habt ihr hier alles erledigt, kehrt über den Wegpunkt zurück in die ferne Oase, von wo aus ihr den Übergang zum nächsten Bereich aufsucht und betretet.

Die vergessene Stadt

Gegner: Nachtschleuderer (schießen mit Giftbällen nach euch), Nachttiger, Grabkriecher, Pestbringer (können euch ebenfalls vergiften), Übel-Holzhammer

der Schinder (Steinhaut), dunkler Vorfahr (extra schnell), Plünderer, Faul-Schlag (extra stark).

Sobald ihr diesen Bereich richtig betreten habt, verdunkelt sich die Sonne und ihr erhaltet eine neue Aufgabe: Befragt Dronan zu der Dunkelheit.

Sucht in diesem Bereich also den Wegpunkt auf, über den ihr zunächst zurück in die Stadt kehrt. Nähert euch dort Drogan und redet mit diesem über die seltsame Dunkelheit. Ihr erfahrt so, daß man den Schlangentalar unter dem Tal der Schlangen zerstören muß. Macht euch also über den Wegpunkt wieder auf den Weg zurück in den Bereich `vergessene Stadt`.

Ihr stoßt hier auf einen Feuerturm, der euch mit Feuerbällen beschießt. Zerkloppt dieses Teil, um Ruhe zu haben. Ferner befindet sich in diesem Bereich eine Falltür, die zu den alten Tunnels führt.

Ein neuer Abschnitt führt in das Tal der Schlangen.

Macht euch also auf die Suche nach der Falltür und klettert über diese hinunter in die Tunnels.

Alte Tunnels

Gegner: Pestbringer, Eindringling, Flammen-Grinser (extra stark), Horrormagier (Kältezauber), Ascher-Weber (Mana-Verbrennung), Plünderer, Rost-Hauer (Kälteverzauberung).

Dies ist wieder eines der Dungeons, in dem es außer Gegnern und Schätzen nicht viel zu holen gibt.

Die Horrormagier mit ihren Kältezaubern sind sehr lästig, da sie in Gruppen auftreten und euch schon von weitem beschießen.

In einem bestimmten Bereich trifft ihr auf eine Horde Plünderer, samt Obermotz (Rost-Hauer). Tötet diese Truppe und findet hier einen kleinen Schatz.

Kehrt nun zurück an die Oberfläche (vergessene Stadt) und betretet von dort aus den nächsten Bereich.

Das Tal der Schlangen

Gegner: keine.

Ihr trifft hier auf einen Feuerturm (zerhacken) und den Eingang zum Tempel der Klauenvipern - betretet diesen sogleich.

Tempel der Klauenvipern, Level 1

Gegner: Knochenkrieger, Wächter (erweckt Untote), Klauenviper, Salamander (Kältezauber), einbalsamierter Champion, Einbalsamierter.

Findet in diesem Level einen weiteren Mumiensarkophag. Was gibt es sonst anderes zu sagen als: kämpfen, kämpfen, kämpfen.

Tempel der Klauenviper, Level 2

Neue Gegner: Reiß-Zahn (Blitzzauber, extra schnell).

Hierbei handelt es sich um einen relativ kleinen Level, der lediglich von ein paar Salamandern, Klauenvipern und einem Miniboß (Reiß-Zahn) bewacht wird. Tötet diese Biester und betretet dann die Mitte dieses Levels. Dort steht ein entweihter Sonnenaltar, den ihr anklicken müßt. Dadurch fällt Sonnenlicht herein (eine Aufgabe ist nun erfüllt) und die **Spitze des Horadrim-Stabes** fällt heraus. Nehmt euch diese Spitze vom Boden auf (zweite Aufgabe) und macht euch zunächst auf den Rückweg in die Stadt.

Sucht hier zunächst Deckard Cain auf und redet mit diesem. Laßt all eure Gegenstände identifizieren und erfahrt, daß Jerhyn mit euch sprechen möchte. Zuvor solltet ihr aber noch den Horadrim-Stab zusammensetzen. Öffnet dazu euer Inventar und klickt dort mit der rechten Maustaste auf den Horadrim-Würfel, um diesen zu öffnen. Packt dann den Königsstab und das Vipern-Amulett hinein (diese beiden Dinge wurden von Cain identifiziert) und drückt dann links auf den `Verwandeln`-Knopf. Ihr erhaltet so den langersehnten Horadrim-Stab, eine sehr gute Waffe und Zauberstab (diesen Stab müßt ihr auf jeden Fall bis zum Ende dieses Aktes aufbewahren!).

Packt diesen Stab in euer Inventar und schließt den Würfel wieder (mit diesem könnt ihr noch andere Gegenstände kreuzen - probiert einfach ein wenig aus. Außerdem müßt ihr diesen Würfel für spätere Aufgaben aufbewahren!). Wurde dies erledigt, redet ein weiteres Mal mit Deckard, um zu erfahren, was mit dem Stab zu tun ist.

Ihr könnt nun weiter zu Jerhyn gehen und ein paar Worte mit diesem wechseln (redet über alle Punkte mit ihm). Lauft danach weiter zu Drogan und redet auch mit diesem. Ihr erfahrt von einer geheimen Zuflucht, die sich im Palast befinden soll.

Macht euch also auf den Weg zum Palast, wo ihr nochmals mit Jerhyn sprecht. Dieser weist euch nochmals auf die geheime Zuflucht hin. Betretet also nun den Palast, in den ihr jetzt eingelassen werdet, und macht euch im Innern über die Treppe auf in den Harem.

Harem, Level 1

Gegner: keine.

Hier gilt es lediglich den Abgang in das 3. Level zu finden. Da dieser Bereich nicht sehr groß ist, dürfte es keine weiteren Schwierigkeiten bereiten. Abgänge gibt es derer zwei. Für welchen ihr euch entscheidet, ist letztendlich egal.

Harem, Level 2

Gegner: Horormagier (Kältezauber), Töpelträger (Lähmangriff), Horror-Bogenschütze (Blitzpfeile).

Erwehrt euch hier eine größeren Anzahl von Horormagiern und Horror-Bogenschützen. Die Magier beschießen euch mit einem Kältezauber, die Bogenschützen mit Blitzpfeilen. Es wird nicht leicht sein, diese Mengen

auseinander zu treiben und einzeln zu bekämpfen. Am besten wäre hier, sich in eine Tür zu stellen und die Gegner dort einzeln zu erschlagen.

Ansonsten gibt es auch hier, wie überall anders auch, ein paar Truhen und Schätze und den Abgang zum Palastkeller zu finden - dort geht es weiter.

Palastkeller, Level 1

Gegner: Horormagier (schießen diesmal mit Feuerpfeilen), Horror-Bogenschützen (Blitzpfeile), Eindringling.

Wiederum erwarten euch hier Unmengen an Horormagier- und Bogenschützen, die euch massiv bedrängen. Am besten wäre hier, ihr hättet eine Angriffsmöglichkeit, die gleich mehrere Angreifer verletzt.

Ansonsten befindet sich hier noch ein Wegpunkt und zwei Abgänge in das nächste Level.

Palastkeller, Level 2

Neue Gegner: Dünenbestie, Töpelträger, Töpelträger-Champion.

Auch hier wieder alles wie gehabt. Viele Monster, ein paar Schätze und zwei Abgänge in das nächste Level.

Palastkeller, Level 3

Neue Gegner: Feuer-Auge (Feuer-Verzauberung, extra schnell).

Lauft dieses Level ab, um in der Mitte ein Portal zu finden. Dieses wird von ein paar Eindringlingen, samt Obermotz (Feuer-Auge) geschützt. Tötet also die Feinde, aktiviert das Portal durch Anklicken und tretet dann hinein, um endlich in der geheimen Zuflucht zu landen.

Geheime Zuflucht

Gegner: Ghul-Fürst (stiehlt Leben und zaubert Feuerbälle - Feuerwand), Gespenst (saugt Mana ab), Höllen-Clan, Heiß-Jade der Hexer (extra stark), Geisterbeschwörer.

Sobald ihr diesen Bereich betretet, erhaltet ihr den Auftrag, Horazons Tagebuch zu finden.

Es erwartet euch ein riesiges, mit starken Monstern gefülltes Level. Ihr müßt das gesamte Level auf der Suche nach dem Tagebuch ablaufen. Dabei trifft ihr auf Unmengen an Ghul-Fürsten, die euch mit Feuerbällen bearbeiten. Es bieten sich euch nicht allzuviel Möglichkeiten, Schutz zu suchen oder die Truppen auseinander zu treiben. Hier hilft also nur: durchstehen und überleben.

In diesem Level befindet sich ferner ein Wegpunkt und ein paar Blitzspitzen, die euch mit Blitzen beschießen. Diese Teile lassen sich zerhacken.

Habt ihr euch dem gesuchten Tagebuch genähert, erhaltet ihr plötzlich eine neue Aufgabe, den Geisterbeschwörer zu vernichten. Sobald ihr diese Meldung erhaltet, befindet sich der Feind in unmittelbarer Nähe. Sucht den Kerl und erledigt diesen (mit ein paar guten Schwerthieben kein Problem). Beachtet dabei,

daß der Beschwörer ebenfalls mit Feuer um sich wirft. Ist der Feind besiegt, findet ihr in diesem Areal auch das Tagebuch von Horazon, das ihr anklickt (Hinweise). Es öffnet sich so ein Portal, das in die Schlucht der Magier führt. Doch bevor ihr dieses betretet, solltet ihr zunächst über den hier befindlichen Wegpunkt nochmals zurück in die Stadt kehren.

Sucht dort angekommen Jerhyn auf und redet mit diesem. Dadurch wird eine weitere Aufgabe abgeschlossen und ihr macht euch über den hier befindlichen Wegpunkt zurück in die geheime Zuflucht. Sucht dort das andere Portal auf (dort, wo ihr vorher das Tagebuch gelesen habt) und reist nun weiter in den nächsten Bereich.

Schlucht der Magier

Gegner: Höllenschleuder (Speerwerfer), Verschlinger (legt Eier und spuckt mit Gift), fliegender Krummsäbel.

Dieses Gebiet wird lediglich von ein paar Speerwerfern und einigen Würmern belagert. Diese Verschlinger solltet ihr schnell töten, bevor diese Eier legen können, aus denen dann kleine Nachwuchs-Würmer krabbeln und euch ebenfalls bedrängen. Denkt daran, daß ihr auch die gelegten Eier kaputt schlagen könnt.

Ihr findet hier ebenfalls einen Wegpunkt und sieben verschiedene Eingänge ins Grab von Tal Rasha. Da ihr nicht genau wißt, welches Grab das richtige ist, öffnet einfach euren Questbildschirm und dort den sechsten und letzten Punkt (die sieben Gräber). In der Erläuterung (unterer Teil) findet ihr das Symbol des wahren Grabes von Tal Rasha (in unserem Fall ein Dreieck). Lauft nun alle sieben verschiedenen Grabeingänge ab und schaut euch jeweils die davor befindlichen Sockel an (vor jedem Grab steht einer). Auf jedem dieser Sockel befindet sich ein Symbol. Sucht nun das Symbol, das mit dem in eurem Questbildschirm übereinstimmt und betretet den daneben befindlichen Eingang.

Tal Rashas Grab

Gegner: Ghul-Fürst (stiehlt Leben und wirft mit Feuerbällen), brennender Toter, Vernichter (erweckt Untote und spuckt Gift), Vernichter-Champion.

Wahrlich kein leichtes Level. Tausende von brennenden Toten, dazu jede Menge Vernichter, die die Toten wieder auferwecken. Ihr solltet hier also, wie auch schon zuvor, zunächst alle Vernichter ausschalten, bevor ihr euch an die Toten macht. Tut ihr dies nicht, werden diese ständig wieder auferweckt.

Auch die Ghul-Fürsten treten hier in Maßen auf. Sie stehlen Leben und bearbeiten euch mit Zaubersprüchen.

Kämpft euch also durch dieses große und schwierige Level, bis ihr in einen Raum gelangt, der von vielen Monstern belagert wird. In der Mitte dieses Raumes befindet sich eine Öffnung umgeben von sieben Symbolen. Klickt diese Öffnung nun an und auf der linken Bildschirmseite erscheint ein kleines Bild. Packt in dieses Bild nun den Horadrim-Stab, den ihr hoffentlich noch bei euch führt und

klickt dann auf das kleine Häkchen. Es folgt eine kurze Sequenz, während der eine Mauer zerschossen wird. So entsteht ein Loch, das direkt in Tal Rashes Kammer führt. Bevor ihr diese jedoch betretet, solltet ihr euch für einen starken Gegner bereit machen.

Tal Rashes Kammer

Gegner: Duriel

Duriel, großes wurmartiges Wesen mit einem starken Kiefer.

Als Amazone solltet ihr das Tier mit Eispilen bearbeiten. Der Barbar hat keine größeren Schwierigkeiten. Einfach nur draufhauen, ein paar Heiltränke mitführen und fertig. Als Zauberer solltet ihr das Tier mit Feuersprüchen verbrennen. Ihr könnt auch einen Barbaren anheuern, der euch bei der Arbeit hilft. Vergeßt auch keinenfalls, ein Stadtportal zu erschaffen, damit ihr, wenn es brenzlich wird, zurück in die Stadt kehren und euch dort auffrischen könnt!

Habt ihr das Monster besiegt, erhaltet ihr die Aufgabe, die Kammer genauer zu untersuchen. Tut dies und lauft dieses nicht allzu große Dungeon ab. Ihr gelangt schließlich vor eine Brücke, die ihr überquert. Trefft dahinter auf Tyrael, mit dem ihr sprechen müßt.

Dieser erzählt euch interessante Neuigkeiten und öffnet euch ein Portal nach Lut Gholein. Kehrt also zurück in die Stadt, wo ihr nochmals mit Jerhyn vor dem Palast reden solltet. Tut dies sogleich und erfahrt, daß Meschif euch über den Seeweg nach Osten bringen kann.

Sucht Meschif also auf und sprecht mit ihm. Die sechste und letzte Aufgabe wäre somit abgeschlossen und ihr könnt, wenn ihr wollt, Meschif damit beauftragen, euch nach Osten zu bringen und diesen 2. Akt somit abzuschließen.

Akt 3

Wegpunkte:

Docks von Kurast

Spinnenwald

Großes Moor

Schinderdschungel

Unter-Kurast

Basar von Kurast

Ober-Kurast

Travincal

Kerker des Hasses, Level 2

Docks von Kurast

Auch diese Stadt solltet ihr zunächst einmal ablaufen, um mit allen hier lebenden Personen zu sprechen. Als da wären:

- Hratli: Handelt (Waffen, Rüstung etc.) und repariert.

- Ormus: Verkauft euch magische Gegenstände, Tränke, Schriftrollen usw.
- Deckard Cain: Ein alter Bekannter.
- Alkor: Verkauft Tränke.
- Aschara: Bei dieser Dame könnt ihr Partymitglieder anheuern und verschiedene Waffen und Rüstungen kaufen.
- Natalya: Ordensanführerin.

Der Spinnenwald

Gegner: dunkler Wanderer (läuft zunächst nur umher - kann nicht angegriffen werden - und verwandelt sich dann in vier Fleischbestien, die euch angreifen), Dschungeljäger, Dornendrescher (Lähm-Attacke), Fetisch (manche verschießen Pfeile), Fetisch-Schamane (erweckt Fetische und spuckt Feuer), Ascher-Krähe (Geist-Treffer), Wolkenschleicher, Fäulnis-Brut der Aufspießer (Steinhaut).

Beim Spinnenwald (und auch bei den nachfolgenden Gebieten) handelt es sich um ein riesiges Gebiet, das es zunächst zu erkunden gilt. Über verschiedene Brücken könnt ihr Flüsse überqueren, um auf die andere Seite zu gelangen. Seht euch insbesondere vor den großen hölzernen Dornendrescher vor, da euch deren Treffer für kurze Zeit lähmen kann.

In diesem Gebiet stehen verschiedene Steine, die als `Schatz` bezeichnet werden. Diese könnt ihr anklicken, woraufhin sie sich öffnen und einen Gegenstand preisgeben.

Im Spinnenwald befinden sich außerdem: die Zugänge zur Spinnenhöhle und zur Spinnenmoster-Gruft, ein Wegpunkt und der Übergang zum großen Moor. Habt ihr also alles erkundet, macht euch auf den Weg in den nächsten Bereich, das große Moor.

Spinnenhöhle

Gegner: Giftspinne (wie der Name schon sagt - die Spinnen können ferner ein Netz legen, das eure Bewegungen verlangsamt), Flammenspinne (verschießt Feuerbälle), Zark - der Brenner (extra stark, verflucht).

Ihr solltet in dieses Dungeon auf jeden Fall ein paar Gegengifttränke mitnehmen, da euch die vielen Spinnen hier ziemlich zu schaffen machen werden. Findet hier ein paar Kokons, die Gegenstände beinhalten.

Sucht in diesem Dungeon den Miniboß Zark - den Brenner und tötet diesen. Nach dem Tod dieser Spinne läßt diese eine **Jadefigur** fallen, die ihr aufnehmen müßt. So erhaltet ihr die erste Aufgabe: Ihr sollt Cain in der Stadt nach eben dieser Statue befragen.

Streicht dann weiter durch dieses Dungeon und sucht nach einer schimmernden Truhe (müßte sich in der Nähe von Rark, dem Brenner befinden). Öffnet diese und findet darin **Khalims Auge**, das ihr aufnehmen müßt (dieses ist sehr klein und darf nicht übersehen werden). Auch hierauf erhaltet ihr eine Aufgabe: Sucht im Schindler-Dungeon nach Khalims Gehirn.

Nachdem hier alles erledigt wäre, verläßt das Dungeon wieder und kehrt zurück in die Stadt.

Sucht dort Deckard Cain auf und befragt diesen nach der eben gefundenen Jadenfigur. Dieser erzählt euch, daß Meschif an solchen Figuren interessiert sei. Macht euch also auf den Weg und wechselt ein paar Worte mit Meschif. Im Austausch für die Jadenstatue erhaltet ihr einen goldenen Vogel, den ihr Deckard Cain zeigen sollt. Also zurück zu Cain und nochmals mit diesem gesprochen. Ihr erhaltet weitere Informationen und sollt schließlich Alkor den Vogel bringen. Tut dies sogleich (dieser Mann hält sich in einer kleinen Hütte auf) und gebt dem Mann die Vogelstatue. Lauft dann ein wenig in der Stadt umher und kehrt zu Alkor zurück, um euch eure Belohnung abzuholen - ein Lebenselixier, das eure Lebenskraft um 20 Punkte erhöht!

Die zweite Aufgabe erhaltet ihr nun von Ormus. Sollte dies nicht der Fall sein, sucht ihn zu einem späteren Zeitpunkt auf. Ihr sollt ein Schwert namens Gidbinn finden. Dieses befindet sich irgendwo im Schinderdschungel. Sucht dieses Gebiet also nach einem kleinen Holzstück mit Namen `Gidbinn` ab. Berührt dieses und aus einem auftauchenden Feuer tritt ein NPC. Tötet diesen und die gesuchte **Klinge** fällt zu Boden. Nehmt diese auf und bringt sie zurück zu Ormus bei den Docks.

Kehrt nun über den Wegpunkt zurück in den Spinnenwald und besucht bei Bedarf noch die Spinnenmonster-Gruft. Dabei handelt es sich wieder einmal um eine Höhle, in der sich lediglich ein paar Gegner (Spinnen) und ein paar Schätze befinden. Ihr könnt, müßt dieses Dungeon also nicht betreten.

Egal wie ihr euch entscheidet, als nächstes geht es weiter im angrenzenden Bereich.

Großes Moor

Gegner: Düsternis (saugt Mana ab, verschwindet von Zeit zu Zeit und sendet Blitze aus), Fetisch-Schamane (erweckt Fetische), Stacheldrescher (Lähm-Angriff), Fetisch-Schamane Champion, Flußschleicher (Wasserschlange, spuckt Schlamm und kann nur aus der Ferne getötet werden).

Hierbei handelt es sich wiederum um ein riesiges Areal, das es abzusuchen gilt. Die Fetische entpuppen sich hier als ziemlich lästig, da sie zahlreich auftreten und relativ schnell und schwer zu treffen sind. Macht euch also für diese Truppen bereit und schaut euch dieses Gebiet an.

Ihr findet außer einem Wegpunkt und dem Übergang zum Schinderdschungel nichts von Bedeutung im Moor. Macht euch deshalb gleich auf den Weg in den nächsten Bereich.

Der Schinderdschungel

Gegner: Schinder (ähnlich wie die Fetische), Schinder-Schamane, Seelentöter (ähnlich wie Fetische), Seelentöter-Schamanen (Feuerstrahlen), Schrecken-Faust (Steinhaut), Schleimprinz (spuckt Schleim).

Ein riesiges Areal erwartet euch. Paßt bloß auf, daß ihr euch nicht verläuft. Auch hier trifft ihr wieder auf Unmengen von Schindern und Seelentöttern. Diese Biester sind genauso anstrengend wie die Fetische. Klein, schnell und nervend.

Schaut euch also die Umgebung genau an und findet unter anderem den Übergang nach Unter-Kurast, einen Wegpunkt, den Eingang ins Sumpfloch-Dungeon, dem ihr gleich einen Besuch abstatten könnt (nichts von Bedeutung) und das Schinder Dungeon (Lösung siehe weiter unten).

Sumpfloch, Level 1

Gegner: Düsternis, untote stygische Puppe (klein, schnell und nervend), erhaltener Toter (giftig), Ascher-Dorn (Feuer-Verzauberung), Wasserwächter (Wasserschlangen), fliegender Krummsäbel.

Ein kleineres Level, das wiederum ein paar kleine flinke Kerle beinhaltet. Diese können ganz schön nerven. Die Wasserschlangen in diesem Bereich kann man vom Ufer aus erschlagen. Tötet die Gegner, sammelt die Schätze (Särge usw. öffnen) und steigt dann hinab in das nächste Level.

Sumpfloch, Level 2

Neue Gegner: ertrunkener Kadaver (läßt Nebelwolken los), Rotz-Knall der Kalte (magieresistent), Teuflischer (Schocktreffer).

Siehe oben.

Sumpfloch, Level 3

Neue Gegner: Fetische, Fetisch-Schamane (erweckt Fetische).

Ihr könnt euch hier durchkämpfen, um im letzten Raum eine Truhe mit schönen Gegenständen zu finden.

Schinder Dungeon, Level 1

Gegner: Schinder, Schinder-Schamane, untoter Schinder.

Schinder Dungeon, Level 2

Neue Gegner: Wasserwächter (Seeschlange), untoter Schindler Champion.

Schinder Dungeon, Level 3

Neue Gegner: Hexen Doktor-Endugu (magieresistent, Feuerverzauberung).

In diesem Bereich stoßt ihr auf Giftgasfallen, die sich in den Wänden befinden. Sucht hier einen Raum, in dem sich viele Schamanen und ein Hexen-Doktor aufhalten. Tötet diese alle und öffnet dann die flimmernde Truhe, die das **Gehirn**

von Khalim beinhaltet. Nehmt dieses Teil an euch (Quest) und erhaltet die nächste Aufgabe: ihr sollt in der Kanalisation unter dem Basar von Kurast nach Khalims Herz suchen.

Unter-Kurast

Gegner: Höllenbussard, Affe der Verdammnis, Höllenschwarm (Bienenschwarm - saugt Ausdauer an), Gläubiger, Zakarumit, Nebel-Eiter (Kältezauber), Baumschleicher.

Übergang zum Basar von Kurast, Wegpunkt.

Basar von Kurast

Gegner: Gläubiger, Zakarumit, Höllenschwarm, Küster (feuert mit Blitzen nach euch und heilt andere), Prügler Champion,

Übergang nach Ober-Kurast. In einem der Gebäude findet ihr eine Treppe, die ihr anklicken müßt. Diese Treppe versinkt daraufhin im Boden und gibt so den Zugang zum verlassenen Heiligtum frei.

2 Eingänge in die Kanalisation, Wegpunkt.

Eine zweite verschwindende Treppe in einem der Gebäude führt in den zerfallenen Tempel.

Verlassenes Heiligtum

Gegner: Spinnenmagier, Mond-Beule der Aufspießer (Teleportation), Fleischjäger, Nachtfürst (Feuerregen, stiehlt Leben).

Zerfallener Tempel

Gegner: Fleischjäger, Spinnenmagier, Heulbestie, Kampfmaid Sarina (extra schnell), Heiß-Weber (Feuerzauber), Nachtfürst, Klinge-Zerreißer der Grimmige (extra stark).

Findet in diesem kleinen Dungeon einen Raum, der mit Magier, Spinnen und sonstigem Gesocks bevölkert ist (auch mit einem Mini-Boß). Tötet alles, was hier kreucht und fleucht und findet in diesem Raum dann auf einem Podest ein **Buch mit Namen: Lam Esens Foliant**. Nehmt dieses Buch an euch und erhaltet so den nächsten Auftrag: Ihr sollt mit Alkor in der Stadt reden.

Verläßt das Dungeon also und begeben euch über den Wegpunkt zurück zu den Docks von Kurast. Sucht dort Alkor auf und erzählt ihm von dem gefundenen Buch. Zum Dank dafür läßt euch Alkor eine Stufe aufsteigen. Die Aufgabe ist somit erledigt.

Kanalisation, Level 1

Gegner: Düstertier, Flammen-Weber (Blitzattacke und Teleportation), erhaltener Toter, stygischer Wächter (Wasserschlange), untoter Seelentöter, Horadrim-Vorfahr (erweckt Untote), Horror.

Riesiges Level, das unter zwei Bereichen von Kurast entlangführt. Sucht und findet in diesem ersten Level einen Hebel für die Kanalisation. Betätigt diesen und öffnet somit eine Luke, die die Treppe in das nächste Level freigibt. Hier befinden sich außerdem zwei Ausgänge nach Ober-Kurast.

Kanalisation, Level 2

Neue Gegner: keine.

Tötet in diesem kleinen Bereich die Wasserschlangen und sucht danach die kleine schimmernde Truhe. Diese beinhaltet unter anderem **Khalims Herz**, das ihr natürlich benötigt (Quest). Gleich darauf erhaltet ihr den vierten und letzten Teil dieses Auftrages: Ihr sollt in Travincal nach Khalims Kultflegel suchen und euch dabei vor dem hohen Rat hüten.

Verläßt dieses Dungeon nun wieder und zwar gleich durch einen Ausgang nach Ober-Kurast, um so den nächsten Bereich zu betreten.

Ober-Kurast

Gegner: Fanatiker, geflügelter Alptraum, Ascher-Horn (Teleportation), Prügler, Verdammnis-Greifer der Kalte (Feuerzauber), Tempelwächter,

Eine Treppe in einem Gebäude (diese muß zunächst angeklickt werden), führt hinab in den verlassenen Tempel. Eine andere Treppe führt zum vergessenen Reliquienschrein.

Übergang zum Damm von Kurast. Außerdem findet ihr in diesem Bereich einen weiteren Wegpunkt.

Der vergessene Reliquienschrein

Gegner: Heulbestie, Fleischjäger, Drachen-Spruch die Axt (verzauberte Aura), Nachtfürst.

Nichts Besonderes, nur ein paar Monster und einige wenige Gegenstände.

Der vergessene Tempel

Gegner: Fleisch-Bogenschütze, Bluttaucher, Schwarz-Horn der Schnelle (extra stark).

Nichts von Bedeutung, nur Monster und ein paar Gegenstände.

Der Damm von Kurast

Gegner: keine.

Eingänge (jeweils über eine Treppe in einem Gebäude) zum verlassenen Reliquienschrein und zum zerfallenen Heiligtum (die beiden Dungeons sind recht klein, beinhalten jedoch nichts von Bedeutung).

Übergang nach Travincal.

Travincal

Gegner: Fanatiker, Hierofant (starke Zauberer - Feuerregen, heilen andere), Nachtfürst, Wasser-Wächter, Toorc Eisfaust (Kältezauber, Steinhaut), Ratsmitglied, Ismail Übelhand (extra schnell, verflucht), Geleb Flammenfinger (Feuerzauber, extra stark).

Wegpunkt, lauft in diesem Bereich umher und erhaltet die nächste Aufgabe: Vernichtet den hohen Rat im schwarzen Tempel.

Sucht dazu ein großes Gebäude auf, in dem euch ein paar Ratsmitglieder und zwei Minibosse erwarten. Ebenfalls im Innern dieses Gebäudes findet ihr die hypnotische Kugel. Habt ihr hier alle Feinde erledigt, sollt ihr zurück zu den Docks kehren und Cain um Hilfe bitten. Tut dies und erfahrt, daß ihr die hypnotische Kugel mit Hilfe von Khalims Willen (siehe unten) zerstören müßt.

Einer der hier herumlaufenden Mini-Bossen (bei uns war es Toorc Eisenfaust), muß besiegt werden. Nach seinem Tod hinterläßt der Gegner **Khalims Kultflegel** (Quest), der eingesammelt werden muß. Ihr sollt danach nochmals zurück zu den Docks kehren und dort Deckard Cain nach Khalims Relikten befragen.

Bei den Docks angekommen sucht ihr nach Cain und sprecht den Mann an. Ihr erfahrt, was mit den vier Khalim Teilen zu tun ist. Öffnet im Inventar also den Horadrim-Würfel (Rechtsklick) und packt die Dinge hinein: Gehirn, Herz, Flegel und Auge. Verwandelt diese Objekte dann und erhaltet eine Waffe mit Namen **`Khalims Wille`**, die ihr unbedingt aufbewahren müßt.

Kehrt nun also zurück in den schwarzen Tempel, wählt Khalims Wille als Waffe aus (in die Hand nehmen) und schlägt damit auf die hypnotische Kugel ein. Die Kugel wird so zerstört (die Waffe leider auch) und es öffnet sich so der Eingang in den Kerker des Hasses, den ihr gleich betreten solltet.

Der Kerker des Hasses, Level 1

Gegner: untote stygische Puppe, Dunkler-Fürst, Schwarz-Wicht (Blitzzauber), Kadaver (Gift), Schläger (Lähm-Angriff), Trauer-Gift (extra schnell).

Gleich nach dem Betreten des Dungeons erhaltet ihr den Auftrag, Mephisto in seinem Kerker zu suchen.

In diesem Dungeon geht's ab. Ihr trifft auf große Gruppen von Magiern, die euch mit Feuerregen nur so bombardieren.

Es gibt ebenfalls viele, viele Truhen mit schönen **Gegenständen** zu finden. Kämpft euch durch dieses Level und sucht den Abgang ins zweite Level.

Der Kerker des Hasses, Level 2

Neue Gegner: Klinge-Fraß (Kältezauber).

Siehe Level 1. Ihr findet hier außerdem einen Wegpunkt.

Der Kerker des Hasses, Level 3

Neue Gegner: Blutfürst (siehe Dunkler-Fürst), Ratsmitglied, Bremm Funkenfaust (verzauberte Aura, Blitzzauber), Maffer Drachenhand (extra stark, extra schnell), Wyand Todbringer (Mana-Verbrennung, Teleportation), Mephisto.

In diesem Level angekommen erhaltet ihr den Auftrag, Mephisto zu vernichten.

Kämpft euch also vor (dieses Level ist nicht sehr groß), bis ihr im hinteren Bereich auf Mephisto und seine Helfer (Blutfürsten) trifft. Vernichtet diese Höllenbrut und kehrt dann zurück in den Lavabereich.

Schaltet zunächst seine Helfer aus (keine leichte Angelegenheit) und kümmert euch dann um Mephisto. Es gibt Stellen, wo euch der Gegner nicht treffen kann. Sucht diese und bekämpft von dort aus den Feind. So gehen euch null Lebenspunkte verloren!

In der Mitte befindet sich ein Portal, das ihr nun betreten könnt. Geht dazu auf die runde Plattform, direkt vor dem Portal, woraufhin eine Steinbrücke zum Portal erscheint. Tretet nun also in das Portal und gelangt so in den letzten Akt des Spieles.

4. Akt

Wegpunkte:

Festung des Wahnsinns

Stadt der Verdammten

Flammenfluß

Die Festung des Wahnsinns

Der vierte und letzte Akt beginnt ebenfalls wieder in einer Stadt. Lauft hier herum und unterhaltet euch mit den verschiedenen Personen:

- Deckard Cain

- Tyrael: Von dem Erzengel erhaltet ihr euren ersten Auftrag - ihr sollt Izual in der Ebene der Verzweiflung suchen.

- Jamella: Von diesem Herrn erhaltet ihr Waffen, Rüstung und Tränke.

- Halbu: Bei dieser Person handelt es sich um den Schmied. Er verkauft euch verschiedene Gegenstände und repariert.

Nachdem hier alles erledigt wurde, verläßt die Stadt über eine lange Treppe und betretet so den nächsten Bereich.

Die äußere Steppe

Gegner: Balrog, Balrog Champion (spucken mit Feuer), Ritter der Verdammnis, Klippenschleicher, Korpulenter (frißt und spuckt Leichen).

Dieser Bereich birgt keine großen Überraschungen oder sonstiges. Lediglich ein paar Monster und **Schätze**. Macht euch auf zur nächsten Ebene. Ihr findet hier nämlich den Übergang (Treppe) zur Ebene der Verzweiflung.

Ebene der Verzweiflung

Gegner: Giftfürst (spuckt Feuer), Ritter der Verdammnis, Korpulenter.

Lauft ihr in dieser Gegend ein wenig umher, erhaltet ihr eine weitere Aufgabe: Ihr sollt den Dämon vernichten, der Izuals Seele besitzt. Trefft kurz darauf auf einen geflügelten Krieger (mit goldener, sehr starker Rüstung) namens Izual, den es natürlich zu töten gilt.

Habt ihr diesen schwierigen Kampf erfolgreich überstanden, kommt aus dem toten Körper des Feindes der Geist von Izual, den ihr natürlich anspricht. Nachdem ihr weitere Einzelheiten erfahren habt, könnt ihr in die Stadt zurück und euch bei Tyrael eine Belohnung abholen.

Tut dies sogleich und kehrt zurück in die Festung. Redet dort mit Tyrael und er läßt euch als Dank eine neue Fertigkeit erlernen.

Nähert euch danach Deckard Cain und sprecht diesen an. Er überreicht euch **Mephistos Seelenstein** und den nächsten Auftrag: Ihr sollt diesen Stein in die Höllenschmiede bringen.

Kehrt also zurück in die Ebene der Verzweiflung und sucht von dort aus den Übergang (Treppe) in den nächsten Bereich.

Stadt der Verdammten

Gegner: Verdammter (spuckt Blitzkugeln), stygischer Hund, stygische Hexe, dunkler Familiar (Blitze), Leichenspucker (frißt und spuckt Leichen), Schimmel-Jade der Hungrige (Teleportation), Teufelsmaul (frißt und spuckt Leichen).

Großes Gebiet, nichts von Bedeutung. Ihr findet hier den Zugang zum Flammenfluß und einen Wegpunkt.

Macht euch auf die Suche nach dem Zugang in den nächsten Bereich.

Der Flammenfluß

Gegner: Würger (Geschosse ziehen Mana ab), Grubenfürst, Ritter des Abgrunds (spucken Gift), Fleisch-Lust (Mehrfachsüsse), Teufelsmaul, Hephaisto der Schmied (extra stark, verflucht, magieresistent).

In diesem Bereich befindet sich ein Wegpunkt.

Sucht zunächst in diesem großen Gebiet nach der Höllenschmiede (auf der Automap zu erkennen). Dort angelangt, trefft ihr euch Hephaisto, den Schmied. Diesen starken Gegner gilt es auszuschalten. Ist euch dies gelungen (wird ein wenig dauern), läßt dieser Kerl einen **Hammer** fallen, den ihr unbedingt aufnehmen müßt (Hammer der Höllenschmiede). Ihr erhaltet dann den Auftrag, diesen Hammer in der Schmiede zu benutzen.

Nähert euch also dem Amboß in der Schmiede und benutzt mit diesem zunächst Mephistos Seelenstein (zuvor müßt ihr den Amboß noch anklicken, um diesen Auftrag zu erhalten). Dieser wird automatisch abgelegt (der Stein beginnt auf dem Amboß zu strahlen) und ihr nehmt den eben gefundenen Hammer der Höllenschmiede in die Hand (als Waffe). Schlagt mit diesem Hammer nun solange auf den Amboß ein, bis dieser zerstört ist und ihr somit diese Aufgabe abgeschlossen habt.

Sucht nun in diesem Bereich eine Person namens Hadriel, die einen Durchgang bewacht. Habt ihr den Seelenstein vernichtet, redet mit Hadriel, der euch einen weiteren Hinweis gibt und nun passieren läßt.

Folgt dem einzig möglichen Weg, tötet dabei ein paar Gegner und gelangt schließlich vor die Tore des nächsten Bereiches, wo ihr auch schon die nächste und letzte Aufgabe erhaltet: Sucht Diablo in seinem Heiligtum.

Das Chaos-Sanktuarium

Gegner: Giftfürst, Ritter des Vergessens (Gift- und Eiszauber), Sturmrufer (siehe Würger), Vergifter der Seelen (extra schnell), Fürst de Seis (extra stark), Stachel-Witwe (Teleportation), Großwesir des Chaos (extra stark, Feuerzauber), Diablo.

Nehmt in diesen Bereich auf jeden Fall eine Stadtportal-Schriftrolle mit. Hier gilt es, im hinteren Abschnitt insgesamt 5 Siegel zu aktivieren. Diese werden natürlich von Unmengen an Monstern bewacht. Habt ihr schließlich all die 5 Siegel berührt, kehrt zurück zu dem großen Pentagramm in der Mitte des Abschnittes. Dort wird nun Diablo erscheinen, den ihr besiegen müßt.

Dieser wirft mit flächendeckenden Sprüchen nur so um sich und haut mit seinen Pranken sehr stark zu. Ihr solltet euch auf jeden Fall mit allen möglichen resistenten Gegenständen ausrüsten, um den Sprüchen ein wenig entgegenzusetzen zu können. Viele Heil- und Manatränke sind vonnöten, um dieses Biest besiegen zu können. Versucht, den Gegner auf irgendeine Art und Weise zu betäuben (mit besonderen Schlägen), um für ein paar Sekunden in Ruhe zuschlagen zu können. Ihr könnt auch versuchen, den verschiedenen Attacken auszuweichen und im richtigen Moment zurück zu schlagen. Wie dem auch sein: es wird nicht leicht werden.