

# Die Komplettlösung zu Diablo

## Wichtig!!

Einleitend muß erwähnt werden, daß sich das Spiel mit jedem Neustart verändert. Das heißt, alle Dungeonlevel, alle angebotenen Gegenstände, sowie alle Aufgaben können sich von unseren Aufgeführten 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 Zauberer durchgespielt haben und uns diese Lösung am einfachsten erschien. Der Zauberer kann mit seinen Zaubersprüchen unentwegt auf seine Gegner losballern, es gibt Sprüche, die mehrere Gegner auf einmal vernichten und es gibt Heilsprüche, die den Magier fast unsterblich machen. Achtet nur darauf, daß Ihr immer genügend Manatränke bei Euch führt!

## Einleitung

Zu Beginn des Spieles habt Ihr die Möglichkeit, einen von drei Charaktern auszuwählen. Als da wären: Krieger, Bogenschütze und Zauberer.

Natürlich ergeben sich, je nachdem, welchen Charakter Ihr auswählt, verschiedene Schwächen und Stärken. Der Krieger ist natürlich wesentlich stärker, kann sich mit besseren Rüstungen und Waffen versehen, als zum Beispiel ein Zauberer. Ihr habt aber auch die Möglichkeit, während des Spieles einen Krieger so langsam mit den Eigenschaften eines Zauberers zu versehen und umgekehrt.

Der Bogenschütze ist ein Mittelding zwischen den beiden Charaktern 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. Hier die drei Klassen in einer näheren Erläuterung:

## Krieger:

Der Krieger 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 Krieger kann ebenso gut mit scharfen (Schwert), wie auch mit stumpfen Waffen (Keule usw.) umgehen.

Als Krieger 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.

### Der Bogenschütze

Der Bogenschütze vereint die beiden Charaktere (Krieger und Zauberer) in sich. Der Bogenschütze ist stark und intelligent, aber nicht in dem Umfang, wie der Krieger oder Zauberer. Ferner ist der Schütze schnell und sehr gut im Umgang mit dem Bogen - diese Eigenschaft bringt Euch Vorteile im Fernkampf.

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

### Der Zauberer

Der Zauberer ist weder stark noch besonders mutig. Dafür ist er sehr intelligent und bewandert in den Lehren der Magie. Als Zauberer nehmt 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 Fireball, erhaltet Ihr automatisch den Spruch Fireball der Stufe 1. Findet Ihr ein weiteres Fireballbuch und lest dieses, kommt Ihr in den Besitz des Fireballspruches Level 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: Fire Wall, Fire Wave, Charging Bolt, Flash 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. Ihr findet weitere Informationen über die Eigenschaften der verschiedenen Charakter in Eurem Diablo-Handbuch.

### Die Aufgaben (Quests):

Wie auch alles andere bei diesem Spiel ändern sich die Aufgaben von Spiel zu Spiel. Unterhaltet Euch also immer mit den Leuten im Dorf 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 der Levels des Dungeons zu erfüllen ist.

Manchmal bekommt Ihr auch im Dungeon selbst eine Aufgabe, wenn Ihr ein Buch lest oder ähnliches. In der Stadt liegt vor der Kirche eventuell ein Verwundeter, der Euch ebenfalls eine Aufgabe erteilt. Habt Ihr eine Aufgabe erhalten, wird diese unter dem Punkt `Quest` eingetragen und kann jederzeit nachgelesen werden. Ist die Aufgabe schließlich erfüllt, verschwindet der Eintrag.

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

Hier ein paar mögliche Aufgaben:

- Findet den Butcher und tötet diesen (der Butcher ist in einem Unterabschnitt des dritten Levels zu finden).
- Die Seele des verfluchten König Leoric finden und töten (der Skelettkönig ist ebenfalls in einem Unterabschnitt des dritten Levels zu finden).
- Vergiftetes Wasser finden. Im 2. Level findet Ihr einen Riß in der inneren Wand. Hinter diesem Wandstück befindet sich die unterirdische Wasserversorgung.
- Gharbad, the Weak (dieser befindet sich im 4. Level und will nicht getötet werden. Lasst ihn in Ruhe und sprecht ihn zu einem späteren Zeitpunkt wieder an. habt Ihr alle Gegner besiegt und sprecht Gharbad insgesamt viermal an, greift Euch dieser an. Nachdem Ihr den Feind besiegt habt, findet Ihr eine gute Waffe).
- Der Schmied möchte einen magischen Stein (rock) haben. Diesen findet Ihr irgendwo im 5. Level auf einem Sockel. Habt Ihr den Stein besorgt, bringt ihn dem Schmied in der Stadt.
- Der Schmied möchte einen Amboß (Anvil of Fury) haben. Dieser Amboß ist im Level 10 inmitten eines Lavapools zu finden (wird von Monstern bewacht) und muß danach wieder zum Schmied gebracht werden.
- In Level 10 findet Ihr eventuell ein Buch (Fungal Tome), das Ihr der Hexe in der Stadt bringt. Sie möchte danach einen Pilz haben, der ebenfalls im 10. Level zu finden ist. Gebt Ihr den Pilz der Hexe, schickt Euch diese zum Heiler. Dieser schickt Euch auf die Suche nach einem Hirn. Dieses Hirn erhaltet Ihr im 11. Level, nachdem Ihr eine Cave Viper erlegt habt. Dieses Hirn gebt dem Heiler im Dorf, der Euch daraufhin ein Spectral Elixier übergibt (mit diesem Elixier könnt Ihr die werte einer Waffe verändern. Legt dazu einfach die Waffe auf den Boden und benutzt mit dieser dann besagtes Elixier). Geht damit zur Hexe, die Euch das Elixier aus Dankbarkeit überlässt (dieses könnt Ihr für gutes Geld verkaufen, oder siehe oben).
- Im 12. Level findet Ihr eventuell ein Buch, das Ihr durchlest. Ihr erhaltet dort den Auftrag, ein weiteres Obermonster (Warlord of Blood) zu töten. Sucht und tötet den Gegner.
- Im 15. Level erwartet Euch eine kleine Aufgabe mit einem Bischof namens Lazarus in einem Unterlevel - die Beschreibung dazu findet Ihr im Abschnitt `Spielverlauf` unter Level 15.

## 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, wie sich dieses am besten töten lässt. Natürlich unterscheidet sich dies dann noch dadurch, für welchen der drei Charakter 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 Level gibt es einen oder mehrere Obermonster, die natürlich schwerer zu besiegen sind als die Anderen. Meist sind diese Viecher magieresistent und haben ein paar Trefferpunkte mehr als die übrigen Feinde. Hier eine Auflistung der verschiedenen Monster, deren Lebenspunkte und eventuelle Magieresistenz (zeigt Ihr mit dem Mauszeiger auf einen Gegner, werden im Sichtfenster alle wichtigen Werte aufgeführt!):

Acid Beast, Baron, Sludge, Bilefroth, the Pitmaster, Black Death: 12-20 - Magie.

Advocat: 30-40 - Lightning.

Black Jade, Blightfire, Blink - 6-14 - keine Magieresistenz.

Bloodclaw: 37-62 - Magic Fire.

Bloodknight, Bloodskin, Darkbow, Bone Gasher: 14-20 - Magie.

Boneripper, Broken Storm, Burning Dead: 4-6 - Magic Fire.

Burning Dead Captain: 8-15 - Magic Fire.

Carver: 2-4 - keine Magieresistenz.

Cave Viper, Corpse Bow: 4-8 - Magie.

Counselor: 35-45 - Lightning Magic.

Dark One: 12-18 - keine Magieresistenz.

Deathshade Fleshmaul, Devil Kin: 8-12 - keine Magieresistenz.

Fallen One: 1-2 - keine Magieresistenz.

Familiar: 10-17 - Lightning Magic.

Fangspeir, Fiend, Fire Clan: 20-25 - Feuer.

Fleshclan: 10-17 - keine Magieresistenz.

Guardian: 70-80 - Fire Magic.

Gharbad the Weak, Ghoul, Gold Viper: 70-90 - Magic Lightning.

Goldblight of Flame, Gutshank the Quick, Hidden, Horned Demon: 20-40 - keine Magieresistenz.

Hell Spawn: 20-30 - Lightning.

Horror: 7-22 - Magic Lightning.

Horror Captain: 17-25 - Magic Lightning.

Lava Lord, Lazarus, Madeye the Dead, Mud Man: 50-62 - keine Magieresistenz.

Nightclan, Overlord, Plague Eater, Pulsecrawler, Red Storm, Red Vex, Rotfeast the Hungry, Rotting Carcass: 10-20 - Magie.  
Scavenger: 1-3 - keine Magieresistenz.  
Shadow Beast: 12-18 - keine Magieresistenz.  
Shadowbite, Shadowdrinker, Skeleton: 1-2 - Magie.  
Skeleton Captain: 1-3 - Magie.  
Snotspill, Snow Witch: 67-87 - Lightning.  
Stalker, Steel Lord, Stone Clan: 20-27 - Magie.  
Storm Lord, Sucumbus: 60-75 - Magie.  
Unseen, Warpskull, Winged Demon: 22-30 - Magic Fire.  
Zhar the Mad, Zombie: 2-3 - keine Magieresistenz.

### 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 das Endmonster (Darklord) mit einem Krieger zu töten, stellt Euch mit dem Rücken an die Wand und schlagt zu - hoffentlich habt Ihr genügend Heiltränke mit.

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 (siehe Aufstellung) - so sind zum Beispiel alle Untoten immun gegen den Flashspruch (jedoch gibt es den Holy-Boltspruch, der alle Untoten wegfeht).

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 öfter mal Geld oder einen Gegenstand - sammelt Euch alles auf.

In fast jedem Level 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 Läden der Stadt (Heiler, Schmied und Hexe), könnt Ihr verschiedene Dinge wie Tränke, Schriftrollen, Zauberbücher, Zauberstäbe, Waffen und Rüstungen kaufen. Beachtet dabei, daß die Händler jedesmal, wenn Ihr das Labyrinth wieder verlasst und in die Stadt zurück kehrt, 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. In den Läden 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 verschleissen 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 (Dexterity)) 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).

Der Schmied bietet Euch basic Items (normale Gegenstände) und premium Items (besondere Gegenstände) an. Letztere kosten immer einen Haufen Geld, sind aber besonders wertvoll - öfter prüfen!

### **Die Hexe:**

Dieser Dame solltet Ihr öfter mal einen Besuch abstatten. Ihr bekommt hier Manatränke, Schriftrollen, Zauberbücher oder verschiedene Zauberstäbe. Ferner könnt Ihr der Dame Stäbe, Tränke, Schriftrollen, Bücher und ähnliches verkaufen. Schließlich könnt Ihr bei der Hexe Eure verbrauchten Zauberstäbe wieder aufladen.

### **Der Heiler:**

Beim Heiler könnt Ihr Euch umsonst heilen lassen (receive healing). Er verkauft Euch ausserdem Heiltränke und Heilzauber.

### Hinweise zu verschiedenen Objekten im Dungeon

Im Laufe eures Abenteuers trifft Ihr auf verschiedene Dinge im Labyrinth, die, wie alles andere auch, zufällig ermittelt wird - 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):

### **Shrines und Kessel:**

In den ersten Leveln trifft Ihr auf Shrines, in den späteren auf Kessel. Diese Dinge könnt Ihr berühren und irgend etwas tut sich daraufhin. Da Ihr nie genau wisst was, solltet Ihr vor jeder Berührung eines Schreins oder Kessels abspeichern. Manche Schreine erhöhen bestimmte Eigenschaften (nachdem Ihr das Objekt berührt habt, erscheint ein kurzer Satz) oder geben Euch Geld. Andere nehmen Euch dafür einen Gegenstand (Zauberspruch oder Geld) aus dem Inventar oder ziehen Euch Punkte ab. Eine kleine Auswahl der Schreine und deren Auswirkungen findet Ihr nachfolgend:

Shrine of Creepy - Ihr werdet stärker.

Shrine of Cryptic - gibt Euch 20 Lebens- und 20 Manapunkte zurück.

Shrine of Eerie - Ihr vergesst, wer Ihr seid (Euer Name wird anderstherum geschrieben) und Ihr erhaltet zwei Magiepunkte dazu.

Shrine of Eldritch - Mana- und Heiltränke werden in Eurem Inventar zu Rejuvenationstränken.

Shrine of Enchanted - ein gelernter Zauberspruch wird Euch entzogen.

Shrine of Fascinating - Ihr erhaltet ein Level 5 Feuerballspruch.

Shrine of Glimmering - alle Gegenstände im Inventar werden automatisch identifiziert.

Shrine of Hidden - entfernt ein Objekt aus Eurem Inventar.

Shrine of Imposing - heilt Euren Charakter ein wenig.

Shrine of Magical - Euch wird ein Manaschild angezaubert.

Shrine of Mystic - reduziert Euer beigeführtes Gold auf ein Goldstück, Ihr könnt danach aber Punkte auf Eure Eigenschaften verteilen.

Shrine of Quiet - Ihr erhaltet mehr Vitalität.

Shrine of Secluded - die ganze Karte erscheint auf dem Bildschirm.

Shrine of Spiritual - jedes freie Feld im Inventar wird mit einer kleinen Menge Gold versehen.

Shrine of Stone - lädt alle Zauberstäbe wieder auf.

Shrine of Thaumaturgic - alle schon geöffneten Truhen und Kisten in diesem Level werden wieder verschlossen und mit neuen Gegenständen gefüllt.

Shrine of Weird - die maximale Zerstörungskraft aller Waffen steigt um einen Punkt.

### **Brunnen und andere Besonderheiten:**

Blood Fountain: findet Ihr einen solchen Brunnen und berührt diesen, werden Euch Manapunkte abgezogen, Ihr erhaltet jedoch dafür Lebenspunkte.

Murky Pool: berührt Ihr diesen Brunnen, werden für kurze Zeit die Wände unsichtbar und Ihr erkennt die dahinter befindlichen Gegner.

Purifying Springs - berührt Ihr diesen Brunnen, erhaltet Ihr einen Manapunkt (unter Umständen wird Euch dafür ein Lebenspunkt abgezogen).

Fountain of Tears: eine bestimmte Eigenschaft Eures Spielers wird um einen Punkt reduziert.

Goat Shrine und Cauldron: durch die Berührung wird irgendein Effekt eines anderen Shrines ausgeführt.

### **Sarkophage:**

In verschiedenen Leveln des Labyrinth findet Ihr große Säрге, die Ihr öffnen könnt. Diesen entspringen öfter mal Feinde (Skelette), die Ihr dann erschlagen müßt. Manchmal löst das Öffnen eines Sarkophages auch eine Pfeilfalle aus (achtet dabei auf Löcher in den nahe liegenden Wänden). Das beste ist also, Ihr öffnet den Sarg und springt sofort auf die Seite - so weicht Ihr den Pfeilen aus oder könnt Euch auf eventuelle Feinde einstellen.

Natürlich beinhalten diese Säрге auch desöfteren 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 Pfeilfalle führen - also vorsicht. Ihr findet natürlich auch öfters Geld und Gegenstände, also schaut Euch alle Truhen an (in diesen Truhen befinden sich niemals Gegner!).

### **Fallen:**

Wie schon erwähnt, werden einige Fallen durch Öffnen einer Truhe, Kiste, Sarkophag oder Tür ausgelöst. Meist fliegen dann Pfeile aus einer nahe liegenden Wand, denen Ihr aber ausweichen könnt. Beachtet dabei stets, ob sich ein Loch in der Wand nahe des zu öffnenden Objektes befindet.

### **Fässer:**

Auch in den vielen Fässern des Dungeon findet 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:**

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.

Manche der Türen lassen sich nur durch Betätigung verschiedener Hebel öffnen.

**Hebel:**

In manchen Level findet Ihr Hebel, die sich meist auf dem Boden befinden. Betätigt am besten alle Hebel, auf die Ihr stoßt, da diese meist eine verschlossene Tür öffnen.

**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, worauf 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 stoßt, solltet Ihr stets untersuchen. So findet Ihr desöfteren 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). Wechselt öfter mal in die Nahansicht (dazu die Z-Taste betätigen), um nichts zu übersehen.

**Spezielle Gegenstände:**

Nach dem Erledigen einer kleineren 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 braunefärbte 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, andere besser für einen Kämpfer - sowohl im Kampf als auch als Rüstung.

Hier einige Beispiele, für diese `unique items`:

Aguinas Hatchet - kleine Axt - 2-10 Schaden - alle Zaubersprüche erhöhen sich um einen Level, Magie +10, Magieresistenz +75%.

Arkaines Valor - Rüstung - Rüstungsklasse 25 - Vitalität +10.

The Bleeder - Ring - Magieresistenz +20%, Mana +30, Hitpoints -10.

Bloodslayer - Axt - 8-20 Schaden - Damage +100-200%, alle Attribute -5 - Voraussetzung: Stärke 50.

Butchers Cleaver - Stichwaffe - 4-24 Schaden - Stärke +10.

Deadly Hunter - Bogen - 3-6 Schaden - Damage +200%, Magie -5, Trefferpunkte +20% - Voraussetzung: Stärke 25.

Doombringer - Schwert - Schaden 6-15 - Trefferpunkte +25%, Damage +250%, alle Attribute -5, Hit Points -25 - Voraussetzung: Stärke 50.

Gotterdammerung - Helm - Rüstungsklasse 60 - alle Attribute +20 - Voraussetzung: Stärke 50.

Griswalds Edge - Schwert - Schaden 4-12 - Feuerpfeile 1-10, Trefferpunkte +25%, Mana +20, Hitpoints - 20 - Voraussetzung: 40 Stärke.

Hellslayer - Axt - Schaden 10-25 - Stärke +8, Damage +100%, Hitpoints +25, Mana -25 - Voraussetzung: Stärke 65.

The Needler - Bogen - Schaden 1-3 - Trefferpunkte +50%.

Ring of Engagement - Ring - Damage -1, Rüstungsklasse 5, zerstört die Rüstung des Gegners.

Undead Crown - Helm - Rüstungsklasse 8 - überträgt bei jedem Schlag Lebensenergie des Feindes auf Euch selbst.

Wie gesagt, gibt es noch einen Haufen weiterer spezieller Gegenstände (ungefähr 80 Stück). Findet Ihr also einen dieser Objekte, nehmt dieses mit ins Dorf und zeigt es dem Schmied oder Cain dem Älteren am Brunnen - diese geben Euch genaueste Angaben zu allen Gegenständen.

### 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 oder ähnlichen, fleischliche Wesen hingegen besser mit scharfen Waffen wie zum Beispiel Schwerter zu schlagen.

Hier eine Auflistung der verschiedenen Waffen, in Kategorien unterteilt:

Name der Waffe, Trefferpunkte, erforderliche Fähigkeit, Kosten:

#### **Stichwaffen** (alles Einhänder):

Stichwaffen können immer in Verbindung mit einem Schild getragen werden

und können schnell hintereinander zuschlagen. Leider sind deren Durchschlagkraft aber am geringsten.

Dagger (Dolch): 1-4, - , 60 Gold.

Flail (Degen): 2-12, Stärke 30, 500 Gold.

Short Sword (Kurzschwert): 2-6, Stärke 18, 50 Gold.

Sabre (Säbel): 1-6, Stärke 17, 100 Gold.

Scimitar: 3-7, 23 Stärke, 180 Gold.

Falchion: 4-8, Stärke 25, 120 Gold.

Blade (Klinge): 2-8, 20 Stärke, 150 Gold.

Long Sword (Langschwert): 2-10, 27 Stärke, 500 Gold.

Claymore: 2-12, 35 Stärke, 400 Gold.

### **Hieb Waffen** (ebenfalls Einhänder):

Diese Waffen sind etwas langsamer als die Stichwaffen, halten jedoch mehr aus (müssen also nicht so oft repariert werden).

Club (Keule): 1-6, - , 20 Gold.

Spiked Club (Nagelkeule): 3-6, 16 Stärke, 225 Gold.

Mace (Metallkeule): 1-8, 16 Stärke, 200 Gold.

Maul: 6-20, Stärke 55, 900 Gold.

Morning Star (Morgenstern): 1-10, 26 Stärke, 300 Gold.

War Hammer (Kriegshammer): 5-9, 40 Stärke, 600 Gold.

### **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:

Small Axe (kleine Axt): 2-10, - , 100 Gold.

Axe (Axt): 4-12, 20 Stärke, 150 Gold.

Battle Axe (Kriegsaxt): 10-25, Stärke 65, 1500 Gold.

Broad Axe (Breitaxt): 1-8, Stärke 16, 200 Gold.

Large Axe (große Axt): 6-16, 25 Stärke, 250 Gold.

### **Bögen** (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).

Short Bow (kleiner Bogen): 1-4, 20 Stärke, 20 Ausdauer, 100 Gold.

Short Battle Bow: 3-7, 30 Stärke, 50 Dexterity, 750 Gold.

Short War Bow: 4-8, 35 Stärke, 70 Dexterity, 1500 Gold.

Long Bow (Langbogen): 1-6, 25 Stärke, 25 Ausdauer, 500 Gold.

Long Battle Bow: 1-10, 30 Stärke, 60 Dexterity, 1000 Gold.

Bow (Bogen): 2-5, 25 Stärke, 30 Ausdauer, 750 Gold.

Composite Bow: 3-7, 30 Stärke, 35 Ausdauer, 1000 Gold.

Hunters Bow: 2-5, 20 Stärke, 35 Dexterity, 350 Gold.

### **Zauberstäbe (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 im Dungeon, als auch bei der Hexe), die die verschiedensten Sprüche beinhalten. Die Zauberstäbe können von der Hexe oder von dem Zauberer wieder aufgeladen werden. Die Zauberstäbe findet Ihr auch bei der Hexe. Öfter mal hingehen und nachschauen. Hier nur eine kleine Auswahl:

Short Staff (kleiner Stab): 2-4, - , 500 Gold.

Long Staff (langer Stab): 4-8, - , 1000 Gold.

Staff (Stab): 5-10, - , 2000 Gold.

### **Rüstungen:**

Es gibt eine Reihe von Ausrüstungsgegenständen, die Euch von den Angriffen Anderer beschützen. Hier gibt es drei Kategorien: den Kopfschutz, den Körperschutz und den Armschutz.

Die Rüstungen werden wieder unterteilt in Name, Schutzfaktor und Kosten.

### **Kopfschutz:**

Dieser schützt den Kopf und wird im Inventarbildschirm auf den Kopf gesetzt.

Cap (Kappe): 1-3, 6 Gold.

Crown (Krone): 11, 200 Gold.

Full Helm: 6, Stärke 35, 90 Gold.

Skull Cap (Schädelkappe): 2-4, 20 Gold.

### **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.

Rags (Lumpen): 2-6, 10 Gold.

Breast Plate (Brustpanzer): 20, Stärke 40, 2800 Gold.

Cape: 1-5, 20 Gold.

Chain Mail (Kettenhemd): 21, Stärke 30, 1250 Gold.

Cloak (Umhang): 4-6, 50 Gold.

Hard Leather Armor: 11, 450 Gold.

Ring Mail: 20, Stärke 25, 900 Gold.

Robe: 7-9, 100 Gold.

Quilted Armor: 6-10, 250 Gold.

Leather Armor (Lederrüstung): 9-13, 335 Gold.

### **Schild:**

Schild diesen 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.

Buckler: 1-5, 50 Gold.

Small Shield (kleines Schild):4, erfordert 25 Stärke, 90 Gold.

Natürlich findet Ihr immer wieder neue Gegenstände bei dem Schmied. Besucht ihn also jedesmal, wenn Ihr das Dungeon verlasst und schaut Euch alle Objekte an!

### Magische Gegenstände:

Auf Eurer Reise findet oder kauft Ihr Euch desöfteren 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 Cain, the Elder, der am Brunnen der Stadt zu finden ist), 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:**

Potion of Healing (teilweise Heilung): 50 Gold.

Potion of Mana (teilweise Manawiederherstellung): 50 Gold.

Potion of Full Healing (vollständige Heilung): 150 Gold.

Potion of Full Mana (vollständige Manawiederherstellung): 150 Gold.

Potion of Rejuvenation (Wiederherstellung. Teilweise Manawiederherstellung und Heilung): 120 Gold.

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

### **Schriftrollen:**

Scroll of Firebolt (Feuerball): 50 Gold.

Scroll of Healing (Heilung): 100 Gold.

Scroll of Town Portal (Stadtteleport): 100 Gold.

Scroll of Lightning (Elektrizität): 150 Gold.

Scroll of Phasing: erfordert 25 Magiepunkte, 200 Gold.

Scroll of Identify (Identifizierung): 200 Gold.

Scroll of Fire Wall (Feuerwand): erfordert 17 Magiepunkte, 400 Gold.

Scroll of Flash (Blitz): erfordert 21 Magiepunkte, 500 Gold.

Scroll of Telekinese (Telekinese): erfordert 17 Magiepunkte, 500 Gold.

Scroll of Flame Wave (Feuerwelle): erfordert 29 Magiepunkte, 650 Gold.

Scroll of Chain Lightning (Elektrizität): erfordert 35 Magiepunkte, 750 Gold.

Scroll of Golem (ein Helfer erscheint): erfordert 51 Magiepunkte, 1100 Gold.

Scroll of Teleport (Teleport): erfordert 81 Magiepunkte, 3000 Gold.

### **Zauberbücher:**

Für einen Zauberer sind diese Bücher von wichtiger Bedeutung, da das Lesen eben dieser Bücher automatisch das Erlernen des Spruches mit sich zieht (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.

Book of Firebolt (Feuerball): 1000 Gold.

Book of Healing (Heilung): erfordert 20 Magiepunkte, 1000 Gold.

Book of Identify (Identifizierung): erfordert 23 Magiepunkte, 1000 Gold.

Book of Fire Wall (Feuerwand): erfordert 27 Magiepunkte, 3000 Gold.

Book of Flash (Blitz): erfordert 33 Magiepunkte, 5000 Gold.

Book of Infravision (Infrarot): erfordert 36 Magiepunkte, 6000 Gold.

Book of Stone Curse (Versteinern): erfordert 51 Magiepunkte, 6000 Gold.

Book of Guardian (ein Helfer erscheint): erfordert 50 Magiepunkte, 6000 Gold.

Diese Dinge findet Ihr beim Heiler und bei der Hexe. Besucht auch diese jedesmal aufs neue, wenn Ihr das Dungeon verlasst und schaut Euch die neuesten Angebote an.

### Tips und Tricks:

Denkt daran, daß Ihr das Spiel auch mit 4 Charaktern durchspielen könnt. Hierbei müßt Ihr natürlich auf mehr Personen achten, habt aber dafür alle Eigenschaften vereint.

Sollte sich einmal keine Tür oder Durchgang in der Nähe befinden, um die Gegner dorthin zu locken, sucht Euch eine Truhe oder einen sonstigen 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 im Dungeon einen Gegenstand, lasst ihn immer zuerst in der Stadt identifizieren, da manche der Objekte verflucht sind.

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

Führt immer einen Town Portal (Stadtteleport) 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 an Eure Verfolgung macht. Feuert dann schnell weiter, um ihn auszuschalten. Führt immer eine große Anzahl Tränke mit Euch. Spielt Ihr einen Zauberer, reichen Manatränke eigentlich aus, da Ihr mit Hilfe derer und einem Heilspruch auch jederzeit Eure Lebenspunkte wieder auffrischen könnt (gut sind auch die Rejuvenationstränke (Wiederherstellung), die sowohl Eure Lebens- als auch Eure Manapunkte wieder vollständig herstellen). Für den Krieger 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 die Hexe Adria, solltet Ihr mit Eurem Charakter bereits ein bestimmtes Level erreicht haben (mindestens 25), für 5000 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 einen Holy Bolt Spruches (heiliger Ball) erledigen könnt (auch den 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 Feuerwall- oder Elektrizitätsspruch geht durch mehrere Monster hindurch und verletzt alles, was er trifft - sehr effektiv. Ein Nachteil vom Magier 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 brenzlich. Kommt dann noch ein Obermonster dazu, das resistent gegen Magie ist, wird es beinahe unlösbar. Hier hilft nur noch, alles möglichst einzeln rauslocken 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 den Krieger in der Magiekunst aufzubauen.

Beachtet in der Stadt, am östlichen Stadtrand, hinter dem Fluß, den Jungen, der Euch immer ein einzelnes Objekt anbietet (auch immer ein anderes). Diese Gegenstände sind meist sehr wertvoll und nützlich.

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

Findet Ihr ein Objekt und wollt dies identifizieren lassen, geht erst zum Schmied und lasst es reparieren - Ihr spart auf diesem Wege eine Menge Geld.

Ein Wort zum Endgegner, dem Darklord. Dieser hat die Fähigkeit, einen Spruch genau unter Euren Füßen zu explodieren lassen. Auch wenn er nicht auf dem Bildschirm zu sehen ist, explodiert es unter Euch. Ferner hat er die Möglichkeit, seine Mitstreiter zu heilen. Es ist deshalb wichtig, daß Ihr den Darklord herauslockt, diesem alleine gegenüber steht und ihn möglichst schnell besiegt.

Spielt Ihr als Zauberer, ist es sehr von Vorteil, wenn Ihr Euch einen Heilstab (Stab of Healing) 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 (Dexterity). Dies erhöht nämlich die Chancen, daß Ihr mit jedem Schlag trefft. Um so höher der Wert, um so öfter trefft Ihr den Gegner.

Beachtet, daß wenn Ihr einen Town Portal Spruch benutzt und diesen wieder zurück ins Dungeon 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 das Dungeon mit Hilfe eines Town Portal Spruches und besorgt Euch in der Stadt neue.

Beachtet öfters mal die Automap um zu sehen, welche Bereiche es noch zu erkunden gibt. 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.

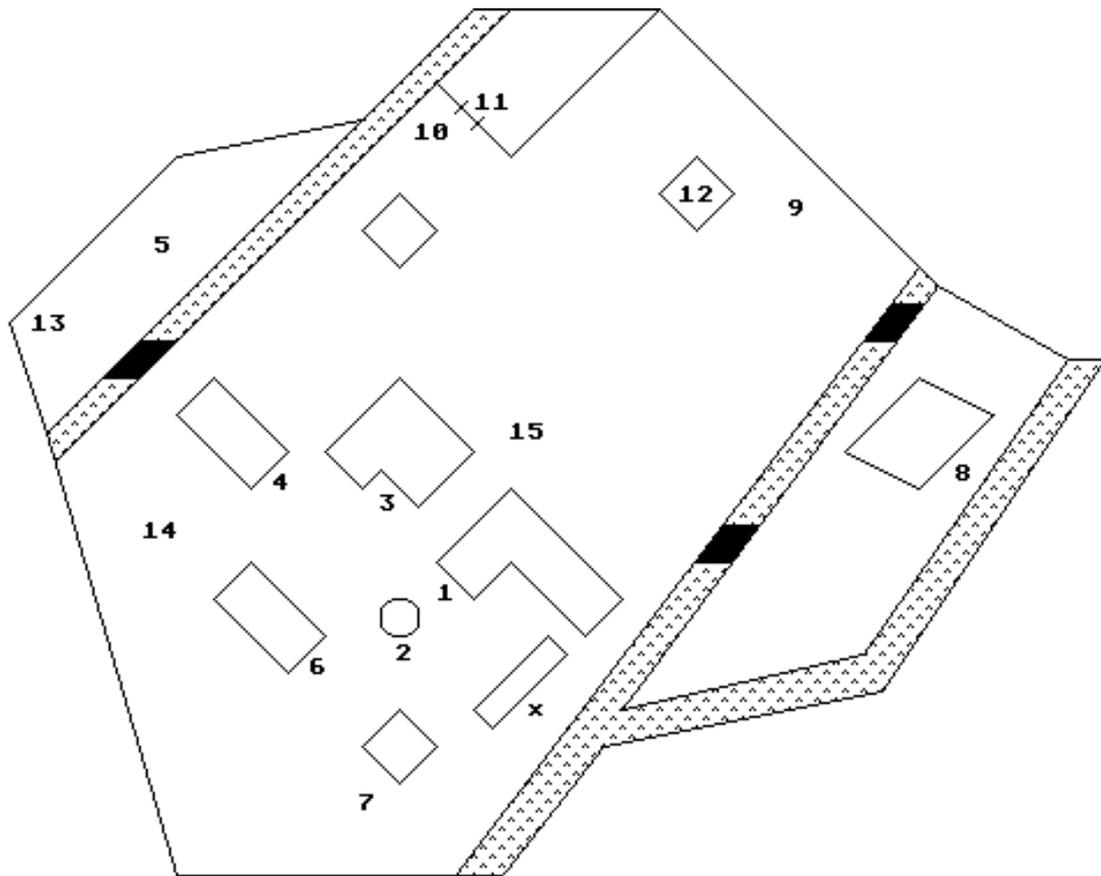
Sollten Euch einige Gegner zu stark sein, könnt Ihr diese zu einem späteren Zeitpunkt und mit einem höheren Level nochmals aufsuchen und dann leichter besiegen.

### Der Spielverlauf

Hier geben wir zu jedem einzelnen Level ein paar Hinweise. Was es eventuell zu finden gibt, auf was Ihr achten müßt, welche Feinde Euch erwarten und wie Ihr die Gegner am besten töten könnt - denkt daran, daß Eure Level abweichen können!

Die Monster der Level 1- 5 haben wir alle entweder mit einem Firebolt- oder einem Charging-Bolt-Spruch ausgeschaltet.

## Die Stadt Tristram



x) Start

1) Schmied

2) Cain, the Elder

3) Ogden (Taverne)

4) Gillian (Bardame)

5) Wirti, the Peg Boy

6) Pepin (Heiler)

7) Farhan, the Drunk

8) Adria, die Hexe

9) Kühe (unwichtig)

10) Verwundeter

11) Kirche (Abgang ins Dungeon)

12) Später Abgang ins Level 5 des Dungeons

13) Später Abgang ins Level 9 des Dungeons

14) Später Abgang ins Level 13 des Dungeons

15) Ankunft nach Town Portal Spruch (Stadtteleport)

## **Level 1**

Gegner: Skelette, Spitting Terrors, Fallen Ones, Zombies, Skelett Captain (dieser ist etwas schwerer zu besiegen).

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 (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 Raum mehrere Monster, lockt diese raus, 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 desöfteren schöne Gegenstände. Befindet Ihr Euch mit den Lebenspunkten schon ziemlich am Ende und gehen Eure Heiltränke zur Neige, solltet Ihr das Dungeon verlassen und den Heiler aufsuchen - dieser heilt Euch kostenlos.

Objekte zum Untersuchen: Truhen, Kisten, Fässer, Sarkophage.

Öffnet und erschlagt diese Objekte durch Anklicken und achtet darauf, daß Euch hinter manchen auch eine Falle oder ein Gegner erwarten kann. In den meisten anderen jedoch findet Ihr interessante Gegenstände wie: Gold, Tränke, Schriftrollen (diese geben Euch öfter die Möglichkeit, im Kampf einen guten Angriffszauber auszuführen), Magiebücher (lest Ihr diese, lernt Ihr automatisch einen neuen Zauberspruch) usw.

Über diesen Level gibt es noch nicht allzu viel zu berichten. Sucht jeden Raum ab, tötet alle Gegner und nehmt alle Gegenstände auf. Denkt daran, daß Ihr nicht benötigte Gegenstände in der Stadt beim Schmied verkaufen könnt (Waffen und Rüstung). Während der Kämpfe im ersten Level, solltet Ihr mindestens zwei Stufen aufsteigen, um den nächsten Level überstehen zu können. 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).

Beachtet die Türen im Level, die sich durch Anklicken öffnen lassen (die zu manipulierenden Objekte verfärben sich, sobald Ihr diese mit dem Mauszeiger berührt). Klickt am besten alle möglichen Objekte an um zu sehen, was dahintersteckt. Anhand der eingeschalteten Automap könnt Ihr immer erkennen, welchen Abschnitt des jeweiligen Levels Ihr noch nicht erkundet habt (achtet auf die Türen!).

Habt Ihr alles erledigt, sucht die Treppe ins nächste Level und betretet dieses.

## **Level 2**

Feinde: Skelette, Corpse Captain, Fallen Ones, Burning Dead, Rotting Carcass, Pukerat the Unclean (resistent gegen Magie), Corpse Axe, Boneripper (resistent gegen Magie).

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 Lightningspruch anwenden). Die Obermonster sind allesamt magieresistent, müssen also mit Waffen geschlagen werden (solltet Ihr schon einen Curse Stone Spruch besitzen, könnt Ihr die Gegner versteinern und danach in Ruhe töten).

Die Gegner in diesem Level sind schon stärker und treten zahlreicher auf. Ihr solltet diesen Level erst betreten, wenn Ihr im ersten Level alle Feinde besiegt habt und auch schon ein wenig aufgestiegen seid. Solltet Ihr als Magier spielen, müßtet Ihr nun beginnen, den Zauberstab einzusetzen.

Auch hier solltet Ihr darauf, daß Ihr möglichst einen Feind nach dem anderen umbringt - lasst Euch nie auf einen Kampf gegen eine Übermacht ein. Befinden sich mehrere Monster in einem Raum ist es das beste, Ihr öffnet die Tür und bleibt im Durchgang stehen. So steht Euch immer nur ein Monster gegenüber und Ihr könnt so der Reihe nach alle abschlachten.

In diesem Level findet Ihr unter Umständen (sofern Ihr in der Stadt den Auftrag mit dem vergifteten Wasser erhalten habt) hinter einem Spalt in den inneren Mauern die unterirdische Wasserversorgung. Geht dort an den Brunnen heran und klickt diesen an, um die Aufgabe zu lösen.

Macht Euch also daran, wiederum alle Monster zu töten, um aufzusteigen.

Sammelt alles ein, was Ihr finden könnt, nehmt alles auf, durchsucht alle Fässer, Truhen usw. und steckt auch Unnötiges ein - diese Dinge lassen sich im Dorf für gutes Geld verkaufen.

Seid Ihr zu sehr angeschlagen, verlasst das Dungeon, kehrt zurück ins Dorf, verkauft dort eingesammelte Gegenstände und besorgt Euch vom Heiler Heiltränke und gegebenenfalls von der Hexe Manatränke.

In diesem Level erwarten Euch die ersten Pfeilfallen. Das heißt, öffnet Ihr verschiedene Türen oder Truhen, wird ein Pfeil auf Euch abgeschossen - achtet auf Löcher in den Wänden, die sich in der Nähe der Truhen, Türen oder Sarkophage befinden.

Ferner trifft Ihr hier auf die ersten Shrines:

sacred Shrine,  
religious Shrine,  
magical Shrine.

Habt Ihr das gesamte Level abgegrast, alle Monster getötet und alle Gegenstände eingesammelt, sucht Euch die Treppe ins nächste Level und betretet dieses.

### **Level 3**

Feinde: Hidden (diese Typen verschwinden und tauchen plötzlich wieder auf (achtet auf das helle Licht auf dem Boden um zu wissen, wo sich diese Viecher gerade aufhalten)), Fiend, Devil Kin, Bongo, Ghoul, Dark One (auch diese

Typen verschwinden und tauchen plötzlich wieder auf), Rotcarnage (Magie Resistent).

Shines: Thaumaturgic, Quiet.

Sucht Euch hier in einer der Truhen, Fässer oder Sarkophage die Scroll of Fire Wall (hilft Euch gegen das erste Obermonster).

Tötet auch hier wieder alle Gegner, um aufzusteigen - sammelt alle Gegenstände ein. Die Untoten können mit einem Holy Bolt Spruch leicht besiegt werden.

Je nachdem, welchen Auftrag Ihr in der Stadt erhalten habt (Butcher (der Butcher ist ziemlich leicht zu besiegen. Öffnet einfach die Tür zu seinem Gemach, zaubert einen Feuerwallspruch (Feuerwand) in den Raum und schließt die Tür wieder. Ebenso effektiv ist ein gezielter Flashspruch. Denkt daran, daß Ihr die Tür nicht mit Leichen blockiert, um sie nach Abfeuern des Zauberspruches wieder schliessen zu können. Nach dem Tod des Monsters findet Ihr in seinen Überresten eine gute Waffe) oder König Leoric), erwartet Euch hier der Abgang in ein weiteres Level, wo Ihr auf eben diesen Gegner trifft. Bevor Ihr Euch hier hinunter wagt, solltet Ihr ausreichend ausgerüstet (Waffen, Rüstung, Tränke) sein - denn dies wird kein leichtes Unterfangen.

Achtet auch in Level 3 wieder auf versteckte Fallen und sucht schließlich die Treppe ins nächste Level.

### **Skeletons Kings Lair**

Gegner: Burning Dead, Burning Dead Captain, Bogenschützen, Skelette, Horrors (verschwinden von zeit zu Zeit), Skeleton King.

Zu diesem Level sei gesagt, daß wir diesen erst gemeistert haben, als unser Zauberer schon die Stufe 20 erreicht hat (vorher war uns die Übermacht zu groß).

Das Ziel dieses kleineren Unterlevel ist es, den Skeleton King zu besiegen (auf Stufe 20 kein Problem. Entweder mit einem charged bolt Spruch, mit einem Bogen oder einer Keule) und von dessen Leiche eine undead crown aufzunehmen (hierzu müßt Ihr den Auftrag aus der Stadt erhalten haben: König Leoric).

Auch die Übermacht an Bogenschützen ist zu einem späteren Zeitpunkt kein Problem mehr (charged bolt).

Eventuell findet Ihr in diesem Level ein paar Hebel, die Türen öffnen (betätigt einfach alle Hebel, die Ihr findet).

Zerschlagt alle sacred Skeletons an den Kreuzen.

Mit der undead crown im Gepäck habt Ihr die nächste Aufgabe erfüllt und könnt Euch diese als Kopfschutz (Armor: 8, Life stealing) aufsetzen.

## **Level 4**

Feinde: Fiends, Dark One, Gloom, Bogenschützen, Devil Kim, Overlord.

In diesem Level erwarten Euch die ersten Bogenschützen, die aus der Entfernung auf Euch schießen. Lockt diese am besten hintereinander durch die Tür eines Raumes oder an eine Wand und schießt diese Gegner am besten ebenfalls mit Fernwaffen (Zaubersprüche oder Bogen) ab. Wollt Ihr die Bogenschütze mit einer Waffe schlagen und bewegt Euch auf diese zu, rennen sie weg!

Ferner trifft Ihr in diesem Level auf zwei Charakter, die Ihr ansprechen (nicht schlagen!) könnt: Gharbad, the Weak und Snotspill.

Sprecht Gharbad, the Weak an, kämpft ein wenig und kehrt später zu ihm zurück. Sprecht Ihr diesen dann ein weiteres Mal an, erhaltet Ihr von dem Monster einen Ring. Habt Ihr alle Monster gekillt und Gharbad insgesamt viermal angesprochen, müßte Euch dieser angreifen. Nach seinem Ableben (zaubert auf diesen am besten ein Stone Curse Spruch (Versteinerung) und schlägt diesen anschließend mit einer Waffe kaputt) findet Ihr in dessen Überresten eine gute Waffe.

Snotspill spricht Ihr ebenfalls an. Von diesem Männchen erhaltet Ihr den Auftrag, ein paar Monster zu töten. Sucht Euch in der Nähe einen Raum, in dem Ihr auf Overlords trifft und killt diese alle (mit Feuerbällen). Öffnet dann die Truhe in der Nähe dieser Monster und findet darin ein Tavern Sign. Mit diesem geht zurück zu Snotspill, sprecht diesen an, worauf sich verschiedene Wände öffnen (unter Umständen auch die, die zu der Treppe in das nächste Level führt). Leider kommen aus diesen Wänden auch ein paar Dark Ones, die Ihr erst töten müßt (Snotspill natürlich auch - dieser ist gegen Magie resistent!). Lockt die Gegner raus und tötet sie nacheinander, da es zuviele sind.

Habt Ihr schließlich wieder alles erledigt, alle Monster gekillt, auf Pfeilfallen geachtet, alle Gegenstände aufgenommen und seid Ihr aufgestiegen, geht es weiter ins nächste Level.

## **5. Level**

Gegner: Black Dead, Hidden, Bogenschützen, Horned Demons.

Von diesem Level aus gibt es eine Treppe, die zurück in die Stadt führt.

Nehmt Euch auch hier wieder vor den zahlreichen Bogenschützen in acht und versucht, diese alle wegzulocken und nacheinander umzubringen. Sind Euch einige der Gegner einfach zu stark, lockt diese in einen leeren Raum, schließt die Tür von aussen und sperrt den Feind ein (hofft darauf, daß dieser nicht die Tür öffnen kann).

Beachtet bei einigen Monstern ebenfalls (zum Beispiel Hidden), daß diese wieder aufstehen können. Schlagt also solange auf diese Viecher ein, achtet darauf, ob sie wieder aufstehen, bis diese endgültig liegen bleiben.

Unter Umständen findet Ihr in diesem Level auf einem Podest den Magic Rock, den Ihr in der Stadt dem Schmied übergibt (sofern Ihr von diesem den Auftrag

erhalten habt). So erhaltet Ihr als Dank einen Ring, der eine Eurer Fähigkeiten erhöht.

Ferner findet Ihr unter Umständen in diesem Level einen Raum mit einem Podest und einem Bloodstone darin (der Stein liegt auf dem Boden). Nehmt dort den Bloodstone an Euch und klickt dann das Podest an - auf diesem Wege öffnet sich eine Wand in einem der angrenzenden Abschnitte. Holt Euch dort den nächsten Bloodstone heraus (vorsicht, die Räume werden von Horned Demons belagert. Diese rennen mit ihren spitzen Hörnern auf Euch zu und spießen Euch auf - versucht, diesen Biestern auszuweichen) und setzt auch diesen wieder in das Podest ein. Daraufhin öffnet sich die nächste Wand, mit einem Bloodstone darin.

Setzt Ihr auch diesen dritten Bloodstone in das Podest, öffnet sich die vor Euch liegende Wand. Nachdem Ihr dort vier Horned Demons erlegt habt, findet Ihr eine Superrüstung - Arkains Valor (Rüstungsschutz 25, +10 Vitality, -3 Damage from Enemies).

Habt Ihr hier wieder alles erledigt, macht Euch auf ins nächste Level.

## **Level 6**

Gegner: Stalker, Bone Gasher, Overlord, Bogenschützen.

Wiederum eine Vielzahl von Bogenschützen, die Euch das Leben schwer machen.

Achtet darauf, daß die Stalker von Zeit zu Zeit verschwinden.

Sollte Euch ein Gegner zu schwer erscheinen, sperrt diesen in einen Raum ein und schliesst die Tür.

Hier erwarten Euch wiederum ein paar Fallen, die auch durch unsichtbare Bodenplatten ausgelöst werden (läuft deshalb immer möglichst an der Wand entlang). Ferner sind viele Truhen und Kisten durch Fallen gesichert.

An einer Stelle in diesem Level findet Ihr unter Umständen ein mystical book, das Ihr lesen solltet. Dadurch öffnet sich an einer anderen Stelle der Abgang (die Wände) in die Chamber of Bone.

Unter Umständen findet Ihr in diesem Level auch einen murky Pool, aus dem Ihr trinken solltet - dies frischt Eure Lebenspunkte auf.

## **Chamber of Bone**

Gegner: Horror Captain, Unseen, Horned Demons.

Wie Ihr Euch sicher denken könnt, erwarten Euch hier wieder mal ein Haufen Feinde, die Ihr besiegen solltet.

Unter Umständen findet Ihr in diesem kleineren Abschnitt Hebel, die eine Tür öffnen. In dem dahinter liegenden Raum befindet sich auf einem Sockel ein Buch, das Ihr anklicken solltet - Ihr lernt dadurch einen neuen Zauberspruch (Guardian).

## **Level 7**

Gegner: Stalker, Familiar, Fire Clan.

In diesem Level gibt es eigentlich nicht besonderes zu beachten. Hier gilt es nur, sich mehr schlecht als recht durchzukämpfen.

Es erwarten Euch hier die ersten Monster, die zaubern können, nämlich die Familiar. Diese werfen mit charged bolt Sprüchen um sich. Lasst diese Viecher nicht zu nahe an Euch rankommen, erlegt sie also aus der Ferne mit Sprüchen (Feuerball) oder Bögen.

Schwer sind auch die Fire Clans zu besiegen, die zuerst mit Pfeilen, dann mit Leuchtkugeln auf Euch schießen.

Wenn Ihr als Magier spielt, könnt Ihr diese Viecher leicht mit einem charged bolt Spruch killen. Meist reicht davon ein Spruch aus, der durch mehrere Gegner hindurch geht.

Als Krieger müßt Ihr diese Viecher wohl nacheinander killen. Schwer dabei ist, daß die Fire Clans mit Fernwaffen immer vor Euch weglaufen. Also auch hier wäre das beste, Ihr würdet diese aus der Ferne abschießen.

Habt Ihr dieses schwere Level überstanden, sucht die Treppe in die nächste Etage und steigt hinab.

## **Level 8**

Gegner: Familiar (siehe oben), Acid Beast (diese Biester spucken Säure), Gargoyle.

Auch in diesem Level gibt es keine sonderlichen Objekte oder Aufgaben. Ihr findet eventuell ein Buch, das Ihr lesen könnt (Hintergrundinfos).

Die Acid Beaster solltet Ihr entweder im Nahkampf, oder aus sicherer Entfernung erledigen - da Ihr sonst von sehr schmerzlichen Säurebällen getroffen werdet. Die Säurebälle bleiben einige Zeit auf dem Boden liegen und fügen Euch solange Schaden zu, solltet Ihr in diese Pfützen treten, bis sie aufhören zu pulsieren.

Die Gargoyles erkennt Ihr aus der Entfernung nur als reglose, dunkle Statuen. Kommt Ihr diesen zu nahe, erwachen sie zum Leben und greifen Euch an. Hier ist es am besten, Ihr schießt die Viecher aus der Entfernung an (näher Euch diesen vorsichtig) und sobald sie sich bewegen ab.

Unter Umständen findet Ihr hier eine Bibliothek, die von einem Bibliothekar bewacht wird. Nachdem Ihr Euch mehrere Bücher angesehen habt, wird dieser wütend und greift Euch an. Auch hier ist die beste Taktik wieder, Ihr lasst einen Stone Curse Spruch (Versteinerung) auf den Gegner los und hackt danach auf ihn ein.

Räumt dies Level auf und betretet schließlich das Nächste.

## **Level 9**

Gegner: Frost Charger, Toad Demon, Poison Spitter, Horned Demon.

Von diesem Level aus kann man über eine Treppe wieder die Stadt erreichen.

Hier gilt es wieder alle Monster zu erlegen. Die Frost Charger vertragen keine Wärme!

Vor den Poison Spitter sollte man etwas Respekt haben, denn sie spucken mit Giftbällen - am besten aus der Ferne erlegen und deren Giftbällen ausweichen. Tretet auch nicht in die grünen Pfützen hinein, denn diese ziehen Euch ebenfalls Lebenspunkte ab (sobald diese Pfützen aufhören zu pulsieren, können sie betreten werden).

Die Horned Demons rennen auf Euren Charakter los und speißen Euch auf - also ebenfalls aus der Ferne umbringen (wartet, bis sie ruhig vor Euch stehen, um loszustürmen und schießt sie dann ab) oder den Biestern geschickt ausweichen.

Bedenkt, daß Ihr nicht über die Lavaflüsse gehen könnt.

So ist es auch eine gute Taktik, wenn Ihr die Monster hinter den Lavaflüssen abschießt, da auch die Feinde die Flüsse nicht überqueren können.

Unter Umständen verliert eines der Monster nach seinem Ableben ein Buch (Fungal Tome), das Ihr mitnehmen solltet (eventuell müßt Ihr dies in der Stadt der Hexe bringen, danach noch Pilze aus dem 9. Level und Ihr erfahrt, daß der Heiler etwas möchte, sprecht diesen an. Der Heiler möchte das Gehirn eines Dämons).

Ferner gibt es in diesem Level eventuell die ersten Pilze, von denen Ihr einen aufnehmen könnt, nachdem Ihr der Hexe oben genanntes Buch gegeben habt.

Lockt auch in diesem Level die Monstermassen durch Türen, um sie einzeln erlegen zu können. Solltet Ihr zaubern können, benutzt eine Feuermauer oder ähnliches, um möglichst viele Monster auf einmal zu erlegen. Lasst die Gittertüren zu und erschießt die Monster im Gehege, da sich die Gegner dort nicht wehren können.

Sucht dann den Abgang und betretet das nächste Level.

## **Level 10**

Gegner: Flayed One, Death Wing, Poison Spitter, Obsidian Lord, Bogenschützen.

Wiederum fließen durch dieses Level Lavaflüsse. Hinter diese könnt Ihr Euch stellen und auf der anderen Seite die Gegner abschießen.

Beachtet, daß die Flayed One immun gegen Feuer sind.

Die Poison Spitter sind sehr stark und spucken Giftbälle - denen müsst Ihr möglichst ausweichen.

Die Obsidian Lords rennen auf Euch zu und speißen Euch auf. Wartet also, bis diese kurz vor Euch stehen bleiben und bringt sie dann schnell um (diese Viecher sind resistent gegen lightning spells) oder weicht ihnen aus.

Die Death Wings verharren, sobald Ihr ihnen nicht zu nah kommt, in vollkommener Reglosigkeit. Schießt diese Feinde also aus der Ferne ab (schnell hintereinander), um sie so ohne Gegenwehr zu beseitigen.

Sollte ein Weg durch Lava blockiert erscheinen (sind Objekte im Weg), müßt Ihr Euch einen Weg durch Tonnen oder ähnliches bahnen (die Gefäße zerschlagen).

Unter Umständen findet Ihr in diesem Level irgendwo den Anvil of Fury, den Ihr aufnehmt und in der Stadt dem Schmied übergebt. Im Austausch dafür erhaltet Ihr ein gutes Schwert (Griswolds Edge - Damage: 4-12, Dur: 50/50).

### **Level 11**

Gegner: Cave Viper, Blood Claw.

Die Cave Viper greift sehr schnell an und verharrt für kurze Zeit ein Stück vor Euch - genau in diesem Augenblick solltet Ihr das Monster schnell abschiessen oder mit Feuerbällen bearbeiten.

Die Blood Claws verhalten sich ähnlich wie die Gargoyles. Kommt Ihr diesen Biestern nicht zu nahe, bewegen sie sich nicht und sind mit einem Lightningspruch (oder einem Bogen) schnell zu beseitigen.

Eventuell findet Ihr nach dem Tod eines Monsters in dessen Überreste ein Gehirn, das Ihr einsteckt und im Dorf dem Heiler überbringt (dazu müßt Ihr allerdings vorher den Auftrag von der Hexe (mit dem Buch und den Pilzen) erfüllt haben). So erhaltet Ihr von dem Heiler ein Spectral Elixier, das Ihr schließlich der Hexe überbringt. Diese teilt Euch mit, daß Ihr das Elixier behalten dürft.

### **Level 12**

Gegner: Storm Rider, Fire Drak.

In diesem Level geht es wieder nur darum, die Feinde zu killen.

Die Storm Rider werfen mit Lightning Sprüchen um sich und sollten schnell erledigt werden. Entweder aus der Ferne (mit Fireballsprüchen oder Bogen) oder von ganz nah - draufschiessen.

Die Fire Darks greifen wiederum sehr schnell an, verharren aber für kurze Zeit - in diesem Moment sind die Viecher mit Lightning Sprüchen oder mit Bögen abzuschicken.

Nehmt in diesem Level wieder die Gitter und Lavaflüsse als Sperre und schiesst die dahinter befindlichen Monster ab (so können sich zumindest die Fire Darks nicht wehren).

Es erwartet Euch hier ein Obergegner in Form einer Dark Viper, die sehr schwer zu killen ist. Solltet Ihr mit diesem Monster nicht klar kommen, lockt es hinter ein Gatter, rennt hinaus und schliesst die Tür - so ist das Vieh eingesperrt. Eine andere Möglichkeit wäre, das Biest mit einem Stone Curse Spruch zu versteinern und dann mit gezielten Waffenhieben auszuschalten.

## **Level 13**

Gegner: Steel Lord, Lava Maw.

Die Steel Lords in diesem Level sind sehr gut gerüstet und können somit eine Menge Schläge und Zaubersprüche einstecken. Lasst Euch nie auf einen Kampf mit mehreren dieser Kämpfer ein, sondern lockt sie einzeln aus der Reserve. Versucht, sie an eine Wand zu locken und dort umzubringen (guter Spruch: Lightning). Versucht auch, Euch nicht zu oft von diesen Feinden treffen zu lassen - die Schläge ziehen Euch einen Haufen Lebenspunkte ab.

Die Lava Maws spucken mit Säurebällen. Versucht, diesen auszuweichen und die Maws möglichst im Nahkampf auszulöschen (guter Spruch: charged bolt spell - trifft mehrere Gegner auf einmal) - vorsicht, vor den zurückbleibenden Säurepfützen, die erst betreten werden können, nachdem sie aufgehört haben zu pulsieren.

In diesem Level gilt es wiederum nur, alle Feinde zu töten. Ihr findet unter Umständen ein Buch (tome...), das Euch weitere Hintergrundinformationen und eine Aufgabe gibt (Warlord of Blood töten).

Den Warlord findet Ihr in einem der Abschnitte dieses Levels - ein wahrlich schwerer Gegner. Da dieser gegen Magie immun ist, müßt Ihr ihn mit Pfeilen bearbeiten, mit dem Schwert schlagen (versucht, Euch nicht vom Gegner treffen zu lassen), oder den Warlord öfter mit einem Stone Curse Spruch versteinern, um ihn dann mit einer Waffe oder einem Stab zu bearbeiten.

Ferner findet Ihr eventuell ein paar große Kessel, die Euch ähnlich den Shrines, etwas Gutes (Eigenschaften erhöhen) oder etwas Schlechtes (Eigenschaften runtersetzen, Objekte abnehmen) antuen. Speichert am besten ab, bevor Ihr einen dieser Kessel berührt.

Vielleicht findet Ihr hier auch die Fountain of Tears, deren Berührung Euch den Dexteritywert erhöht.

In dem Abschnitt mit dem Warlord befinden sich unter Umständen Ständer mit Waffen und Rüstung - diese einfach anklicken.

## **Level 14**

Gegner: Steel Lords, Hell Spawn.

Jetzt wird es kriminell. Die Steel Lords sind nämlich nur mit einem Lightning Zauber zu besiegen und die Hell Spawns nur mit Feuerzauber. Leider greifen die beiden Monstergruppen öfter miteinander an, weshalb Ihr immer wieder zwischen den beiden Zaubersprüchen wechseln müsst.

Bedenkt dabei, daß die Hell Spawns mit Leuchtkugeln auf Euch schießen und die Steel Lords sehr widerstandsfähig sind. Versucht also, immer nur einzelnen Gegnern gegenüber zu stehen - haltet Euch dabei möglichst dicht an den Wänden.

Die Hell Spawns könnt Ihr mit einer Feuerwelle (Fire Wave) alle auf einmal töten.

Hier trifft Ihr ferner auf zwei Obergegner: Stareye und Steelskull. Beide sind immun gegen Magie, müssen also mit Waffen umgebracht werden. Bleibt immer in Bewegung, schlägt auf die Feinde ein und lasst Euch möglichst von denen nicht treffen (Zauberer wenden am besten den Stone Curse Spell an). Habt Ihr dieses schwierige Level überstanden und alle Monster besiegt (unser Magier hatte nun Level 23 erreicht), begeben Euch hinab ins 15. Level.

## **Level 15**

Gegner: Hell Spawn, Soul Burner, Snow Witch.

All diese Gegner schießen mit Zaubersprüchen auf Euch. Hell Spawn mit roten und die beiden anderen mit gelben und blauen.

All diesen Bällen solltet Ihr möglichst ausweichen.

Schiesst die Feinde am besten aus der Ferne ab, um nicht getroffen zu werden.

Sollten viele Gegner auf einmal kommen, rennt weg und versucht, die Angreifer nacheinander zu töten. Am besten so: Hell Spawn mit Feuer- und die beiden anderen mit Lightningsprüchen.

In diesem Level findet Ihr irgendwo einen Ständer, auf dem sich der Lazarus Stab befindet. Nehmt diesen an Euch, kehrt zurück in die Stadt und sprecht dort mit Cain, dem Älteren (dem Mann am Brunnen). Dieser verrät Euch, wie es weitergeht und Ihr müßt ein weiteres Mal das 15. Level des Labyrinthes betreten.

Sucht dort einen Abschnitt, auf dessen Boden sich ein großes Pentagramm befindet. Dort müßte sich nun nämlich ein Portal aufgetan haben, daß zum Unholy Altar führt - betretet dieses (nehmt hier auf jeden Fall eine Scroll of Town Portal mit, um im Notfall wieder zurück in die Stadt zu gelangen. Es gibt keinen Ausgang aus dem Altargebiet, bevor Ihr Lazarus nicht besiegt habt!) und macht Euch bereit zum Kampf.

## **Unholy Altar**

Gegner: Hell Spawn, Advocat.

Metzelt hier zunächst die Hell Spawns ab (siehe oben) - vergesst die Hell Spawns hinter den Gittern nicht. Danach geht es an die Advocats, die von Zeit zu Zeit verschwinden und mit Feuerbällen um sich schiessen. Das Gute an diesen Typen ist, das sie sich nur in einem bestimmten Abschnitt aufhalten. Sie sind am besten mit Feuerbällen, Bögen oder starken Schwertern zu schlagen.

Habt Ihr alle Monster getötet, findet zwei Bücher (Books of Vileness). Stellt Euch auf die graue Bodenplatte genau vor eines der Bücher und klickt auf das Buch - so werdet Ihr in einen neuen Abschnitt mit ein paar Hell Spawns teleportiert. Bringt die Monster um und stellt Euch dann auf die graue Bodenplatte in diesem Abschnitt. Geht dann zu dem anderen Buch, stellt Euch auf die graue Bodenplatte, klickt das Buch an, bringt im neuen Abschnitt die Monster um und tretet dort ebenfalls auf die Bodenplatte.

Kehrt schließlich auf die Bodenplatte zurück, die sich in dem Raum befindet, in dem Ihr dieses Level begonnen habt - so werdet Ihr automatisch in die Mitte dieses Levels teleportiert.

Hier erwarten Euch Unmengen an Hell Spawns und auch ein paar Obermonster, die Ihr mit Lightning Sprüchen umbringen könnt. Habt Ihr alle kleineren Gegner getötet (lockt diese nacheinander raus und killt sie), kümmert Euch um den Archbishop Lazarus. Dieser ist resistent gegen Magie und kann deshalb nur mit Waffen bekämpft werden. Habt Ihr einen Zauberer, zaubert einen Stone Curse Spruch auf den Bischof und schlagt dann solange zu, bis dieser das Zeitliche segnet (achtet auf dessen Feuerbälle, die Euch sehr weh tun können). Ihr könnt aber auch ein paar Guardian- und Golemsprüche loslassen. Die herbeigerufenen Helfer erledigen dann ebenfalls alles Nötige und Ihr seid aus dem Schneider.

Nach Eurem Sieg geht wieder in den Raum zurück, in dem Ihr dieses Level begonnen habt. Hier erwartet Euch nun ein Teleporter zurück in das Level 15 - betretet diesen.

Zurück in Level 15 sucht nun das große Pentagramm, das sich auf dem Boden befindet. Dieses leuchtet jetzt auf und bringt Euch durch Betreten in das Level 16 und zu dem langerwarteten Diablo.

## **Level 16**

Gegner: Advocats, Blood Knights.

In diesem letzten Level gilt es, einen Haufen Feinde zu besiegen. Die Advocats sind Magier, die Euch mit Feuerbällen beschiessen. Haltet also möglichst Abstand und vernichtet sie (mit Feuersprüchen) aus der Entfernung (achtet darauf, daß diese Typen sich teleportieren können).

Die Blood Knights hingegen sind sehr gut gerüstete Kämpfer, die wuchtig zuschlagen können. Versucht, Euch auch von diesen nicht treffen zu lassen und tötet sie am besten aus der Entfernung (auch mit Feuersprüchen) und nacheinander.

Eventuell findet Ihr in einem Abschnitt, der allerdings von Mauern umgeben ist zwei Hebel (eventuell befinden sich aber auch zwei weitere Hebel in einem anderen Abschnitt, die die Wände des Abschnittes öffnen, der zu den beiden beschriebenen Hebel führt), die Ihr mit Hilfe von Telekinesesprüchen (oder Schriftrollen) durch die Mauer hindurch betätigen könnt (solltet Ihr diesen Spruch oder diese Schriftrollen nicht haben, kehrt solange in die Stadt zurück und besucht die Hexe, bis Ihr Euch die Schriftrollen dort kaufen könnt. Denkt daran, daß jeder erneute Besuch der Stadt neue Gegenstände hervorbringt). Diese Aktion öffnet einen weiteren Abschnitt, dem Ihr Euch vorsichtig nähert. Im Innern trifft Ihr nämlich auf den Endgegner (Darklord) und auf eine Horde Magier. Versucht, den Darklord herauszulocken und diesem alleine gegenüberzutreten (vielleicht tötet Ihr vorher ein paar Magier. Eine gute Taktik dazu ist, wenn Ihr aus der Ferne (also nicht zu nahe an den jeweils offenen

Abschnitt herangehen) an eine offene Wand herangeht und mehrere Fire Waves (Feuerwälle) in den Abschnitt zaubert. Wiederholt diesen Vorgang auf allen vier offenen Seiten und zaubert dann ein paar Guardiansprüche (Wächter) in den offenen Abschnitt).

Der Darklord zaubert unter Euren Füßen einen Feuerball - Ihr müßt diesen Gegner also möglichst schnell beseitigen (hoffentlich habt Ihr ein paar Heil- und Manatränke auf Vorrat). Als Magier zaubert schnell hintereinander (da der Zauber sehr schnell abgeschossen wird, kommt das Monster gar nicht erst zum Gegenzug) ein paar Holy-Boltsprüche auf das Monster (auffrischen nicht vergessen!) und es ist schnell besiegt.