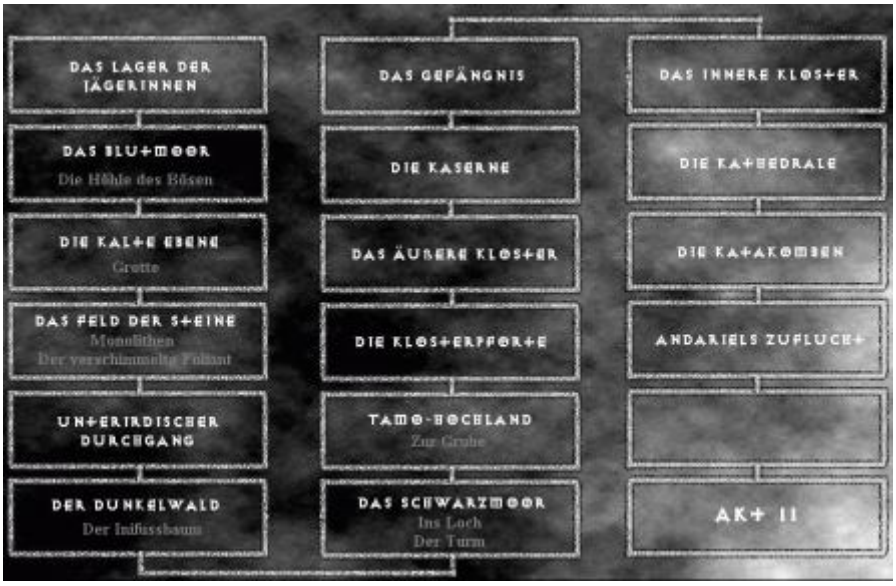
Diablo 2

Nach einer unglaublich langen Programmier- und Testphase erschien der Nachfolger zum Megaseller Diablo endlich im Sommer 2000. Die Erwartungen waren hoch, der Hype teils durch die Medien angeheizt. Teils wurde das Spiel von Zeitschriften in den Himmel gelobt, andere bewerteten die mickrige Auflösung als große Spielspaßbremse.
Ein halbes Jahr später kann man nun etwas sachlicher an den Bestseller herangehen. Diablo II ist ganz klar eines, wenn nicht sogar DAS Spiel des Jahres. Das spiegelte sich natürlich auch in den Verkaufszahlen wieder; Diablo II belegte wochenlang Spitzenpositionen in allen Charts. Doch es kamen viele mehr oder minder große negative Punkte ans Tageslicht.
Zuerst einmal natürlich die etwas grobkörnige Auflösung von lediglich 640×480 Bildpunkten. Für alle Besitzer eines großformatigen Monitors (ab 19 Zoll) ist das Spiel wirklich nicht gerade eine Augenweide. Dies wurde jedoch durch das Add-On (800×600 möglich) und die Antialiasing-Fähigkeiten modernen Grafikkarten abgeschwächt. An der Grafik an sich gibt es dagegen wenig zu meckern. Im Glide-Modus gibt es neben netten Effekte vor allem viel Performance und zudem in jedem Modus unzählige Details; mal wieder typisch Blizzard.
Weniger Blizzard-typisch war jedoch das ganze drumherum. Die Charaktere waren nicht 100%-ig ausbalanciert (zuerst war der Totenbeschwörer recht einfach, nach einem Patch der Barbar), teils wurde das Spiel schon einige Tage früher verkauft (auch ich war einer dieser frühen Besitzer) und bereits wenige Tagen nach Verkaufsstart ging es mit dem Battle.net bergab.
Trotz diesen (nicht Blizzard-typischen Ereignissen) ist Diablo II eines meiner absoluten Lieblingsspiele und so hab ich auch hierzu eine Komplettlösung erstellt. Diese ist aber natürlich keine Lösung im herkömmlichen Sinn. Erstens sind ja alle Level zufallsgeneriert, so dass ich nur allgemeine Tipps und Lösungen für die Quests geben kann, und zweitens habe ich mich für eine etwas andere Methode entschieden. Ich werde das gesamte Spiel, inklusive dem Add-On „Lord of Destruction“, stellvertretend mit einem Barbar „vorspielen“ und für diesen Barbar eine Art Tagebuch anfertigen. Nicht verstanden, wie das gemeint ist? Na, dann einfach mal weiterlesen.

Zusätzlich können Sie natürlich wieder (fast) alle Unique-Items und die Set-Gegenstände begutachten. Außerdem finden Sie die Charakterdaten des hier vorgestellten Barbaren, nach jedem vollendeten Akt wieder. Diese Komplettlösung basiert auf der deutschen Version 1.09d, die mit Lord of Destruction „aufgewertet“ wurde.



Akt I





Nach meiner wochenlangen Reise aus dem Norden erreichte ich endlich die milden Gefilde des ehemaligen Khanduras. Nachdem die nahe gelegene Stadt Tristram bereits vor einigen Monaten von dunklen Dämonen heimgesucht wurde, schien das Gleiche auch mit der Gegend um das Kloster der Schwestern vom verborgenen Auge zu passieren. Da bereits einige Barbaren in Tristram gegen den Höllenfürsten Na-Krul (Diablo Expansion-Pack Hellfire) gekämpft hatten und teils sehr erfahren und reich zurückkehrten, hatte auch ich mich entschlossen nach Süden zu ziehen.
Nun bin ich hier. Im notdürftig errichteten Lager der Schwestern sprach ich mit den ersten Betroffenen. Obwohl alle recht nett sind, verriet mir nur Akara etwas Näheres über die Lage.



In einer nahe gelegenen Höhle schien etwas seltsames vorzugehen.
Da ich noch keine Geschäfte zu tätigen hatte, verließ ich das sichere Lager der Schwestern.
Im Blutmoor traf ich dann auch die ersten unliebsamen Gegner. Obwohl ich noch praktisch keine Kampferfahrung hatte, ließen sich die ersten Gegner leicht beseitigen. Da ich keine Ahnung von dieser Gegend hatte, folgte ich einfach dem Weg, bis ich zu einer dunklen Höhle kam. Ich ging mal davon aus, dass dies die Höhle ist, von der Akara sprach. Kurz nachdem ich sie betreten hatte, war ich mir da auch schon sicherer. Hier wimmelte es von Gegnern. Zombies und zahllose Gefallene mit ihren Schamanen stellten sich mir grimmig entgegen.



Nach teils recht harten Kämpfen konnte ich die Höhle dann von allen Gegner befreien; sofort fielen wieder die ersten hellen Sonnenstrahlen in das Dunkel. Das Böse war, hier zumindest, besiegt. Wieder im Lager der Jägerinnen wurde ich dann sehr freundlich empfangen. Akara bildete mich zum Dank in einer Fähigkeit meiner Wahl aus. Auch Kaschya zeigte sich nun freundlicher.

Der Friedhof der Schwestern

Sie berichtete von ihrer Freundin Blutrabe.
Leider schien diese Blutrabe nicht mehr so freundlich zu sein, und auch nicht mehr wirklich lebendig. Sie bot mir die Hilfe ihrer Jägerinnen an, sollte ich es schaffen dem Treiben des Blutraben ein Ende zu setzen. Diese Hilfe konnte ich gut gebrauchen, also machte ich mich auf Richtung Friedhof.
Wieder im Blutmoor folgte ich dann weiter dem Weg , bis ich an einem Durchgang auf die Jägerin Flavie traf. Sie warnte mich vor gefährlichen Gegnern in der Ebene vor mir. Ich ließ mich davon jedoch nicht einschüchtern und betrat die kalte Ebene. Hier fand ich auch gleich einen Wegpunkt am Wegrand. Mit Hilfe diese Wegpunktes konnte ich schnell wieder zurück ins Lager und später auch zu anderen Wegpunkten kommen.



Da ich jedoch gerade im Lager war, folgte ich wieder dem Weg durch die Ebene. Tatsächlich lauerten hier einige mir unbekannte Feinde, vor allem die untoten Jägerinnen mit den Lanzen konnten ganz schön unangenehm werden. Kurze Zeit später kam ich dann an eine Wegkreuzung. Hier musste ich dann zuerst einmal beide Wege etwas erkunden. Einer führte zum Feld der Steine, der andere zum

Friedhof der Schwestern. Ich ging nun natürlich zum Friedhof, wobei ich unterwegs eine Grotte fand, die ich natürlich von Feinden säuberte, denn so konnte ich noch etwas Erfahrung gewinnen bevor ich mich Blutrabe stellte.



Diese war dann auch nicht ganz so einfach zu töten, wie die Bewohner der Höhle des Bösen. Ständig erhoben sich neue Gegner aus der Erde, die mich von Blutrabe ablenkten. Schließlich konnte ich sie jedoch doch noch unter dem Baum mit den erhängten Jägerinnen töten; sofort entlud sich die geballte negative Energie in Form von Blitzen, die den ganzen Friedhof erleuchteten. Um sicherzugehen dass auf dem Friedhof so schnell keine Untoten mehr wandeln werden, durchsuchte ich danach noch die beiden Gruften und schaltete auch hier alle Gegner aus.
Danach ging ich wieder ins Lager.
Kaschya war sichtlich erleichtert und bedankte sich, indem sie mir ein ihrer Jägerinnen zur Seite stellte.
Zudem konnte ich von nun an bei ihr andere Jägerinnen anwerben; das sollte jedoch die Ausnahme bleiben, denn mit geballter Körperkraft konnte ich bis jetzt noch jeden Gegner schnell umhauen.
Nachdem ich meine Waffen bei Charsi repariert hatte, gab mir Akara einen neuen Auftrag: Ich soll einen alten Horadrim suchen, der die aktuelle Lage einschätzen könnte.





Da dieser Cain zuletzt in Tristram lebte, mußte ich irgendwie dorthin kommen. Dazu betrat ich wieder die kalte Ebene und begab mich zum Feld der Steine. Hier fand ich nicht nur einige Monolithe, sondern auch noch einen schimmligen Folianten, der von einem großen Schatz berichtete; doch dazu später. Zunächst suchte ich den Eingang zu einem unterirdischen Durchgang, der mich zum Dunkelwald bringen sollte.
Nachdem ich mich dann durch diesen Durchgang geschlagen hatte, fand ich mich im Dunkelwald wieder. Hier fand ich dann auch bald den gesuchten Inifussbaum und darin eine Schriftrolle mit seltsamen Zeichen. Mit der Hoffnung, daß Akara diese Zeichen enträtseln konnte, begab ich micht dann wieder ins Lager der Jägerinnen.
Und tatsächlich konnte sie die Zeichen deuten: Es war die Reihenfolge, in der ich die Monolithe berühren musste, damit sich ein Portal nach Tristram öffnete.
Sofort begab ich micht zu den Monolithen und öffnete das Portal. In Tristram angekommen wurde ich dann auch gleich von allen möglichen Gegner angegriffen. Vor allem auf dem Marktplatz in der Dorfmitte gings heiß her. Nachdem ich hier alle Gegner erledigt hatte, befreite ich den alten Cain aus

seinem Gefängnis und schickte ihn zum Lager der Jägerinnen.
Danach säuberte ich das restliche Dorf und stieß dabei auf einen der ehemaligen Bewohner, den Schmied Griswold.
Übrigens: Links oben findet man die Leiche des jungen Wirret (früher als Wirt bekannt). Mit dem Holzbein, das der Junge bei sich führt, kann man später nach dem Sieg über Diablo in den geheimen Kuh-Level! (Dazu legt man einfach das Bein und einen Folianten des Stadtportals in den Horadrim-Würfel und verwandelt dieses. Bei installiertem Lord of Destruction muss man jedoch zuerst noch Baal besiegen, siehe dazu auch die Anmerkungen bei Lord of Destruction)
Danach kehrte ich auch ins Lager zurück und besprach die Lage mit meinem neuen Verbündeten. Als Dank für seine Rettung versprach er mir, alle noch nicht identifizierten Gegenstände für mich zu identifizieren. Nachdem ich nun diese Aufgabe gelöst hatte, konnte ich mich wieder anderen Dingen widmen, z.B. dem Geheimnis um den verschollenen Schatz dieser Gräfin.

Die Böse Gräfin



Um den verfallenen Turm zu suchen begab ich mich dann ins Schwarzmoor. Und siehe da, ich wurde bald fündig. Vom Schloss war wirklich nur noch ein verfallener Turm übrig. Nachdem ich die erste Leiter hinabgestiegen bin, mußte ich noch eine Etage tiefer, bevor ich in den eigentlichen Dungeon kam. Der stellte sich dann auch als relativ groß heraus.
Zwar waren die einzelnen Etagen nicht besonders groß, sie reichten aber fünf Stockwerke nach unten. Hier im fünften traf ich dann auch auf die böse Gräfin. Sie selbst war nicht sonderlich schwer zu besiegen, mehr Probleme machten da schon ihre Untergebenen. Nachdem ich dann die gesamte Etage gesäubert und geplündert hatte, öffnete sich die Schatztruhe mit dem eigentlichen Schatz.
Damit war auch diese Aufgabe erledigt, so daß ich in das Lager zurückkehren konnte, um meine erworbenen Schätze auf den Kopf zu hauen. Im Lager berichtete mir jedoch Charsi von einem Hammer, den sie im Kloster zurückgelassen hatte und den ich nun wiederbeschaffen sollte.

Das richtige Werkzeug



Da ich noch nicht wusste, wo den das Kloster überhaupt ist, kehrte ich zum Schwarzmoor zurück und folgte hier wie immer einem der Wege.
Der brachte micht dann auch ins Tamo-Hochland, wo ich u.a. eine Grube voller Monster durchstreifte. Irgendwann kam ich dann aber auch ans Kloster. Die Klosterpforte bestand nur aus einem einzigen Raum, so daß ich auch gleich ins äußere Kloster kam.
Hier aktivierte ich zuerst den Wegpunkt und drang dann tiefer ins eigentliche Kloster ein. Überall hatten die Monster Jägerinnen abgeschlachtet und Chaos gestiftet.
Einige Kämpfe später stand ich dann in der Kaserne. Hier fand ich dann weit hinten einen Raum, in dem Seltsames vor sich ging. Nicht nur daß zahllose Monster hier versammelt waren, ein großes Vieh schien mit dem Horadrim-Malus Waffen für die Brut zu schmieden. Natürlich konnte ich dabei nicht zusehen und stürzte mich in den Kampf. Dieser Übermacht war ich jedoch noch nicht ganz gewachsen, so daß ich mich etwas zurückziehen musste, um nicht gegen alle Gegner gleichzeitig kämpfen zu müssen.
Vor allem dieser Schmied schien ein Haut aus Stein zu haben; als ich den klein hatte gings meiner Axt nicht mehr so gut. Nun schlug ich mich wieder zur Schmiede durch und schnappte mir den Malus.
Wieder im Lager bedankte sich Charsi herzlich und bot mir nun an eine beliebige Waffe für mich zu verzaubern.
Für den Moment machte ich aber keinen Gebrauch von diesem Angebot. Ich wollte erst warten, bis ich stärkere Waffen gefunden habe so daß ich eine noch stärkere Waffe erhalten würde. Als ich dann wieder mit Cain sprach, schien dieser verstanden zu haben, was hier vor sich ging.

Schwestern in der Schlacht



Die Dämonenkönigin Andariel schien hinter den letzten Ereignissen zu stecken. Sie hat sich vermutlich im Kloster verbarrikadiert und versucht den Weg nach Osten zu versperren, so Cain. Die einzige Möglichkeit Diablo zu folgen, besteht darin Andariel zu überwinden. Also kehrte ich wieder zum Kloster zurück und suchte in der Kaserne nach einem Durchgang zum inneren Kloster. Ich fand ihn im Gefängnis. Nachdem ich micht also durch drei Etagen des Gefängnisses geschlagen hatte, war ich endlich im inneren Kloster. Hier konnte ich dann auch gleich eines der Heiligtümer der Schwestern betreten, die Kathedrale. Auch sie war von den Monstern geschändet und entweiht worden. Obwohl das Gotteshaus an sich nicht besonders groß war, hatte ich hier einige schwere Kämpfe zu bestreiten.
Vor allem Champion- und Boss-Monster versperrten den Weg zu Andariel. Als ich dann endlich Herr der Lage war, betrat ich den nächsten Abschnitt. Die Katakomben.
In den weitläufigen Räumen unter der Kathedrale musste ich dann auch nur noch auf jeder Ebene die Treppen zur nächst tieferen Ebene finden. In vierten Geschoss unter der Erde fand ich dann das eigentliche Lager der Dämonenkönigin. Gleich nachdem ich die Treppe hinunterkam standen einige

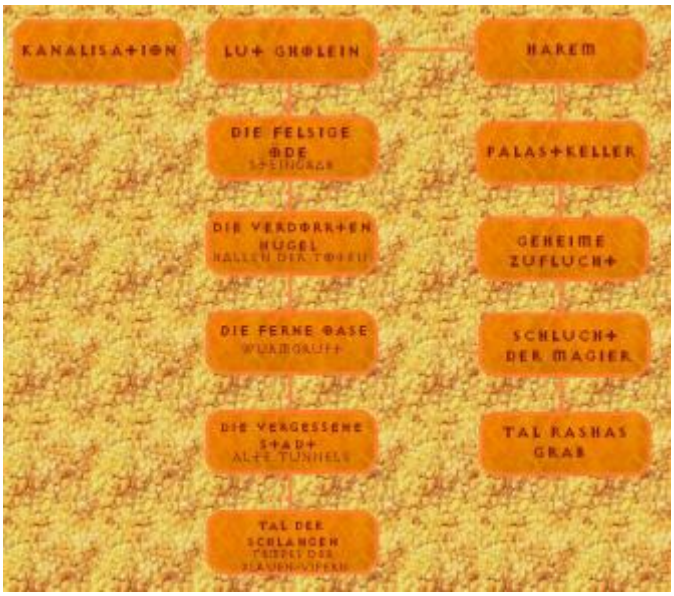
kräftigere, übellaunige Gegner vor mir. An einigen Stellen loderte Feuer aus dem Boden, obwohl Andariel ja nicht so erpicht auf Feuer sein soll.



Bevor ich die Tür zum nächsten Raum öffnete, zauberte ich erst einmal ein Townportal, damit ich im Notfall schneller flüchten konnte. Dann betrat ich den nächsten Raum. Ein „Pool“ aus Blut schmückte den Vorraum auf wiederliche Weise. Nachdem ich auch hier alle Gegner vernichtet hatte, nahm ich noch einen Heiltrank zu mir und öffnete die große Pforte zu Andariels Thronsaal. Zunächst blieb ich jedoch vor der Tür stehen und als die ersten normalen Gegner erschienen, zog ich mich wieder in den Vorraum zurück. Hier erschlug ich die Gegner und wagte mich ein Stückchen weiter in den Thronsaal vor. Diese kleine Spielchen trieb ich soweit, bis Andariel schließlich selbst im Vorraum stand. Da Sie keine Monsterkollegen um sich scharen konnte, musste ich nur auf Ihre Giftflüche achten. Da meine Waffen durch den „Hieb“ verstärkt wurden, konnte ich immer ein zwei Hiebe anbringen und dann flüchten. Nach einem kurzen, aber intensiven Kampf fiel dann die Königin zu Boden und ein gleißend heller Feuerstrahl durchflutete den Raum.
Wieder konnte ich in die Stadt zurückkehren, meine gefundenen Sachen auf dem Kopf hauen und schließlich mit Warriv nach Osten reisen.

Hier also das Savegame Ragnars nach dem Sieg über Andariel (noch vor der Reise):
Ragnar ActI.RAR (34 KB) - Level 16

Akt II



Gleich nach der Ankunft in Luth Gholein wurde ich dann schon vom Stadtführer angesprochen. Nach dem Gespräch sah ich mich etwas in der Stadt um und traf u.a. die Wirtin Atma. Sie bat mich um Hilfe.



Radaments Lager

Unter der Stadt, in der Kanalisation, soll sich ein Monster herumtreiben, daß Atmas Familie getötet haben soll. Obwohl ich nicht recht glauben konnte, daß direkt unter der Stadt ein solch grausames Monster hausen würde, stieg ich durch eine Falltür innerhalb der Stadt in die Kanalistaion hinab. Später sollte ich noch einen weiteren Eingang an der Kaimauer im Hafen entdecken.
In den Katakomben trieben sich vor allem Skelette herum, die mir jedoch selten gefährlich wurden! Wie sich bald herausstellte war die Kanalisation sogar mehrgeschossig angelegt, so daß ich bald zur zweiten Ebene unter der Erde vordringen konnte.



Doch auch in diesem Geschoss konnte ich dieses Ungetüm nicht finden, dafür konnte ich einen Teleporter aktivieren, so daß ich mich nun schnell zur Stadt zurückteleportieren konnte!
Nachdem ich noch einmal eine Etage tiefer gestiegen war wurden die Feinde auch stärker. Hier musste auf jeden Fall ein starkes Übel am Werk sein, denn bald schon kamen mir schier ungeheure Gegnermassen entgegen. Leider musste ich mich zunächst etwas zurückziehen, so daß ich nicht sofort den Ursprung eines seltsamen Grunzens herausfinden konnte.
Zum Problem wurde, daß viele der eben von mir niedergeschlagenen Skelette gleich wiederbelebt wurden und mir erneut grimmig entgegentraten. Da ich nicht ewig gegen diese mir überlegene Macht ankämpfen konnte, zog ich mich noch etwas zurück und umging die Skeletthorde dann einfach um an den Ursprung der düsteren Mächte zu kommen.
Natürlich hätte ich die Gegner auch einfach noch weiter weg locken können, so daß die dunklen Mächte die niedergeschlagenen Skelette einfach nicht mehr wiederbeleben hätten können. Ich entschied mich jedoch die Gegner zu umgehen und dem teuflischen Grunzen direkt nachzugehen.



Dann stand ich auch schon vor meinem Feind. Diese große Mumie mit der Tier-Hand schien der Ursprung zu sein. Da „Radament“ die Fähigkeit besitzt Skelette wieder zu beleben, habe ich mich gleich nur auf ihn gestürzt. Obwohl er mehrmals versuchte die Flucht zu ergreifen und sich hinter seinen Untertanen versteckte setzte ich seinem Treiben ein Ende. Gleich nach dem letzten Hieb zerbarst sein geschundener Körper und zahllose Blitzkugeln durchzuckten den Raum!
In einer Kiste in der Nähe fand ich zudem noch eine seltsames Buch und eine Schriftrolle, es stellte sich als Buch der Fertigkeiten heraus.
Mit ihm konnte ich eine meiner Fertigkeiten verbessern.
Als ich dann wieder in der Stadt war, sprach ich mit Atma. Die schien sehr erleichtert, daß ich ihre Familie gerecht hatte und zum Dank sollten mir alle Händler Ihre Waren billiger abgeben. Ob dies nun so war konnte ich nicht sagen, da ich ja ein Barbar bin und mit zählen oder lesen nichts am Hut habe! *gg*
Die Schriftrolle brachte ich dann zu Cain. Nachdem er sie studiert hatte schickte er mich auf die Suche nach einem magischen, zerteilten Horadrim-Stab und einem Horadrim-Würfel. Erst wenn ich diese drei Utensilien gefunden hätte, würde ich Tal Rashas Grab öffnen können!

Der Horadrim-Stab



Nach einer kurzen Rast, entschloss ich mich dann die Stadt zu verlassen und die nähere Umgebung zu erkunden. Gleich nachdem ich das Stadttor durchquert hatte, sah ich mich auch schon den ersten Gegner gegenüber.
In dieser kargen, unwirtlichen Gegend machten mir vor allem seltsame Geier und katzenartige Wesen zu schaffen.
Im Gebiet, das man die Felsige Öde nennt, fand ich ein Steingrab. Hier traf ich auf zwei Etagen jede Menge Gegner, allerdings sonst nichts Erwähnenswertes. Genauso vehielt es sich mit der gesamten Felsigen Öde, so daß ich bald zum Gebiet der Verdorrten Hügel weiterzog!
Hier schien ich zunächst auch nicht besonderes zu finden, da mir Cain jedoch sagte, daß ich hier einen Horadrim-Würfel finden sollte suchte ich weiter. Und tatsächlich fand ich auf einer tieferen Ebene des Hügel-Gebiets den Eingang zu den Hallen der Toten.
Dieser große Dungeon enthielt einige Gegner mehr als der letzte und war zudem mit zahllosen Fallen gespickt! Ob nun Stacheln aus dem Boden schossen, wenn ich längere Zeit stillstand, oder Giftgasfallen ausgelöst wurden, wenn ich mich bewegte, war mir dabei mit der Zeit relativ egal. Die monströsen Gegnerhorden waren hier ein weitaus größeres Problem. Zum Glück fand ich auf der zweiten Ebene unter der Erde einen Teleporter, der mich schnell zurück nach Lut Gholein brachte. Nachdem ich mich dort erholt hatte kehrte ich in den Dungeon zurück. Die Gegnermassen wurden meist von einem Anführer kommandiert, einer großen dürren Mumie, die, wie Radament, die Fähigkeit besitzt erschlagene Gegner wiederzubeleben.

Also musste ich micht zuerst an den unzähligen Dienern vorbeischlagen und dann den Anführer niedermachen bevor ich mich der Vernichtung der restlichen Gegner widmen konnte. Hilfreich war dabei der „Heulen - Kampfschrei“, da ich mir nun einen Weg durch die Gegnerhorden bahnen konnte um diese leeren Kreaturen zu vernichten. Vor allem in Räumen mit mehreren Anführern war dies sehr hilfreich!
Ebenfalls sehr anstrengend waren diese magischen Sarkophage, aus denen eine Zeit lang ständig neue Mumien kamen. Zwar zerbröckelt jeder Sarkophag nach einiger Zeit von alleine, einige Axthiebe brachten das Ende jedoch viel schneller näher und ich hatte schneller meine Ruhe. In der dritten Etage fand ich dann in einer riesigen Gegnerhorde eine Kiste, die den Horadrim-Würfel enthielt.
Wieder in der Stadt benutzte ich den Würfel erstmal um meine Edelsteinsammlung zu veredeln, denn drei gleiche Edelsteine gleicher Qualität kann man zu einem Edelsteine der nächsten Qualitätsstufe machen! Neben diesem Trick kann man noch viele andere Zauber damit vollführen, die sollten jedoch Magier und Totenbeschwörer vollbringen und herausfinden.
Ich beschränkte mich wieder darauf den teuflischen Gegnern den Garaus zu machen!



Per Teleporter kam ich schnell wieder zum Gebiet der Verdorrten Hügel. Ich setzte nun meine Suche fort und kam zur Fernen Oase. Hier fand ich bald einen seltsamen Eingang zu einem Dungeon. Der Tunnelart nach musste es sich um die Wurmgruft handeln. Dies wurde dann auch bald bestätigt, denn hier trieben sich hauptsächlich Würmer herum.
Zwar musste ich micht auch gegen einige Schwärme und diese Riesenkäfer erwehren, insgesamt traf ich jedoch erstaunlich wenige Gegner.
So verbrachte ich die meiste Zeit mit Rennen. Die großen Tunnelanlagen erstreckten sich über drei Etagen. In der Dritten fand ich in einer abgelegene Kammer ein riesiges Wurmwesen vor. Es musste für den Wurmbefall in dieser Gegend verantwortlich sein. Da nur wenige Würmer den Riesenwurm beschützten, konnte ich schnell die Bewacher erlegen und dem Riesenwurm dann den Garaus machen. Durch das herumspritzende grüne „Wurmblut“ wurde ich dann noch von einer seltsamen Übelkeit befallen, die mir lange Zeit zu schaffen machte und meine Lebensenergie regelrecht absaugte. Ich schnappte mir also schnell den Stab aus der Kiste und die restlichen Items und verzog mich per Stadtportal nach Lut Gholein.
Als ich dann wieder zur Fernen Oase zurückgekehrt war, traf ich hier sehr viele fliegende Gegner an. Sie schienen von einem seltsamen „Baum“ ausgespuckt zu werden. Um nicht ständig neue Gegner bekämpfen zu müssen zerschlug ich die Quelle mit ein paar gezielten Axthieben.
Nun suchte ich das Gebiet weiter nach einem Wegpunkt ab, damit ich schnell wieder zurück zur Stadt kommen konnte.





Nachdem ich ihn gefunden hatte zog ich weiter zu den Ruinen der Vergessenen Stadt. Hier überfiel mich bald eine seltsame Dunkelheit.
Da diese Finsternis am hellichten Tag über die Wüste hereinbrach, begab ich mich schnell wieder zurück zur Stadt um die Weisen zu befragen.
Drognan konnte mir hier weiterhelfen. Er vermutete Klauenvipern hinter diesem mächtigen Zauber. Erst wenn ich diese Vipern und Ihren Tempel vernichtet hätte, würde es wieder Tag werden, prophezeite mir der Händler.
Also begab ich mich wieder per Teleporter zurück zur Vergessenen Stadt. Hier fand ich bald eine Falltür die mich unter die Vergessene Stadt brachte. Obwohl ich hier vermutlich nichts Wertvolles finden würde, durchsuchte ich die Katakomben. Da es nur eine Ebene gab war ich schnell mit der Suche fertig und konnte wieder zurück zur Oberfläche.
Hier war es jedoch unangenehm kühl. Normalerweise ist man solch eine kalte Luft nicht von Wüstengegenden am Tage gewohnt.
Ich beeilte mich deshalb mit der Suche nach dem Tempel der Klauenvipern, fand jedoch in der Stadt nichts, so daß ich mich zum Tal der Schlangen begab. Dieses Tal war sehr klein, so daß ich auch gleich den Tempeleingang fand.



Natürlich musste ich in diesen Gemäuern vor allem gegen seltsame Schlangenwesen kämpfen, die mich hauptsächlich durch ihre Kälte-Zauber schwächten.
Auch dies konnte mich jedoch nicht lange aufhalten, so daß ich bald zum Altarraum vorstieß. Hier musste ich dann nochmal einige stärkere Schlangenwesen besiegen, bevor ich mir den Altar in der Mitte ansehen konnte. Da ich nicht recht wusste, was hier zu tun sei, nahm ich meine Axt und schlug mit brachialer Gewalt den Altar in zwei Teile (wie dies ein Barbar nun mal so macht).
Glücklicherweise half dies und kurze Zeit später strahlte ein Licht auf die Altartrümmer. Ich packte also alle Gegenstände ein, die ich hier erbeutet hatte, u.a. das Viper-Amulett, und begab mich wieder zur Oberfläche.
Hier glühte wieder die Sonne und eine unangenehm hohe Temperatur ließ mich über mein Handeln nachdenken. In Lut Gholein benutzte ich dann den Horadrim-Würfel zum Zusammensetzen des Stabes. Cain schien von dieser simplen Aktion sehr begeistert zu sein, vielleicht sind Barbaren ja doch nicht ganz so doof wie man landläufig annimmt???



Drognan empfahl mir nun mit Jerhyn zu sprechen und enthüllte mir eine Möglichkeit Tal Rashas Grab zu finden. In einer Geheimen Zuflucht vermutete der Alte einen Hinweis auf die Lage des Grabes.



Die Sieben Gräber

Jerhyn zeigte sich nun weit weniger zugeknöpft, die Geschichten sprudelten regelrecht aus ihm heraus. Zunächst gab er mir zu verstehen, daß der seltsame Wanderer, der hier vor kurzem vorbeikam, anscheinend Diablo selbst war, der wohl nach den Sieben Gräbern suchte. Zudem war sein Palast von Dämonen heimgesucht worden, die seine armen Haremsdamen niedergemacht hatten.
Da ich die holde Weiblichkeit natürlich nicht im Stich lassen konnte und mir gerettete Haremsdamen vielleicht sogar den ein oder anderen Dankesdienst leisten würden (*sabber*), begab ich mich sofort in die ehemaligen Gemächer der Damen um die Dämonen zurückzutreiben. Und natürlich um Überlebende (Haremsdamen) zu retten!!!



In der verschiedenen Etagen der Gemächer traf ich dann auch hauptsächlich auf Monster. LEIDER konnte ich keine einzige Haremsdame retten und konnte nur noch ihre Leichen begutachten. Voller Wut stieg ich also weiter hinab bis in den Keller. Hier machten mir vor allem die Skelettmagier zu schaffen, da sie mich mit Ihren Eiszaubern mehr und mehr aufhielten.
Mir fiel auch noch auf, daß je tiefer ich in diese Gemäuer hinabstieg, desto stärker und wilder wurden die Monster.
Dort unten musste also irgendetwas Mächtiges sein. In der dritten Unteretage fand ich dann in der Mitte der Anlage ein blau schimmerndes Portal. Ich zögerte nicht lange und trat durch die Pforte um nach dem Grund für diese Übel zu suchen.
Was ich dann aber auf der anderen Seite erblickte war anders, als alles was ich bisher gesehen hatte. Sterne schienen hier im Hintergrund vorbeizufliegen und man konnte sich nur über ein seltsames Wegesystem fortbewegen. Dies konnte nur die „Geheime Zuflucht“ des Horazon sein.
Glücklicherweise fand ich dann auch gleich einen Teleporter, so daß ich nicht befürchten musste hier für immer fest zu sitzen. Nachdem ich micht in der Stadt wieder gestärkt hatte, teleportierte ich mich wieder zur Zuflucht. Da vom Teleporter aus vier Wege nach allen Seiten weggführten entschloss ich mich in vier Tagen jeden dieser Wege zu erkunden.



Die ersten drei Tage traf ich jedoch nur auf viele seltsame Magier und abartige Ziegenböcke. Zum Glück fand ich jedoch auch recht viele Gegenstände und Schätze, so daß es sich wirklich lohnte hier herumzustreifen.
Am vierten Tag erkundete ich dann den letzten Weg, der mich nun ja direkt zu Horazon führen musste. Nach einem langen Weg, hörte ich dann eine ferne, lachende Stimme. Da in dieser Zuflucht eigentlich die Stille herrschte und nur angreifende Monster Laute von sich gaben, musste dies Horazon sein. Als ich micht jedoch näherte, merkte ich gleich wie stark dieser Gegner sein würde.
Nachdem ich mich kurz zurückgezogen hatte und meine Kräfte regeneriert hatte, griff ich wieder an. Ich lief so schnell ich konnte zu meinem Gegner um ihn im Nahkampf angreifen zu können. Nach dem ersten, kräftigen Hieb fiel mein Gegner jedoch auch schon zu Boden und der Kampf schien vorbei. Da ich vermutete, daß dies gar nicht der richtige Horazon gewesen war, las ich das Buch, das ich in der Nähe fand.
Es schien vom wahren Magier geschrieben worden zu sein und zeigte mir dann das richtige Zeichen (Quest-Buch), mit dem ich Tal Rashas Grab finden konnte. Gleichzeitig öffnete sich ein Portal, daß mich sofort ins Tal der Magier brachte. Hier aktivierte ich nun den Teleporter und kehrte in die Stadt zurück. Wieder im Tal der Magier beschloss ich dann alle Gräber zu durchsuchen. Ich fühlte mich noch nicht stark genug um jetzt schon Tal Rashas Grab zu öffnen, da ich auch noch nicht ahnte, was dort auf mich warten würde. Also kämpfte ich in jedem Grab die Gegnerscharen nieder bis ich nur noch ein Grab zu erkunden hatte.
Dort fand ich dann auch bald eine Art Halterung. Ich steckte den wieder zusammengesetzten Horadrim-Stab hinein und siehe da, es passierte etwas. Zunächst bebte nur der Boden, doch bald schoß ein gewaltiger Blitz vom Stab aus zur Wand und riss ein Loch in diese.
Sicherheitshalber öffnete ich ein Stadtportal und stieg dann ins Grab hinab.
Jedoch stellte sich schnell heraus, daß mir das Stadtportal nicht helfen würde, denn ich konnte diese Kammer seltsamerweise nicht wieder verlassen. Unglücklicherweise näherte sich auch schon aus der Dunkelheit eine riesige Kreatur.



Dieses Wurm-Wesen war sehr mächtig, so daß ich erst mal etwas rennen musste um mich auf meine richtigen Fähigkeiten zu besinnen. Ich benutzte meinen „Schrei“ um meine Verteidigung zu stärken und schwächte gleichzeitig meinen Gegner mit dem „Schlachtruf“. Zudem benutzte ich meine „Konzentrieren“-Fähigkeit um meine Schadenswirkung zu erhöhen.
Durch diese Taktiken konnte ich meinen Gegner realtiv leicht besiegen, ohne dabei allzu viele Tränke zu verbrauchen. Nachdem ich dann den letzten Hieb vollführt hatte, fing die gesamte Kammer an zu beben und große Felsbrocken fielen von der Decke.
Ich fürchtete schon hier erschlagen zu werden!
Das Beben hörte jedoch bald wieder auf und ich konnte meinen besiegten Gegner begutachten. Aus seinem Körper krabbelten unzählige kleine, weisse, eklige Maden. Ich schnappte mir schnell die Gegenstände, die er hinterlassen hatte und suchte die Kammer nach einem anderen Ausgang ab. Tatsächlich fand ich einen der mich direkt in eine sehr große Halle führte. In der Mitte sah ich eine

Person. Als ich näher trat konnte ich meinen Augen kaum glauben - ein Engel stand da auf der Plattform in der Mitte.
Nach einem interessanten Gespräch kehrte ich in die Stadt zurück. Irgendwie wusste jeder schon was ich erreicht hatte und jeder wollte mir zumindest seinen Dank aussprechen. Nachdem ich mich dann kurz mit Jerhyn unterhalten hatte, gab der Meschif grünes Licht für die Abreise nach Osten.

Das nächste „Savegame“ ist bereits etwas fortgeschrittener. Ragnar hat im Dschungel bereits das Quest „Der goldene Vogel“ gelöst und einige weitere Aufgaben erhalten.
Ragnar Act II.RAR (66 KB) - Level 23

Akt III



Gleich nach der Ankunft begrüsste mich Hratli, der/die Schmied/-in. Während ich mich in der recht kleinen Stadt umsah, traf ich einige merkwürdige Gestalten. Vor allem Hratli und Ormus schienen leichte Probleme zu haben, also verdrückte ich mich schnell aus der Stadt und sah mir mal den Dschungel an. Hier traf ich auch gleich auf eine dunkle Gestalt.
Sie ging jedoch einfach weiter, als ich mich vor sie stellte um sie mal genauer zu betrachten verschwand sie einfach und einige Monster erschienen. Obwohl ich etwas verwirrt war (war dies etwa Diablo selbst gewesen?) zog ich weiter und traf dann auch bald auf die ersten Gegner.



Der goldene Vogel

Einer ließ eine Jadefigur fallen.



Da ich nicht wusste, was ich damit tun sollte, ging ich mit ihr zu Cain. Der empfahl mir das Ding zu Meschif zu bringen. Dieser schien sich sehr über dieses Ding zu freuen und tauschte es mit mir gegen einen Goldenen Vogel. Wieder bei Cain empfahl er mir dieses mal zu Alkor zu gehen. Dieser schien damit auch etwas anfangen zu können und vertröstete mich auf später. Nachdem ich mich dann etwas in der Stadt herumgetrieben hatte, kehrte ich wieder zu Alkor zurück.
Er hatte nun ein Elixier gebraut, welches meine Lebenskraft stärkte.
Als ich mich dann nochmals mit Cain unterhielt, informierte mich dieser über die aktuelle Situation.

Khalims Wille

Ich müsste, so Cain, eine „Hypnotische Kugel“ zerschlagen um an Mephisto ranzukommen, das ginge jedoch nur mit einem Artefakt Namens „Khalims Wille“. Dieses müsste ich jedoch erst in verschiedenen Dungeons zusammensuchen und dann mit Hilfe des Würfels zusammensetzen.



Nun gut, so schwer kann es ja nicht sein, einige Sachen zu finden.
Also machte ich mich auf den Weg in den Spinnenwald, wo ich die Spinnenhöhle suchte.
Ich fand auch gleich eine Höhle, die stellte sich jedoch als „Spinnenmonstergruft“ heraus, was sich zwar ähnlich anhört aber falsch ist. Weiter hinten fand ich dann die Spinnenhöhle, wo ich in einer funkelnden Kiste auch das erste Teilstück fand - ein Auge. Lecker.
Als ich dann wieder kurz bei Cain vorbeischaute, erzählte mir dieser gleich noch mal die ganze Prozedur, die ich mit dem Auge und dem sonstigen Zeug vollführen müsste. Gleichzeitig verriet er mir, das ich das nächste Artefakt im sogenannten Schinderdungeon finden würde. Also auf dorthin.
Dazu musste ich erst den Spinnenwald durchqueren, wobei mir hier die Fähigkeit „Sprung-Angriff“ eine echte Erleichterung bot, denn so konnte ich die zahllosen Flüsse schnell und einfach überspringen und musste nicht erst noch mühselig Brücken darüber suchen!
Im großen Moor traf ich dann zunächst wieder vor allem die kleinen Fetische, die an sich äusserst putzig sind, jedoch in Massen echt Nervensägen darstellen. Zu allem Unglück wurden diese meist auch noch durch einen Schamanen begleitet, der die Gefallenen wiederbelebt und gleichzeitig im



Nahkampf ein äusserst gefährlicher Gegner ist. Glücklicherweise konnten diese Schamanen ihren Feuerstrahl nie lange einsetzen, denn ein gezielter Hieb genügt um die Nervensägen vom Träger zu hauen!
Im Folgenden schlug ich mich dann durch das große Moor, wo ich jedoch ausser einem Teleporter überhaupt nichts Relevantes finden konnte, weshalb ich gleich weiter zog und mir den Schinderdschungel „ansah“. Dort traf ich dann auch bald auf ungaubliche Gegnermassen. Die kleinen Fetische, hier wurden sie scheinbar Schinder genannt, kamen aus allen Richtungen auf mich zu und versuchten mit Hilfe ihrer Schamanen mir den Garaus zu machen!
Etwas überrascht von der starken Gegenwehr, kehrte ich erstmal in die Stadt zurück um mich mit weiteren Heiltränken auszustatten.
Nebenbei schaute ich zwecks Rüstungsreparatur noch bei Hratli vorbei, der mich jedoch mit einer erschreckenden Nachricht begrüsste!

Klinge der alten Religion

Laut Hratli schien der Zauber um die Docks, der die Monster vom Eindringen abhält, schwächer zu werden und dieser Effekt könnte nur durch eine alte, besondere Klinge, den Gidbinn, umgekehrt werden. Ich sollte für ihn nun diese Klinge suchen. Nun da ich grad eh auf der Suche nach dem andere Kroppzeug war, schien mir dieser Auftrag nicht sonderlich schwer.



Ich kehrte im Folgenden wieder in den Schinderdschungel zurück, wo ich mich dann durch die Gegnerhorden schlachtete. Wieder war mir hier der „Sprung-Angriff“ äusserst hilfreich, denn so konnte ich die zahllosen Schinder überspringen und mich gleich an dem örtlichen Schamanen „vergehen“.
Im tiefsten Schinderdschungel fand ich dann eine Art Dorf, wo sich scheinbar die Schinder sammelten. Im hinteren Teil erkannte ich dann tatsächlich den Gidbinn. Bevor ich mir jedoch die Klinge schnappen wollte, schaltete ich alle Gegner aus.
Nun wollte ich mir die Waffe greifen, plötzlich brach jedoch ein Feuer auf und die Klinge verschwand! Stattdessen erschienen hinter mir einige, neue Gegner, die die Klinge scheinbar beschützten.
Erst nachdem ich auch diese niedergemetzelt hatte, fand ich den Gidbinn zwischen ihren Leichen. Ich nahm ihn dann erstmal mit in die Stadt und sah bei Hratli vorbei, der mir jedoch aufzeigte, dass ich den Gidbinn zu Ormus bringen müsse.
Ormus gab mir zum Dank einen, für mich, wertlosen Ring und benutzte die Klinge dann auch schließlich um den Zauber zu stärken. Aschara, die ich anschließend besuchte, stellte mir dann zum Dank einen ihrer Söldner endgeltlos zur Seite, da ihre Truppe nun in Folge der Verstärkung des Zaubers weniger zu tun hatte!



Gleichzeitig konnte ich bei ihr nun neue Söldner anwerben, sollte mal einer „kaputt“ gegangen sein. Mit neuer Kampfkraft kehrte ich dann in den Schinderdschungel zurück, wo ich hinter dem Dorf dann auch gleich noch mein nächstes Ziel, den Schinderdungeon fand - wie praktisch!
Dort musste ich mich durch einige Gegnerhorden bis zur dritten Ebene unter der Erde vorkämpfen, wo ich schließlich in einer Kiste Khalims Gehirn fand - schmackhaft!
Ich kerhte nun wieder in die Stadt zurück um das eklige Ding in meiner Kiste zu verstauen und durfte mir von Cain erneut die Vorgehensweise zur Herstellung der Waffe erklären lassen. Das nächste Artefakt sollte ich nun in der Kanalisation in oder besser unter dem Basar von Kurast suchen. Also begab ich mich wieder zurück in den Schinderdschungel und suchte hier den Weg nach Unter-Kurast.
Der Eingang zur alten Stadt wurde zwar von einigen Baumwesen verteidigt, diese waren jedoch äusserst leicht zu besiegen und nicht etwa ihrem Aussehen nach schwere Gegner. Nachdem ich den örtlichen Teleporter gefunden und aktiviert hatte, kehrte ich zum Hafen zurück und sah mich mal kurz bei Alkor um, da ich inzwischen viel Gold angesammelt hatte, das ich beim Glücksspiel verprassen wollte.

Lam Esens Foliant



Alkor hingegen erzählte mir eine Geschichte von einem Magier, der ein wertvolles Buch hinterlassen hat. Ich sollte dieses nun finden. Laut Alkor dürfte sich das Buch in einem Tempel im Basar von Kurast, in Ober-Kurast oder dem Damm von Kurast befinden.
Scheinbar schien mir nichts anderes übrig zu bleiben, als einfach alles gründlich abzusuchen. Schliesslich im Basar von Kurast angekommen, stieg ich in den ersten Tempel hinab und bekämpfte die hier ansässigen Monster, die sich überdurchschnittlich stark zeigten, was scheinbar eine Eigenschaft aller „Tempelwesen“ ist, wie sich später langsam herausgestellt hat. Praktikablerweise fand ich dieses Buch jedoch bereits im ersten Tempel, den ich überhaupt betreten hatte. Glück braucht der Barbar! Schnelle kehrte ich nun in den Hafen zurück und brachte das Buch zu Alkor, der mir irgendetwas gab, das meinen Kräften zuträglich wirkte, denn ich konnte nun einige steigern!
So gestärkt wollte ich nun wieder zum Basar zurückkehren und weiter nach Khalims Artefakten suchen. Dazu stiegt ich im Basar erstmal in die Kanalisation hinab.
Diese stellte sich jedoch als viel weitläufiger heraus, als ich mir dies vorgestellt hatte. Die Katakomben reichten selbst bis nach Ober Kurast, wo ich zwei Eingänge fand! Da ich aber noch nicht dorthin wollte, suchte ich weiter, bis ich einen Hebel fand, der mir den Zugang zu einer tieferen Ebene ermöglichte. Dort traf ich zwar nur wenige Gegner, dafür fand ich umso mehr Kisten und Schatullen. In der glänzen Kiste fand ich dann schließlich auch das gesuchte Herz, das ich sogleich mit allen anderen Gegenständen in die Stadt brachte. Nachdem das Herz neben den anderen Organen in

meiner Kiste verstaut war, kehrte ich in die Kanalisation zurück und entstieg schließlich den Tunnelanlagen in Ober Kurast.
Hier konnte ich neben zwei weiteren Tempeln, die ich jedoch nur zwecks „Entmonsterung“ durchsuchte, nichts Interessantes finden, so daß ich bald zum Damm von Kurast weiterzog. Auch hier gabs nur zwei weitere Tempel zu durchkämpfen, was jedoch auch hier aufgrund meines frühen Buch-Fundes, lediglich eine freiwillige Aufgabe war.
Schließlich kam ich dann aber über den Damm zur Tempelstadt Travincal. Die hier angetroffenen Gegner stellten sich nun als deutlich schwerere Kaliber dar, denn zum ersten mal musste ich mich teils wirklich zurückziehen und massiv Gebrauch von Heiltränken machen. Folglich suchte ich zuerst den örtlichen Teleporter und zog mich in den Hafen zurück. Hier wurde ich jedoch von Ormus regelrecht erschlagen!





Dieser gab mir nämlich zuerst den Auftrag den Hohen Rat der Zakarum zu vernichten, denn nur so könnte die Macht des Bösen gebrochen werden! Gleichzeitig zeigte er mir erneut auf, daß ich Khalims Willen dazu benutzen müsse, die Hypnotische Kugel zu zerstören. Erst dadurch sollte es mir möglich sein zu Mephisto vorzustoßen!
Nun irgendwie waren die drei Aufgaben, die ich nun zu erledigen hatte, irgendwie alle ineinander verstrickt, so daß ich einfach mal nach Travincal zurückkehrte und dort nach dem schwer bewachten Eingang zum Kerker suchte. Dabei stieß ich nicht nur auf zahlreiche „normale“ Gegner, sondern auch auf die Mitglieder des Hohen Rates, die allesamt magisch begabt schienen und keine leichte Gegner waren. Vor allem ihre geballte Macht, schien mich regelrecht zu zerquetschen, so daß ich versuchte die Mitglieder einzeln, weiter vor dem Gebäude, niederzukämpfen.
Dabei fiel mir auf, daß die „normalen“ Ratsmitglieder oft Edelsteine fallen ließen - schön! Die Besondereren, nämlich die mit einem Namen, waren dagegen moch mal etwas stärker und einer dieser Gegner hinterließ dann auch endlich den gesuchten Flegel.
Mit diesem kehrte ich dann sofort in den Hafen zurück und verwandelte die verschiedenen Gegenstände zu Khalims Willen, so wie es mir Cain schon zig mal beschrieben hatte.



Dank dieser neuen Waffe kehrte ich dann nach Travincal zurück und erschlug die restlichen Gegner bei der hypnotischen Kugel, die auf mich glücklicherweise keinen Einfluss zu haben schien. Zuletzt tauschte ich dann mein Schwert gegen den Flegel und drosch damit auf diese Kugel ein, die auch bald nachgab und eine glitzernde Wolke freigab, die zum Kerkereingang zog und diesen endlich öffnete!
Voller Spannung stieg ich in das Gemach hinab und traf dort dann gleich auf noch mal etwas stärkere Gegner, als in der Stadt selbst. Trotz aller Widerstände, die mir entgegengebracht wurden, schlug ich mich tapfer durch die Gegnermassen und fand schließlich auf der zweiten Ebene unter der Erde einen weiteren Teleporter, der mir dann für meine folgenden Erkundungen wichtige Dienste leisten sollte! Âuf der nächsttieferen Ebene musste sich dann Mephisto selbst aufhalten, denn hier traf ich an und für sich recht wenige Gegner, dafür recht Starke, unter anderem noch einige Ratsmitglieder! Erst nachdem ich diese zu beiden Seiten eines seltsames Tores erledigt hatte, wagte ich mich vorsichtig weiter vor. Im hinteren Teil fand ich dann auch den Höllenfürsten selbst. Trotz seiner scheinbar gebrechlich wirkenden Gestalt, war dies ein wahrhaft würdiger Gegner. Vor allem auf Distanz schienen seine Zauber besondere Stärke zu besitzen, so daß ich mich mit einem gezielten Sprung-Angriff direkt vor ihn setzte und dann mit meinem getreuen Schwert auf ihn einschlug!



Dies wiederholte ich einige male, bis er schließlich in einer Explosion auseinanderbarst und neben seinem Seelenstein auch noch jede Menge andere Gegenstände fallen ließ.
Ich schnappt mir natürlich so viele wie möglich und kehrte erstmal in den Hafen zurück. Hier verschacherte ich die Gegenstände, packte den Seelenstein in meine Kiste und ließ mir von Cain die weitere Vorgehensweise erklären. Er riet mir durch das Portal im Kerker zur Hölle zu reisen um dort die beiden anderen Brüder zu suchen.
Dies wollte mir zwar weniger gefallen, ich schien jedoch keine andere Wahl zu haben. Ich kehrte also in den Kerker zurück und ging auf das Portal zu. Als ich mich näherte, fuhr plötzlich ein „Wegstück“ aus dem Boden, so daß ich problemlos durch das Portal gehen konnte.
Welche Abenteuer mich auf der anderen Seite wohl erwarten würden?

Dieses Savegame bringt sie direkt in den vierten Akt. Ragnar hat bereits die ersten beiden Aufträge erhalten, jedoch noch „keinen Schritt vor die Tür gesetzt“.
Ragnar Act III.RAR (107 KB) - Level 26

Akt IV



Nun gut, da war ich also. Ich dachte zwar, daß ich direkt in die Hölle teleportiert würde und nicht, daß Mephisto ein Tor in die „Festung des Wahnsinns“ geöffnet hätte, aber was solls! Zuerst wandte ich mich Cain und dem Erzengel zu, die mir sogleich einige Aufgaben aufdrückten!



Die Höllenschmiede
Der gefallene Engel

Cain trug mir auf Mephistos Seelenstein in der sogenannten Höllenschmiede zu vernichten, während ich für Izual einen gefallenen Engel suchen und erlösen sollte.
Nun gut, dazu musste ich jedoch aus der Festung raus, was mir eh nicht schwer fiel, da die beiden anderen „Bewohner“ äusserst wortkarge Menschen waren. Ich verlies die Anlage über eine lange Treppe und stand dann auch schon wieder vor den ersten Gegnern.
Diese Kreaturen, die ich in der „Äusseren Steppe“ antraf, waren dann aber auch abartiger und obskurer als alle Gegner die ich bisher gesehen hatte.
Kreaturen aus den tiefen der Hölle, lebendig gewordene Alpträume, die kleine Biester ausspucken, Leichen zerfleddern oder einfach nur verdammte Seelen, die an einen Mast gefesselt auf Opfer warten! Nun ja glücklicherweise erwies sich mein Schwert auch hier wieder als probates Mittel gegen diese Horden und so schlug ich mich zunächst durch diese Steppe, bis ich eine Treppe fand, die mich auf die tiefer gelegene „Ebene der Verzweiflung“ brachten.



Auch hier musste ich erstmal wieder zahllose Abartigkeiten niederringen, bevor ich einen ersten „wichtigen“ Gegner fand - Izual. Der Dämon setzte mir auch sofort nach, was ich dazu nutzte, mich von den restlichen Gegnern zu entfernen um Izual im Zweikampf gegenübertreten zu können. Izual selbst erwies sich zwar als harter Gegner, der vor allem durch seinen Vereisungszauber ganz schön Nerven kostete, konnte mir jedoch nicht wirklich gefährlich werden. Nachdem ich eine Zeit lang auf ihn eingeschlagen hatte (war doch ganz schön zäh!), gab seine geschundene Hülle der Schwerkraft nach. Während sein Körper zu Boden sank, stieg seine befreite Seele empor und verriet mir ein Geheimnis von immenser Wichtigkeit!
Mit dieser Nachricht kehrte ich dann sofort in die Festung zurück und rapportierte Tyrael. Dieser schien zwar von der Nachricht des Verrats nicht allzusehr geschockt, erklärte mir aber das es nun auf mich ankommen würde um die Welt der Sterblichen zu retten. Als Unterstützung ermöglichte er mir dann meine Fähigkeiten auszubauen (2 Punkte)!
Angespornt durch diesen Erfolg kehrte ich zur Ebene der Verzweiflung zurück und suchte den Weg zur „Stadt der Verdammten“. Dort fand ich auch bald den Teleporter, der direkt neben der Treppe zum Flammenfluss lag. Da ich in der gesamten Stadt nichts Wichtiges finden konnte, ausser den „üblichen“ Gegnerscharen, stieg ich zum Flammenfluss hinab.
Dort folgte ich dem schmalen Weg zwischen den feurigen Fluten, bis ich schließlich die Höllenschmiede gefunden hatte.



Diese wurde jedoch von Unmengen an Gegnern „verteidigt“. Zu allem Überfluss kam mir dann auch noch der Höllenschmied entgegen, so daß ich mich erstmal schnell zurückzog. Den Schmied konnte ich dann im Zweikampf stellen, was auch dringend nötig war, denn ein direkter Treffer durch seinen Hammer raubte mir fast die gesamte Lebensenergie, so daß ich mich erstmal weiter zurückziehen musste, bevor ich wieder mit einem Sprung-Angriff in die Offensive überging.
Nachdem ich das Ungetüm niedergerungen hatte, fand ich neben dem Leichnam den Hammer der Höllenschmiede. Ich nahm diese Waffe erstmal an mich und öffnete ein Portal zur Festung. Dort holte ich mir neben weiteren Instruktionen auch noch den Seelenstein aus meiner Kiste.

Wieder beim Fluss schlug ich mich wieder zur Schmiede durch, wo ich dann den Seelenstein mit dem Hammer zertrümmerte! Es folgte eine gewaltige Energieentladung, die sich in Form zahlloser davonfliegender Seelen manifestierte. Nachdem der Spuk vorbei war, konnte ich jedoch noch einige schöne Edelsteine aufnehmen, was mich sehr freute!
Wieder in der Festung angekommen, verstaute ich erstmal meine neuen Edelsteine und kaufte mir neue Heiltränke, was zum ersten mal seit langem nötig geworden war!

Das Ende des Schreckens



Bevor ich dann jedoch wieder zum Flammenfluss zurückkehrte, gab mir Tyrael einen neuen und gleichzeitig letzten Auftrag. Ich sollte nun Diablo selbst stellen.
Ich ließ mir das nicht zweimal sagen, sondern verschwand wieder in die tiefen der Hölle, genauergesagt zum Flammenfluss. Dort kämpfte ich mich erneut durch abartige Massen an Käfern und grotesken Biestern, bis ich endlich einen weiteren Teleporter fand. Dahinter war eine Reihe seltsamer Statuen aufgestellt, die mich scheinbar beobachteteten, was ich zum Anlass nahm, schnell weiterzugehen. Hinter diesem Gang traf ich dann einen weiteren Engel, der mir genauer erklärte, wie ich Diablo hervorlocken könne. Hinter dem himmlischen Wegweiser fand ich dann eine Art Labyrinth über den Flammenfluss, das jedoch auch wieder von Unmassen an ekligem Getier bevölkert war. Es folgte ein langer Kampf, der jedoch nur selten gefährlich wurde, da die Gegner ja nur durch ihre Menge eine Gefahr darstellten!
Schließlich kam ich zum „Chaos-Sanktuarium“ und damit zur Quelle vieler Übel. Hier wurden die Gegner dann auch wirklich gefährlich. Vor allem die Magier setzten mir dabei schwer zu, was vor allem auf meine mangelnden Resistenzen zurückzuführen war! Glücklicherweise fand ich hier zwar auch bald ein Amulett, daß meine Resistenzen etwas anhob, doch dies war nur ein Tropfen auf den heißen Stein! In den folgenden Kämpfen musste ich meist beim ersten Feindkontakt den Rückzug antreten, wenn ich nicht getötet werden wollte, so daß die gegnerische Gruppe auseinandergezogen wurde. Nur einzeln konnte ich die Schwertkämpfer schnell ausschalten und mich dann den Magiern widmen oder gar gleich die Nahkämpfer überspringen und mit einigen geschickten „Sprung-Angriffen“ die Fernkämpfer ausschalten.



Mit dieser „Vor-und-zurück-Taktik“ kämpfte ich mich schließlich bis zum Herzen, einem gigantischen Pentagramm vor. Von hier aus startete ich dann Angriffe in alle verbliebenen drei Richtungen. Am Ende der drei „Arme“ fand ich jeweils ein bzw. zwei Siegel. Sobald ich alle Gegner erledigt hatte, konnte ich jeweils eins dieser Siegel aktivieren. Das Aktivieren selbst war kein Problem, da dies durch einen Kontakt geschah, allerdings tauchten danach meist eine neue Gruppe Gegner auf! Diese musste dann erstmal niedergerungen werden, bevor ich mich dem nächsten Siegel widmen konnte.
Als besonders harte Nuss erwies sich dabei der „Fürst de Seis“, der mit einer Magier-Gruppe enorm

fernkampfstark auftrat!
Nachdem dann die fünf Siegel aktiviert und alle Gegner besiegt waren, war es soweit!

Durch ein Erdbeben angekündigt erschien Diablo selbst in der Mitte des Pentagramms! Zur Sicherheit öffnete ich gleich ein Portal zur Festung und näherte mich dann dem Höllenfürst vorsichtig. Dieser schien jedoch äusserst kampfbereit und sprang schnell auf mich zu!
Kurz nachdem ich meine Verteidigung per Kampfschrei verstärkt hatte, erwischte mich auch schon seine Pranke, verursachte jedoch nur geringen Schaden. Sofort versuchte ich mein treues Schwert auf ihn niederregnen zu lassen, was mir jedoch nicht gelang, da ich sofort seinem roten Energiestrahl ausweichen musste! Dieser Strahl erwies sich als mächtigste Waffe, der ich ständig ausweichen musste, sonst hätte mir auch eine Kiste voller Heiltränke nichts gebracht!
Also galt es, bevorzugt per Sprung, dem Strahl auszuweichen und danach wieder in den Angriff überzugehen. Hierbei erwies sich sowohl der Sprung-Angriff als auch der „Schlachtruf“ als recht hilfreich, da mit dem Ersten oft gute Schläge ermöglicht wurden, während der Zweite Diablo so weit schwächte, das ein etwas längerer Nahkampf ermöglicht wurde. Dies war auch bitter nötig, denn Diablo erwies sich als extrem zäher Gegner, den ich zudem kaum treffen konnte!
Vermutlich hätte ich es mir mit etwas mehr Erfahrung deutlich leichter getan, aber ich wollte den Fürsten hier und jetzt erledigen und so folgte ein langwieriger Kampf, bei dem ich seinem Energie-Strahl kontinuierlich auswich und auf einen der selten Treffer meines Schwertes wartete, was sich als sehr „heiltrankzehrend“ erwies!



Insgesamt musste ich bestimmt drei oder vier mal zur Festung zurückkehren um neue Heiltränke zu kaufen. Glücklicherweise hatte ich jedoch zahlreiche Regenerationstränke mit mir herumgeschleppt, die ich nun gut gebrauchen konnte, da mich manche Attacke überraschend traf bzw. ich nicht schnell genug aus dem Nahkampf „aussteigen“ konnte, so daß ich mehr Schaden abbekam als mir lieb gewesen wäre!
Nach einem langen Kampf sank der Höllenfürst jedoch zu Boden, gebeutelt von den Energien die vom Seelenstein ausgingen! Gleichzeitig lies er einige wertvolle Gegenstände fallen, die ich mir natürlich sofort schnappte, da mir nur noch wenig Zeit hier blieb!
In der Festung beglückwünschten mich Cain und Tyrael, wobei ich ihren Worten jedoch kaum lauschen konnte, da die Zeit zu schnell verstrich...
(Zumindest in den frühen Versionen, später gibts es keine Zeitbegrenzung mehr, so daß man sich die Gespräche in Ruhe anhören kann, wenngleich Caine und Tyrael plötzlich „neue“ Stimmen haben, was doch arg seltsam wirkt!!)

Dieses Savegame bringt sie direkt in die Festung des Wahnsinns. Diablo wurde soeben geschlagen und ein neues Abenteuer war „freigeschaltet“. Noch ist der Held jedoch nicht zum LoD-Charakter konvertiert! Ragnar Act IV.RAR (117 KB) - Level 27

Akt V

> Weitere Abenteuer bei der Jagd nach Baal <

© A. Neumann 2003

From:
http://www.kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/diablo2?rev=1449607556

Last update: **2015/12/08 20:45**