Diablo 2 - Lord of Destruction



Akt V



Die „Muh-Muh-Farm“ oder „Das geheime Kuh-Level“:



Achtung: Bei installierter Erweiterung Lord of Destruction kann man die „Muh-Muh-Farm“ erst erreichen, wenn man Baal besiegt hat!

Um das Portal zum Kuh-Level zu öffnen, muss man ins Lager der Jägerinnen reisen und dort Wirrets Bein (aus Tristram) und einen Folianten des Stadtportals in den Horadrim-Würfel legen und dieses dann verwandeln. Dies öffnet direkt beim Lagerfeuer ein rotes Portal, das Sie zur Farm bringt.
Die zahllosen Bullen sind jedoch recht zäh und vor allem durch die Menge recht gefährlich!
Dafür findet man recht viele Edelsteine und der Kuh-König lässt öfter mal auch gleich einen perfekten Edelstein oder gute Ausrüstung fallen! Es lohnt sich also auf jeden Fall!
Vor allem natürlich für Diablo-Spieler, die beim Vorgänger vergeblich einen solchen Geheimlevel gesucht haben…

Um Baal zu verfolgen, benutzte ich dann das Portal, das Tyrael erschaffen hatte und mich direkt in die Stadt Harrogath brachte.
Dort unterhielt ich mich erstmal mit allen wichtigen Personen, die mir die Lage dann auch als äußerst schlecht und fast aussichtslos beschrieben. Dies erschien mir jedoch äußerst ungewöhnlich für mein Volk, das nie vorschnell aufgibt!
Glücklicherweise traf ich dann aber noch den lokalen Schmied, der mir sogleich eine Aufgabe auftrug!





Um diese zu durchbrechen, sollte ich die teuflischen Katapulte und vor allem den Befehlshaber der

Belagerungskräfte ausschalten, was mir nicht sonderlich kompliziert erschien.



Folglich machte ich mich dann auch gleich auf den Weg und verließ Harrogath durch das Stadttor in Richtung „Blutiges Vorgebirge“. Dort traf ich auch bald eine kleine Gruppe Monster, die auf einen Barbarenkollegen einprügelten. Sofort eilte ich dem Bedrängten mit einem gewagten Sprung zu Hilfe, doch mein Angriff kam zu spät! Der Barbar brach zusammen just in dem Augenblick als ich auf die Gegner „niederging“!
Für den Moment etwas betrübt zog ich dann weiter und lies meine Wut an den restlichen Gegnern aus, die sich hauptsächlich um die magischen Katapulte herum aufhielten!
Dabei sties ich dann noch mehrfach auf kämpfende Barbaren, denen ich zwar teils etwas helfen konnte, was diese jedoch nicht zum Anlass nahmen sich gemeinsam mit mir weiter durchzuschlagen! In Folge dessen lies ich bald davon ab, den Brüdern Unterstützung zu leisten, denn meist rannten diese danach eh gleich weiter in ihr Verderben!
So kämpfte ich mich dann durch das Vorgebirge, bis ich endlich weit hinten den Rädelsführer traf, den Aufseher Schenk. Bevor ich mich jedoch ihm selbst annahm, schaltete ich alle Gegner um ihn herum aus. Als weitere Störfaktor entpuppten sich die Katapulte, die mit ihrem unablässigen Beschuss zwar nicht viel ausrichten konnten, jedoch teils etwas die Nerven belasteten!
Schenk selbst war hingegen ein kaum erwähnenswerter Gegner, so daß ich sofort weiterziehen konnte, was auch durchaus nötig wurde, denn die Todesstelle des Generals wurde plötzlich von heftigen magischen Attacken heimgesucht!
Im Eishochland fand ich dann auch schnell den ersten Teleporter, so daß ich in die Stadt zurückkehren konnte und bei Larzur meine Belohnung abholen konnte, die „Sockelung“ eines beliebigen Gegenstandes! Dies nutzte ich um meinem Schwert eine Halterung zu verpassen, in die ich dann einen perfekten Rubin einsetzen konnte. Im Folgenden konnte ich dann den Gegnern zusätzlich noch mit Feuerschaden einheitzen! Wieder im Eishochland, überkam mich dann urplötzlich ein interessanter Gedanke..!





Laut diversen Stadtbewohnern sollten auf dem Berg noch einige Soldaten gefangen gehalten werden, was ich zwar kaum glauben konnte, da vor meinen Augen zahlreiche Barbaren niedergemetzelt wurden. Warum sollten diese Monster nun Gefangene machen?
Aber egal, sollte es mir gelingen Gefangene zu retten, dürfte mein Ansehen in der Stadt sicherlich enorm steigen!
Mit diesem Gedanken in der Tasche kämpfte ich mich dann über das Eishochland. Dabei traf ich einige der nervigsten Gegner, kleine Kobolde, die sich ständig wie wild durch die Gegend teleportierten, auf seltsamen Ungetümen angriffen oder sich gar in Verteidigungstürme zurückzogen! Glücklicherweise konnte ich diese feigen Gegner mit meinem Hohn-Schrei anlocken, so daß ich sie im

Nahkampf leicht niedermähen konnte! Ohne diesen Schrei hätte ich wohl deutlich mehr Nerven auf dem Schlachtfeld lassen müssen!
Ich kämpfte und schrie mich also durch diese Menge an Kobolden bis ich endlich einen ersten Käfig fand, wo etwa fünf Soldaten gefangen gehalten wurden.
Mit einem gezielten Hieb zerschlug ich die Tür, so daß die Barbaren hinaus konnten.
Statt sich jedoch in den Kampf zu stürzen, öffneten sie irgendwie ein Stadtportal und kehrten nach Harrogath zurück. Ich fragte mich zwar nun warum sie nicht gleich das Stadtportal öffneten und erst auf die Öffnung der Tür warteten, lies dies jedoch bald wieder denn mich „überkam“ der Wille weitere 10 Soldaten zu befreien!



Folglich schlug ich mich weiter durch diverse Gegnermengen und öffnete zwei weitere Gefängnistüren, so daß insgesamt etwa 15 Soldaten befreit wurden. Da allesamt sofort in die Stadt zurückkehrten, tat ich es ihnen gleich.
Qua-Kehk, der die Soldaten befehligt, zeigte sich sehr beeindruckt und wollte mir nun gegen ein kleines Entgeld einen der Geretteten zur Seite stellen. Da ich deren Kampfmoral nun ja schon einschätzen konnte, lies ich dies jedoch bleiben und besann mich auf meine ureigensten Kräfte.
Bevor ich dann jedoch wieder zum Hochland zurückkehrte, schaute ich noch kurz bei Malah vorbei, die mir von einem vermissten Mädchen berichtete!



Die „kleine“ Anya soll nach einem Streit mit Nihlathak verschwunden sein, was diesen natürlich verdächtig macht.
Da ich aber keine Beweise für dessen Verwicklung hatte, konnte ich nur in die Wildnis zurückkeren und nach dem Mädchen suchen.
Die Suche begann ich wieder im Eishochland, wo ich bald ein seltsames Portal fand, das mich nach „Abaddan“ bringen sollte. Da ich überhaupt keine Ahnung hatte was Abaddan ist oder wo es liegt, wollte ich dies erkunden und ging hindurch. Die andere Seite lag jedoch scheinbar in einem mir unbekannten Bereich der Hölle, was mich jedoch



vorerst nicht davon abhielt weitere Erkundungen zu starten. Diese führten jedoch nicht allzuweit, da es sich scheinbar um einen abgeschlossenen Bereich handelte. Zwar waren hier mächtige Gegner anzutreffen, ausser einer güldenen Kiste konnte ich jedoch nichts Besonderes finden.
Wieder im Hochland arbeitete ich mich dann Richtung Arreat-Hochebene durch. Hier konnte ich jedoch ebenfalls nichts wirklich Besonderes finden. Einzig ein weiteres Portal fiel mir auf, welches mich dann auch nach „Acheron“ brachte. Jedoch stellte sich auch dieser kleine Ausflug als relativ belangslos heraus, da ich nichts finden konnte, das meinen Quests gedient hätte. Bei einem kurzen Besuch in Harrogath fiel mir dann auf das Nihlathak verschwunden war, was bisher jedoch noch keinem aufgefallen war oder besser scheinbar niemand wissen wollte.
Wieder zurück in der Hochebene schlug ich mich dann weiter durch, bis ich an der begrenzenden

Felswand den Zugang zum „Kristalldurchgang“ fand. Dieses Höhlensystem stellte sich bald als relativ groß heraus, so daß ich lange umherstreifen musste, bis ich den Teleporter und den Zugang zum „Frostfluss“ gefunden hatte. Bei diesem Frostfluss sollte ich dann laut Malah nach Anya suchen, was ich dann auch tat. Unglücklicherweise fand ich die Vermisste erst in der hintersten Ecke der Höhle, wo sie von einem Eiszauber gefangen gehalten wurde. Nach einem kurzen Gespräch mit ihr, öffnete ich ein Stadtportal und besuchte Malah, der ich die Situation schilderte.



Diese braute sogleich einen Zaubertrank, der der Verzauberten helfen sollte. Wieder beim Frostfluss übergab ich dann Anya den Trank, welcher diese sofort befreite, so daß die Vermisste durch ein eigenes Portal in die sicheren Mauern Harrogaths zurückkehren konnte.
Ich selbst lief dann zurück zum eine Etage höher gelegenen Teleporter und gelangte so in die Stadt. Hier besuchte ich zuerst Malah, die mir zum Dank eine Schriftrolle gab, die alle Resistenzen leicht anhob!
Zudem schien nun auch jedem aufgefallen zu sein, daß Nihlathak verschwunden war. Im folgenden Gespräch mit Anya, erfuhr ich dann etwas mehr über die seltsamen Vorgänge und konnte nun erahnen wie mächtig Anya sein muss.

Verrat in Harrogath

Sie gab mir nun nicht nur den Auftrag, Nihlathak zu finden, wozu sie eigens ein Portal öffnete, sondern vielmehr, zum Zeichen ihres Dankes, einen, extra für mich geschmiedeten, Helm. Leider fand ich meine bisherige Kopfbedeckung effektiver, weshalb ich ihr Geschenk gleich wieder verscherbelte, was sich zwar nicht gehört, aber da ich ja nur ein doofer Barbar bin, war mir das natürlich wurscht..!



Bevor ich mich dann auch aufmachte um Nihlathak auszuschalten, kehrte ich nochmals zum Kristalldurchgang zurück und suchte hier den Durchgang zum Gletscherweg.
Dort kämpfte ich mich durch die Gegnermassen bis ich eine Etage tiefer, in der Flockenhöhle, die obligatorische goldene Kiste geplündert hatte und im Gletscherweg den Durchgang zur Eistundra gefunden hatte.
Dann lies ich jedoch von den Eishöhlen ab und kehrte wieder in die Stadt zurück, wo ich dann schließlich Anyas Portal durchschritt.
Auf der anderen Seite konnte ich einige Meter völlig unbehelligt in Richtung eines Gebäudes gehen, bevor die zahlreichen umliegenden Skelette zum Leben erwachten und ich sie niederkämpfen musste. So schlug ich mich dann bis zum Eingang zu den „Hallen der Qual“ durch. Dort galt es dann in den großen Gängen zahlreiche Gegner zu erledigen, bevor ich zu den „Hallen des Schmerzes“ vorstoßen konnte. Dort konnte ich neben zahlreichen Gegnern vor allem einen Zugang zu den „Hallen von Vaught“ finden. Hier unten fand ich schließlich den feigen Nihlathak, der sich durch einen „Gürtel“ von Gegnern schützte, durch die ich mich erstmal durchkämpfen musste.



Nihlathak selbst erschuf dabei immer wieder neue Monster, die sich sofort auf mich stürzten, während er gefährliche Kadaverexplosionen gegen mich einsetzte, so daß ich mich mehrfach zurückziehen musste um die Heiltränke wirken zu lassen.
Die wirksamste Art, wie ich diesem Gegner beikommen konnte, war ständig in Bewegung zu bleiben, so daß mich die Kadaverexplosionen nicht direkt trafen, und gleichzeitig ständig „Sprung-Angriffe“ zu führen. Dabei musste ich mich natürlich nach jedem Angriff zurückziehen und wieder eine Runde um Nihlathak herumlaufen, bevor ich wieder angreifen konnte.
Dieser teleportierte sich zwar mehrfach umher, konnte mir jedoch aufgrund seiner relativen Schwäche nicht lange Widerstand leisten und verschwand bald durch einen aufgebrochenen Spalt im Boden in die Hölle selbst!
Wieder in der Stadt wandte ich mich an Anya, die mir zum Dank meine Waffe veredelte wollte indem sie meinen Namen eingravierte. Wenngleich dies nichts an den Eigenschaften änderte, wollte ich nicht unhöflich sein und nahm das Geschenk an. Mein Schwert trug nun meinen Namen! Gaanz toll - nur eben doof, dass ich ja garnicht einmal lesen kann. Wer weiss also was sie da wohl reingeschnitzt hat.?! Etwas enttäuscht, vor allem weil ich Nihlathak nicht rechtzeitig erreicht hatte, ging ich zu Qua-Khek, der mir offensichtlich etwas sagen wollte.

Initiationsritus



Laut Qua-Kehk sollte ich mich nun den Ur-Ahnen stellen, die entscheiden würden, ob ich zum Gipfel emporsteigen dürfte. Leider drückte er sich nicht besonders genau aus, so daß ich zunächst nicht genau wusste, ob ich nun nur eine Prüfung zu bestehen hatte oder gar diese Ur-Ahnen selbst irgendwie bekämpfen musste?!
Verwirrt kehrte ich dann per Teleporter zum Gletscherweg zurück und bahnte mir hier einen Weg durch die Gegner bis zum Aufgang zur Eistundra bzw. der Gefrorenen Tundra. Dort fand ich glücklicherweise auch gleich einen Teleporter, so daß ich mich schon gleich viel wohler fühlte.
Daneben konnte ich jedoch nur ein weiteres Portal finden, das mich zu einem weiteren kleinen und nebensächlichen Abenteuer in der Hölle brachte.
Schließlich fand ich jedoch einen Eingang zu einem weiteren Höhlensystem, dem „Weg der Urahnen“. Dieses durchstreifte ich nun, bis ich den Teleporter aktiviert hatte und den Durchgang zum „Gipfel des Arreat“ aufgespürt hatte.
Als ich diesen dann durschritt, kam hinter mir plötlzich ein Gitter herunter und versperrte mir folglich den Rückweg, so daß ich nur noch vorwärts konnte, was mir weniger behagte. Als kleiner Ausgleich öffnete ich erstmal ein Stadtportal, das mir im Notfall eine sichere Rückkehr sichern sollte!



Als ich mich dann auf dem Plateau umsah, erkannte ich erst, wie hoch ich inzwischen schon war, denn man konnte weit hinausblicken! Das interessierte mich jedoch weniger, wenngleich der Ausblick eine gewisse Faszination ausübte, als vielmehr der Altar, den ich in der Mitte fand. Dieser wurde von drei Statuen umringt, die scheinbar den „Altar des Himmels“ schützten.
Als ich mir den Altar dann näher ansehen wollte ertönte plötzlich eine Stimme, die mir erklärte, das ich gegen die drei Ur-Ahnen kämpfen müsste um in den Berg vorgelassen zu werden. Kurz darauf begannen die drei Statuen sich dann durch magische Kräfte zu bewegen und ich stand vor drei ausgewachsenen Gegnern.
Da ich gegen diese drei starken Gegner gleichzeitig kämpfen musste, zog ich mich erstmal etwas zurück und begann dann meine Taktik, immer möglichst nur einem Gegner ein paar auszuwischen und dann wieder abzuziehen, umzusetzen. Diese funktionierte auch ganz gut, denn mein erstes Ziel, Madawc (mit den Wurfäxten), erwies sich als leichtester Gegner, der schon nach ein paar Angriffen klein beigab und zu seiner Statuenfigur zurückkehrte.
Korlic (mit der Bardike), der zweite Gegner erwies sich als etwas härter, konnte jedoch auch nicht sehr lange Widerstand leisten.
Der Letzte schließlich, Talic (mit Schild und Schwert), war der Stärkste der Dreien, denn mit seinem Wirbelwindangriff konnte er starke Schäden verursachen. Auch er konnte mir jedoch nicht lange im Nahkampf widerstehen und nachdem ich auch den Letzten besiegt hatte, kehrte auf dem Plateau wieder Ruhe ein und die Stimme erklang erneut.
Achtung: Sobald Sie ein Statdportal öffnen, werden die Ahnen wieder zu Statuen und der Kampf wird abgebrochen.
Wenn Sie wieder auf dem Plateau sind, müssen Sie dann erneut das Buch lesen und der Kampf beginnt nochmals von vorne! Packen Sie deshalb möglichst viele Heiltränke ein und nehmen Sie einen Söldner mit. Dieser wird zwar zuerst attackiert und geht deshalb sehr bald in die Knie, doch so lange kann man gefahrlos auf einen der Ahnen einprügeln und wichtige Schadenspunkte machen!





Die Urahnen sagten mir nun, daß ich mich würdig erwiesen habe und in den Turm vorgelassen werde. Gleichzeitig verstärkten sie noch meine Kräfte, damit ich für den Kampf gegen Baal auch stark genug wäre! (Achtung: Ab einer späteren Version bekommt man scheinbar „nur“ einen Erfahrungsschub, so daß man schneller den nächsten Charakter-Level erreicht)
Bevor ich mich dann in den Turm aufmachte, besuchte ich noch kurz Harrogath, wo mir die Bewohner nun äusserst aufgeschlossen und bewundernd gegenüberstanden und mir viel Glück für den finalen Kampf wünschten.
Gleichzeitig war es mir nun möglich einige äusserst gute Rüstungen zu kaufen, was ich sehr zu schätzen wusste!

Wieder beim Weltstein-Turm öffnete sich dann das Tor wie von selbst und ich konnte in das seltsame Gemäuer eindringen. Dort fand ich zwar nur relativ wenige Gegner, jedoch eine äusserst interessante Architektur, die, je näher ich dem Höllenfürsten kam, immer bizarrer wurde!
Gleichzeitig konnte ich Baals Macht bereits hier spüren, denn sobald ich einige Minuten still stand, regneten plötzlich seltsame Flüche auf mich herab oder Blitze zuckten aus dem Boden! Also blieb ich immer in Bewegung und kämpfte mich bis zum „Thron der Zerstörung“ durch. Dort erledigte ich zunächst die zahlreichen fliegenden Hexen an den Seiten, bevor ich mich durch das mittlere große Tor zu Baals Thronsaal begab.



Dort musste ich dann wieder zahlreiche Gegner niederkämpfen. Baal selbst hielt sich dabei merkwürdig bedeckt und blockierte nur den Weg zum Portal hinter ihm. Als ich dann jedoch endlich alle Gegner niedergemetzelt hatte, wurde Baal plötzlich aktiver und erschuf mit einer magischen Kugel plötzlich zahlreiche Gegner vor seinem Thron. Diese Gegner-Gruppe musste ich nun wieder niederkämpfen, da ich Baal selbst nicht attackieren konnte. Der Anführer der Gegner stellte sich dabei als besonders harte Nuss heraus, was ja auch eigentlich nicht anders zu vermuten war.
Nachdem ich die Gegner dann erledigt hatte, erschuf Baal bald eine weitere Gruppe und das Spiel ging erneut los. Das Kämpfen selbst war dabei nicht das Problem, vielmehr musste ich darauf achten nicht an der Stelle zu stehen, wo Baal immer seine Monster erschuf, sonst war ich plötzlich von Gegnern umzingelt!
Die erschaffenen Gegner selbst machten mir dabei recht wenig Probleme, da ich ja bereits alle kannte. Problematisch wurde erst die letzte Gruppe, die aus mir unbekannten, äusserst nahkampfstarken Monstern bestand.
Diese versuchte ich auseinanderzulocken um sie einzeln bekämpfen zu können.
Nachdem ich alle erledigt hatte, konnte ich endlich Baal durch das Portal zum Weltstein folgen. Dieser stellte sich dann als äusserst interessantes Gebilde dar, das damals in mir jedoch nur wenig Interesse wecken konnte, da Baal selbst davor auf mich wartete.



Als ich mich dem Höllenfürsten dann näherte, schossen plötzlich seltsame Tentakeln aus dem Boden, die ich jedoch mit einigen Schwerthieben weghauen konnte, so daß ich bald Baal Auge in Auge gegenüberstand. Dieser „duplizierte“ sich jedoch plötzlich, so daß ich auf einmal „zwei Baal“ gegenüberstand. Glücklicherweise teleportierte sich „der Richtige“ alsbald hinweg, so daß ich den doppelten schnell kleinschlagen konnte, denn dieser erwies sich als recht schwach.
Anschließend sprang ich dem „richtigen“ Baal nach, der sich im Folgenden nun mehrfach durch die Gegend teleportierte. Dies nutzte ich jedoch um ihn mit einem „Sprung-Angriff“ zu folgen und gute Treffer anzubringen!
Baal wehrte sich zwar durch imposante Zauber, die mir jedoch nur wenig ausmachten, was vermutlich daran lag, dass ich seit dem Kampf mit Diablo meine Magieresistenzen deutlich gesteigert hatte! So konnte ich also weitgehend gefahrlos im Nahkampf auf Baal einprügeln, der mir auch wirklich nicht viel entgegenzusetzen hatte, weshalb Baal auch schon bald zusammenbrach und seine bösartige Energie in einer emposanten Entladung freigab.
Kurz darauf erschien dann der Erzengel Tyrael durch die Decke und erklärte mir, daß der Weltstein

nun zerstört werden müsse und ich mich durch sein Portal zurückziehen sollte...gesagt getan!

Dieses Savegame bringt Sie in den fünften Akt. Gerade wurde Baal besiegt!
Ragnar Act V.RAR (170 KB) - Level 37

Text	A. Neumann (2003)
Screenshots	A. Neumann (2003)
Savegames	A. Neumann (2003)
Lizenz	(cc) BY-NC-SA

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/diablo2lod?rev=1460840005

Last update: **2016/04/16 20:53**