Diablo



Da die Dungeons von Diablo & Hellfire alle zufallsgeneriert sind kann ich in dieser Komplettlösung nur auf die Quests und die Waffen eingehen.
Leider sind auch die Quests nie alle vollständig in einem Spiel integriert, so kann es passieren, dass Sie durch ein nicht vorhandenes Quest auch nicht an eine bestimmte Waffe kommen.

Und wie immer erst einige Tipps:

- Wählen Sie Ihren Kämpfer sorgfältig aus und bauen Sie dann auch seine Stärken aus (Krieger: Stärke; Rogue: Wendigkeit; Magier: Magie)
- Jeder Charakter kommt mit einer bestimmten Waffenart gut zurecht, es bringt Ihnen also nichts die Rogue mit einem Zweihänder herumlaufen zu lassen und den Krieger mit einem Bogen. Optimal sind für Krieger Schwerter + Schilde und Äxte, für Rogues Bögen und für Magier Stäbe



- In den Dungeons gibt es viele kleine Levelgegner. Diese Kreaturen sind nur etwas bessere normale Monster und führen meist Unique-Items mit sich. Leider verstecken sich diese Gegner immer hinter Unmengen von normalen Gegnern, so dass es manchmal etwas schwierig wird an das Monster heranzukommen ohne starke Verletzungen davonzutragen

- Hat der gierige Wirt eine interessante Waffe im Angebot, man will jedoch nicht so viel dafür ausgeben sollte man eine den Großteil seines Goldes wegwerfen und nur etwa soviel behalten, wie die Waffe kostet. Mit etwas Glück gibt Sie Wirt einem etwas günstiger
- Sobald man in den Caves oder dem Nest war, kann man bei Adria oft Elixiere kaufen.
- Im Multiplayermodus von Hellfire kann man die Demon Crypt auch ohne Cathedral Map betreten. Einfach auf das Grab klicken und schon geht es abwärts.
- Es gibt zwar einige Kniffe, wie man Items verdoppeln kann, ich habe solche Tricks bis jetzt aber immer nur durch Zufall hinbekommen. Versucht man das bewusst etwas zu verdoppeln geht das in 99% aller Fälle schief.

Zur Schrein-Tabelle

Zu den Unique-Items

Diablo-Quests

The Butcher

Den ersten Auftrag bekommt man von  am Kathedralen-Eingang.



Griswold, Wirt und Farnham wissen einiges über diesen Feind. Die Kammer (mit vielen „geschlachteten“ Menschen) findet man im zweiten Untergeschoss der Kathedrale. Für die Rogue und den Magier kann die Sache etwas unangenehm werden, da der Butcher ca. 50-60 Lebenspunkte hat und seine Waffe ohne Schutz durch Rüstungen ca. 10 Schadenspunkte macht. Mit einigen Runen kann man den Bereich vor der Tür zum Raum des Butchers verminen und dann mittels Telekinese das Monster anlocken (Achtung: Runen gibt es nur nach der Installation von Hellfire).
Eventuell muss man noch etwas Richtung Tür gehen, damit er auf einem Aufmerksam wird.
Hat man ihn besiegt bekommt man „The Buthers Cleaver“. Diese Waffe ist unzerstörbar macht 4-24 Schadenpunkte und fügt 10 Punkte zu den Kraft-Werten hinzu.
Dieses Quest findet man auch in jedem Multiplayerspiel wieder.

The Curse of King Leoric

Ogden erzählt einem vom Unheil das der untote König anrichtet.



Der Raum indem sich der König aufhält, befindet sich drittem Stockwerk und ist ein separater Level. Bevor man sich dann dem König widmet kann man zwei Räume plündern und einige Skelette ausschalten. Obwohl der König auch nur ca. 60-80 Lebenspunkte hat ist er recht schwierig, da er immer wieder Skelette auferstehen lässt.
Hat man Leoric besiegt bekommt man seine Krone, die 8 Rüstunsgpunkte zu bieten hat. Im Grab kann man alle Skelette in der Ecken von den Kreuzen schlagen und einen weiteren Raum betreten. In diesem Raum und dem im hinteren Teil der Gruft findet man zahlreiche verzauberte Gegenstände und ein Unique-Item. Auch diese Quest ist immer im Multiplayermodus vertreten, allerdings gibt es hier keinen eigenen Raum indem der untote König sein Unwesen treibt. Man muss also meist am King vorbeikommen um in tiefere Ebenen vorzustoßen.

Ogden`s Sign

Wieder erzählt Ogden eine fürchterliche Geschichte: Dämonen haben sein Schild geklaut.
Da Ogden nicht mehr zu der Sache sagt und die anderen Dorfbewohner auch nichts „Gescheites“ wissen begibt man sich auf die Suche nach dem guten Stück. Man findet es meist im dritten Stockwerk in einem viereckigen großen Raum, der in zwei weitere Räume unterteilt ist. Im ersten Raum fordert ein Dämon namens Snotspil, ihm ein magisches Banner zu bringen (vermutlich Ogdens Schild) und weist auf große Gegner hin.
Im anderen Raum findet man entweder Overlords oder Horned Demons vor, die das Schild bewachen. Nun hat man zwei Möglichkeiten:
Man kann man das Schild Snotspil geben, der lässt einen jedoch nicht gehen, sondern holt seine Freunde zu Hilfe, die nun versuchen Sie abzumurksen!
Die zweite Möglichkeit (deutlich besser) besteht darin es zu Ogden zu bringen. Von ihm erhält man die Harlequins Crest (Armor -3, -1 damage from enemies, + 2 zu allen Attributen und + zu Mana).
Wieder im Dungeon erschlägt man Snotspil und seine Freunde und nimmt sich noch ein Scimitar.

Valor

Meist finden sich die Räume im 6. Stockwerk. Nachdem man den ersten betritt und das Buch gelesen hat geht man durch die nächste Tür und steckt den ersten Blutstein in die Halterung. Nun nach draußen und im nun offenen Raum oben einen weiteren Blutstein einsammeln. Stecken Sie auch diesen in die Halterung und schnappen Sie sich den dritten Blutstein im Raum recht, der sich eben geöffnet hat.
Steckt auch der dritte Blutstein in der Halterung fliegen die Türen hinter Ihnen zu und die Wand öffnet sich. Einige Horned Demons bewachen auch diesen Raum. Hinten findet man Arcaine´s Valor (+ 10 to vitality, -3 damage from enemies, fastest hit recovery).
Besitzen Sie auch Hellfire und spielen mit dem Mönch wird sich diese Rüstung als eine der Besten überhaupt für den Monk erweisen.

Chamber of bone

Erst nachdem man das Buch zu diesem Quest gelesen hat öffnen sich die Wände und man kann in den Extra-Level. Hier treiben sich wieder zahlreiche Hidden, Horned Demons und vor allem Skelette

herum. An den Seiten kann man zwei Schalter umlegen und so zwei Geheimräume öffnen, in denen sich zahlreiche verzauberte Gegenstände befinden.
Die Chamber of bone selbst ist voller Skelette, mit einer Fire Wall kann man sich aber elegant die Biester vom Leib halten. Hinter der Knochen-Kammer findet man noch ein paar Gegner und ein Buch das den Zauberspruch Guardian aktiviert.

Halls of the blind

Diesen Quest bekommen Sie mittels eines Gedichtes aufgetragen. Erst wenn man das Buch mit dem Reim gelesen hat öffnet sich ein Zugang zum Raum mit zwei weiteren Räumen darin. Hier lauern meist Hidden verschiedener Level.
Man findet nur das Optic Amulet (+ 20% Light radius, Resist Lightning + 20%, -1 damage from enemies und + 5 to magic).

Zhar the mad

Zahr findet man in einem Raum voller Schriftrollen. Spricht man ihn an gibt er ein Buch preis. Vergreift man sich dann am Bücherschrank hinter ihm wird er wütend und man muss ihn ausschalten.

The anvil of Fury

Griswold erteilt einem diesen Auftrag.
Hat man den verzauberten Amboss gefunden bekommt man von Griswold „Griswolds Edge“ (Fire hit damage 1-10, chance to hit + 25%, fast Attack, Mana +20, Hitpoints –20 & +5 to Magic).

Warlord of Blood

In einer Schrift erfährt man von den bösen Taten des Herren. Man findet den Bösewicht am Eingang zu Level 14. Beschützt wird der Lord von zahlreichen Rittern.
Hat man alle erledigt und den Lord mit seinen 200 Hitpoints getötet gibt er meist ein Buch frei. Man findet aber in diesem Raum Rüstungen, Schwerter und Bögen; alle verzaubert.

Archbishop Lazarus



Im 15. Level findet man den „Staff of Lazarus“. Bringt man ihn zu Cain erfährt man einige interessante Dinge. Wieder unten kann man nun beim großen Diablo-Zeichen ein Portal benützen, das zum Unholy Altar führt.
Hier findet man zahlreiche Succubus und böse Magier. Hat man auf beiden Seiten sich auf das Zeichen am Boden gestellt, das Buch gelesen und die Succubus erledigt zu denen man gebeamt

wird ist das Zeichen im Anfangsraum aktiv. Es bringt einen zum Altar. Hier wartet Lazarus und zwei Dämonen mit ihren Helfern.
Hat man alle besiegt kann man zurück zum Anfangsraum und kann durch das Portal wieder in Level 15 gelangen.
Nun kann man in den 16. Level, zu Diablo.

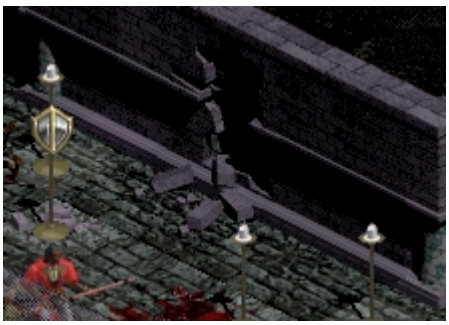


The magic rock

Griswold erzählt einem vom Stein der vom Himmel viel und mit einer Karawane kürzlich in der Gegend gesichtet wurde. Meist findet man ihn im 8. Level auf einem kleinen Tisch.
Bringt man ihn zu Griswold erhält man das Empyrean Band (+ 2 zu allen Attributen, +20 % Lichtradius, schneller Heilung nach Treffern und absorbiert die Hälfte von Schaden durch Fallen).

Poisoned water supply

Pepin erzählt von den furchtbaren Krankheiten die seit kurzem die Stadt heimsuchen. Im Dungeon muss man nun in den ersten vier Level ein Spalt in einer Wand suchen (wird angezeigt) und durch diesen zum Wasserresevoir hinabsteigen.
Hier muss man zwei Gänge von allen Gegnern säubern, damit das Wasser wieder normal wird.



Gharbad the weak

Meist steht der Angsthase im vierten Level. Spricht man ihn mehrmals an fleht er um Gnade und gibt einem das „Flail of Radiance“ (2-12 Damage, Durability: 36,Resist all + 20%, Light radius + 40%, benötigt 30 Kraftpunkte). Geht man nun in die Stadt, identifiziert die Waffe, verkauft sie und geht wieder zurück wird der gute Gharbad ungemütlich und man muss ihn ausschalten. Nun gibt er die „Mace of Zest“ ab (1-8 Damage, Durability: 32, +8 to vitality).

Black Mushroom

Im Dungeon findet man das „Fungal Tome“. Bringt man es zu Adria erzählt sie einem vom Riesenpilz. Wieder im Dungeon kann man nun den Pilz beim „Mushroom Patch“ pflücken und wieder zu Adria gehen. Leider bekommt man noch nichts; Adria verweist einem aber auf Pepin der ein Gehirn sucht - reden Sie mir ihm darüber.
Das erste Monster das man nun im Dungeon um die Ecke bringt gibt nun ein kleines rotes Knatschding ab. Pepin gibt einem nun das „Spectral Elexir“. Sobald man nun bei Adria war kann man das Gebräu trinken. Meist bekommt man drei Punkte zu jeder Eigenschaft hinzu.

Lachdanan

In der Hölle steht der gute Mann. Er wurde von den Horden überrannt und muss nun hier auf einen Retter hoffen. Nachdem man mit ihm gesprochen hat muss man das „golden Elixier“ suchen.
Hat man es gefunden und bringt man es Lachdanan ist er gerettet und gibt einem zum Dank seinen Helm (Reist all +50%, -20% Light radius, +60% Armor, Mana –30, +15 to strength & vitality).
Nachdem er sich bei Ihnen bedankt hat löst er sich auf und lässt den „Cranium bahser“ (+20 to damag, +15 to strength, Mana –150, Reist all +5%, Indestructable) zurück.

Diablo

Nachdem der Erzbischof vernichtet wurde, berichtet Cain von Diablo und bittet einen Albrecht zu suchen.
Nun kann man neben dem Portal zum Altar zu Diablo hinabsteigen. Hier warten zahlreiche Ritter und Magier. Erledigen Sie zunächst unbedingt alle Gegner, bevor Sie den ersten Hebel in einem Raum umlegen. Da sich nun ein weiterer Raum geöffnet hat muss man wieder einige Gegner niederschlagen und wieder einen Schalter umlegen.
Zum nächsten Schalter und wieder zahlreiche Gegner plätten. Hat man beide Hebel umgelegt wird der Raum indem sich Diablo aufhält betretbar. Vorsicht: laufen Sie nicht direkt rein!
Schicken Sie vielleicht vorher ein paar Golems an die Arbeit und aktivieren Sie den Invravision-Spruch. Am besten geht man kurz um die Ecke und wartet bis man Diablo anlockt. Wird man von einer Flamme aus dem Boden getroffen hat er Sie entdeckt. Nun muss man das Vieh ausschalten.
Eventuell muss man während des Kampfes mal kurz in die Stadt um neue Tränke zu kaufen.
Hat man Diablo besiegt ist das Spiel unweigerlich zu Ende.

Hellfire - Quests

Farmer´s Orchard / The Jersey´s Jersey



Sobald man einen Level 15-Charakter „herangezüchtet“ hat, gibt einem der Farmer bzw. der total verrückte Kerl im Kuh-Anzug (über die command.txt aktivierbar) die . Mit der geht man nun nach Süden und sprengt hier am Fluss das grüne Gebilde weg. Nun ist der Weg ins Nest frei. Ist man wieder beim Auftraggeber bekommt man vom Farmer das Auric Amulet (man kann nun 10.000 Goldstücke auf einem Inventarplatz mitnehmen), welches aber ziemlich unnütz ist. Hat man also den deutlich lukrativeren Jerseys-Quest (auch Cow-Quest genannt) aktiviert muss man wieder in den Dungeon und in den beiden unteren Etagen den braunen Elch-Anzug suchen. Erst wenn der Depp diesen bekommt (bloß nicht den grauen Eselsanzug !!!) rückt er die Bovine Plate rüber. Man bekommt dafür auch nicht gerade viel Kohle, aber für den Barbar ist diese Rüstung fast optimal.

The little Girl



Dieses Quest muss zuerst in der command.txt aktiviert werden. Sobald man das Nest betreten hat und wieder zurück nach oben geht steht auf der kleinen Insel von Adria ein kleines Mädchen an einem Baum. Nun geht man wieder in das Nest und sucht hier den großen Zwischengegner (ich glaub´der hei/szlig; Hork Demon) der immer wieder diese kleinen, roten Kugelviecher ausspuckt. War man nun schon bei Celia und tötet den Demon nun lässt er den Teddy fallen.

The Defiler

Diese üble Kreatur findet man im vierten Geschoss des Nests. Hat man ihn erlegt, würgt er die Cathedral Map heraus. Auf ihr kann man nun den „verborgenen“ Eingang auf dem Friedhof erkennen. Gehen Sie nun einfach zum Grabeingang und lassen Sie die Karte direkt darauf fallen; schon öffnet sich die Demon Crypt.



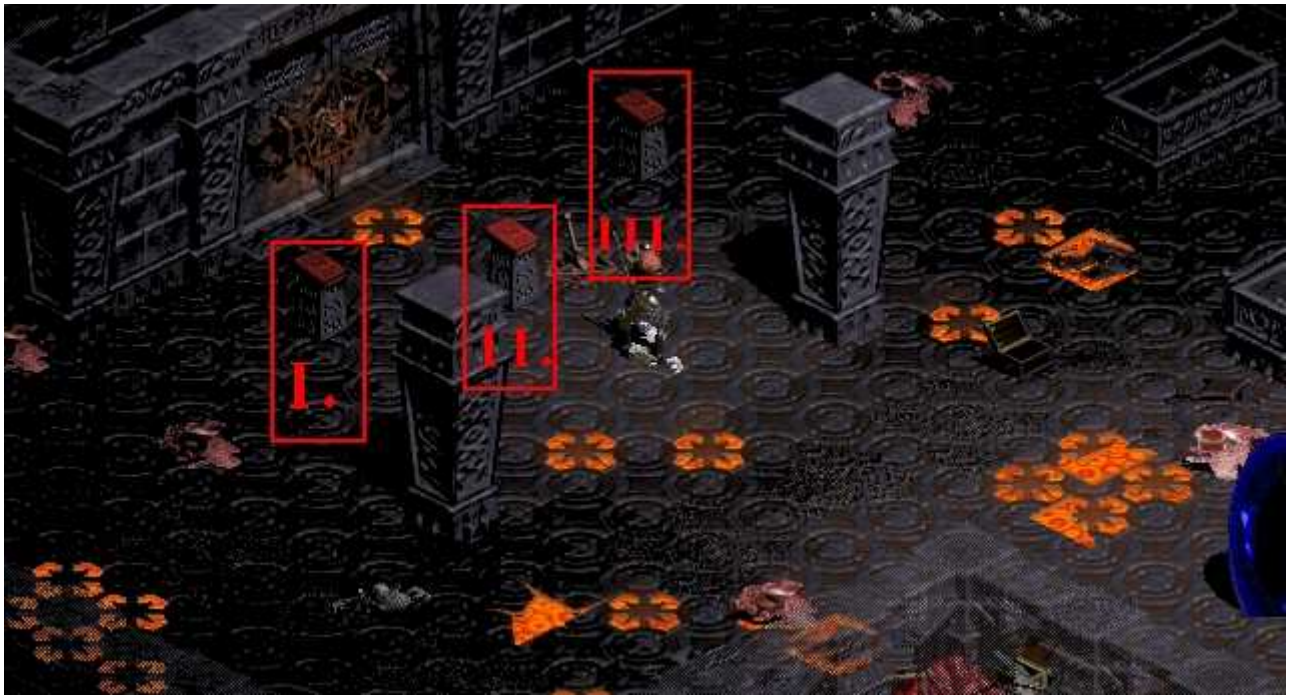
Grave Matters

Eigentlich kein Quest. Hat man die  und geht nun zu Gillian, erzählt diese etwas von Ihrer Großmutter und Schätzen auf dem Friedhof. Sie meint wohl aber nur den Eingang zur Crypt, also alles wieder vergessen.

Na-Krul

Dieser bösartige Gegner ist im vierten Geschoss des Demon Crypt eingesperrt. Auf dem Weg nach

unten findet man in den ersten drei Etagen je einen Teil von einem Zettel. Hat man alle erzählt der Urheber des Na-Krul bindenden Zaubers irgendwas. Genauer gesagt teilt er einem mit, dass man Na-Krul vor dem Befreien schwächen kann. Das ganze geht mit den drei Büchern vor seinem Gefängnis vor. Liest man alle drei in der richtigen Reihenfolge und öffnet dann mit dem Hebel das Tor, kommt Na-Krul bereits geschwächt heraus und man hat es leichter.
Befreit man ihn gleich ohne Bücher, sollte man schon einen Level 30 Charakter haben.



Cornerstone of the World



Auch kein richtiges Quest. Man kann mit diesem Stein angeblich Items unter den Charakteren austauschen, indem man sie einfach auf den Stein legt (immer nur eins) und dann irgendwie mit einem anderen Charakter irgendwie etwas ... ??? Leider hat das bei mir noch nicht funktioniert, aber

vielleicht mache ich auch nur etwas falsch ?!?.

Text	A. Neumann (1999)
Screenshots	A. Neumann (1999)
Lizenz	(cc) BY-NC-SA

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/diablo?rev=1448225090

Last update: **2015/11/22 20:44**