

## Einsteigertipps für den Rollenspielklassiker

# Diablo



Auf Special-CD:  
Vollversion

Ob Sie den Krieger, die Jägerin oder den Zauberer unter Ihre Fittiche nehmen – unsere Tipps helfen weiter und versorgen Sie zudem mit Infos zu den ersten Quests.

**T**aktiken zu unserer Vollversion: Kleine Tricks erleichtern Ihnen das Leben im Klassiker Diablo ungemein. Neben allgemeinen Hinweisen finden Sie auf dieser und der nächsten Seite Anregungen, wie Sie das Beste aus einem bestimmten Helden holen können. Außerdem: Infos zur Lösung der ersten Aufgaben.

## Allgemeine Tipps

**NUTZLOSE**  
Gegenstände  
verkaufen

**TIPP 1:** Kehren Sie lieber zu häufig als zu selten in die Sicherheit des Dorfes zurück. Unnütze Waffen und Gegenstände sofort zu Geld machen und dafür Ausrüstung kaufen, die Ihr Held wirklich gebrauchen kann.

So nutzen Sie  
**ENGPÄSSE**

**TIPP 2:** Nutzen Sie Türen, Gitter und sonstige Engpässe, um große Gegnerscharen der Reihe nach zu erledigen. Stellen Sie sich dazu nicht direkt in den Durchgang, sondern knapp dahinter. So machen Ihnen die Fieslinge der Reihe nach ihre Aufwartung.



**Tipp 2:** Die Jägerin nutzt den Durchgang zu ihrem Vorteil.

Gegenstände  
**VERDOPPELN**

**TIPP 3:** Der ultimative Trick: Um einen Gegenstand zu verdoppeln, legen Sie ihn vor ein Stadtportal, klicken auf ihn und marschieren durchs Tor. In der Stadt angekommen, haben Sie den Gegenstand im Inventar, zusätzlich liegt eine Kopie vor dem Portal.

Erst  
**REPARIEREN**,  
dann  
identifizieren

**TIPP 4:** Unbekannte magische Gegenstände sollten Sie vor einer Identifizierung von Griswold instand setzen lassen. So vermeiden Sie möglicherweise höhere Reparaturkosten, falls es sich bei dem Fundstück um ein besonders mächtiges Artefakt handelt.

Verkaufsgegenstände  
**NICHT**  
**FLICKEN**

**TIPP 5:** Wenn Sie einen identifizierten magischen Gegenstand nicht verwenden, sondern gleich verkaufen wollen, sollten Sie sich die Reparatur sparen. Denn diese hat keinerlei Auswirkungen auf den späteren Verkaufspreis.

**SCHNELLE**  
Waffe suchen

**TIPP 6:** Halten Sie Ausschau nach Waffen mit dem Zusatz »of Haste«. Denn selbst wenn diese etwas schwächer sind, können Sie damit zwei- oder auch dreimal schneller zuschlagen als mit vergleichbarem Gerät ohne diesen Zusatz.

## Der Krieger

Krieger  
**BLEIBT**  
Krieger

**TIPP 7:** Die Spezialität des Kriegers ist der Nahkampf; Fernkampfaffen oder gar Zauberei beherrscht er nur sehr rudimentär. Investieren Sie also keine Erfahrungspunkte in seine magischen Fähigkeiten.

Erst  
**GESCHICK**,  
dann Stärke

**TIPP 8:** Bauen Sie anfangs besonders die Geschicklichkeit Ihres Helden aus; für die ersten Waffen genügt seine Stärke völlig. In Letztere beginnen Sie erst dann zu investieren, sobald vermehrt Kriegsgerät auftaucht, für das Ihr Mann zu schwächlich ist.

Fern-  
geschossen  
**AUSWEICHEN**

**TIPP 9:** Da Sie Ihre Gegner im Nahkampf ausschalten und dabei selber Treffer einstecken, sollten Sie stets eine hervorragende Rüstung tragen. Außerdem können so die Bösewichter Ihnen nicht schon zu sehr zusetzen, während Sie sich ihnen gerade erst nähern. Bewegen Sie sich auf Fernkämpfer möglichst im Zick-Zack-Kurs zu, um wenigstens einigen Geschossen auszuweichen.

Tragen Sie  
einen **SCHILD**

**TIPP 10:** Um Ihre Verteidigung gegen Fernkämpfer und auch größere Gegnerhorden weiter zu optimieren, sollten Sie eine einhändige Waffe und einen hervorragenden Schild benutzen, selbst wenn mächtigeres zweihändiges Kampfwerkzeug verfügbar wäre.



**Tipp 10:** Um für den Nahkampf gerüstet zu sein, sollte der Krieger einen Schild tragen und auf zweihändige Waffen verzichten.

## Die Jägerin

Aus der **FERNE**  
kämpfen

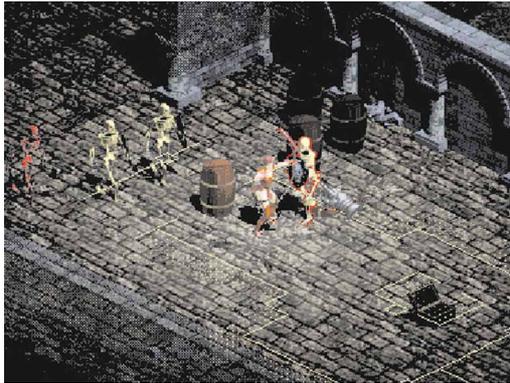
**TIPP 11:** Die Jägerin ist spezialisiert auf Fernkampf. Deshalb sollte sie es nur im Notfall auf einen Nahkampf ankommen lassen und den Gegnern immer fern bleiben. Beispielsweise kann sie auch durch Gitter schießen, um Horden von Monstern ohne Gefahr zu erledigen.

Mit **SHIFT**  
angreifen

**TIPP 12:** Wenn Sie einen Gegner aus sicherer Entfernung beharken wollen, sollten Sie beim Schießen die **[SHIFT]**-Taste gedrückt halten, damit Sie nicht jedes Mal, wenn Sie danebenklicken, zum Gegner marschieren.

Ins **BLAUE**  
schießen

**TIPP 13:** Um Gegnerhorden schon im Vorfeld gefahrlos zu dezimieren, können Sie auch einfach ins Blaue hinein



**Zu Tipp 11:** So nahe sollte die Jägerin ihre Gegner möglichst nicht an sich heranlassen. Im Fernkampf ist sie stärker.

feuern. Anhand eventueller Schreie können Sie dann feststellen, ob Sie getroffen haben.

**Der Zauberer**

Magier ist zu Beginn **SCHWACH**

**MANA-VORRÄTE** beachten

Zauber **ÜBERLEGT** einsetzen

Aus der **DECKUNG** agieren

**TIPP 14:** Der Zauberer setzt in erster Linie Magie ein und meidet die Nähe von Gegnern, denn im Nahkampf ist er eine Niete. Zu Beginn des Spiels ist er in einer schwächeren Position als die anderen Charaktere, da seine Zauber relativ viel teures Mana verschlingen.

**TIPP 15:** Gehen Sie langsam vor, und schalten Sie die Gegner der Reihe nach aus. Vermeiden Sie es, größere Monsterhorden durch forsches Voranmarschieren auf sich aufmerksam zu machen. Bauen Sie hauptsächlich Ihren Magiewert aus, und sorgen Sie dafür, dass sich immer ausreichend Manatränke in Ihrem Gepäck befinden.

**TIPP 16:** Setzen Sie Ihre Angriffszauber überlegt ein, um kein Mana zu verschwenden. Auf diese Art und Weise wird der Magier bald zu einem sehr mächtigen Charakter.

**TIPP 17:** Wenn Sie die Fähigkeiten des Magiers aufgebaut haben, können Sie – ebenso wie mit der Jägerin – auf Verdacht ins Dunkel schießen, um noch ungesichtete Bösewichter zu treffen (siehe Tipp 13).

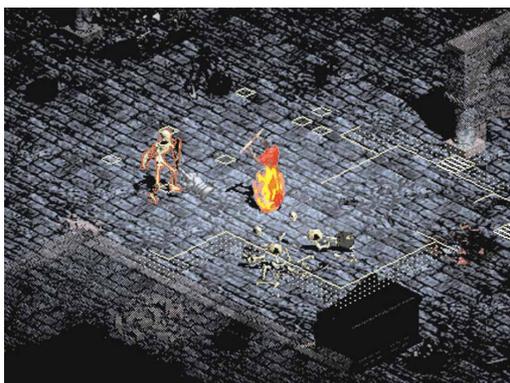
**Die Quests**

Nicht alle **QUESTS** tauchen auf

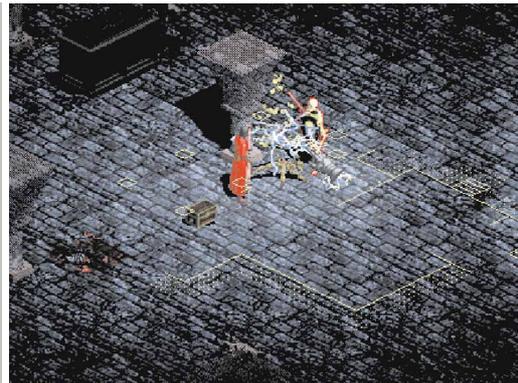
The **BUTCHER**

**TIPP 18:** Von den 16 Quests des Spiels taucht eine bestimmte Zahl und Auswahl auf, abhängig von Ihrem Charakter und dessen Level. Im Multiplayer-Modus gibt es dagegen nur vier der Quests in dreifacher Schwierigkeit und abgewandelter Form.

**TIPP 19:** Von dem sterbenden Stadtbewohner vor der Kathedrale erfahren Sie vom bösen Butcher, auf den Sie schließlich im zweiten Level treffen. Allerdings sollten



**Tipp 16:** Der Zauberer benutzt magische Geschosse.



Finanzen sind für alle Helden von großer Bedeutung, weshalb sie jedes **Goldstück** für spätere Einkäufe einstecken sollten.

Sie, um eine Chance zu haben, den Kampf meiden, bis Ihr Held mindestens den achten Level erreicht hat.

The Curse of King **LEORIC**

**TIPP 20:** Falls man nach dem Betreten des dritten Levels mit Odgen spricht, erzählt er von King Leoric. Im selben Level befindet sich dann ein Durchgang zu dessen Grabkammer, in der Sie alle Schalter umlegen und sich dem König stellen. Zur Belohnung für einen Sieg über den Monarchen erhalten Sie eine mächtige Krone.

**POISONED** Water Supply

**TIPP 21:** Diese Quest taucht bei eher schwachen Helden auf. Man erkennt sie daran, dass sich das Wasser des Dorfbrunnens gelb verfärbt. Ein Gespräch mit Pepin bringt Klarheit, worauf Sie im zweiten Level den Durchgang zu einer Passage finden. Erledigen Sie alles anwesende Getier, und Sie erhalten von Pepin einen Ring.

**GHARBARD** the Weak

**TIPP 22:** Im vierten Level treffen Sie auf Gharbard, der Sie bittet, ihn vor den Monstern des Levels zu beschützen. Wenn Sie später zu ihm zurückkehren, erhalten Sie zunächst ein kleines Geschenk, welches die Wartezeit auf die richtige Belohnung verkürzen soll.

Kampf statt **GESCHENK**

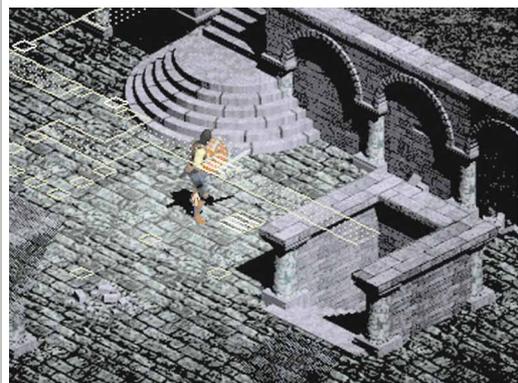
**TIPP 23:** Kehren Sie noch ein zweites und drittes Mal zu Gharbad zurück – dazwischen sollten Sie immer einige Zeit warten –, worauf es zum Kampf mit ihm kommt, dessen siegreiches Ende für Sie mit einem magischen Gegenstand abgegolten wird.

Odgen's **KNEIPEN-SCHILD**

Schild schnappen und **FLÜCHTEN**

**TIPP 24:** Sie erfahren von Odgen, dass sein Schild gestohlen wurde. Danach treffen Sie am Durchgang zwischen dem vierten und fünften Level auf eine Kreatur, die Ihnen mitteilt, wo sich das Schild befindet. Richtung Nordosten warten einige Overlords, die das Schild bewachen.

**TIPP 25:** Fliehen Sie mit dem Schild, und besiegen Sie die nachfolgenden Monster. Dann bringen Sie das Schild zu Odgen und kassieren die Belohnung. **GUN**



Dank **Zufallslevel:** Ein- und Ausgang liegen hier nebeneinander.