

## Höllisches Update

# Diablo 2

# Lord of Destruction

Der von vielen Action-Rollenspiellern sehnsüchtig erwartete Patch 1.09 für Diablo 2 – Lord of Destruction ist mittlerweile erschienen. Wir verraten Ihnen alle Veränderungen und zeigen, wie Sie die teilweise recht versteckten Neuerungen zu Ihrem Vorteil nutzen können.



Auf Video-CD:  
Patch 1.09

**DOWNLOAD**  
selbstgemacht

**FEUERWAND**  
stark  
abgeschwächt

**N**euher Patch, neues Glück! Mit dem Patch 1.09 für Diablo 2 verschafft Blizzard dem Spitzenreiter unserer Lesercharts etliche sinnvolle Neuerungen. Was sich im Detail getan hat, lesen Sie hier. Der eilig nachgeschobene Patch 1.09B verbessert lediglich kleinere Fehler, die manche Computersysteme zum Absturz brachten, verändert aber nichts am Regelwerk.

## Was ändert sich bei den Charakteren?

**TIPP 1:** Von einigen fiebernd erwartet, von anderen zitternd befürchtet: Der Patch 1.09 hat das Licht der Spielewelt erblickt. Wer sich noch nicht ins Battlenet zum automatischen Update eingeloggt hat, kann sich den Patch auch direkt aus dem Internet herunterladen: [www.blizzard.com/support/information/d2xpatch.shtml](http://www.blizzard.com/support/information/d2xpatch.shtml). Natürlich finden Sie die Datei auch auf unserer Video-CD oder DVD.

**TIPP 2:** Der Schaden für den sprichwörtlich heißen Zauberrinnen-Spruch »Feuerwand« wurde ab Fertigkeitenlevel 9 nach unten korrigiert. Das heißt aber nicht, dass der Spruch jetzt unbrauchbar ist. Schauen wir auf die Zahlen: In Version 1.08, also vor dem letzten Update, verursachte die Feuerwand auf Fertigkeitenlevel 9 einen durchschnittlichen Schaden von 461 Punkten pro Sekunde. In Version 1.09 wurde dieser Wert auf 442 Punkte gesenkt. Schon die kleine Differenz von 19 Punkten zeigt die Geringfügigkeit der Veränderung. Unter realitätsnäheren Kalkulationen ergibt sich folgendes Bild: Bei 25 investierten Fertigkeiten-Punkten in Feuerwand und der gleichen Anzahl in der Fertigkeit Feuerbeherrschung (Fire Mastery) erreichte man vor dem Update 6.656 Schadenspunkte/Sekunde, unter den Regeln der Version 1.09 sind



**Tipp 2:** Die Feuerwand bleibt der stärkste Spruch der Zauberin.

es noch 5.328 Schadenspunkte. Obwohl diese Zahlen schon aussagefähiger sind, ist der praktische Effekt nur relativ unbedeutend: Starben Monster in höheren Schwierigkeitsstufen binnen 1,5 Sekunden, geben sie ihren diabolischen Löffel nun eine halbe Sekunde später ab. Damit steht zweifelsfrei fest, dass die Feuerwand auch weiterhin der mit großem Abstand mächtigste offensive Spruch im magischen Arsenal der jungen Magierin ist.

**Raffzahn:**  
**TELEKINESE**

**TIPP 3:** Die zweite Änderung für die Zauberin betrifft den Telekinese-Spruch. Ließen sich damit vormals noch beliebige Gegenstände aus der Ferne aufsammeln, funktioniert diese bequeme Hilfe nun nur noch mit Schriftrollen (Stadtportale und Identifikationsrollen), Tränken, Gold, Schlüsseln, Bolzen und Pfeilen. Obwohl auf den ersten Blick geringfügig, ist dies eine recht schmerzhaft Einschränkung für die brünette Schöne: Wie die Amazone geht sie nun in vielen Situationen leer aus. Deshalb sollten Sie nicht allzu viele Punkte in diese Fertigkeit investieren.

**TELEPORT**  
statt  
Telekinese

**TIPP 4:** Trotz des abgeschwächten Telekinese-Spruchs brauchen Sie aber nicht auf Beute zu verzichten. Mit ein bisschen Übung und gutem Timing können Sie den Teleport-Spruch dazu benutzen, fast zeitgleich mit dem Tod des Monsters direkt an der richtigen Stelle zu erscheinen und rasch ein paar Items einzusammeln. Stecken Sie also ein paar Extra-Punkte in diese Fertigkeit.

**Bremsen statt**  
**ALTERN**

**TIPP 5:** Der Totenbeschwörer ist ebenfalls Leidtragender der neuen Version. Seine Altern-Fertigkeit reduzierte bisher den Widerstand gegen physische Attacken bei dagegen immunen Monstern. Seit dem Patch verlangsamt der Fluch die Widersacher nur noch. Daher ist es nur noch selten sinnvoll, diesen Spruch einzusetzen.

## Schätze und Geldgeschäfte

**Wertvolle**  
**RESTE**

**TIPP 6:** Version 1.09 bringt eine Vielzahl netter Änderungen rund ums Gold und die wertvollen Schätze. Spezielle Monster wie Schenk, die sich immer an den gleichen Plätzen befinden, lassen nun mit deutlich größerer Wahrscheinlichkeit seltene oder gar einzigartige Gegenstände fallen, die Sie gewinnbringend verscherbeln sollten.

**Akt 1 als**  
**GELDKQUELLE**

**TIPP 7:** Akt 1 ist besonders reich an Unique-Monstern wie Bishibosh und Rakanishu. Auch die beiden haben nun eine höhere Chance, einen hochwertigen Gegenstand in ihren Taschen zu tragen. Das macht Akt 1 zum Geheimtipp für Gegenstand-Sammler und Abenteurer in Geldnöten. Blutrabe und der Rinderkönig schleppen ebenfalls tolle Ausrüstung mit – vergessen Sie die beiden nicht.



**Zu Tipp 6:** Unique-Monster haben jetzt öfter gute Gegenstände.

**RUNEN**  
im Turm

**TIPP 8:** Die fünfte Quest in Akt 1 wurde bisher von vielen Spielern übersprungen, da sie die Hintergrundgeschichte nicht weiter bringt und die gefundenen Gegenstände meistens nichts Besonderes waren. In der neuen Version 1.09 ist die stinkreiche Gräfin im Vergessenen Turm nun wirklich wohlhabend. Fast immer lässt sie eine brauchbare Rune und wertvolle Gegenstände fallen.

**Mit Duriel**  
nach **HAUSE**

**TIPP 9:** Auch Duriel, dem Endgegner in Akt 3, hat Blizzard einen so genannten »Garantierten Schatz« verpasst: Das unappetitliche Ungeziefer wirft bei seinem Ableben jetzt immer eine Schriftrolle des Stadtportals zu Boden.

**MAGISCHE**  
Fundstücke

**TIPP 10:** Das Attribut »Höhere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten« funktionierte im Einspielermodus in Version 1.08 überhaupt nicht. Dies wurde mit dem neuen Patch behoben. Auch die einsamen Krieger unter den Spielern sollten nun deutlich mehr spezielle Schätze auf ihren Abenteuern finden, wenn sie diese Eigenschaft haben. Sammeln Sie entsprechende Ausrüstung.

**In die eigene**  
**TASCHE**

**TIPP 11:** Bisher teilte Diablo 2 den Verkaufserlös gefundener Gegenstände gleichmäßig unter den Mitgliedern einer Party auf. Das funktioniert jetzt nicht mehr. Versuchen Sie deshalb, herumliegende Ausrüstung vor Ihren Party-Kollegen aufzusammeln und selbst zu verkaufen. Ihre Schatzkiste wird es Ihnen danken.

**Bessere PREISE**

**TIPP 12:** Mehr als 25.000 Goldstücke machte in der Version 1.08 kein Händler für einen Gegenstand locker. Der Patch auf 1.09 hebt dieses Limit im Albtraum-Schwierigkeitsgrad auf 30.000 Dukaten an. Im Höllen-Modus rücken die spendablen Geschäftsleute sogar 35.000 Mäuse heraus. Damit sollten eventuelle Geldsorgen von Party-Spielern der Vergangenheit angehören.

**Wertvolle**  
**STÄBE**

**TIPP 13:** Versuchen Sie, noch vor Ihren Mitspielern herumliegende Stäbe und Orbs aufzusammeln. Diese Gegenstandsklassen belegen nur wenig Platz im stets zu knappen Inventar, bringen aber beim Verkauf ordentlich Gold ein.

**Billige**  
**REPARATUREN**

**TIPP 14:** Besonders Nahkämpfer mit angriffsstarken Waffen freuen sich über eine weitere Neuerung. Die Preise für Reparaturen angeschlagener Stücke sind deutlich gesunken. Damit ist es nun wesentlich preiswerter, etwa »grausame« Waffen immer gut geschärft zu halten.

**TEURE**  
Ladungen

**TIPP 15:** Zwar schleifen die Schmiede Ihre Klingen nun für weniger Gold, dafür langen die Handwerker bei Gegenständen mit Ladungen fortan umso heftiger zu. Besonders bei Ausrüstung mit Fertigkeiten höherer Levels kostet das Aufladen der Sprüche ab sofort viel mehr.

**Erhöhte**  
**CHANCEN**

**TIPP 16:** Gegenüber der letzten Version von Diablo 2 lohnt sich neuerdings das verlockende Glücksspiel wieder. Ihre Helden haben eine reelle Chance auf Unique-



**Zu Tipp 15:** Die Reparatur von geladenen Gegenständen ist teurer.

oder Set-Items, wenn auch mit wesentlich geringerer Wahrscheinlichkeit als im ungepatchten Hauptprogramm. Außerdem gibt es nun manchmal kostbare Rare-Items zu erspielen, die mindestens drei magische Eigenschaften besitzen, bisher waren es oft nur zwei.

### Söldner im Kampf

**Telekinese**  
**VERBOTEN**

**TIPP 17:** Bislang war es ein beliebter Trick von Spielern, ihren Söldnern kurz vor dem Ableben die kostbare Ausrüstung zu entreißen. Statt den Verblichenen für teures Geld wiederzubeleben, heuerten die Profis einfach einen neuen Begleiter an, um ihm die Gegenstände zu verpassen. Diese Praxis funktioniert jetzt nicht mehr so einfach: Um das Inventar eines Söldners zu manipulieren, muss er in unmittelbarer Nähe stehen.

**Weniger**  
**SCHADEN**

**TIPP 18:** Verlassen Sie sich beim Kampf gegen Endgegner nicht allzu sehr auf die Unterstützung Ihres Söldners. Gegen Bosse richtet der Mietling im normalen Schwierigkeitsgrad nur noch 50 Prozent Schaden an. Im Albtraum-Modus sinkt der Wert auf 40 Prozent, und in der Höllen-Stufe bleiben lediglich 25 Prozent Schaden übrig. Der gerne verwendete Trick, Söldner mit hervorragender Ausrüstung auszustatten und sie dann Endgegner alleine zerschneppeln zu lassen, verliert damit also an Bedeutung.



**Tipp 19:** Söldner Sigud profitiert von der Arbeit des Druiden-Zoos.

**Erfahrene**  
**SÖLDNER**

**TIPP 19:** Bislang kamen die von beschworenen Kreaturen gesammelten Erfahrungspunkte ausschließlich dem Hauptcharakter zugute. Nach dem neuen Patch profitiert nun auch der Söldner von der Arbeit der Bären, Golems und Skelettmagier. Mit jedem von einer Kreatur getöteten Monster steigt auch sein Erfahrungskonto.

**Gesunde**  
**BEGLEITER**

**TIPP 20:** Die Lebenspunkte der Söldner regenerieren sich nun wesentlich schneller als in der Version 1.08. Ledig-



**TASTE**  
**statt Maus**

lich die Barbaren aus Akt 5 müssen im Vergleich zu vorher etwas länger warten als bisher, bis der Gesundheitsbalken wieder voll ist. Außerdem wurde die Zeitspanne verkürzt, in der die Begleiter nach einem Monstertreffer benommen und schutzlos herumstehen.

**TIPP 21:** Die Versorgung der Söldner mit Heiltränken war während eines Gefechts oft ein Problem. Zum Glück müssen Sie in der Version 1.09 die Fläschchen nicht mehr umständlich mit der Maus auf das Portrait des Begleiters ziehen. Halten Sie einfach während des Rechtsklicks auf einen Trank die **[SHIFT]**-Taste gedrückt. Die Pule kommt dann direkt dem Söldner zugute. Das funktioniert auch, wenn Sie die Flasche während eines Kampfes per Zifferntaste aus dem Gürtel auswählen.

**Würfel, Runen, Gegenstände****SOCKEL**  
**zaubern**

**TIPP 22:** Auch mit dem neuesten Patch hat Blizzard wieder an den Rezepten für den Horadrim-Würfel geschraubt. Bei den meisten Kombinationen ändern sich nur kleine Details, die der Spielbalance dienen sollen. Eine echte und sinnvolle Neuerung ist dagegen die Möglichkeit, einen beliebigen seltenen Gegenstand mit einem einzelnen Sockel zu versehen. Dazu brauchen Sie drei perfekte Schädels, einen Stone of Jordan und ein Rare-Item. Achtung: Das Rare-Item darf vorher keinen Sockel haben, sonst funktioniert das Rezept nicht.

**Runen**  
**UPGRADEN**

**TIPP 23:** Ein ganz besonderes Schmankerl: Runen können nun genau wie Edelsteine im Horadrim-Würfel umgewandelt werden. Drei Runen des gleichen Typs ergeben eine Rune des nächsthöheren Ranges. Packt man also drei Eld-Runen (#2) in den Würfel und drückt den »Umwandeln«-Knopf, erhält man eine Tir-Rune (#3). Wichtig: Dies funktioniert nur bis zur Thul-Rune (#10), höherwertige Runen lassen sich mit dem Würfel nicht erzeugen!

**SCRABBLE** für  
**Solo-Kämpfer**

**TIPP 24:** Einige der Battlenet-Runenwörter wie Sturm oder Traum aus der Version 1.08 funktionieren nach dem Patch nicht mehr. Dafür stehen alle anderen Kombinationen aus dem Battlenet jetzt auch Solospielern und Abenteurern im Open-Battlenet zur Verfügung.

**Geänderte**  
**KIESEL**

**TIPP 25:** Blizzard hat drei recht populäre Runen umbenannt und die Werte leicht verändert: Die »Shae«-Rune heißt jetzt »Shael«, die »Po«-Rune kann unter dem Namen »Io« gefunden werden, und die »Jo«-Rune nennt sich nun »Jah«. Die Attribute von »Shael« und »Io« wurden nicht verändert. Die speziellen Merkmale der Runen »Jah« (vormals »Jo«) und »Cham« wurden ausgetauscht. Zur Erinnerung: »Cham« fügt Waffen eine 32-prozentige Chance hinzu, das Ziel für drei Sekunden einzufrieren. Der »Jah«-Stein ignoriert die Verteidigung des Gegners.

**Weißer** **ORBS**

**TIPP 26:** In der letzten Ausgabe erklärten wir, wie Sie mit einem kleinen Umweg auch magische Orbs von Charsi verzaubern lassen können. In der Version 1.09 wurde diese Möglichkeit zwar beseitigt, dafür lassen Monster nun aber so genannte »weiße« Orbs fallen. Das sind nicht-magische Orbs, die Sie problemlos für die Verzaubern-Belohnung verwenden können. Das gleiche gilt übrigens für die schicken Stirnbänder, die häufig ganz ohne magische Eigenschaften auftauchen.

**Sonstige Neuerungen****Virtuelle**  
**PARTY**

**TIPP 27:** Bekanntermaßen steigt mit der Spieleranzahl nicht nur der Schwierigkeitsgrad, sondern auch die Häufigkeit von Schätzen. Wer nicht online spielt, musste bis

her oft auf spezielle »Mods« zurückgreifen, um denselben Effekt zu erzielen. Im Patch 1.09 hat Blizzard einen Simulator eingebaut. Im Single-Player-Modus können Sie im Chat-Fenster (**[ENTER]**-Taste) »players X« eintippen, wobei X für einen Wert von 2 bis 8 steht. Dies funktioniert übrigens auch im offenen Battlenet und in LAN-Partien, nicht jedoch im geschlossenen Battlenet. In der letzten Ausgabe haben wir Ihnen die technischen Details, Vorteile und Nachteile von Mehrspieler-Runden bereits vorgestellt. Hier trotzdem noch einmal die wichtigsten Fakten: Pro zusätzlichem Spieler verdoppelt (+100%) sich die Anzahl der Lebenspunkte von Gegnern, und die zu erhaltenden Erfahrungspunkte steigen um 67 %. In einer 8-Spieler-Partie (das gilt auch bei simulierten) haben Monster gegenüber dem Einspielermodus also achtmal mehr Lebenspunkte, und liefern eine 5,67fach höhere Anzahl von Erfahrungspunkten.

**SCHÖNER**  
**spielen**

**TIPP 28:** Etwas untergegangen ist eine unbedeutend scheinende Änderung, die aber auf langsameren Rechnern großen Einfluss auf den Spielgenuss hat: Lord of Destruction verwaltet seit dem letzten Patch den Arbeitsspeicher anders als das Hauptprogramm. Während das bei Highend-Systemen keine spürbaren Verbesserungen bringt, ist die Framerate bei kleineren oder stark ausgelasteten Rechnern deutlich höher. Wer bisher also alle Grafikdetails und Wettereffekte aus Performancegründen ausschalten musste, sollte nun versuchen, ob es auch mit den optischen Schmankerln zügig geht.



**Tipp 28:** Dank besserer Speicherverwaltung durch den Patch ruckelt auch auf schwächeren Rechnern im Tumult nichts.

**Playerkiller aufgepasst!****Ein Viertel**  
**SCHADEN**

**TIPP 29:** Wer sich gerne mit anderen Helden duelliert oder Gefallen am heftig umstrittenen Player-Killing findet, sollte folgende Änderung ganz besonders beachten: Schaden, der an andere Spieler ausgeteilt wird, ist nun auf ein Viertel des Normalwertes reduziert. Das gilt auch dann, wenn ein Söldner einen anderen Spieler verletzt.

**Schwache**  
**SÖLDNER**

**TIPP 30:** Auch wenn zwei Spieler ihre Söldner gegeneinander antreten lassen, reduziert sich der angerichtete Schaden. Ihr Mietling fügt dem Begleiter des Gegners nur die Hälfte des normalen Schadenswertes zu.

**Verschlossene**  
**PORTALE**

**TIPP 31:** Sie können lediglich Ihre eigenen Portale und die magischen Tore von Partymitgliedern verwenden. Die Abkürzungen anderer Spieler sind für Sie unbenutzbar. Dies gilt auch dann, wenn Sie niemandem feindlich gesinnt sind. Der beliebte Trick, durch das Portal eines Gegners zu entfliehen, funktioniert nicht mehr.

MS