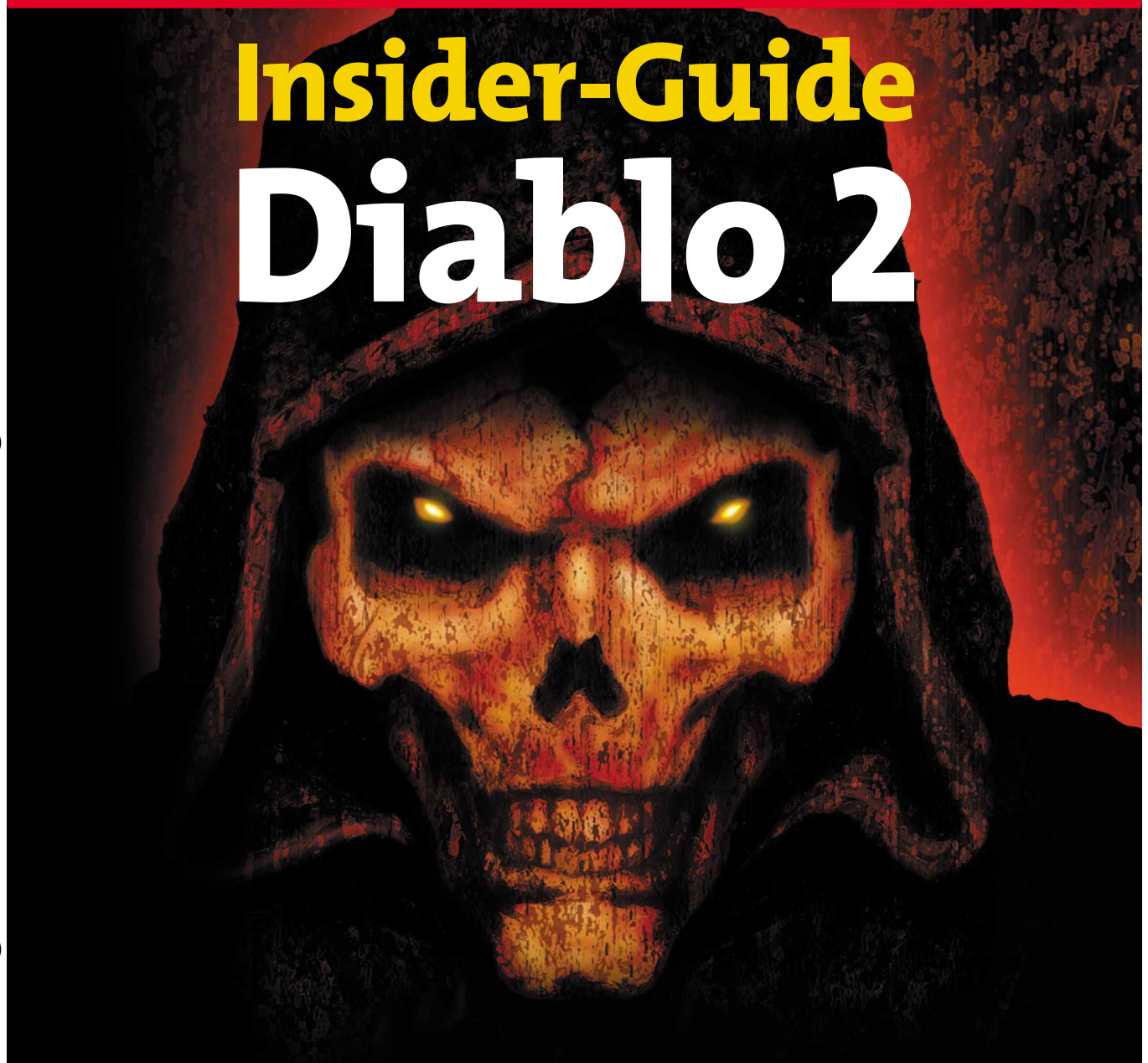


GameStar

Insider-Guide Diablo 2



A mazone	76	K ampftipps	79	S pezielle Objekte	84
B arbar	77	M onster	80	T otenbeschwörer	87
B attlenet	78	M ultiplayer	80	W affen	88
E delsteine	78	N PCs	81	W erte	89
F ertigkeiten	79	P aladin	82	W ürfel d. Horadrim	89
G egenstände	79	Q uests	83	Z auberin	90
		S peichertricks	83		

Amazone

Die Amazone ist der ausgewogenste Charakter; die hübsche Jägerin hat keine offensichtlichen Schwächen und keine allzu großen Stärken. Doch mit sehr starken Einzelgegnern kann sie ernste Schwierigkeiten bekommen, da sie nicht sehr viel Schaden anrichtet. Dafür bekommt sie im Laufe der Levelsteigerungen die Möglichkeit, viele Gegner gleichzeitig zu attackieren, was sie im Multiplayer-Spiel zur wertvollen Unterstützung macht.

Skills & Werte

TIPP 1: Es macht wenig Sinn, sowohl Bogen- als auch Speiß-Skills auszubauen. Entscheiden Sie sich für eine Richtung, und investieren Sie Ihre Punkte konsequent in den gewählten Bereich. Wir haben mit dem Wurfspieß die besseren Erfahrungen gemacht. Erste Priorität hat dabei der »Aufspießen«-Skill. Zwar wird dabei normalerweise Ihre Waffe beschädigt, wenn Sie jedoch Wurfspieße (im Nahkampf) einsetzen, macht das nichts, weil Sie die unbegrenzt nachkaufen können.

TIPP 2: Bei den Bogen-Skills ist der »Feuerpfeil« erste Wahl, den Sie auf Stufe 3 bringen sollten; später können Sie auf den »Explosivpfeil«-Skill umsteigen. Alternativ benötigen Sie den »Eispfeil«, falls die Gegner gegen Feuer immun sind. Die Mehrfachschüsse hingegen fanden wir in unseren Testspielen eher mau.

TIPP 3: Aus der Passiv & Magie-Liste sollten Sie »Kritischer Schlag«, »Ausweichen« und »Meiden« auf Level 3 bringen. Ab Akt 3 ist auch die mana-fressende »Walküre« ein Muss. Die ist allerdings bis Level 5 ein bisschen schwach auf der Brust.

TIPP 4: Bei den Werten sollten Sie von je fünf Punkten pro Aufstieg zwei bis drei in die Geschicklichkeit stecken, die den Fernkampfschaden erhöht. Stärke benötigen Sie nur, damit Sie bestimmte Rüstungen auch anziehen können – machen Sie Investitionen in die Kraft von den Rüstungen abhängig, die Sie gefunden haben. Anders sieht die Sache aus, wenn Sie auf Speer-Nahkampf setzen wollen: Dann benötigen Sie auch Stärke.



Der **Explosivpfeil** der Amazone im Einsatz.

Der richtige Partner

Wenn Sie sich auf den Fernkampf spezialisiert haben, benötigen Sie im Multiplayer-Spiel einen Freund fürs Grobe: Der Barbar bietet sich als idealer Partner an, da er gut austeilen kann, aber mit Gegenmassen Schwierigkeiten hat. Mit dem Paladin als Begleiter sollten Sie aber auch zurechtkommen.

Die Fertigkeiten der Amazone

Bogen und Armbrust

Fertigkeit	Wirkung bei Level 1/Level 10	Mana-Kosten bei Level 1/10	Mindest-level
Zauberpfeil	Zusatz-Schaden: +0/+9	1,5/0,3	Level 1
Feuerpfeil	Treffergarantie; Feuerschaden: 1-4/9-22	3/5,2	Level 1
Kältepfeil	Treffergarantie; Kälteschaden: 3/21; Verlangsamung: 4/14,8 Sek.	3/5,2	Level 6
Mehrfachschuss	Mehrere Pfeile: 2/11	4/13	Level 6
Explodierender Pfeil	Treffergarantie; Feuerschaden: 2-4/47-49	5/9,5	Level 12
Eispfeil	Treffergarantie; Kälteschaden: 6-10/42-46; Erstarrung: 2/3,8 Sek.	4/6,2	Level 18
Gelenkter Pfeil	Treffergarantie; Pfeil sucht Ziel selbst; Schaden: +0%/45%	7/2,5	Level 18
Streuen	Sie treffen 6/23 Ziele gleichzeitig; Zusatzschaden: +5%/+50%	11/11	Level 24
Feuerbrandpfeil	Treffergarantie; Explosionsschaden: 4-10/58-64; Feuer: 8-10/60-63 pro Sek., 4,6/13,6 Sek.	6/15	Level 24
Frostpfeil	Treffergarantie; 3,3 m Radius; Kälteschaden: 6-10/60-64; Erstarrung: 2/2 Sek.	9/18	Level 30

Passive & magische Fähigkeiten

Fertigkeit	Wirkung bei Level 1/Level 10	Mana-Kosten bei Level 1/10	Mindest-level
Innere Sicht	Verteidigung der Feinde sinkt um -46/-67; Dauer 8/44 Sek.	6/5	Level 1
Kritischer Schlag (passiv)	Chance auf doppelten Schaden: 25%/56%	–	Level 1
Ausweichen (passiv)	Chance, einer Nahattacke zu entgehen: 25%/47%	–	Level 6
Langsame Geschosse	verlangsamt feindl. Geschosse auf 33%; Dauer: 18/66 Sek.	5/5	Level 12
Meiden	Chance, einer Fernattacke zu entgehen: 25%/55%	–	Level 12
Durchschlagen (passiv)	Angriffswert steigt um +45%/+126%	–	Level 18
Lockvogel	ruft ein Trugbild; Dauer: 10/55 Sek.	19/10	Level 24
Entrinnen (passiv)	Chance, einer Attacke zu entgehen: 24%/47%	–	Level 24
Durchbohren (passiv)	Chance, dass Pfeile Feinde durchschlagen: 16%/37%	–	Level 30
Walküre	Ruft eine Walküre mit 453/105 Leben herbei; Schaden: +25%/+225%; Verteidigung: +25%/+225%	25/25	Level 30

Wurfspieß & Speer

Fertigkeit	Wirkung bei Level 1/Level 10	Mana-Kosten bei Level 1/10	Mindest-level
Stoß	3 Treffer, Angriff: +10%/+55% pro Ziel; Schaden: -15%/+12% pro Ziel	2/4,2	Level 1
Energieschlag	Blitzschaden: 4-11/28-36; Angriffswert: +10%/+55%	2/4,2	Level 6
Giftiger Wurfspieß	Giftwolke; Giftschaden: 12-16/51-56; Dauer: 3 Sek.	4/6,2	Level 6
Aufspießen	Zusatzschaden: +300%; Angriff: +25%/+88%	3/3	Level 12
Blitzschlag	Wurfspieß wird Blitz; Blitzschaden: 1-48/1-112	6/8,2	Level 12
Geladener Schlag	Blitzschaden: 1-15/46-60; 3 Combo-Blitze	4/6,2	Level 18
Pest-Wurfspieß	Giftschaden bei Treffer: 10-14/51-56; Dauer: 3 Sek.	7/16	Level 18
Widersetzen	Attacke auf alle angrenzenden Feinde; Angriff: +10%/+55%	5/5	Level 24
Kettenblitzschlag	Kettenblitz trifft 2/11 Gegner; Schaden: 2-25/1-32	9/13	Level 30
Blitzendes Unheil	Wurfspieß wird zum Blitz; 2/11 Bolzen; Schaden: 1-40/91-130	10/14	Level 30

Barbar

Der Barbar ist der Kraftprotz unter den Charakteren. Mit Magie und Zauberei hat der Krieger nur wenig am Hut. Am besten schlägt er sich im Nahkampf gegen einzelne Gegner. Große Monsteransammlungen liegen ihm nicht so sehr – er hat keine Möglichkeit zur Massenkämpfung.

Skills & Werte

TIPP 1: Die passiven Waffen-Fertigkeiten des Barbaren erhöhen den Angriffswert und den angelegten Schaden mit der jeweiligen Waffe. Sie sollten sich beim Ausbau dieser Fertigkeiten auf eine Waffengattung konzentrieren, die Sie im Spiel hauptsächlich benutzen wollen.

TIPP 2: Wenn Sie die Option zum Fernkampf haben möchten, müssen Sie in die Wurf- und die Doppelwurf-Fertigkeiten investieren. Falls Ihr Charakterlevel hoch genug ist, nutzen Sie die passiven Rüstungs-Fertigkeiten Eisenhaut und Natürlicher Widerstand, um Ihre Verteidigung zu verbessern.

TIPP 3: Bei den Kampf-Skills sollten Sie Gebrauch vom Doppelschwung machen. In Verbindung mit der entsprechenden passiven Waffen-Fertigkeit und einer Mana saugenden Waffe können Sie so über lange Zeit beträchtlichen Schaden anrichten.

TIPP 4: Lassen Sie Ihren Barbaren hüpfen. Die Sprung-Fertigkeiten retten Sie aus brenzligen Situationen oder lassen Sie mit Macht angreifen.

TIPP 5: Bei den Kampfschreien sollten Sie nicht allzu viele Punkte investieren. Der Hohn-Schrei ist praktisch, um Monster von schwächeren Party-Mitgliedern abzulenken. Nützlich ist auch der Kampfgebefehle-Skill, er verbessert die Eigenschaften der Party-Mitglieder in Ihrer Umgebung. In höheren Levels bringt der Gegenstand-finden-Schrei reiche Beute an Ausrüstung, die Sie gleich benutzen oder später verkaufen können.

Der richtige Partner

Amazonen oder Zauberinnen geben dem Haudrauf im Nahkampf Feuerschutz. So kann sich der Nordmann auf die Champions konzentrieren.



Der Wirbelwind des Barbaren im Einsatz.

Die Fertigkeiten des Barbaren

Kriegsschreie

Fertigkeit	Wirkung bei Level 1/Level 10	Mana-Kosten bei Level 1/10	Mindest-level
Heulen	Feinde fliehen bis zu 16/46 m; Dauer: 4/12 Sek.	4/4	Level 1
Elixier suchen	Findet mit 15%/68% Chance Elixiere bei toten Feinden	2/2	Level 1
Hohn	Monster schlagen wahllos zu; verringert Schaden und Angriff des Ziels: 5%/23%	3/3	Level 6
Schrei	verbessert Verteidigung der Party um 100%/190%; Dauer: 16/34 Sek.	6/6	Level 6
Gegenstand finden	Findet mit 14%/45% Chance Gegenstände bei toten Feinden	7/7	Level 12
Schlachtruf	verringert bei Feinden Verteidigung um 50%/66% und Schaden um 25%/33%; Dauer: 12/31,2 Sek.	5/5	Level 18
Kampfbefehle	erhöht die Maximal-Werte der Party in Ausdauer, Leben und Mana um 41%/58%; Dauer: 30/84 Sek.	7/7	Level 24
Grausiger Schutz	erzeugt ein Totem aus Kadavern, das Gegner verängstigt; der Radius beträgt 2/8 m; Dauer: 40/40 Sek.	4/4	Level 24
Kriegsschrei	verletzt und lähmt Feinde in der Umgebung; Schaden: 15-20/60-65; Dauer der Lähmung: 1/2,8 Sek.	17/26	Level 30
Kampfaufruf	verbessert kurzzeitig die Fertigkeiten der Party; Dauer: 12/48 Sek.	11/11	Level 30

Kampf-Beherrschung (passiv)

Fertigkeit	Wirkung bei Level 1/Level 10	Mana-Kosten bei Level 1/10	Mindest-level
Schwert-Beherrschung	verbessert Umgang mit Schwertern; Schaden: +28%/73%; Angriff: +28%/100%	–	Level 1
Äxt-Beherrschung	verbessert Umgang mit Äxten; Schaden: +28%/73%; Angriff: +28%/100%	–	Level 1
Knüppel-Beherrschung	verbessert Umgang mit Knüppeln; Schaden: +28%/73%; Angriff: +28%/100%	–	Level 1
Stangen-Beherrschung	verbessert Umgang mit Stangen; Schaden: +30%/75%; Angriff: +30%/102%	–	Level 6
Wurf-Beherrschung	verbessert Umgang mit Wurfaffen; Schaden: +30%/75%; Angriff: +30%/102%	–	Level 6
Speer-Beherrschung	verbessert Umgang mit Speeren; Schaden: +30%/75%; Angriff: +30%/102%	–	Level 6
Erhöhte Ausdauer	erhöht Ausdauer: +30%/150%	–	Level 12
Eisenhaut	erhöht Verteidigung: +30%/110%	–	Level 18
Mehr Tempo	erhöht Geschwindigkeit beim Gehen und Rennen: +13%/35%	–	Level 24
Natürlicher Widerstand	erhöht Widerstand gegen Elementar- und Giftschäden: +12%/52%	–	Level 30

Kampf-Fertigkeiten

Fertigkeit	Wirkung bei Level 1/Level 10	Mana-Kosten bei Level 1/10	Mindest-level
Hieb	wirft Feinde zurück; Schaden: +1/10, Gesamtschaden: +50%/95%; Angriff: +20%/65%	2/2	Level 1
Sprung	kräftiger Sprung; Reichweite: 4,6/14 m	2/2	Level 6
Doppelschwung	Angriff mit zwei Waffen gleichzeitig; attackiert zwei Gegner auf einmal oder einen doppelt; Angriff: +15%/55%	2/2	Level 6
Doppelwurf	zwei verschiedene Waffen können gleichzeitig geworfen werden; Angriff: +20%/110%	2/2	Level 12
Lähmen	lähmt das Ziel für: 1,2/3 Sek.; Angriff: +15%/60%	2/2	Level 12
Konzentrieren	Angriff kann vom Gegner nicht unterbrochen werden; Verteidigung: +20%/120%; Angriff: +25%/75%	2/2	Level 18
Sprung-Angriff	Barbar springt zum Ziel und greift es an; Reichweite: 4,6/14 m; Schaden: +100%/370%	9/9	Level 18
Raserei	Angriff mit zwei Waffen gleichzeitig; erfolgreicher Angriff erhöht Geschwindigkeit; Dauer: 2/11 Sek.; Angriff: +10%/100%	3/3	Level 24
Amok	mächtiger, aber unvorsichtiger Angriff; erhöht Angriff um 56%/200%; erhöht Magie-Schaden um 56%/146%; Dauer: 2,7/1,6 Sek.	5/5	Level 30
Wirbelwind	Drehangriff schlägt Schneise durch die Gegner; Schaden: -50%/+85%; Angriff: +25%/70%	25/43	Level 30

Battlenet

Echte Diablo-Fans interessiert natürlich hauptsächlich der Kampf im Battlenet, Blizzards kostenlosem Internet-Spieleserver. Für Diablo 2 gibt es zwei Versionen dieser Spielvariante: offen und geschlossen. Im offenen Battlenet können die Charaktere frei zwischen den vier Servern in Europa, Asien und Nordamerika (2) wechseln. Außerdem können Sie auch mit Solo-Charakteren online gehen. Sie können sich auf der ganzen Welt

einloggen. Der Charakter bleibt auf dem Rechner des Spielers gespeichert, Schummeleien mit den Charakteren sind also zu erwarten.

Ganz anders das geschlossene Battlenet. Die Charaktere heißen hier »Realm Characters« und sind auf den Server festgelegt, auf dem sie erstellt wurden. Die Daten bleiben auf dem Server gespeichert. Und: Die 95 »speziellen Gegenstände« soll es pro Server wirklich nur einmal geben.

Ranglisten und Ladders

Alle Spieler auf einem Server werden in einer nach Erfahrungspunkten sortierten Rangliste geführt. Es gibt weiterhin gesonderte Rankings für die drei Schwierigkeitsgrade Normal, Albtraum und Hölle und alle Charakterklassen. Für »Profi«-Charaktere (Tod ist endgültig) gibt es eine eigene Ladder, die auch gestorbene Helden aufführt.

Edelsteine

Gesockelte Gegenstände können Edelsteine und Schädel aufnehmen. Welche Fähigkeiten die verleihen, entnehmen Sie bitte der Tabelle.

TIPP 1: Wenn mehrere Steine des gleichen Typs eingesetzt werden, addieren sich die Werte linear.

TIPP 2: Einzige Ausnahme ist der Smaragd. Beim Einbau von mehreren Smaragden in eine Waffe steigt der verursachte Giftschaden überproportional an – drei lädierte Steine bringen deshalb sehr viel mehr als ein perfekter Smaragd.

TIPP 3: Wenn Sie einen Edelstein-Schrein benutzen, wird ein zufälliger Stein in Ihrem Inventar um eine Qualitätstufe angehoben. Wenn Sie einen Stein gezielt verbessern wollen, sollten Sie darauf achten, dass er der einzige in Ihrem Inventar ist.

So wirken die Edelsteine

Beim Einsetzen in Waffen

	lädiert	fehlerhaft	normal	makellos	perfekt
Amethyst	Angriff: +15-19	Angriff: +20-24	Angriff: +25-29	Angriff: +30-40	Angriff: +41-50
Diamant	Schaden gegen Untote: +125-129 %	Schaden gegen Untote: +130-135 %	Schaden gegen Untote: +136-145 %	Schaden gegen Untote: +146-155 %	Schaden gegen Untote: +156-165 %
Rubin	Feuerschaden: +3-4	Feuerschaden: +4-5	Feuerschaden: +4-6	Feuerschaden: +5-6	Feuerschaden: +6-8
Saphir	Kälteschaden: +1-3	Kälteschaden: +2-3	Kälteschaden: +2-4	Kälteschaden: +3-5	Kälteschaden: +3-6
Schädel	Leben: +2 %, Mana: +1 % pro Treffer	Leben: +2 %, Mana: +2 % pro Treffer	Leben: +3 %, Mana: +2 % pro Treffer	Leben: +3 %, Mana: +3 % pro Treffer	Leben: +4 %, Mana: +3 % pro Treffer
Smaragd	Giftschaden: +4 für 3 Sekunden	Giftschaden: +5 für 3 Sekunden	Giftschaden: +6 für 3 Sekunden	Giftschaden: +7-8 für 3 Sekunden	Giftschaden: +9-10 für 3 Sekunden
Topaz	Blitzschaden: +1-6	Blitzschaden: +1-7	Blitzschaden: +1-8	Blitzschaden: +1-10	Blitzschaden: +1-14

Beim Einsetzen in Schilde

	lädiert	fehlerhaft	normal	makellos	perfekt
Amethyst	Verteidigung: +5-6	Verteidigung: +7-8	Verteidigung: +9-11	Verteidigung: +12-14	Verteidigung: +15-20
Diamant	Gift-/Kälte-/Blitz-/Feuerwiderstand: +5-6 %	Gift-/Kälte-/Blitz-/Feuerwiderstand: +7-8 %	Gift-/Kälte-/Blitz-/Feuerwiderstand: +9-11 %	Gift-/Kälte-/Blitz-/Feuerwiderstand: +12-14 %	Gift-/Kälte-/Blitz-/Feuerwiderstand: +15-20 %
Rubin	Feuerwiderstand: +10-12 %	Feuerwiderstand: +13-16 %	Feuerwiderstand: +17-20 %	Feuerwiderstand: +21-25 %	Feuerwiderstand: +26-30 %
Saphir	Kältewiderstand: +10-12 %	Kältewiderstand: +13-16 %	Kältewiderstand: +17-20 %	Kältewiderstand: +21-25 %	Kältewiderstand: +26-30 %
Schädel	2 Schaden für Angreifer	3 Schaden für Angreifer	4 Schaden für Angreifer	5 Schaden für Angreifer	6-8 Schaden für Angreifer
Smaragd	Giftwiderstand: +10-12 %	Giftwiderstand: +13-16 %	Giftwiderstand: +17-20 %	Giftwiderstand: +21-25 %	Giftwiderstand: +26-30 %
Topaz	Blitzwiderstand: +10-12 %	Blitzwiderstand: +13-16 %	Blitzwiderstand: +17-20 %	Blitzwiderstand: +21-25 %	Blitzwiderstand: +26-30 %

Beim Einsetzen in Helme

	lädiert	fehlerhaft	normal	makellos	perfekt
Amethyst	Stärke: +3	Stärke: +4	Stärke: +5	Stärke: +6	Stärke: +7-8
Diamant	Angriff: +10	Angriff: +15	Angriff: +20	Angriff: +25	Angriff: +30
Rubin	Leben: +5-8	Leben: +9-12	Leben: +13-15	Leben: +16-19	Leben: +20-25
Saphir	Mana: +5-8	Mana: +9-11	Mana: +12-15	Mana: +16-20	Mana: +21-25
Schädel	Leben: +2, Mana: +8 %	Leben: +3, Mana: +8 %	Leben: +3, Mana: +8 %	Leben: +4, Mana: +8 %	Leben: +5, Mana: +8 %
Smaragd	Geschicklichkeit: +3	Geschicklichkeit: +4	Geschicklichkeit: +5	Geschicklichkeit: +6	Geschicklichkeit: +7-8
Topaz	Chance, mag. Gegenstand zu finden: +7-9 %	Chance, mag. Gegenstand zu finden: +10-13 %	Chance, mag. Gegenstand zu finden: +14-17 %	Chance, mag. Gegenstand zu finden: +15-19 %	Chance, mag. Gegenstand zu finden: +20-25 %

Fertigkeiten

Bei der Planung Ihres Fertigkeiten-Ausbaus müssen Sie umsichtig sein, schließlich erhalten Sie nur beim Level-Aufstieg neue Skillpunkte.

TIPP 1: Aktive Fertigkeiten kosten bei der Benutzung Mana, passive nicht – versuchen Sie, die für Ihre Klasse existierenden passiven Skills (etwa das »Gebet«) bereits früh auszubauen.

TIPP 2: Verzichten Sie auf den Ausbau von Fertigkeiten, die weiter unten im Skill-Baum in einer

mächtigeren Variante vorkommen. Sie sollten also ruhig mal einige Skillpunkte sparen.

TIPP 3: Allerdings gilt: Bevor Sie eine Fertigkeit erlernen können, müssen Sie einen Mindestlevel erreicht haben. Bei manchen Skills führt ein Ausbau zu einer Anhebung dieses Limits. Sie können also nicht beliebig viele Fertigkeitspunkte sparen und diese auf einmal in eine Fertigkeit investieren.

TIPP 4: Die meisten Skills, die Prozent-Chancen ge-

ben, flachen nach Level 6 stark ab. Stecken Sie Ihre Punkte lieber in Fertigkeiten, die sich durchgehend linear steigern. Beispiel: Beim Entrinnen-Skill der Amazone steigt die Chance auf Erfolg von Level 10 auf 11 um genau 1 Prozent – diesen Skillpunkt sollten Sie besser in eine neue Fertigkeit stecken.

TIPP 5: Legen Sie die wichtigsten Fertigkeiten auf die Funktionstasten (**S**), Mauszeiger drüber, (**E**), damit Sie im Kampf schnell reagieren können.

Gegenstände

Sie werden bei Monsterleichen oder im Angebot der Händler viele verschiedene Gegenstände finden. Die Farbe der Gegenstandsbeschreibung verrät Ihnen etwas über die Eigenschaften. Objekte, die Sie nicht benutzen können, sind im Inventar rot unterlegt. Magische Gegenstände verlangen von ihren Benutzern einen Mindestlevel.

TIPP 1: Um knappen Inventarplatz zu sparen, sollten Sie Identifikations- und Stadtportal-Schriftrollen unbedingt in Folianten unterbringen – in jeden passen genau 20 Rollen.

TIPP 2: Wenn Sie sterben, verlieren Sie alles Gold, das Sie dabei hatten. Um dem vorzubeugen, sollten Sie stets all Ihr Geld in der Truhe verwahren. Händ-

ler können Sie direkt mit dem Truhengeld bezahlen.

TIPP 3: Normale Gegenstände, die auf dem Boden liegen, verschwinden nach 15 Minuten, magische nach einer Stunde. Nutzen Sie den Marktplatz also nicht als zusätzliches Inventar.

Tränke

Tränke gibt es in den fünf Qualitätsstufen schwach, leicht, normal, gut und stark. Rote Tränke füllen Ihre Lebenskraft, blaue Ihre Manavorräte. Die lila Regenerationstränke erhöhen beides. Neben Ausdauer-, Auftau- und Gegengiftelixieren gibt es jeweils drei verschiedene Gas- und Explosionstränke, die Sie auf Gegner werfen können.

Sie sollten unbedingt einen großen Gürtel (16 Slots) tragen, um ihn mit Tränken zu füllen. Über die Zifferntasten **1** bis **4** wählen Sie benötigte Elixiere an. Innerhalb des Gürtels »rutschen« die Fläschchen automatisch nach, so dass die ersten vier Plätze immer gefüllt bleiben.

Was ist was?

Weiß	normaler Gegenstand
Grau	gesockelt (nimmt Edelsteine auf)
Blau	magisch
Gelb	seltenes Objekt (wertvoll!)
Grün	Set-Gegenstand (Quartett-Bonus)
Gold	einzigartig (extrem wertvoll!)

Kampftipps

Den Großteil des Spiels werden Sie im Kampf verbringen – unsere Redakteure haben dazu einige Tipps für Sie zusammengestellt.

TIPP 1: Wenn Sie auf eine Gruppe von Monstern treffen, sollten Sie zunächst schauen, ob ein Schamane oder anderer Anführer in der Nähe ist, der seine Leute wiederbeleben kann. Der muss dann als erster sterben. Monster ohne Anführer entspringen oft Generatoren – da deren Ausstoß allerdings meist nicht sehr groß ist, sollten Sie sich erst darum kümmern, wenn die meisten Monster erledigt sind.

TIPP 2: Bevor Sie sich auf einen Kampf mit größeren Gegnermassen einlassen, öffnen Sie unbedingt ein Stadtportal. Sollte Ihnen die Schlacht zu brenzlig werden oder Ihr Heiltrank-Vorrat zur Neige gehen, bringen Sie sich so in Sicherheit.

Und selbst wenn Sie in der Schlacht Ihr Leben lassen, können Sie frisch wiederbelebt von der Stadt aus mit dem Portal direkt zurück auf das Schlachtfeld springen, um Ihre Leiche zu bergen.

TIPP 3: Füllen Sie vor größeren Kämpfen Ihren Gürtel und Ihr Inventar mit Tränken auf, damit Sie in der Hitze des Gefechts keine bösen Überraschungen erleben. Dabei sollten Sie auch einen Ausdauertrank in den Gürtel stecken – denn eine schnelle Flucht kann Ihr Leben retten.

TIPP 4: Wenn Ihre Feinde zahlreich sind, sollten Sie sich in eine Türöffnung zurückziehen und von dort aus kämpfen, damit nur wenige Gegner gleichzeitig zuschlagen können. Außerdem haben es die Monster dann schwerer, Sie von hinten zu attackieren. Setzen Sie die dazu (oft unterschätzte)

CTRL-Taste ein, um nicht weggelockt zu werden.

TIPP 5: Viele Monsterhorden werden von Champions angeführt, die ihre Diener nicht wiederbeleben. Hier lohnt es sich, zuerst die Untergebenen »



Der Barbar hält sich einen **Fluchtweg** offen.

zu erledigen und sich dann erst auf den Anführer zu stürzen. So ersparen Sie sich den Schaden durch viele kleine Angriffe und können sich voll auf die dicken Brocken konzentrieren.

TIPP 6: Manche Monster, besonders Untote, hinterlassen nach Ihrem Ableben eine Giftgaswolke. Stürmen Sie also nicht gleich auf die Gegenstände, die das Monster verloren hat. Warten Sie lieber, bis sich der Giftrauch verzieht.

TIPP 7: Auch wenn Sie sonst immer rennen, um schneller voranzukommen, sollten Sie im Kampf mit der **[R]**-Taste auf Gehen umschalten. Das Lau-

fen senkt Ihre Verteidigung, fast jede Attacke der Gegner fügt Ihnen dann Schaden zu.

TIPP 8: Wenn zwei Gruppen von Monstern gleichzeitig im Fern- und Nahkampf angreifen, sollten Sie die Nahkämpfer umgehen und sich zuerst die Fernkämpfer vornehmen. So werden Sie nicht ständig von Pfeilen oder Wurfmessern belästigt.

TIPP 9: Kurz vor dem Levelaufstieg sollten Sie keine Lebens- oder Manatränke mehr zu sich nehmen, wenn es nicht unbedingt nötig ist. Sobald Sie im Level steigen, werden nämlich sowohl Leben als auch Mana automatisch aufgefüllt.

TIPP 10: Verlassen Sie sich nicht allzu sehr darauf, dass Ihr Charakter bei gehaltener linker Maustaste automatisch weiter zuschlägt. Wenn nämlich Ihr Feind gestorben und ein anderer seine Stelle getreten ist, müssen Sie die Maustaste kurz loslassen und erneut klicken, um weiterzukämpfen.

TIPP 11: Auch wenn's feige klingt: Rennen Sie im Falle einer starken Übermacht lieber weg. Wenn Sie inmitten einer Monstermasse sterben, ist Ihre Leiche schwierig zu bergen. Schließlich müssen Sie Ihre verlorenen wertvollen Gegenstände mit einer »Hilfsausrüstung« zurückerobern.

M onster und Endgegner

Ä hnlich wie bei den Gegenständen gibt es Monster in unterschiedlichen »Qualitätsstufen«, erkennbar an der Farbe des Gegnernamens.

TIPP 1: Achten Sie darauf, dass viele Monster besondere Immunitäten oder Eigenschaften haben, die unter dem Monsternamen angezeigt werden. Stimmen Sie Ihre Angriffstaktik darauf ab.

TIPP 2: Manche Monsterhorden haben Anführer,

die getötete Diener wiederbeleben oder beispielsweise durch Eierlegen neue Gegner produzieren. Töten Sie zuerst die Anführer, zumal wiederbelebte Widersacher keine Erfahrungspunkte mehr bringen.

TIPP 3: Die Anführer schützen ihre Gefolgsleute oft durch Aurazauber, verbrauchen aber auch Mana, wenn sie Magie benutzen. Nutzen Sie die Gelegenheit, wenn den Anführer seine Zauberkraft verlässt.

Monsterkunde

Farbe	Bezeichnung	Eigenschaften
weiß	normale Monster	einfache Erfahrungspunkte
blau	Champions	dreifache Erfahrungspunkte
gold	spezielle Monster, Endgegner	tauchen immer an der gleichen Stelle auf, fünffache Erfahrungspunkte, Aurazauber, Immunitäten

Endgegner

Akt	Name	Eigenschaften
1	Andariel	kann keine Fernangriffe, benutzt Giftzauber, empfindlich gegen Feuer
2	Duriel	sehr schnell, immun gegen Magie
3	Mephisto	benutzt Blitzzauber und Giftaura
4	Diablo	schließt Stadtportale, gefährlicher roter Strahlenangriff, empfindlich gegen Eis



Fürst de Seis hat viele Spezialfähigkeiten.

M ultiplayer

B ei einer Multiplayer-Partie sollten Sie immer daran denken, sich mit Ihren Mitspielern mit Druck auf **[Q]** und einer Einladung zur Zusammenarbeit zu verbünden. So werden die verdienten Erfahrungspunkte zu gleichen Teilen unter den Party-Mitgliedern verteilt. Übersteigt der Levelunterschied der Mitglieder 5, wird den erfahrenen Spielern ein größerer Anteil an Erfahrungspunkten zugewiesen. Die Monster werden in Mehrspieler-Partien stärker, um noch eine Herausforderung für die Spieler zu sein. Sprechen Sie

mit Ihren Mitstreiter vorher ab, wer beim Sieg über einen Endgegner den magischen Gegenstand bekommt – dank dem guten Überblick per **[ALT]**-Taste gibt es immer wieder Spielverderber, die ihren Mitstreitern alles wegnehmen.

Natürlich können Sie auch Mitspielern den Krieg erklären und Duelle ausfechten. Der Sieger bekommt neben Bargeld und Erfahrungspunkten ein Ohr mit dem Namen und dem Level des Verlierers als Trophäe. Außerdem darf er ungestraft die Leiche des Besiegten fleddern.

Ein tolles Team

Die ideale Vierergruppe sieht so aus: Paladin, Zauberin, Amazone, Totenbeschwörer. Der Paladin ist für Aurazauber und den Nahkampf zuständig. Der Totenbeschwörer verstärkt die Party mit seinen untoten Armeen. Die Zauberin beherrscht Massenvernichtungssprüche für große Gegnarmen. Die Amazone kann sich mit ihren Fernwaffen auf einzelne starke Gegner konzentrieren – etwa Schamanen oder Champions.

Wenn Sie nur zu zweit unterwegs sind oder ihre Party in Zweiergruppen aufteilen wollen, dann sollten Sie am besten immer einen Nahkämpfer wie den Barbar mit einer Zauberin oder dem Totenbeschwörer kombinieren.

Mehrspieler-Tipps

TIPP 1: Verbündete Spieler sollten vor Kämpfen zwei Stadtportale erschaffen und jeweils das des anderen benutzen, damit sich die lebensrettenden Portale nach dem Durchmarschieren nicht schließen.

TIPP 2: Erfahrene Spieler können Neulinge mit

Stadtportalen zu freigeschalteten Wegpunkten führen, damit auch die Newbies die Abkürzungen benutzen können und nicht marschieren müssen.

TIPP 3: Wenn Sie im Solospiel mit einer bestimmten Quest Probleme haben, sollten Sie mit Ihrem Solocharakter ein Multiplayer-Spiel im offenen Battlenet oder LAN eröffnen. Nun hilft Ihnen ein starker Freund, die Aufgabe zu lösen. Dann starten Sie mit Ihrem Charakter wieder im Solomodus – siehe da, die gelöste Quest bleibt gelöst.

TIPP 4: Legen Sie einen »Muli-Charakter« an, um Ihr Inventar zu vergrößern. Um ihn zu beladen, le-

gen Sie einfach Gold und Gegenstände auf den Boden und melden sich ab. Jetzt klicken Sie sich mit dem Muli (kann ruhig ein Level-1-Neuling sein) in das Multiplayer-Spiel ein und nehmen die Sachen auf. Wenn Sie einen der Gegenstände wieder brauchen, kehren Sie die Prozedur einfach um.

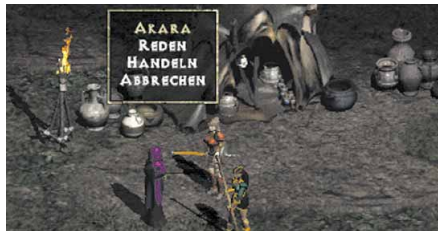
TIPP 5: Diablo 2 speichert, welche Quest Ihr Charakter bereits gelöst hat. Wenn Sie ein Spiel im Battlenet oder LAN eröffnen, sind für alle Mitspieler nur solche Aufgaben lösbar, die der »Gastgeber« noch nicht gespielt hat. Daher sollte stets der Un-erfahrenste das Spiel aufmachen.

NPCs und Söldner

Mit vielen der Figuren, die Ihnen auf Reisen begegnen, können Sie nicht nur sprechen, sondern auch handeln. Beim Verkauf von Gegenständen zahlen alle Händler gleich viel – Sonderpreise erhalten Sie als Belohnung für manche Quests. Bei bestimmten Händlern ist es möglich, Ihr Glück auf die Probe zu stellen und einen unidentifizierten Gegenstand zu kaufen. Das lohnt sich allerdings nur in einem von zehn Fällen. In den ersten drei Akten können Sie Söldner zur Unterstützung anheuern. Die NPCs vergeben auch die Quests, die Sie lösen müssen.



Der Barbar deckt sich bei Charsi mit Waffen ein.



Sehr freundlich: Akara heilt uns in Akt 1 kostenlos.



Das NPC-Fräulein Hratli hat eine Quest für uns.

Akte und Personen

Akt 1: Das Lager der Jägerinnen

Figur	Funktion
Charsi	Handel und Reparatur
Akara	Handel mit mag. Gegenständen, heilt kostenlos
Gheed	Händler, Glücksspiel
Warriv	Karawanenführer nach Lut Gholein (Akt 2)
Kaschya	Söldner anheuern
Deckard Cain	identifiziert Items

Akt 2: Lut Gholein

Figur	Funktion
Griez	Söldner anheuern
Elzix	Händler, Glücksspiel
Jerhyn	Fürst der Stadt
Kaelan	Wache
Warriv	Karawane nach Westen
Meschif	Boot Richtung Osten nach Kurast (Akt 3)
Goglasch	Veteran
Drogan	Händler
Fara	Handel und Reparatur
Lysander	Händler (nur Verschiedenes: Tränke, Schlüssel usw.)
Deckard Cain	identifiziert Items

Akt 3: Kurast

Figur	Funktion
Meschif	Boot Richtung Westen
Ormus	Händler
Ashara	Handeln, Söldner anheuern
Alkor	Glücksspiel, Händler (nur Tränke)
Hratli	Handel und Reparatur
Deckard Cain	identifiziert Items

Akt 4: Festung des Wahnsinns

Figur	Funktion
Tyrael	Erzengel
Halbu	Handeln und Reparieren
Jumella	Handeln und Glücksspiel
Deckard Cain	identifiziert Items

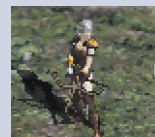
Söldner

Die Söldner sind billig und hilfreich, allerdings nicht lange. Meist werden die Monster schnell zu stark für die Mietlinge. In Akt eins und drei können Sie die Helfer erst nach Erfüllung einer Quest anheuern. Im vierten Akt müssen Sie ganz auf die Hilfe der Krieger verzichten. Söldner gibt es in verschiedenen Preislagen. Sparen Sie nicht am Kleingeld, engagieren Sie möglichst die Kämpfer mit dem höchsten Level oder mit Zauberfähigkeiten. Sie können allerdings immer nur einen Söldner gleichzeitig im Schlepptau haben. Die Helfer profitieren bevorzugt auch von Auren und werden beispielsweise bei Gesprächen mit Akara mitgeheilt. Die Erfahrungspunkte für die von den Söldnern erlegten Gegner kommen Ihnen zugute.

Söldnerparade

Akt 1

Die schnellen Jägerinnen können Sie im Lager bei Kaschya anheuern. Engagieren Sie bevorzugt eine Helferin mit Feuer- oder Eisfeilen.



Akt 2

Die Wachen, die Sie bei Griez in Ihre Dienste nehmen können, sind hervorragende Nahkämpfer ohne Zauberfähigkeiten.



Akt 3

Die Eisenwölfe von Ashara sind knallharte Kämpfer. Wählen Sie am besten einen Söldner, der Sie auch mit Eis-Zaubersprüchen unterstützen kann.



Paladin

Der Paladin hat ähnliche Stärken und Schwächen wie der Barbar: Er ist anfangs leicht zu spielen, stark im Nahkampf und hat wenig Waffen gegen große Massen kleiner und mittlerer Feinde.

Skills und Werte

TIPP 1: Als Paladin sollten Sie – besonders, wenn Sie Multiplayer spielen – von Anfang an das Gebet nutzen. Damit heilt Ihr Held schneller; bei Mehrspielerpartien genesen auch seine Freunde zügiger.

TIPP 2: Für den ersten Akt sehr nützlich: das Heilige Feuer, das unter den Gefallenen ziemlich aufräumt. Steigern Sie es aber nicht zu weit – ab Level 4 wird die Kosten-Nutzen-Relation zu schlecht.

TIPP 3: Gegen zahlreiche Feinde nutzt die Dornen-Fertigkeit, die Schaden zurückwirft, sehr viel. Allerdings benötigen Sie sehr viele Tränke, da kein Schaden abgefangen wird.

TIPP 4: Die Eifer-Fertigkeit (ab Level 12) ist so gut, dass sie schon fast die Balance ruiniert. Stecken Sie mindestens zehn Punkte hinein, damit Ihr Paladin schneller zuhaut. Besonders effektiv wird der Skill mit einer langsamen Waffe (wie Pike oder Axt), weil der Gotteskrieger bei Eifer auch damit flott losprügelt. Wenn Sie eine magische Waffe besitzen, die Ihnen pro Treffer Mana zurückgibt, können Sie die Fertigkeit fast unbegrenzt lang einsetzen.

TIPP 5: Auf bestimmte Resistenzen sollten Sie nur setzen, wenn Sie mit einer Monsterklasse partout nicht zu Rande kommen.

TIPP 6: Setzen Sie bei der Steigerung Ihrer Werte auf Vitalität und Stärke; bei jedem zweiten Aufstieg können Sie allerdings auch Geschicklichkeit und Energie bedenken.

Der ideale Partner

Unser Paladin kommt sowohl mit dem Totenbeschwörer als auch mit der Zauberin gut klar. Beim Beschwörer nutzen die bewährten Auras den zahlreichen untoten Geschöpfen; die Magierin braucht jemand, der ordentlich austeilen kann, während sie mehr auf Flächenwirkung setzt.



Eine **Paladin-Aura** hilft der ganzen Gruppe.



Die Fertigkeiten des Paladins

Defensiv-Auras			
Fertigkeit	Wirkung bei Level 1/Level 10	Mana-Kosten bei Level 1/10	Mindest-level
Gebet	regeneriert Lebenspunkte der Party; Leben: +2/11 ; Radius: 7,3/19,3 m	1/2,6	Level 1
Widerstand gegen Feuer	steigert Feuer-Widerstand der Party: +54/70 % ; Radius: 7,3/19,3 m	–	Level 1
Trotz	stärkt Verteidigung der Party: +70/160 % ; Radius: 7,3/19,3 m	–	Level 6
Widerstand gegen Kälte	steigert Kälte-Widerstand der Party: +54/70 % ; Radius: 7,3/19,3 m	–	Level 6
Widerstand gegen Blitz	steigert Blitz-Widerstand der Party: +54/70 % ; Radius: 7,3/19,3 m	–	Level 12
Reinigung	reduziert Wirkungsdauer von Vergiftungen und Flüchen um 39/70 % ; Radius: 7,3/19,3 m	–	Level 12
Gedeihen	erhöht Geschwindigkeit: +13/36 % ; Ausdauer: +50/275 % , Regeneration der Ausdauer: +25/275 % ; Radius: 10/28 m	–	Level 18
Meditation	Mana-Regenerationsrate der Party steigt: +65/200 % ; Radius: 19,3 m	–	Level 24
Errettung	verringert Feuer-, Kälte- und Blitzschaden für die Party; Widerstand gegen Elementarschäden: +54/70 % ; Radius: 7,3/19,3 m	–	Level 30
Rücknahme	23/71 % -Chance, Leben und Mana von erschlagenen Feinden für die Party abzusaugen; Erholung von Leben und Mana: +25/70 ; Radius: 7,3/7,3 m	–	Level 30

Offensiv-Auras			
Fertigkeit	Wirkung bei Level 1/Level 10	Mana-Kosten bei Level 1/10	Mindest-level
Macht	Schaden der Party: +40/130 % ; Radius: 7,3/19,3 m	–	Level 1
Heiliges Feuer	verbrennt Feinde; Feuer-Schaden: 1-3/7,5-9,5 ; Radius: 4/10 m	–	Level 6
Dornen	reflektiert erlittenen Schaden; zurückgeworfener Schaden: 250/610 % ; Radius: 7,3/19,3 m	–	Level 6
Gesegnetes Ziel	verbessert Party; Angriff: +75/210 % ; Radius: 7,3/19,3 m	–	Level 12
Konzentration	Schaden: +60/195 % ; Chance, dass der Angriff nicht unterbrochen wird: 20/20 %	–	Level 18
Heiliger Frost	lässt Gegner erstarren; verlangsamt Feinde um: 30/48 % ; Radius: 4/10 m	–	Level 18
Heiliger Schock	Elektrische Wellen verletzen Feinde; Blitz-Schaden: 1-5/14-18 ; Radius: 3,3/9,3 m	–	Level 24
Zuflucht	verletzt Untote und stößt sie zurück; Magie-Schaden: 8-16/44-52 ; Radius: 3,3/9,3 m	–	Level 24
Fanatismus	Angriffswert: +40/85 % ; Angriffsgeschwindigkeit: +14/30 % ; Radius: 7,3/7,3 m	–	Level 30
Überzeugung	schwächt Gegner; Verteidigung der Feinde: -49/80 % ; max. Widerstand der Feinde: -26/50 % ; Radius: 6/12 m	–	Level 30

Kampf-Fertigkeiten			
Fertigkeit	Wirkung bei Level 1/Level 10	Mana-Kosten bei Level 1/10	Mindest-level
Opfer	genauigkeit & Schaden steigen, 8 % des verursachten Schadens treffen den Paladin; Angriff: +20/65 % ; Schaden: +180/288 %	–	Level 1
Niederstrecken	schlägt Feind mit Schild und lähmt ihn; Schaden: +15/150 % ; Dauer der Lähmung: 0,6/2,4 Sek.	2/2	Level 1
Heiliger Blitz	schädigt Untote, heilt Verbündete; Magie-Schaden: 8-16/62-70 ; Heilung: 1-6/19-24	4,0/6,2	Level 6
Eifer	attackiert mehrere Feinde zugleich; Angriff: +10/55 % ; Treffer: 2/11	2/2	Level 12
Ansturm	schneller Angriff; Schaden: +100/325 %	9/9	Level 12
Rache	Zusatzschaden; Angriff: +20 % ; Elementarschaden: +35/80 % ; Feinde erstarren für 1,2/6,6 Sek.	4/8,5	Level 18
Gesegneter Hammer	ruft heiligen Hammer; Schaden gegen Untote: 150 %; Schaden: 12-16/84-88	5/7,2	Level 18
Bekehrung	lässt Feinde auf Ihrer Seite kämpfen; Chance der Bekehrung: 11/51 % ; Dauer: 20/110 Sek.	4/4	Level 24
Heiliger Schild	Verteidigung: +25/160 % ; Erfolg beim Blocken: +8/18 % ; Dauer: 30/120 Sek.	35/35	Level 24
Himmelsfaust	erzeugt zielsuchende Blitze; heiliger Blitz-Schaden: 1-16/1-70 ; Blitz-Schaden: 1-40/73-112	25/43	Level 30

Quests

Alle Quests auf einen Blick

Akt 1

Quests	erteilt von	Aufgabe	Belohnung
Höhle des Bösen	Akara	alle Monster in der Monsterhöhle töten	beliebige Fertigkeit +1, 10 % Preisnachlass bei Händlern
Der Friedhof der Schwestern	Kashya	Blutrabe auf dem Friedhof töten	anheuern möglich, ein Söldner kostenlos
Monolithen	Akara	Inifuss-Baum, Monolithen, Deckard Cain finden	Cain identifiziert Gegenstände, magischer Ring von Akara
Der vergessene Turm	Foliant des Turms	Turm finden und Gräfin töten	magischer Gegenstand
Das richtige Werkzeug	Charsi	Horadrim-Malus finden	Charsi verzaubert einen beliebigen Gegenstand
Schwester in der Schlacht	Cain	Andariel im Kloster finden und töten	Passage nach Osten, magischer Gegenstand

Akt 2

Quests	erteilt von	Aufgabe	Belohnung
Radaments Lager	Atma	Radament töten	beliebige Fertigkeit +1, 10% Preisnachlass bei Händlern der Stadt
Der Horadrim Stab	Cain, wenn ein Teil gefunden wurde	Horadrim-Schriftrolle, Amulett der Viper, Stab der Könige und Horadrim-Würfel finden	Horadrim Stab, Zugang zu Tal Rashas Grab
Verdunkelte Sonne	passiert automatisch	Schlangentempel zerstören	Vipern-Amulett
Geheime Zuflucht	Drogan, Jerhyn	Zugang zur Zuflucht, Horazons Tagebuch finden	Hinweis auf Tarashas Grab
Der Geisterbeschwörer	Sub-Quest von Geheime Zuflucht	Geisterbeschwörer töten	Horazons Tagebuch
Die sieben Gräber	Jerhyn	Duriel besiegen, Tyrael befreien	Schiffsreise nach Osten, magischer Gegenstand

Akt 3

Quests	erteilt von	Aufgabe	Belohnung
Der goldene Vogel	Cain	Jade-Figur bei speziellem Gegner finden	Elixier des Lebens +20
Klinge der alten Religion	Hratli	Eingeborenendorf finden, Gidbinn erbeuten	ein Söldner kostenlos, magischer Ring
Kahlims Wille	Cain	Kahlims Auge, Gehirn, Herz und Flegel finden, Hypnotische Kugel zerstören	Zugang zum Schwarzen Tempel
Lam Esens Foliant	Alkor	Foliant finden	verbesserte Eigenschaften, 10% Preisnachlass bei Händlern
Der schwarze Tempel	Ormus	Tempelstadt Travincal finden, Hohen Rat töten	Zugang zur nächsten Quest
Der Wächter	Ormus	Mephisto töten	Teleport zur Festung des Wahnsinns, mag. Gegenstand

Akt 4

Quests	erteilt von	Aufgabe	Belohnung
Der gefallene Engel	Tyrael	Izual töten	spezieller Gegenstand und Fertigkeiten +2
Höllenschmiede	Cain	Höllenschmied töten, Seelenstein zerstören	drei bis sieben Edelsteine; Hammer der Höllenschmiede
Das Ende des Schreckens	Tyrael	Diablo finden und töten	Spiel gewonnen! Magische Gegenstände

Speichertricks

Diablo 2 legt Spielstände – ausser im geschlossenen Battlenet – als Dateien im Verzeichnis »c:\Programme\Diablo II\save« unter dem Namen Ihres Charakters an. Dieses Wissen können Sie sich für Schummeleien zu Nutze machen.

Goldene Kopier-Tipps

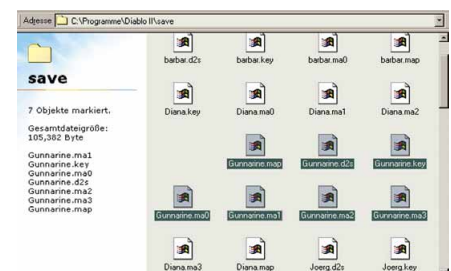
TIPP 1: Wenn Ihr Held stirbt, wird Ihnen auch im Einzelspielermodus Gold abgezogen. Kopieren Sie Ihre Charakterdateien in ein temporäres Verzeichnis, bevor Sie in eine große Schlacht ziehen. Wenn Sie in der Schlacht Ihr Leben lassen müssen, verlassen Sie einfach das Spiel und kopieren die Daten wieder in das Diablo-2-Verzeichnis. So haben Sie un-

endlich viele Versuche, ohne dabei Gold zu verlieren.

TIPP 2: Das Glücksspiel mit den Händlern ist gefährlich, meist sind die erworbenen Gegenstände den hohen Preis nicht wert. Das ist halb so schlimm, wenn Sie vorher Ihre Charakter-Dateien kopiert haben. Entpuppt sich der erworbene Gegenstand als Schrott, verlassen Sie einfach das Spiel und kopieren die Dateien zurück.

TIPP 3: Im Mehrspielermodus kommen Sie mit einem kleinen Trick schnell zu viel Gold. Kopieren Sie wieder Ihre Charakterdateien in ein temporäres Verzeichnis. Jetzt verkaufen Sie alle Ihre Gegenstände und schenken Ihr ganzes Geld einem Mitspieler Ihres Vertrauens. Verlassen Sie das Spiel, und ko-

pieren Sie Ihre Dateien zurück in das Diablo-2-Verzeichnis. Klinken Sie sich wieder in das Spiel ein, und lassen Sie sich das Geld wieder zurückgeben. So haben Sie Ihren Reichtum verdoppelt.



Vergessen Sie beim Kopieren keine Datei.

Spezielle Gegenstände

Besonders begehrt sind die 95 »Unique Items«, die »Speziellen Gegenstände«, die nur sehr selten gefunden werden. Im Gegensatz zu den normalen Gegenständen gibt es keine Abnutzung, kostspielige Reparaturen entfallen also. In der folgenden Tabelle sind alle aufgelistet, die es im Spiel gibt.

Spezielle Gegenstände

Name	Typ	Auswirkung
Ajno Mainthorn	Wurfspeer	unbekannt
Axt von Fechmar	große Axt	Schaden: +100 %; Eisangriff; Kältewiderstand: +30 %; Lichtradius: +2
Blauzorn	Langschwert	Angriff auf Dämonen: +30; Schaden gegen Dämonen 165 %; Lichtradius +6 (Blau)
Bleikrähne	leichte Armbrust	Ausdauer: +10; Vitalität +5; Schaden: 150 %; Giftwiderstand: +30 %
Blitzklinge	Dreizack	unbekannt
Blutmond	Krummsäbel	alle Eigenschaften +2; Schaden: 125 %; Leben: +15; Lichtradius: +4
Bluttausch	Morgenstern	Schaden: 200 %; Angriff: +50 %; Lichtradius: +2
Buffjack	Leichte Rüstung	unbekannt
Bverrit Turm	Hoher Schild	Verteidigung: +10; Feuerwiderstand: +25; Stärke: +5; Magieangriffe: -5
Coalsack	Kappe	unbekannt
Culwens Spitze	Gleve	Schaden: +4; Lichtradius: + 80 %
Dämmertief	Vollhelm	Dunkelheit; Monster (außer Untoten) fliehen; Träger nimmt 4 Schaden; Schaden: 150 %
Dengut Schild	großer Schild	Feindliche Magie-Angriffe: -4
Der Haugen Imp	Maske	unbekannt
Der Häuptling	Kampfaxt	Schaden: +300 %; alle Widerstände: +50 %
Der Kampfast	Schwengel	unbekannt
Der Knirscher	Handaxt	Angriff: +30; halbiert gegnerische Lebenspunkte (Chance: 8 %)
Der Patriarch	Großschwert	alle Eigenschaften: +5; Angriff: +20; schadet 150 %; Leben +20
Der Salamander	Kriegsstab	Feuerzauber: +2 Level; Feuerschaden: 1-10; Kältewiderstand +25 %
Der Schutz	Prunkschild	Verteidigung 40; absorbiert 4 Schaden; Stärke 10; schnelles Blocken
Der Tanner-Blutstab	Pike	unbekannt
Die Hand von Broc	Handschuhe	stiehlt Feinden 5 % Mana; Lebensabzug 6; Giftwiderstand +10; Intelligenz +10; Lichtradius +10
Die Orous Turinash	Robe	unbekannt
Dimoak's Hew	Bardike	unbekannt
Eisbinker	Bänderrüstung	Angreifer friert ein; Kältewiderstand: + 30; Lichtradius: 140 %
Elendsstab	Hellebarde	unbekannt
Fackel von Iro	Stab	Friert Monster ein (außer Untoten); Kältewiderstand: +50 %; Lichtradius: +3 (blau)
Falkenhemd	Schuppenpanzer	unbekannt
Falleiche	Keule	Blitzwiderstand: +60 %; Feuerwiderstand: +20 %; Rückstoss
Felsenfell	Feldharnisch	verringert Anforderungen
Festnagel	Dornenkeule	angreifender Feind nimmt 1-10 Schaden; Schaden: 200 %; Magieangriff -2; Vitalität 5
Frostbrand	Panzerhandschuhe	Verteidigung: + 30 (ohne Schild); Schaden: 185 % (als Waffe) Mana: +40 %
Funkenhemd	Kettenpanzer	Verteidigung: 40; 1-10 Blitzschaden für Angreifer
Geisterscherbe	Klinge	Intelligenz: +15; Mana: +35; Angriff: +25; alle Widerstände: +5
Giftasche	Kurzstab	Feuerangriff, -widerstand: +50 %; Intelligenz: +15
Glorienkappe	Helm	alle Fähigkeiten: +1
Griswolds Schneide	Breitschwert	Feuerschaden: 1-10; Angriff: + 25
Heißsporn	Lederstiefel	unbekannt
Geulhauer	Grosshelm	schadet Angreifer; Verteidigung: 140 %
Higgis Haube	Kappe	Vitalität: +5; Angriff: +15; Schaden: 140 %; Mana:

+30

Name	Typ	Auswirkung
Hirnhacke	Schwere Axt	Schaden: +20; Intelligenz: +25; Lichtradius: +4
Höllenherz	schwere Armbrust	unbekannt
Höllenknall	kurzer Kriegsbogen	Angreifer wird zurückgestoßen; Feuerangriff: 1-10; Angriff: +20; Feuerwiderstand: + 40
Jägerbogen	Kompositbogen	ignoriert Rüstung des Ziels
Kinemils Ahle	Wurfmesser	eigener Magieschaden: -4; Verteidigung: +5; Vitalität: +5; Schaden reduziert um 5
Klapperkäfig	Prunkharnisch	verängstigt Feinde
Klingengurt	Gürtel	schadet Angreifer: 1-10
Knallrinde	Langer Kriegsbogen	Schaden: 250 %; Stärke: +5; Verteidigung: 180 %
Knochenbrecher	Holzhammer	Schaden: 300 %; 25 % Chance; dass ein Skelett aus dem Kadaver wird; Feuer-, Kältewiderstand +30
Lanze von Yagai	Speer	unbekannt
Lenymo	Schärpe	unbekannt
Malmknüppel	Knüppel	Stärke: +15; Angreifer wird zurückgestoßen; Lichtradius: +2
Möwe	Dolch	Schaden: 4-22; bringt Glück
Müllschaufel	Breitaxt	schnellster Angriff; Stärke: +25
Nachtrauch	Gürtel	fast unsichtbar für Monster; Lichtradius: + 70 %
Natternfürst	Langstab	Gift-Angriff; Giftwiderstand: +50 %; Lichtradius: +1 (grün)
Nirom Malus	Kriegshammer	Angriff: +20; Schaden: +60 %
Nokozan-Relikt	Forke	unbekannt
Orosang	Plattenharnisch	unbekannt
Pelta Lunata	Beschützer	macht Bogen einhändig; Verteidigung: +10; Leben: +10; Stärke: +2
Pusgut	Brustpanzer	vergiftet Angreifer; vergrößert eigenen Schaden
Rabenklaue	Langbogen	Angriff: 150 %; zufällig Feuer/Kälte/Blitz/Gift-Schaden; Geschicklichkeit: +3
Reißauge	Kurzbogen	Lichtradius: +2; Schaden: 4-10; stiehlt Feinden Mana: 3 %; Angriff: +28; Leben: + 10
Rendskin	voller Harnisch	schadet Angreifer; vergrößert eigenen Schaden
Rixots Auge	Kurzschrift	Schaden: +5; Angriff: +20 %; Lichtradius: +2
Rostgriff	Flegel	Schaden: 1-20; Ziel wird mit 25 % Wahrscheinlichkeit verlangsamt; Rüstung: +25
Runzelrube	langer Kampfbogen	unbekannt
Säurebrand	Armbrust	Ausdauer: + 20; Schaden: 250 %; Angriff: +50
Scarfskin	Kappe	unbekannt
Schattenscheibe	kleiner Schild	Monster-Sichtweite ist reduziert; Ausdauer: +10; Verteidigung: +18; Vitalität: +8
Schattenzahn	Zweihänder	Schattenangriff (+ 2-16); Mana-Abzug: +2; Kältewiderstand: +20 %; Lichtradius: -1
Schwarzzunge	Bastardschwert	Gift-Schaden: +5; Vitalität: +2; Giftwiderstand: +50 %; Schaden: 175 %
Seelenernte	Sense	unbekannt
Seelenschinder	Schottenschwert	stiehlt Feinden 4-10 Mana; Schaden: 115 %; alle Widerstände: +5; stiehlt Feinden 4-10 Leben
Sichelglanz	Krummschwert	Lichtradius: +12; Intelligenz: +15; Rüstung: +20
Spieß von Krintis	Säbel	ignoriert Rüstung des Ziels; Stärke: +10; Geschicklichkeit: +10
Spitze von Lazarus	Knorrenstab	alle Widerstände: +30 %; Schaden durch Magie: -5; Intelligenz: +10
Spuren von Cthon	Kettenstiefel	unbekannt
Stahlklang	eckiger Schild	Angreifer wird zurückgestoßen; Blockgeschwindigkeit: +4; Schaden für Angreifer: 2-5
Stahlsucher	Spieß	unbekannt
Sturmauge	Wurfaxt	je 1-10 Kälte; Feuer- und Blitzschaden
Sturmschlag	kurzer Kampfbogen	unbekannt
Tarnhelm	Eisenhut	alle Fertigkeiten: +1
Todesband	Jagdbogen	doppelte Feuerrate; Schaden: 1-3; Angriff: +50
Todesspaten	Axt	jagt Monster Angst ein; Schaden: +10; Angriff: +10
Totenglockner	Szepter	Feuer- & Giftwiderstand: +20 %; Intelligenz: +15
Tränenkeule	Plattenstiefel	unbekannt
Umes Trauer	Schlachtenstab	Schaden: +8; Angriff: +50 %; Rüstung: +25
Untote Krone	Krone	Leben: -6; Verteidigung: +8; Giftwiderstand: +50
Uptas Ziegenleder	Lederrüstung	unbekannt
Verdammnisbringer	Repetierarmbrust	Monster heilen nicht
Vivid Darkebb	Kris	Ausdauer: +10; Schaden: 130 %; Kältewiderstand: +25 %
Wailsate	Ringpanzer	unbekannt
Ytaps Hornmolt	gehärtetes Leder	unbekannt

Totenbeschwörer



Der Totenbeschwörer beginnt stark: Die Untoten, die er bereits früh erwecken kann, machen das Spiel anfangs relativ einfach für ihn. Seine Schwäche ist es jedoch, dass es ihm schwer fällt, gezielt schweren Schaden anzurichten. Die meisten Zauber des Totenbeschwörers wirken langsam, indem sie beispielsweise den Feind vergiften. Auch die diversen beschworenen Untoten stoßen im Kampf gegen starke Einzelgegner oft an ihre Grenzen.

Skills & Werte

TIPP 1: Butter und Brot des Totenbeschwörers sind seine Kreaturen. Wählen Sie Ihre Skills so, dass Sie niemals alleine sein müssen.

TIPP 2: Allerdings sollten Sie darauf achten, nicht zuviel in schwache Geschöpfe zu investieren: Warum massenhaft Skelette rufen, wenn's ein paar Levels später schon Skelettmagier zum gleichen Preis gibt? Die Knochenzauberer haben mehrere magische Schadensarten und sind daher gegen fast alle Feinde gleich effektiv.

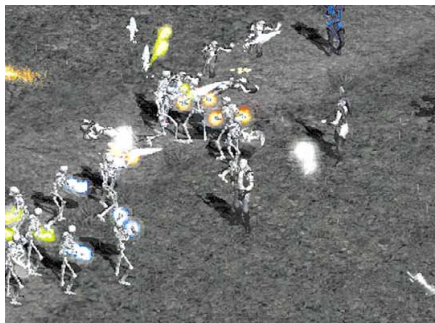
TIPP 3: Auch den anfangs ganz netten Ton-Golem sollten Sie nicht mehr als drei Levels steigern, da der Blut-Golem später weit besser ist.

TIPP 4: Wenn Sie häufig Skelette oder Golems einsetzen, ist der jeweilige Beherrschungs-Skill Pflicht.

TIPP 5: Die manafressenden Gift- und Knochenzauber sind nicht sehr effektiv und lohnen nur als zusätzliche Artillerie, falls Sie auf Feinde treffen, mit denen Ihre Truppen nicht fertig werden. Im Regelfall sollten Sie sich auf Ihre Untoten verlassen und die Feinde derweil mit Flügen schwächen.

Der richtige Partner

Was gibt es Schöneres, als vom Totenbeschwörer erschaffene Skeletttruppen, die von einer Aura geschützt werden? Lassen Sie sich von einem Paladin auf Ihre Abenteuer begleiten – der macht Ihre untoten Freunde wesentlich effektiver. Zudem können Sie die Wirksamkeit seiner Nahkampfatacken mit Ihren Flügen verbessern.



Ein Totenbeschwörer hat immer viele Freunde dabei.

Die Skills der Totenbeschwörer

Herbeirufung			
Fertigkeit	Wirkung bei Level 1/Level 10	Mana-Kosten bei Level 1/10	Mindest-level
Skelett-Bescherrschung (passiv)	verbessert Skelette (Leben: +7 %/+70 %; Schaden: +2/+20); Magier & Monster (Leben: +7 %/+70 %; Schaden +2/+20)	–	Level 1
Skelett beleben	erschafft 1/10 Skelette mit 84 Leben & 19-20 Schaden	6/16	Level 1
Ton-Golem	erschafft Golem mit 175/595 Leben & 2-6/8-20 Schaden	18/42	Level 6
Golem-Beherrschung (passiv)	verbessert Golems; Leben +20 %/+200 %; Tempo +10 %/+27 %	–	Level 12
Skelettmagier beleben	macht aus Leichen 1/10 magische Diener mit 61 Leben	17/17	Level 12
Blut-Golem	erschafft Golem mit 281/562 Leben; Golem verwandelt 31 %/36 % seines Schadens in Leben; Schaden: 6-16/24-66	25/61	Level 18
Monster-Widerstand (passiv)	verbessert Widerstandswert aller Kreaturen um +28 %/57 %	–	Level 24
Eisen-Golem	erschafft Golem mit 428/856 Leben & 7-19 Schaden. Den Schaden von Feinden wirft er um 150 %/270 % verstärkt zurück	35/35	Level 24
Feuer-Golem	erschafft Golem mit 438/375 Leben; absorbiert 36 %/76 % Feuer-Schaden; richtet 10-27/32-87 Feuer-Schaden an	50/140	Level 30
Wiederbeleben	erweckt 1/10 Monster mit +200 %/+380 % Leben; Dauer: 180 Sek.	45/18	Level 30

Gift- & Knochen-Zauber

Fertigkeit	Wirkung bei Level 1/Level 10	Mana-Kosten bei Level 1/10	Mindest-level
Zähne	verschießt 2/11 Zähne; Schaden: 2-4/11-13	3/7,5	Level 1
Knochen-Rüstung	kreisender Schild erscheint und absorbiert 20/110 Schaden	11/20	Level 1
Gift-Dolch	vergiftet Dolch-Angriffe; Zusatz-Schaden: 7-15/57-85; Angriff: +15 %/+105 %; Dauer: 4/13 Sek.	3/5,2	Level 1
Kadaver-Explosion	gewählte Leiche explodiert; Radius: 2,6/8,6 m; Schaden: 60-100 % des Lebens der Leiche	15/24	Level 6
Knochenwand	sperrt Gegner ein; Leben: 19/61; Dauer: 48/48 Sek.	17/17	Level 12
Knochenspeer	Speer-Attacke mit Magie-Schaden 16-24/88-96	7/9,2	Level 18
Gift-Explosion	gewählte Leiche verströmt Gift; Gift-Schaden: 25-50/70-140; Dauer: 4/11,2 Sek.	8/8	Level 18
Knochengefängnis	sperrt Gegner ein; Leben: 19/61; Dauer: 48/48 Sek.	27/9	Level 24
Knochengeist	erschafft Geist; Schaden 20-30/164-174	12/16	Level 30
Gift-Nova	Gift-Ring trifft alle Feinde; Dauer: 8/16,2 Sek.; Schaden: 50-75/95-142	25/25	Level 30

Flüche

Fertigkeit	Wirkung bei Level 1/Level 10	Mana-Kosten bei Level 1/10	Mindest-level
Verstärkter Schaden	Feinde erleiden + 100 % Schaden; Radius: 2/8 m; Dauer: 8/35 Sek.	4/4	Level 1
Schwache Sicht	verkleinerter Sichtbereich für Feinde; Radius: 2,6/8 m; Dauer: 7/23 Sek.	9/9	Level 1
Schwächen	Feinde richten -33 % Schaden an; Radius: 6/12 m; Dauer: 14/35,6 Sek.	4/4	Level 6
Eiserne Jungfrau	Feinde erleiden bei ihren Angriffen 200 %/425 % des angerichteten Schadens; Radius: 4,6/4,6 m; Dauer: 12/33,6 Sek.	5/5	Level 12
Terror	Feinde flüchten; Radius: 2,6/2,6 m; Dauer: 8/17 Sek.	7/7	Level 12
Verwirren	Feind attackiert wahllos; Radius: 4/10 m; Dauer: 10/28 Sek.	13/13	Level 18
Lebens-Spender	wenn Sie Feinde verwunden, erhalten Sie 50 % des Schadens als Leben; Radius: 2,6/8,6 m; Dauer: 16/37,6 Sek.	9/9	Level 18
Altern	Feinde werden schwächer; Radius: 2,6/8,6 m; Dauer: 2/3,8 Sek.	11/11	Level 24
Mittelpunkt	ein damit verfluchter Feind wird von anderen Feinden attackiert; Radius: 6/6 m; Dauer: 12/44,4 Sek.	17/17	Level 24
Widerstandsschwund	Widerstand eines Feindes gegen Magie sinkt um -31 %/-55 %; Radius: 4,6/10,6 m; Dauer: 20/38 Sek.	22/22	Level 30

Waffen und Rüstungen

Manche Waffen sind für bestimmte Helden-Klassen besonders geeignet oder stellen Anforderungen an Stärke und Geschicklichkeit ihres Trägers. Es gelten die selben Farben und Eigenschaften wie für die Gegenstände.

TIPP 1: Gesockelte Waffen sind in der Regel etwas teurer als ihre ungesockelten Gegenstücke, bieten dafür aber die Möglichkeit, Edelsteine einzusetzen. Achten Sie darauf, mit den Eigenschaften der Edelsteine Schwächen Ihres Charakters auszugleichen.

TIPP 2: Sämtliche Edelsteine lassen sich in alle Waffen, Schilde und Kopfbedeckungen einbauen – wenn Sie ein gesockeltes Exemplar finden.

TIPP 3: Sehr wichtig ist die Haltbarkeit Ihrer Rüs-

tungen und Waffen. Wenn auf dem Bildschirm rechts oben eine kleine Figur mit orange gefärbten Körperteilen auftaucht, ist eine Reparatur nötig – suchen Sie dann rasch einen Schmied auf.

TIPP 4: Achten Sie auch auf die Angriffsgeschwindigkeit Ihrer Lieblingswaffe und nicht nur auf den Schaden. Langsame Waffen wie Äxte können unter Umständen schlechter sein als schwache, aber schnelle Dolche.

TIPP 5: Gegenstände haben fünf Qualitätsstufen: schlecht, beschädigt, rissig, einfach und gut. Diese Stufen wirken sich auf Waffenschaden sowie Haltbarkeit aus und können durch Reparatur leider nicht verbessert werden.



Unser Barbar geht nicht ohne **magische Waffe** aus.

Übersicht über die Waffenklassen

Wurfspeer

Name	Schaden	Mindest-Kraft/ (Fernschaden) -Geschicklichkeit	Grund-Preis
Wurfspeer	1-5 (6-14)	–	12
Speiß	4-9 (7-20)	–/45	24
Kurzspeer	2-13 (14-25)	40/40	42
Wurfspeer	5-15 (8-28)	–/65	98
Gleve	5-17 (2-10)	52/35	66

Stab

Name	Schaden	Mindest-Kraft/ (Fernschaden) -Geschicklichkeit	Grund-Preis
Stab	2-4	–	205
Kurzstab	1-5	–	168
Knochenstab	3-7	–	1296
Eibenstab	2-8	–	745
Langstab	2-8	–	463
Schlagstab	5-11	–	2098
Knorrenstab	4-12	–	766
Kriegsstab	6-13	–	1985
Schlachtenstab	12-28	–	1223

Axt

Name	Schaden	Mindest-Kraft/ (Fernschaden) -Geschicklichkeit	Grund-Preis
Handaxt	3-6	–	170
Axt	3-11	32/–	403
Wurfaxt	4-7 (8-12)	–/40	22
Zweifachaxt	5-10 (12-15)	0/57	51
Militärpicke	6-10	49/33	1421
Doppelaxt	5-12	43/–	873
große Axt	6-13	35/–	354
Kriegsaxt	8-14	67/–	2123
Breitaxt	9-17	48/–	806
schwere Axt	6-24	63/39	1916
Kampfaxt	10-28	54/–	1262
Riesenaxt	26-38	70/–	2410

Keule und Szepter

Name	Schaden	Mindest-Kraft/ -Geschicklichkeit	Grund-Preis
Keule	1-6	–	32
Dornenkeule	5-6	–	225
Kriegsszepter	4-7	55/–	2323
Szepter	5-8	25/–	350
großes Szepter	6-11	37/–	1109
Knüppel	3-10	27/–	463
Morgenstern	5-12	36/–	844
Flegel	1-15	41/35	1412
Kriegshammer	11-20	53/–	2081
Holzhammer	30-40	69/–	1670
gr. Holzhammer	35-55	99/–	3215

Dolch

Name	Schaden	Mindest-Kraft/ (Fernschaden) -Geschicklichkeit	Grund-Preis
Wurfmesser	2-3 (4-9)	–/21	6
Dolch	1-4	–	60
Dolchmesser	3-7	–/25	532
Zwillingmesser	5-8 (6-11)	–/51	30
Kris	2-9	–/45	1227
Klinge	4-12	–/35	1764

Schwert

Name	Schaden	Mindest-Kraft/ -Geschicklichkeit	Grund-Preis
Krummsäbel	2-6	–/21	274
Kurzschwert	2-7	–	72
Säbel	3-8	25/25	466
Breitschwert	7-14	48/–	1029
Krummschwert	7-15	33/–	683
Kristallschwert	5-15	43/–	2127
Zweihänderschwert	8-16	35/27	644
Langschwert	3-19	55/39	1520
Kriegsschwert	8-20	71/45	1997
Schotten-Schwert	13-24	47/–	1262
Flamberg	13-26	70/49	2400
Riesenschwert	9-28	56/34	1459
Bastardschwert	20-28	62/–	1971
Großschwert	21-38	100/60	3451

Speer und Stange

Name	Schaden	Mindest-Kraft/ -Geschicklichkeit	Grund-Preis
Speer	3-15	–	300
Dreizack	9-15	38/–	683
Forke	7-17	40/50	1162
Landsknechtspieß	6-20	50/–	611
Sense	8-20	41/41	848
Spetum	15-21	54/–	1672
Bardike	1-25	40/–	302
Schwengel	18-30	62/–	1701
Kriegssense	15-32	80/80	3388
Hellebarde	12-35	75/47	2706
Pike	14-63	60/45	2023

Bogen und Armbrust

Name	Fernschaden	Mindest-Kraft/ -Geschicklichkeit	Grund-Preis
Kurzbogen	1-4	–/15	100
Jagdbogen	2-7	–/28	350
Kompositbogen	4-8	25/35	727
leichte Armbrust	6-9	21/27	803
Langbogen	3-10	22/19	490
kurzer Kampfbogen	5-11	30/40	1045
Repetierarmbrust	6-12	40/50	2739
kurzer Kriegsbogen	6-14	35/55	2500
Armbrust	9-14	40/33	2345
langer Kampfbogen	3-18	40/50	1545
schwere Armbrust	12-20	60/40	4096
langer Kriegsbogen	3-23	50/65	3575

Alle Sets

Civerbs Trachten	Hsarus Verteidigung
Cleglows Armschmuck	Irathas Putzmacherei
Isenharts Waffen	Vidalas Ausrüstung
Milebregas Sonntagsstaat	Cathans Fallen
Tankreds Kampfausrüstung	Signons Stahl total
Infernos Werkzeuge	Berserker-Arsenal
Tod und Teufel	Himmliche Hüllen
Arktis-Ausrüstung	Arcannas Tricks

Werte

Die Eigenschaften eines Helden werden durch seine Werte bestimmt. Bei jedem Levelaufstieg können Sie fünf Statuspunkte auf die vier Grundwerte Stärke, Geschicklichkeit, Vitalität und Energie verteilen. Die Werte werden auch durch



Der Barbar Thrud hat seine **Werte** durch magische Gegenstände ordentlich aufgebohrt.



Der Schrein der Erfahrung hilft beim **Aufstieg**.

die Gegenstände, die Ihr Held trägt, beeinflusst. Im Charakterfenster, das Sie mit der Taste **C** öffnen können, werden magisch veränderte Werte blau dargestellt. Beachten Sie, dass Sie die Werte Stärke und Geschicklichkeit auf Ihre bevorzugten Waffen und Rüstungen abstimmen sollten. Wenn Sie mit Ihrem Helden mit der Taste **R** rennen und Ihre Ausdauer auf den Nullpunkt sinkt, sollten Sie stehen bleiben, bevor Sie auf »Gehen« umschalten. Wenn Sie im Laufen umschalten, wird Ihre Ausdauer nicht wieder aufgefüllt.

Werte

Wert	Wirkung
Stärke	steigert Nahkampfschaden; viele Waffen & Rüstungen erfordern eine bestimmte Mindeststärke
Geschicklichkeit	steigert Trefferchance, Verteidigung und Fernkampfschaden; manche Fernwaffen erfordern eine bestimmte Mindestgeschicklichkeit
Vitalität	steigert Ausdauer und Leben
Energie	steigert Mana

Schrein-Tuning

Eine hervorragende Möglichkeit zur kurzfristigen Aufbesserung Ihrer Werte ist die Benutzung von Schreinen. Diese Altäre können mehrmals benutzt werden. Allerdings müssen Sie sich erst wieder aufladen, was einige Zeit dauern kann.

Schreine

Schrein...	Wirkung
der Waffen	erhöht Angriffswert
des Kampfes	erhöht Verteidigungswert
des Feuer-Widerstandes	erhöht Feuerwiderstand
des Kälte-Widerstandes	erhöht Kältewiderstand
des Blitz-Widerstandes	erhöht Blitzwiderstand
des Gift-Widerstandes	erhöht Giftwiderstand
des Füllens	füllt Mana und Gesundheit
der Gesundheit	füllt Gesundheit
des Mana	füllt Mana
des Gesundheits-tausches	Schaden wird von Mana abgezogen
des Manatausches	verbrauchtes Mana wird von Lebenspunkten abgezogen
der Fertigkeit	Fertigkeiten werden effektiver
der Mana-Erneuerung	Mana füllt sich schneller auf
der Ausdauer	Ausdauerbalken sinkt nicht
der Erfahrung	mehr Erfahrungspunkte für getötete Monster
des Portals	öffnet Stadtportal
des Edelsteins	erhöht einen zufälligen Edelstein im Inventar um eine Stufe oder spendiert einen neuen lädierten Stein
des Feuers	Achtung! Schießt mit Feuerbällen
der Monster	verwandelt den nächsten Gegner in ein spezielles Monster
der Explosion	verursacht Explosionen in der Umgebung, spendiert 8 Explosiv-Elixiere
des Giftes	verursacht Giftgaswolken, spendiert 8 Würgegas-Elixiere

Würfel der Horadrim

Einer der interessantesten Gegenstände ist sicher der Würfel der Horadrim, den Sie im 2. Akt in der Halle der Toten bekommen. Mit ihm können Sie verschiedene Gegenstände verschmelzen, um beispielsweise neue Tränke oder magische Artefakte zu erzeugen. Experimentieren Sie

ruhig mit dem Würfel, um neue Kombinationen zu finden. Bei Fehlschlägen nehmen Sie die eingesetzten Gegenstände einfach wieder aus dem Würfel heraus. Einige Beispiele stehen in der Tabelle. Den Würfel können Sie auch als zusätzlichen Stauraum für Gegenstände benutzen.

Horadrim-Würfel

Zutaten	Ergebnis
sechs gleiche Edelsteine gleicher Qualität	ein Edelstein der nächstbesseren Qualität
sechs Edelsteine + ein langes Schwert	ein gesockeltes Schwert
drei Lebenstränke + drei Manatränke	ein Regenerationstrank
drei Lebenstränke + drei Manatränke + ein Edelstein	ein voller Regenerationstrank
ein Ring + ein Saphir + vier Auftau-Elixiere	ein Kobalt-Ring
ein magischer Schild + eine Dornenkeule + zwei Schädel	ein magischer Dornenschild
sechs unterschiedliche, perfekte Edelsteine + ein Amulett	ein Prisma-Amulett



So braut man einen **Regenerationstrank**.

Zauberin

Die zweite Dame in der Heldenriege hat sich auf magische Kräfte spezialisiert. Für den Nahkampf ist die Zauberin nicht zu gebrauchen, dafür ist sie als »magische Artillerie« vor allem in höheren Levels eine gute Gefährtin für Mehrspieler-Abenteuer.

Skills & Werte

TIPP 1: Die Zauberin sollte ihre Fertigkeiten in den drei Disziplinen Feuer, Eis und Blitz gleichmäßig ausbauen, da einzelne Feinde oft gegen eine der Kategorien immun sind.

TIPP 2: Bei den Feuerzaubern hat es sich besonders bewährt, den Feuerball auf einen hohen Level zu bringen. Praktisch ist auch die Feuersbrunst, mit der Sie Gegnergruppen einkreisen können.

TIPP 3: Bei den Eiszaubern sollten Sie sich auf den Ausbau der Gletschernadel konzentrieren. In höheren Levels lohnt es sich, Punkte in den Blizzard zu investieren: Dieser Schneesturm fegt ruckzuck ganze Monsterhorden hinweg.

TIPP 4: Unerlässlich für den Massenkampf ist auch der Kettenblitz aus der Blitz-Kategorie. Dieser Zauber sucht sich selbst bis zu vier neue Ziele, sobald er den ersten Gegner getroffen hat.

TIPP 5: Bei den defensiven Fertigkeiten sollten Sie in den ersten Levels die Eis-Rüstung verstärken. Investieren Sie aber nicht mehr als drei Punkte. Später sollten Sie auf die bessere Zitter-Rüstung umsteigen und diese drei bis vier Stufen weit ausbauen. Die fragwürdige Frost-Rüstung können Sie hingegen links liegen lassen.

TIPP 6: Praktisch ist auch die Wärme-Fertigkeit. Besonders, wenn Sie ganz auf den Kampf mit Waffen verzichten wollen, werden Sie die schnellere Mana-Regenerationsrate zu schätzen lernen.

Der richtige Partner

Der ideale Kampfgefährte für die Zauberin ist der Paladin. Mit seinen Aura-Zaubern und seinen Nahkampf-Fähigkeiten kann er sie beschützen, während die magische Dame ihre Zaubersprüche ausführt. Er profitiert dafür von den Massen-Zaubern.



Die Dornendrescher spüren die Feuersbrunst.



Die Fertigkeiten der Zauberin

Kälte-Zauber			
Fertigkeit	Wirkung bei Level 1/Level 10	Mana-Kosten bei Level 1/10	Mindest-level
Eisblitz	verlangsamt Feinde für 6/18,6 Sek.; Kälteschaden: 3-5/12-14	3/3	Level 1
Eisrüstung	Verteidigungsbonus: 30/75 %; Angreifer erstarren für 1,2/2,2 Sek.; Dauer der Rüstung 120/228 Sek.	7/7	Level 1
Frost-Nova	erzeugt Kälteexplosion; Kälteschaden: 2-4/20-22; verlangsamt Feinde für: 8/17 Sek.	9/27	Level 6
Eis-Stoß	erzeugt magische Eiskugel; Feinde erstarren für 3/4,8 Sek.; Kälteschaden: 10/73	6/10,5	Level 6
Zitter-Rüstung	erhöht Verteidigung um 45/99 %; Kälteschaden: 6-8/24-26; Feinde erstarren für: 4/4 Sek.; Dauer: 120/228 Sek.	11/11	Level 12
Gletschernadel	erzeugt Eis-Kometen; Radius: 2,6 m; Kälteschaden: 16-24/79-87; Feinde erstarren für: 2/3 Sek.	10/14	Level 18
Blizzard	erzeugt Schneesturm für 4/13 Sek.; Kälteschaden: 16-24/52-60	23/32	Level 24
Frost-Rüstung	Verteidigungsbonus: 45/90 %; Dauer: 144/198 Sek.; Kälteschaden für Angreifer: 4-6/13-15	17/17	Level 24
Kälte-Beherrschung (passiv)	erhöht Schadenswirkung der Kälteangriffe um 23/71 %; Kältebeständigkeit der Gegner wird durchdrungen	–	Level 30
Frost-Sphäre	erzeugt Frostkugel; Feinde erstarren für 8/17 Sek.; Kälteschaden: 32-35/86-89	25/43	Level 30

Blitzschlag-Zauber			
Fertigkeit	Wirkung bei Level 1/Level 10	Mana-Kosten bei Level 1/10	Mindest-level
Combo-Blitz	erzeugt in Zufallsrichtung 3/12 Blitze; Blitzschaden: 2-4/6-8	2,5/3,6	Level 1
Statikfeld	erzeugt elektrisches Feld mit dem Radius 3,3/9,3 m, das die Lebenskraft der Feinde um ein Drittel verringert; Feinde werden um 25 % geschwächt	7/4	Level 6
Telekinese	aus der Ferne Gegenstände aufnehmen und benutzen; Feinde mit Magieschaden 1-2/10-11 zurückstoßen	5/3	Level 6
Blitzschlag	erzeugt einzelnen Blitz; Blitzschaden: 1-40/1-112	6,8/6,1	Level 12
Nova	erzeugt einen sich vergrößernden Ring aus Blitzen; Blitzschaden: 1-20/64-83	12/11	Level 12
Kettenblitz	erzeugt einen Blitz, der mehrere Gegner trifft; Blitzschaden: 1-40/1-130; 5/5 Treffer	7/8	Level 18
Teleportieren	versetzt Sie an einen anderen Ort innerhalb des Sichtbereichs	19/7	Level 18
Gewitter	erzeugt Gewitter; Blitzschaden: 1-100/91-190; Dauer: 32/104 Sek.	16/9	Level 24
Energieschild	erzeugt mag. Schild, der bei Treffern Mana statt Gesundheit verbraucht; absorbiert 15/52 %; Dauer: 144/576 Sek.	4/2	Level 24
Blitz-Beherrschung (passiv)	verringert die Menge des für Blitz-Zauber benötigten Manas um 15/52 %	–	Level 30

Feuer-Zauber			
Fertigkeit	Wirkung bei Level 1/Level 10	Mana-Kosten bei Level 1/10	Mindest-level
Feuerblitz	erzeugt Flammen-Geschoss; Feuerschaden: 3-7/28-34	2,5/2,5	Level 1
Wärme (passiv)	erhöht die Rate, mit der sich Ihr Mana erholt um 30/138 %	–	Level 1
Inferno	erzeugt Flamme; Feuerschaden: 14-29/171-195 pro Sek.; Reichweite: 3,3/7,3 m	7/14 pro Sek.	Level 6
Feuersbrunst	erzeugt hinter Ihnen eine Feuerwand; durchschnittlicher Feuerschaden: 21-43/184-216 pro Sek.; Dauer: 4-6/13,6 Sek.	11/15	Level 12
Feuerball	erzeugt einen explodierenden Feuerball; Feuerschaden: 7-16/123-137	5/9,5	Level 12
Feuerwand	erzeugt Flammenwand; Länge: 4/16 m; durchschnittlicher Feuerschaden: 37-49/359-375 pro Sek.; Dauer: 4,6/13,6 Sek.	22/40	Level 18
Verzaubern	Waffe der Zielperson richtet zusätzlich Feuerschaden an: 9-11/30-34 (Fernwaffen 1/3 Feuerschaden); Dauer: 144/360 Sek.	25/70	Level 18
Meteor	erzeugt einen Meteor, der ein Flammenmeer hinterlässt; Radius: 4 m; Schaden von direkten Treffern: 47-59/264-282; durchschnittl. Feuerschaden: 27-33/141-150 pro Sek.	17/26	Level 24
Feuer-Beherrschung (passiv)	verstärkt die Schadenswirkung der Feuerzauber um 18/81 %	–	Level 30
Hydra	erzeugt ein Feuermonster, das Feinde angreift; Hydrafeuer-Schaden: 7-14/42-53	21/39	Level 30