

Protokoll vom DiabloZweekend!

Zeitraum: 16.10.2009 - 18.10.2009

Anwesend: [C4K] Attila, [C4K] Braveheart, [C4K] Fonze Mykland

Abwesend: [C4K] Spawn (entschuldigt)

Beginn: 19.00 Uhr

Am Freitag den 16. Oktober 2009 war es mal wieder so weit. Drei Könige des [C4K] hatten sich versammelt um gemeinsam in „Hell“, dem letzten Schwierigkeitsgrad von Diablo II gegen Diablos Schergen anzutreten. Austragungsort war erneut die wikingische Festung in Overwater. Braveheart erschien pünktlich um 19:00 Uhr und gegen 20:00 Uhr war auch Attila eingetroffen. Nachdem wir unsere Rechner aufgebaut und eine Stärkung zu uns genommen hatten (Pommes inne Schnauze ballern) zog es uns in das Lager der Jägerinnen, wo wir uns der Gegner im Dunkelwald annahmen. Diesen konnten wir auch allen Paroli bieten nur Baumkopf Holzfaust mussten wir uns geschlagen geben und lebend im Dunkelwald laufenlassen. Mit der Inifuss Schriftrolle, dem Schlüssel zu Tristram begaben wir uns dann nach Vernichtung aller Typen im Feld der Steine in selbiges. Die Gegner in Tristram stellten für unsere mittlerweile fetten Typen kein großes Hindernis dar und waren nach unerwartet kurzer Zeit erledigt. Ein letztes Mal entsetzt von der Zerstörung in Tristram machten wir uns weiter auf den steinigen Weg in Richtung Andariel. Nachdem wir das Schwarzmoor gesäubert und den nächsten Teleporter gesichert hatten beendeten wir gegen 02:00 Uhr den erfolgreichen ersten Tag des Zweekends.

Am Samstag ging es dann nach getaner Arbeit pünktlich um 14:30 Uhr weiter. Die Monster im Schwarzmoor warteten schon. Leider mussten wir einsehen, dass sobald wir die Oberfläche verließen und auch nur einen Fuß in „Die Grube“, „Das Loch“ oder wie auch immer die unterirdischen Level alle heißen, sofort vernichtet wurden. Deswegen entschlossen wir uns die unterirdischen Level so zu lassen wie wir sie vorgefunden haben und uns stattdessen dem Turm der Gräfin zu widmen, die wir nach einiger Zeit und einen Flüchen Attilas, der von den Monstern ziemlich genervt war und einige Male gestorben ist, dann auch erledigt haben. Danach ging es mit großen Schritten in Richtung Andariel. Bis auf den Schmied den wir aus seiner Kaserne bis in das Tamo Hochland locken mussten um ihn zu vernichten und einer mächtig gefährlichen Stachelrattenhorde im inneren Kloster gab es keine erwähnenswerten Zwischenfälle bis wir Andariel erreicht hatten. Der Schwierigkeitsgrad blieb jedoch weiterhin auf hohem Niveau. Besonders die vielen Obermotze mit Ihren Dienern erforderten oft viel Taktik und Konzentration. Aber auch die haben wir vernichtet und standen letztendlich vor Adariel, welche wir schließlich auch mit vereinten Kräften besiegt haben und somit den ersten Akt in „Hell“ erfolgreich abschließen konnten. Mit Warrivs Karawane ging es dann erneut in das Wüstenjuwel Lut Gholein wo wir sofort auf die ersten Elektrokäfer stießen. Die Kanalisation ließen wir zuerst links liegen und kümmerten uns um die überirdischen Wüstenlevel, wo wir in der Nacht noch bis in die Ferne Oase vordringen sollten. Um 03:00 Uhr verließen wir teilweise entnervt von den aufreibenden Kämpfen mit den Monstern in der Wüste für ein paar Stunden die Welt von Sanktuario.

Am Sonntag nahmen wir nach einer Stärkung gegen 12:00 Uhr wieder den Kampf in der Wüste auf. Die unterirdischen Level ließen wir dabei, wie auch schon zuletzt im Lager der Jägerinnen unberührt. Aber auch die überirdischen Wüstenlevels hatten es in sich und waren gespickt mit jeder Menge Elektrokäfer, Mücken, Pleitegeiern und dergleichen mehr. Je tiefer wir in den heißen Wüstensand vordrangen umso häufiger waren wir auf die Hilfe unseres Mitstreiters und Söldners Durga angewiesen der uns mutig aber teilweise auch zu draufgängerisch beim Kampf gegen die Wüstenmonster unterstützt hat. Mit vereinten Kräften konnten wir uns schließlich bis zum

Eingang des Tempels der Klauenvipern vorkämpfen. Im Inneren des Tempels erlebten wir allerdings eine böse Überraschung. Es gelang und auch in Zusammenarbeit nicht eine größere Anzahl von Monstern zu vernichten um Raum zum Kämpfen im Tempel zu gewinnen. Nach unzähligen Versuchen legten wir das Projekt Tempel der Klauenvipern jedoch vorerst beiseite. Braveheart raubte der Tempel leider den letzten Rest seiner ohnehin schon recht eingeschränkten Motivation. Er begleitete Attila und Fonze Mykland jedoch auch noch in das Alternativziel, die Kanalisation. Wo wir zu dritt noch den ersten Level absolvierten. Dann war für Braveheart jedoch um 15:00 Uhr sein hoffentlich nicht (jedoch vermutlich wohl) letztes Diablo Zweekend zu Ende. Attila und Fonze Mykland kämpften sich mit tatkräftiger Hilfe von Durga noch bis in den dritten Level vor und vernichteten nach etwas weniger als einer Stunde Radament und sein Gefolge. So konnten auch wir nach dem Standardmäßigen vervollständigen der ganzen Karte des dritten Levels das Diablo Zweekend erfolgreich mit dem Abschließen des ersten Quests vom zweiten Akt beenden. Wir blicken somit auf ein DiabloZweekend mit jeder Menge Arbeit, aber auch einer Menge Erfolg zurück, da wieder ein großer Schritt in Richtung Diablo2 in „Hell“ durchzocken gemacht wurde.

Ende: 16.15 Uhr

Protokoll erstellt von [C4K] Fonze Mykland.