



486528

- [News](#)
- [Files](#)
- [Links](#)
- [Wallpapers](#)
- [Feedback](#)

- [Blizzard nimmt Stellung](#)
- [Expansion Screenshots von Baal](#)
- [ToS geändert!](#)
- [Tagebuch einer Beta Assassin](#)
- [Expansion Set Infos](#)

### Blizzard nimmt Stellung

Samstag 12. Mai 2001, 10:57 Uhr ... posted by [SnooP](#)

Blizzard hat zumindest in Deutschland eine vernünftige Pressemitteilung herausgebracht. In dieser distanzieren sie sich von der Behauptung, sie würden generell Informationen umfangreicher Art der Benutzer sammeln.

*Langen, 11. Mai 2001 - Blizzard hat mit Aktivierung des Diablo II Patches 1.06 die Nutzungsbedingungen für das Battle.net geändert. Motivation hierzu waren die gehäuften Klagen der aktiven Diablo II Battle.net-Spieler über wiederholte Attacken von "Cheat-Hackern", die gegen die geltenden Nutzungsbedingungen verstoßen haben und das regelrechte Diablo II Online-Gameplay zeitweise beeinträchtigten oder gar unmöglich machten.*

*Doch lest erstmal selbst:*

*Die geänderten Nutzungsbedingungen sollen Blizzard nun die Option eröffnen, gegen diese, von wenigen "schwarzen Schafen" ausgeübten Attacken, wirksamer vorgehen zu können. Mit dem Diablo II Patch 1.06 wurden/wird, entgegen der irrtümlich verbreiteten Annahme, kein "Cookie" auf die Festplatte des Nutzers geladen. Im akuten Verdachtsfall behält sich Blizzard das Recht vor, IP Adresse, ID CPU sowie ID Festplatte und Betriebssystem zu scannen, soweit dies das geltende Datenschutzrecht in den einzelnen Ländern erlaubt. Bis dato wurden weltweit keinerlei personenbezogenen Daten gesammelt und gespeichert. In Deutschland wird dies generell nicht passieren, da die hiesigen rechtlichen Bestimmungen das nicht zulassen!*

Nun gut das ist schonmal ein Anfang. Meiner Meinung nach müssten sie jedoch auch die AGBs für Deutschland verändern, indem sie genau das nochmal bekräftigen. Bis jetzt steht ja darin nur, dass sie die Daten in Ländern wie Deutschland (if permitted by local law) nicht benutzen werden. Sicherer wäre aber, wenn sie diese Daten in den betreffenden Ländern gar nicht erst erheben würden, bzw. auf die oben genannten Daten beschränken würden. Denn generell behält sich Blizzard ja immer noch vor in Zukunft auch mehr Daten zu sammeln ("In Deutschland wird dies generell nicht passieren...").

An dieser Stelle möchte ich mich bei all denen bedanken, die sich über diese Thematik Gedanken gemacht und teilweise hitzige Diskussionen für den Datenschutz geführt haben, allen voran die Seiten [Eurotux](#) und [Diabloitems.net](#). Diese Diskussion hat bewiesen das Demokratie in

- [Story](#)
- [Features](#)
- [Charaktere](#)
- [Attribute](#)
- [Inventar](#)
- [Bedienung](#)
- [Handel](#)
- [Quests/NPCs](#)
- [Multiplayer](#)

- [Hardware](#)
- [Level Up](#)
- [Monster](#)
- [Schreine](#)
- [Flüche](#)
- [Paladin](#)
- [Amazonen](#)
- [Barbarian](#)
- [Sorceress](#)
- [Necromancer](#)

- [Story](#)
- [Infos](#)
- [Items](#)
- [Monster](#)
- [Assassin](#)
- [Druide](#)



|  |
|--|
| <b>Offizielle Daten</b>                |
| <a href="#">Fertigkeiten</a>           |
| <a href="#">Gegenstände</a>            |
| <a href="#">Expansion</a>              |
| <b>Offizielle Foren</b>                |
| <a href="#">Strategy &amp; Tactics</a> |
| <a href="#">Hardcore Strategies</a>    |
| <a href="#">Europe Trading</a>         |
| <a href="#">Technical Support</a>      |
| <a href="#">Realm-Status</a>           |
| <a href="#">Expansion Beta</a>         |
| <b>Unser Forum</b>                     |
|  |
| <b>Partnerseiten</b>                   |
| <a href="#">D2 Network</a>             |
| <a href="#">D2 Watchtower</a>          |
| <a href="#">Hadeskrieger</a>           |
| <a href="#">Diablo Items</a>           |
| <a href="#">D2 Inside</a>              |
| <a href="#">Planet D2</a>              |
| <b>D2 Surf-Tipps</b>                   |
| <a href="#">Diablo2.de</a>             |
| <a href="#">Diabloii.net</a>           |
| <a href="#">Lurker Lounge</a>          |
| <a href="#">Chaos Sanctuary</a>        |
| <a href="#">Gildenweb.de</a>           |
| <a href="#">Zocks.de</a>               |
| <a href="#">Rare Item Analyzer</a>     |
| <a href="#">Maximum EXP</a>            |
| <b>Unser Support</b>                   |
| <a href="#">M@ILT.UNS</a>              |
| <b>Hosted by</b>                       |
|  |
| <b>Feature</b>                         |
| <a href="#">Foren-Smiley's</a>         |

Deutschland doch noch nicht ausgestorben ist (\*g\*) und sich durch derlei Aktionen immer noch was erreichen lässt.

[Kommentare \(7\)](#)

### **Expansion Screenshots von Baal**

Donnerstag 10. Mai 2001, 17:55 Uhr ... posted by [ByteBandit](#)

Viele hübsche Screenshots eines Expansion Betatesters habe ich im Forum bei [Lurker Lounge](#) gefunden. Alle Screenshots zeigen einen Barbaren (zum Teil unterstützt durch einen Söldner), der sich in Akt 5 bis zu Baal vorkämpft. Nicht nur den Lord of Destruction himself könnt ihr dort bewundern, ihr könnt euch auch mit seinen Dienern vertraut machen und das eine oder andere neue Monster begutachten. Außerdem wird gezeigt, was euch in Zukunft erwarten kann, wenn ihr auf eine Evil Urn klickt! ;) [Hier klicken](#), um die Screenshots zu bewundern.

[Kommentare \(4\)](#)

### **ToS geändert!**

Donnerstag 10. Mai 2001, 15:52 Uhr ... posted by [SnooP](#)

Die ToS (Terms of Service) die in den letzten Wochen für Aufregung in der Diablo2 Community gesorgt hatten, da Blizzard sich dadurch ermächtigte Daten der einzelnen Clients auszuspionieren, wurden jetzt leicht abgeändert. Wie unter [Eurotux](#) zu lesen, ist in den relevanten Passagen der AGB der Passus: *"if permitted by local law"* hinzugekommen!

Das bedeutet aber nur so viel, dass die Daten noch ausspioniert werden, dann aber nicht benutzt werden.

Das entspricht dem Szenario der Videokamera in jeder Wohnung nur das Bildmaterial wird selbst bei einem tatsächlich begangenen Verbrechen nicht benutzt. Vermutlich hat sich Blizzard durch diese Veränderung der AGB aus der juristischen Schußlinie genommen, aber ich bin kein Jurist, also werden wir sehen was die Datenschutzaufsicht in diese Richtung noch weiter unternehmen wird.

[Kommentare \(2\)](#)

### **Tagebuch einer Beta Assassin**

Mittwoch 9. Mai 2001, 20:22 Uhr ... posted by [ByteBandit](#)

Um mal wieder ein bißchen Aktualität an den Tag zu legen, möchten wir euch an dieser Stelle die ersten Eindrücke eines Betatesters über die Assassin präsentieren. Der besagte Betatester spielt jetzt schon seit einigen Tagen und hat mittlerweile Stufe 35 überschritten:

Als Einleitung sollte ich sagen, daß ich mich meine Assassin nicht auf bestimmte Skills spezialisiert habe. Um die Skills auszutesten, habe ich quasi in jeden Skill einen Punkt investiert. Die Fallen habe ich erstmal weggelassen, die sind mir irgendwie zu passiv. Deshalb kann ich nur etwas über die Martial Arts und die Shadow Disciplines sagen:

#### **Martial Arts:**

Es hat eine Weile gedauert, bis ich das Prinzip dieser Skillgruppe richtig verstanden habe. Von den 10 Skills sind 4 sogenannte Finishing Moves, die man über die rechte Maustaste aktivieren

kann. Die anderen 6 Skills sind sogenannte Charges. Man legt sie auf die linke Maustaste und greift damit einen Gegner an. Der Angriff verändert sich dadurch nicht, doch man bekommt bei einem Treffer besagtes Charge Up, das die Finishing Moves verbessert. Die Charge Ups werden durch runde Symbole sichtbar gemacht, die um die Assassin kreisen. Man kann mehrere Charges gleichzeitig laden, allerdings verschwinden sie nach ca. 10 Sekunden wieder. In dieser Zeit sollte man also den Finishing Move ansetzen. Ich benutze eigentlich fast ausschließlich die Charges Tiger Strike (erhöht Schaden), Phoenix Strike (gibt Elementarschaden) und ein Charge, das Kälteschaden gibt. Als Finishing Move nutze ich Dragon Claw, eine Art Rundumschlag mit meinen Klauenwaffen. Es sollte noch erwähnt werden, daß man nicht mehr als drei mal den gleichen Charge laden kann. Außerdem verbessern die Charges nur den Finishing Move, nicht aber den normalen Angriff.

### **Shadow Disciplines:**

Zu Beginn habe ich erstmal ein paar Punkte in Claw Mastery gesetzt. Der Skill verbessert, wie auch die Waffenbeherrschungen des Barbaren, den Schaden und die Angriffsrate für Waffen der Klasse Claw. Wenn man sich nicht gerade auf Fallen konzentrieren will, sollte man diesen Skill im Expansion sicherlich maxen. Der nächste für mich interessante Skill war der Passivskill, der der Assassin Blockrate gibt. Da ich zwei Claws gleichzeitig benutze, kommt dieser Skill wie gerufen, man braucht kein Schild zu benutzen. Doch der spektakulärste Skill in diesem Tree ist auf jeden Fall der Shadow Master - ein Minion, ein Ebenbild der Assassin, unterstützt im Kampf und benutzt ALLE Skills der Assassin. Ich traue mich das fast nicht zu sagen, aber mein Shadow Master kämpft besser als ich selber! Ihre Werte sind auch nicht von schlechten Eltern - genug Damage, nicht gerade wenig Life und Resistenzen stimmen auch. Und nicht nur, daß sie Charges und Finishing Moves nutzt, sie legt sogar selbstständig Fallen!

[Kommentare \(7\)](#)

### **Expansion Set Infos**

Mittwoch 9. Mai 2001, 1:20 Uhr ... posted by [ByteBandit](#)

Mit etwas Verspätung sind hier die Expansion Set Infos, die letztens von Blizzard veröffentlicht wurden. Neben generellen Innovationen sind auch einige Skillveränderungen der bestehenden Chars dabei - schaut's euch selbst an:

### **Paladin**

- In expansion games, Blessed Hammer/Concentration combination imbalance has been corrected.
- In non-expansion games, the Blessed Hammer/Concentration combination remains the same.
- Limited Zeal to 5 swings.

- Fixed display for Vengeance's damage to reflect its actual damage.
- Increased damage for Fist of the Heavens.
- Decreased the length of time that Converted monsters fight for you.
- Increased the damage per level for Sanctuary.
- Increased the Smite damage for Holy Shield.
- Increased resistance bonus for Resist Fire, Resist Cold, Resist Lightning, and Salvation.
- Increased the Mana regeneration rate for Meditation.
- Added melee lightning damage to Holy Shock.
- Added melee damage to undead to Sanctuary.
- Allowed Conviction to reduce an enemy's resistance to a negative value.
- Increased the player's resistance penalty for Conviction.
- Added a damage bonus to Fanaticism.
- Fixed a bug with Charge, and Vengeance. Weapon damage was being added twice.
- Fixed a bug with Zeal. Your character would get into a situation where he would keep swinging. This bug fix should make this skill more effective.

### **Barbarian**

- In expansion games, Whirlwind is now properly modified by weapon speed. In non-expansion games, Whirlwind remains the same.
- Frenzy, Double-Swing, and Double-Throw are now properly modified by weapon speed.
- Added damage bonuses to Concentrate and Frenzy.
- Frenzy now increases in attack speed as more monsters are hit.
- Increased the damage bonus on Berserk.
- Changed Battle Orders bonus to increase by 3% per level at all levels.
- Increased the damage of War Cry.
- Whirlwind attacks 50% more if you are dual wielding.
- Masteries now list chance of a Critical Strike.

### **Amazon**

- Strafe has a greater range.
- Strafe is now capped at 10 targets.
- Impale and Jab are now properly modified by weapon speed.
- Impale increases damage with level and decreases the

- chance to lose durability.
- Fend is now uninterruptible and does more damage.
- Increased the damage of Plague Javelin.
- Multishot only attempts to hit the player once instead of with each arrow.
- Multishot: only  $\frac{3}{4}$  of the Damage is taken from your weapon.
- Lightning Strike: there is now no mana increase for using higher levels of this skill.
- Fixed a bug with Power Strike. Weapon damage was being added twice.
- Fixed a bug with Fend. Your character would get into a situation where she would keep swinging. This bug fix should make this skill more effective.
- Fixed a bug with Freezing Arrow: damage from the weapon you're using is no longer is counted with area of effect damage.

### **Sorceress**

- Increased the damage of Hydra.
- Lightning Mastery now affects electrical damage rather than decreasing the Mana cost of those skills.
- Added a casting timer to Fire Wall, Meteor, Blizzard, Frozen Orb, and Hydra and commensurately increased their damage to prevent a drop in frame rate, while maintaining the same overall balance.
- Decreased the Mana cost for Enchant and increased its bonus to fire damage.
- The damage inflicted by most Sorceress skills over level 8 has been increased.

### **Necromancer**

- Enhanced the damage and decreased duration for Poison Dagger, Poison Explosion and Poison Nova.
- Increased duration and adjusted radius for Decrepify.
- Fixed Iron Maiden+Blood Golem bug and increased the Blood Golem's Life stealing.
- Bone Spear: Increased Mana cost per level.
- Bone Spirit: Increased Damage. Increased Mana cost per Level.

## Major Bugs

- Fixed a bug with Paladin skills and party/hostility on the borders of town.
- Fixed a bug that allowed a Necromancer to summon more than one Golem at a time.
- Player can no longer steal Life/Mana from inanimate objects.
- Fire Mastery now correctly increases the damage of the Hydra skill.
- Fixed a bug that occasionally prevented Hirelings from dying along with the player.
- Fixed the double-draw bug in some skill effects, including Blizzard, to improve frame rate.
- Fixed the updating of the summonables' health bar on their icons.
- Fixed a bug with left-hand swinging on the right-hand spell selection side.
- Fixed the pop-up description for Fist of the Heavens.
- Fixed the overlapping of the character name and level name in the party screen.
- Fixed bug with Barbarian Masteries that made extra damage apply on top of all other bonuses.
- Fixed a bug with damage on swords.
- Fixed bug that prevented items from spawning at their maximum values.

## Modifications

- Gambling prices are now based on the character level.
- Sets and uniques can no longer be gambled for.
- Items Gambled have a chance to be Exceptional and Elite Items once a player has reached certain character levels.
- Rings and Amulets are always listed on the Gambling Screen.
- Boss monsters now do 30% less damage to Hirelings and minions than before.
- Monsters now display if they are Undead or Demon, when highlighted. If nothing is listed, they are an "Animal" type.
- General levels for monsters in Nightmare and Hell difficulty have been adjusted.
- Maximum monster level is now level 70 in Nightmare and

level 90 in Hell.

- Monsters in Nightmare/Hell difficulty, have higher Resistances, Hit Points, and lower attack ratings than before.
- Poison Damage attacks from Monsters do more damage than before.
- Mana and Life stealing effects are reduced by half in Nightmare and Hell.
- Retrieving your corpse where you died in Nightmare and Hell restores 50% of any experience lost at death.
- Adjusted the stocking of vendor inventories based on difficulty level.
- Adjusted how Hirelings gain experience.
- Adjusted how Hirelings react to missiles.
- Adjusted Hireling resistances.
- Increased the amount of Gold a character can hold in the Stash.
- Increased the power of all Gems/Skulls and added level requirements.
- Increased the power of all throwing potions and added level requirements.
- Increased the resistance penalty in Nightmare difficulty to -40 and Hell difficulty to -100.
- Sounds for Gems in inventory have changed.
- Looting corpses is available only in Hardcore games.
- In multiplayer, you may only go hostile once per minute with each other player in your game.
- New Party Experience Bonus to players in a Party in multiplayer.
- Crystal Swords have increased durability.
- Scepter class items have increased damage.
- In Normal difficulty, Diablo is harder.
- Unique monster types will appear more often in Nightmare and Hell.
- Removed Diablo countdown timer.
- Screenshots taken are now numbered 001-999.
- Some Set Items now use unique palette shifted Art.
- Several Poison modifiers on items have been adjusted.
- Normal uniques now have Level Limits.
- Changed the way items spawn.
- You can now carry up to 250 bolts and 350 arrows.
- You can now carry up to 12 Keys in one stack.
- Super Unique Monsters Hephasto The Armorer and Bremm Sparkfist have been toned down.
- Bone Shields and Helms can now have sockets.
- Total Chance to Block now dependent on Dexterity, Character Level, and Chance To Block Items.
- Unique Items can now drop when they already exists in the game.

- Flawless quality Gems now drop.
- Exceptional Items can now drop in later stages of Normal difficulty depending on Character Level and Monster Level.
- New Normal Set Items that have not been converted may have additional magical bonuses and abilities depending on how many pieces of the Sets are worn or which pieces are used in combination with other Set Items.
- Bosses now do not always give a guaranteed Rare/Set/Unique but have a good chance.
- Item drop rate has been increased for single player and for parties
- Item drop rate for soloing in multiplayer games is the same as single player
- Gold from items sold to vendors are now shared with party members in the same act.
- Monsters can now be immune to certain attacks and now list immunities.

## **Improvements**

- Hundreds of new magical properties - Items of all levels can now possess greater and more diverse magical powers. Some magical properties appear only on Magic Items while others appear on both Rare and Magic Items.
- New Horadric Cube recipes: Numerous additional recipes for the Horadric Cube are just waiting to be discovered.
- Weapon Swapping: quickly alternate between two sets of weapon/shield configurations (equipment outfitted in the left and right hands) with a click of the mouse or through a convenient keyboard shortcut.
- The Stash size has been increased.
- Interactive environments: carve your own path through Act V by destroying breakable wall sections, barricades, and siege towers.
- Normal set items now gain additional magical bonuses and partial set bonuses.



- Holding down SHIFT and RIGHT-Clicking, when buying health potions, auto-fills any empty slots in the belt. This applies to buying scrolls of Town Portal and Identify scrolls too.
- Holding down SHIFT and LEFT-Clicking on health potions in inventory, will auto-move them to the appropriate column in your belt.
- Added a new 'Repair All' button for equipped items at the armorers in each Act.
- New Auto-Map functionality. Players can adjust the size of the Auto-Map in the "Auto-Map Options" menu, switching to the new "Mini-Map".
- 8 more "Hot keys" are available to assign skills to now.
- Improved the displays for character status screens:
  - \* Total blocking % is now shown.
  - \* Chance to Hit and Defense against last monster fought is now shown.
  - \* Maximum Resistances are now shown in Gold color.
  - \* Elemental damage only items, display colors for elemental type damage.
- Wells now heal hirelings.
- Removed collisions for players with Minions.
- Minion's health will scale up accordingly in Nightmare and Hell difficulty.
- Ignore via the Party Member now ignores multiple party invite/cancel messages.
- Multiple Sets can now be used at the same time.
- Gems, Runes, and Jewels can now be inserted into Socketed Items while the character is wearing them.
- Some Normal Uniques now have higher Damage and Defense.
- Socketed Items can now have up to 6 Sockets.
- Throwing Weapons can be replenished by repairing them.

### **Attention**

- Player can no longer steal Life/Mana from certain monster types.
- Names of pre-existing Rare Items have changed. However, the item properties have not.
- The maximum damage of Enhanced Damage items

may change  
1-3 points.

- The damage of many items has been increased.
- Items with one or two sockets may gain an additional socket.
- After patching Set and Unique items will have additional level requirements.

[Kommentare \(8\)](#)

### **Erneuter Ladderreset im Juni**

Dienstag 8. Mai 2001, 10:58 Uhr ... posted by [ByteBandit](#)

Blizzard hat grade bekannt gegeben, dass sowohl die Softcore als auch die Hardcore Ladder im Juni (also wohl bei Release der Expansion) resetet wird. Das bedeutet, alle Namen werden aus den Top Listen verschwinden und nur noch neu erstellte Charaktere haben eine Chance auf einen Platz in der Ruhmesliste.

*Diablo II Standard and Hardcore Ladders will be reset in late June signifying the start of the new season. At that time, all characters currently on those ladders will be removed. If you wish to be on the new season's Diablo II Standard or Hardcore Ladder you will have to create a new character following the reset. The Diablo II Ladder reset will not otherwise affect any existing characters and no characters will be deleted. The Battle.net web site will list the top 10 Ladder players on each ladder for each Realm. The new Ladder season does not have a final ending date. We will provide an exact date for the ladder reset as we get closer to the end of June.*

[Kommentare \(5\)](#)

### **Blizzard über die neuen AGBs**

Montag 7. Mai 2001, 21:30 Uhr ... posted by [ByteBandit](#)

GFraizer hat in Vertretung für Blizzard zur Verärgerung vieler Fans gegen die Veränderung der AGBs Stellung bezogen. In einem der Blizzard-Foren hat er folgendes verkündet:

*Well that concern is not going to be addressed. If you play on Battle.net you have to agree to the rules.*

Zu gut Deutsch heißt das nichts anderes, als daß es Blizzard nicht interessiert, ob die Community einverstanden mit den Veränderungen ist oder nicht. Sie haben die neuen AGBs zu akzeptieren oder sie bräuchten das Battle.net nicht mehr nutzen. Ich überlasse es an dieser Stelle euch, diese Art von individueller Kundenbetreuung zu kommentieren. Dies könnt ihr entweder in unserer Kommentarfunktion tun, oder ihr schickt direkt eine EMail an Blizzard: [support@blizzard.com](mailto:support@blizzard.com).

[Kommentare \(15\)](#)

Archivsuche:

Submit

[Alle Nachrichten anzeigen](#)

The DiabloHeaven & all its contents  
are © 1999-2000 by ByteBandit & SnooP  
*-no copying without our permission-*

Diablo™ and Battle.net™ are all trademarks  
Blizzard is a registered trademark of  
Davidson & Associates, Inc.  
All rights reserved...