

Welt	Tipp- Inhalt
COMMONWORLDS_1	Einige Produkte werden in großen Mengen in Fässern, Kisten und Säcken verkauft.
COMMONWORLDS_2	Das Irrlicht hilft beim Sammeln verschiedener Gegenstände und beim Auffinden versteckter Gegenstände
COMMONWORLDS_3	Das Karma der Götter beeinflusst den zusätzlichen Schaden der Magie in einem bestimmten Gebiet
COMMONWORLDS_4	Sets bestehen aus drei Gegenständen (Rüstung + Helm + Gürtel) Wenn ein komplettes Set gesammelt wird, erhält der Held einen Set-Bonus
COMMONWORLDS_5	Die Spezialisierung ist eine Möglichkeit, die Fähigkeiten der Waffe deiner Wahl zu verbessern, wenn du sie bereits gut beherrschst.
COMMONWORLDS_6	Hohe Geschicklichkeit ermöglicht es dir, nachts lautlos in die Truhen von Stadtbewohnern einzubrechen.
COMMONWORLDS_7	Der Zauber Vergessen greift nicht nur auf die Erinnerungen der Bewohner der Welt zu, sondern auch auf ihre Taschen.
COMMONWORLDS_8	Tägliche Gebete erhöhen dein Karma und können auch bestimmte Boni gewähren.
COMMONWORLDS_9	Speichere öfter und in verschiedenen Slots!
COMMONWORLDS_10	Der Bergbau liefert grundlegende Erze und manchmal auch wertvolle zusätzliche Mineralien.
COMMONWORLDS_11	Mit der Sprache von Lang kannst du die Elementarzeichen lesen.
COMMONWORLDS_12	Die Karten aller Orte sind beschriftet und mit Hinweisen versehen. Brahim im Hafen von Khorinis bringt dir bei, wie man Karten liest. Je komplexer die Karte ist, desto mehr einfache Karten musst du lernen.
COMMONWORLDS_13	Für die Erkundung der Welt kann ein Charakter etwa 80 Errungenschaften erhalten. Der Tag, an dem die Errungenschaft erreicht wurde, wird im Tagebuch festgehalten.
COMMONWORLDS_14	Glücksspiel und Diebstahl sind Möglichkeiten, um das benötigte Gold zu erhalten und das Verhältnis der Karmas der Götter zu ändern.
COMMONWORLDS_15	Beute zu verarbeiten ist profitabler als sie zu verkaufen
COMMONWORLDS_16	Ein guter Magier vergisst nicht, Intelligenz und Götterkarma zu erhöhen.
COMMONWORLDS_17	Ein starker Held kann alle Feinde auf einmal töten. Ein kluger Held teilt die Feinde voneinander.
COMMONWORLDS_18	Entgiftung erhöht die Geschwindigkeit der Giftentfernung. Giftabwehr reduziert die eintretende Vergiftung des Helden.
COMMONWORLDS_19	Beschleunigungstränke haben einen versteckten Ausdauerwiederherstellungseffekt.
COMMONWORLDS_20	Verwandlung ist eine gute Möglichkeit, unbekanntes Terrain zu erkunden, ohne gegen Monster zu kämpfen.
COMMONWORLDS_21	Wenn du einen von Beliars Dienern im Verlauf des Spiels tötetest, erhältst du seinen Fluch, der alle Monster stärkt.
COMMONWORLDS_22	Bist du müde und brauchst etwas Ruhe? Setz dich auf die Bank!
COMMONWORLDS_23	Ausdauer wird nicht nur im Kampf benötigt, sondern auch bei der Arbeit an verschiedenen Werkbänken und beim Braten von Fleisch am Spieß.
COMMONWORLDS_24	Der Schwierigkeitsgrad beeinflusst die Anzahl der Monster im Rudel, die Preise für das Training und die Bedingungen für die Erfüllung von Quests.
COMMONWORLDS_25	Suche nach täglichen Boni und probiere sie aus. Einige von ihnen werden beim Beitreten in eine Gilde beendet, andere können neu erscheinen.
COMMONWORLDS_26	Die Parameterlimits sind pro Kapitel begrenzt, gehe zum nächsten Kapitel, um die Limits zu erhöhen.
COMMONWORLDS_27	Manche Dorfbewohner lassen sich mit Geld bestechen. Andere geben dir gegen eine Gebühr Tipps, die deine Abenteuer erleichtern.
NEWWORLD_1	Wenn du bei einer Untersuchung nicht weiterkommst, wende dich an Vatras.
NEWWORLD_2	Die Berge und Hügel von Khorinis sind nicht leer, sie werden dir helfen, in abgelegene Teile des Gebiets zu gelangen.
NEWWORLD_3	Einige Gildenquests sind auch für gildenlose Spieler verfügbar.

Welt	Tipp- Inhalt
NEWWORLD_4	Jora, Matteo und Greenmore auf Azgan können verschiedene Helme und Hüte anbieten, und Isgaroth bietet Mützen für Magier an.
NEWWORLD_5	Xardas hat irgendwo eine Rune der Teleportation in seinen Turm gelegt.
NEWWORLD_6	Einige alte Charaktere haben neue Quests, zögere nicht, mit allen zu sprechen.
NEWWORLD_7	Ignatz kann dir helfen, das verborgene Potenzial einiger Pilze zu erschließen.
NEWWORLD_8	Du kannst im ersten Kapitel nach Fort Azgan gelangen, wenn du einen Weg findest.
NEWWORLD_9	Matteo kennt einen weiteren Weg ins obere Viertel.
NEWWORLD_10	Joru kann verschiedene Handbücher zum Erzabbau verkaufen, während Constantino ein Handbuch zum Salzabbau verkauft.
NEWWORLD_11	In Khorinis findest du Vorkommen von magischem Erz, Kohle, Salz, Eisen und Silber.
NEWWORLD_12	Skip wird dir vom Glücksspiel erzählen, wenn du ihn dazu bringst, sich gut zu fühlen.
NEWWORLD_13	Ein Magier kann nicht zum Dieb werden und umgekehrt!
NEWWORLD_14	Harads Lehrling wird in der Lage sein, einfache Schwerter und das Schärfen von Spezialwaffen zu erlernen.
NEWWORLD_15	Bospers Lehrling kann von Raffa lernen, wie man Bogensehnen herstellt, und erhält Zugang zu Ricks Geschicklichkeitsrüstung für Jäger.
NEWWORLD_16	Constantinos Lehrling kann spezielles Schleifen lernen und eine Glashütte eröffnen.
NEWWORLD_17	Nachdem er sein eigenes Haus bekommen hat, wird der Held viele interessante Dinge im Bücherregal erfahren. Der Text wird sich ändern, damit er zum neuen Besitzer passt.
NEWWORLD_18	Der Turm an der Küste birgt viele Geheimnisse sowie eine Möglichkeit, durch Khorinis zu reisen, bevor man die Teleportationsrunen erhält.
NEWWORLD_19	Erforsche die Teleporter auf Merdarions Bitte hin und öffne einen Pfad zu einem der neuen Orte
NEWWORLD_20	Bengar kann dich zu einem der neuen Orte schicken, sobald du dich bewährt hast.
NEWWORLD_21	Im Kloster gibt es einen Teleporter zu einem neuen Ort. Um ihn zu aktivieren, musst du in der Hauptgeschichte vorankommen und außerdem einen Fokus aus einem besonderen Verlies in Jharkendar holen.
NEWWORLD_22	Hilf Orlan, seine Probleme zu lösen, damit du dich in seine Taverne teleportieren kannst.
NEWWORLD_23	Torben und Gunnar bringen dir das Holzhobeln bei, und Varsis aus dem Lager der suchenden wird dir das Schmelzen beibringen.
NEWWORLD_24	Grom und Niklas kennen neue Fertigkeiten zum Verwerten von Monstern, die sie aber nur Jägern beibringen.
NEWWORLD_25	Lares kann dir helfen, dich in der Stadt zurechtzufinden, und Cardiff kann dir gegen eine kleine Gebühr mit lokalen Gerüchten helfen.
NEWWORLD_26	Wenn du die Quests des Gurus erfüllst, hast du die Chance, die Teleportationsrunen in Kapitel 1 zu bekommen. Hauptsache, du bist großzügig!
NEWWORLD_27	Wenn du zum ersten Mal in Khorinis ankommst, solltest du dich über die Probleme am Hafen informieren und erst dann einen Lehrer in der Straße der Meister wählen.
DAS_WAPPEN_1	Hiderval ist voll von verschiedenen versteckten Orten, die sich für den Entdecker lohnen werden.
DAS_WAPPEN_2	In der Mine kannst du magisches Erz finden. Ein Teil der Mine wird sich später in der Geschichte öffnen, ebenso wie ein geschlossener Zweig der Mine.
DAS_WAPPEN_3	Dallin wird dir beibringen, wie man Tiere verwertet, und Gildas wird dir einige Trophäen abkaufen.
DAS_WAPPEN_4	Einige Orte sind geschlossen oder unzugänglich, bis eine bestimmte Quest oder eine Wendung der Handlung eintritt.
DAS_WAPPEN_5	Die Geschichte von Hiderval ist in fünf Bänden geschrieben. Durchforste sie alle, um die Vergangenheit des Tals zu ergründen.
DAS_WAPPEN_6	Neue Handlungsstränge in Hiderval werden mit Greg in Jharkendar und Bennet in Khorinis beginnen
DAS_WAPPEN_7	Der Gastwirt Wurts wird dich gegen ein kleines Entgelt in die lokalen Gerüchte einweihen

Welt	Tipp- Inhalt
DAS_WAPPEN_8	Betten zum Schlafen gibt es in der Stadt, in der Mine, im Holzfällerlager und an einigen anderen Orten.
DAS_WAPPEN_9	Die Einwohner von Hiderval sprechen nach 20 Uhr nicht mehr über Geschäfte.
EXODUS_1	Valdus ist ein großartiges Jagdgebiet für diejenigen, die ein zweites Waffensystem entwickeln
EXODUS_2	Die Jagd mit Grando und Bojan kann dir neue Erkenntnisse bringen
EXODUS_3	Valdus hat nicht nur schwache Monster, sondern auch eine Fülle von Kräutern, Pilzen und Beeren
EXODUS_4	Die Valdus-Storyline wird mit Sagittas Bitte an einer Stelle in der Haupthandlung fortgesetzt
EXODUS_5	Jins Ziegenhirtenaufgabe wird mit den Ideen des Helden viel interessanter sein Schalte Untertitel im Allgemeinen und Helden-Untertitel in den Einstellungen ein
INTRUSION_1	Das Ferne Tal ist voller versteckter Orte, die sowohl Schätze als auch gefährliche Feinde bergen können.
INTRUSION_2	Im Fernen Tal kann man Vorkommen von magischem Erz, Gold und Salz finden.
INTRUSION_3	Die Geschichte des Fernen Tals wird nach einem Besuch in der geheimen Bibliothek des Klosters in Khorinis fortgesetzt.
ADDONWORLD_1	Jharkendar ist voll von verschiedenen versteckten Orten, überprüfe sie alle sorgfältig
ADDONWORLD_2	Es gibt viele Teleporter und Portale in Jharkendar, aber nicht alle davon sind für das Auge erkennbar.
ADDONWORLD_3	Verfolge Raven und hilf den Wassermagiern, die Geheimnisse der Sprachen der Erbauer zu entschlüsseln.
ADDONWORLD_4	Finde Gold, Kristall und Eisen in Jharkendar.
ADDONWORLD_5	Hilf Myxir, die Artefaktsets der Erbauer zu finden, um die Geheimnisse der Transmutation zu entschlüsseln.
ADDONWORLD_6	Finde deinen Weg zum Trollplateau und erreiche zwei weitere Orte
ADDONWORLD_7	Malcom hat einen Hinweis darauf, wie man in eines der bisher leeren Gebiete kommt
ADDONWORLD_8	Die Sprache der Priester wird helfen, die Geheimnisse der Erbauer zu ergründen
DESERTWORLD_1	Das Ödland ist ein herausfordernder Ort mit gefährlichen Raubtieren und Monstern, aber du kannst dort auch viele wertvolle Gegenstände finden
DESERTWORLD_2	Im Jägerlager erhältst du eine Karte des Gebiets mit Markierungen
DESERTWORLD_3	Salzvorkommen sind in den Ödlanden zu finden.
OLDWORLD_1	Das Minental ist ein schwieriger und großer Ort, also versuche, so schnell wie möglich zur Burg zu gelangen und dort die Teleportationsrunen zu bekommen.
OLDWORLD_2	Die Berge und Hügel des Minentals sind nicht leer, sie helfen dir, entlegene Teile des Gebietes zu erreichen.
OLDWORLD_3	Vom Minental aus kannst du zu kleinen Gebieten gelangen: Alte Mine, Verlassene Goldmine, Bergpass und Goldtunnel.
OLDWORLD_4	Im Minental findest du Vorkommen von magischen Erzen, Kohle, Salz, Eisen und Kristallen.
OLDWORLD_5	Du musst nicht gleich beim ersten Mal die ganze Welt säubern. Komm später wieder, wenn du stärker geworden bist und mächtigere Waffen und Magie gefunden hast.
OLDWORLD_6	Verwandlungsschriftrollen werden dir helfen, dich durch die Ork-Massen zu bewegen.
OLDWORLD_7	Vergiss nicht, Gorn zu retten, bevor du das Tal verlässt, und Diego und Bilgoth zu helfen, den Pass zu erreichen.
OLDWORLD_8	Ur-Shak ist in die Berge gegangen und wird nicht zurückkehren, bis er auf eine der Aufgaben des Helden aufmerksam geworden ist.
OLDWORLD_9	Der Eingang zur Ork-Stadt befindet sich in der Ork-Siedlung beim Tempel des Schläfers, aber ohne Ulu-Mulu kommt man dort nicht hin.
OLDWORLD_10	Meliton wird dir besondere Fähigkeiten beibringen, wenn du ihm hilfst, mit den Untoten fertig zu werden.
ISLANDFINAL_1	Erfahre die Geschichte von Hako.