INFO:

Spielweise Meine bevorzugte Spielweise ist Kampfmagier das heißt, ausgewogener Bogen- und Einhand Skill, sowie alle Magiekreise.

Ich gehöre zu denen, die wirklich jede Pflanze sammeln und auch ein Exemplar jeglicher Waffe, bzw. spezielle Items im Inventar behalten.

Gelato

Gestath Ist als Trophäenhändler ok.
Snapperbogen ist leider der **einzige** Bogen mit Skill auf Jagdgeschick.
Der ist so mächtig und gut, dass er die anderen Bögen (außer den Dämonenbogen für Untote und Dämonen) aussticht. Ich bin im gesamten Spiel beim Snapperbogen geblieben. Bei einem Skill auf ca. 75 bis 80 % ist es der Bogen.
Im laufenden Spiel kommt man dann auf ca. 160% Stufe 74

Wütar Es ist mir nicht gelungen (Snappersehnen) ihn normal zu begegnen.
Ich musste immer mit seiner Frau schlafen (für Erfolge wichtig), oder ablehnen.
wenn möglich Wütar auch eine Hütte, bzw. Zelt zu weisen in der Wildnis.
Sind ja einige frei

Minental

Kapitel 2: Spiel als schwarzer Novize

Aufnahmeritual im Sumpflager

Karras möchte, dass man die Energie von 10 getöteten untoten Sumpfhaien mit den magischen Stein auffängt während der Beschwörung von untoten Sumpfhaien [**Lösung:** *Man legt den magischen Stein neben den getöteten untoten Sumpfhai und nimmt diesen wieder auf. Dieses wiederholt man mindestens 10 Mal. Es ist egal wer die untoten Sumpfhaie tötete. Ich habe 13 Mal den Stein abgeworfen und aufgenommen und Karras war mehr als zufrieden.*].

Belohnung ist eine **Rune zur Beschwörung eines starken untoten Sumpfhaies**.

Die Rune ist gegen die Geister-Harpien sehr gut einsetzbar

Schwarze Mine (alte Mine)

Seelenpeiniger mit dem heiligen Licht bekämpfen wurde ja schon erwähnt und funktioniert bedingt.

Ich habe jetzt eine **Strategie** entwickelt um diese gleich los zu werden. Wenn die Seelenpeiniger noch „leben“ mit leeren Lebensbalken, wechsele ich kurz auf einen Magie-Modus und sofort sind diese tot. Bei geschicktem Einsatz verliert man auch keine Lebensenergie.

Banditenquest "Der alte Mann des Waldes von Morgahard "

Sonor wurde im Austausch für Hock zum Großbauern Onar delegiert und braucht auch nicht angesprochen werden (keine Gesprächsoption). **Der Hinweis von damals hat sich als falsch (Zelar, Baldur, Torgan, Sonor und Dragomir) erwiesen!** Wichtige Gesprächspartner für den Erfolg das der alte Mann in Relendel auftaucht ist: Wenn man in der Reihenfolge mit **Zelar, Baldur, Torgan, Dragomir und Nandor** gesprochen hat, erscheint der alte Mann in der Nähe von Vincent am großen See in Relendel.



Standort des „Alten Mannes“

Relendel Khorata

Quest Piratenschatz Penners Vater (Hinweis und Lösung)

Mir ist es jetzt endlich gelungen, den Piratenschatz vom Vater des Penners zu heben. Wichtig dabei ist es, dass ein Dialog mit dem Vater entsteht **(Ganz wichtig!!! nach Erhalt der Quest vom Penner sofort zum Vater. Idealerweise hat man einen Apfel dabei. Alles andere hat man sowieso zu diesem Zeitpunkt an Nahrung im Inventar.)**, nach dem wir den Hinweis vom Penner erhalten haben. Dieser startet während dem Quest die zerbrochene Rune. Man besorgt dem Vater wieder einmal was zu Essen. Danach erhält man noch eine vage INFO. Jetzt geht man zum See mit dem Wasserfall. Taucht am Wasserfall in die Tiefe und sieht ca. mittig am Grund einen Beutel (wird erst nach dem Gespräch mit Penners Vater gespawnt). Diesen Beutel bekommt man beim rüber schwimmen in sein Inventar. Nach dem Öffnen des Beutels ist die Quest erfolgreich abgeschlossen.



Auf dem Grund mittig vom Wasserfall weg liegt der Schatz in Form eines Beutels.

Khorinis

Aufträge der einzelnen Händler an der Anzeigetafel links vor dem Ost-Tor in Khorinis am Marktplatz zur Auffüllung des eigenen Geldbeutels

Beginnt ab Kapitel 2

Man kann sich Auftragszettel von der Anzeigentafel holen. Sind diese abgearbeitet, dabei ist es nicht zwingend notwendig alle auf einmal abzuarbeiten (ist am Anfang auch nicht möglich), bekommt man immer wieder neue Aufträge der einzelnen Händler (u.a. von Baltram, Bospor, Constantino, Hakon, Harad, Ignatz, Jora, Lobart, Thorben und Zuris), wenn die Aufträge abgearbeitet sind. Es kann vorkommen, das Ignatz und Lutero durch Quest Aufgaben getötet werden. Dann kann man die Aufträge nicht mehr erfüllen und bekommt von diesen auch keine neuen mehr (logisch).

Die Aufträge haben scheinbar keine Begrenzung (also auch keinen Erfolgseintrag)

Bisher konnte ich **16/17 Aufträge** abarbeiten.

(INFO von Bonne 13.08.2018 **Zitat:**
„Die Anschlagtafel in Khorinis generiert zufällige Sammelquests. War ein Experiment Funktioniert wie auch Gestath, bei dem sollte man auch immer wieder Jagdtrophäen sammeln können.“

Hinweis: Bei Lobart wird **keine Harke**, sondern **eine Hacke** benötigt (Fehler im Auftrag).
Eine bestimmte Sense ist gefragt **(insert itmw_sense_02)**
Achtung! Es gibt mehere Sensentypen
Wo man die aber die Offizielle finden kann, habe ich noch nicht heraus bekommen.

Problem Mangelware und Verbesserungsvorschlag als Anreiz:

Es wäre schön, wenn man in Khorinis, Khorata und Gelato spezielle Händler einfügt oder vorhandene Händler so ausstattet, dass diese immer die spezifischen Gegenstände im Inventar haben.

Brom gehört zwar zur Jägergilde, steht aber später nach der Aufnahme des Heros bei den Jägern am Holzplatz bei den Trollen in der Schlucht und sägt permanent. Er könnte dann quasi wie in Odyssee schwere Knüppel und Äste verkaufen, da diese sehr oft und in großer Anzahl abgefragt werden.

Sagitta könnte verstärkt Pflanzen anbieten, da sie ja als Kräuterhexe gilt.

Händler für Eisenwaren (Schmiedehämmer, Schmiederohlingen, Zangen, Sägen, Beile, Schürhaken, Äxte und Hämmer etc.)

Waffen- und Bauernhändler (Milizschwerter, Degen, Sensen **(insert itmw_sense_02)**, kleine Sensen, Sicheln.

Kurzwarenhändlerin (Besen, Bürsten, Kerzen, Rasiermesser, Seide etc.)

Fleischer zum Beispiel in Khorata (Fleisch, Salz, Schafswürste etc.)

Verkäufer für alchimistische Zutaten (Pech, Kohle, Quarz, Schwefel etc.)

Erol (Papier)

Allgemeines zu Pflanzen

Es gibt viele Pflanzen welche man sammeln kann, jedoch nicht questbedingt benötigt werden, oder nur einmal.

Alter Steinpilz +15 Lebensenergie Sehr häufig aber bis jetzt keinen Nutzen. Vorkommen 1x Xardas Turm oben und sonst nur im Höhlensystem der Schwarzbrennerei	
Heilknospe Wirkung 20% auf Lebensenergie	
Höllenpilz hatte mal die Bedeutung bei den Gothic I Mods wie der Dunkelpilz, aber als Lebensspender. +10 auf Lebensenergie permanent	
Rote Waldbeeren Könnte man wie bei Gothic 1 Mods als Bonus gestalten ähnlich den Dunkelpilze, aber begrenzt auf 30 Stück glaube war dann +50 Lebensenergie permanent.	
Waldbuchensamen Da diese nur einmal vorkommen, könnten in einem besonderen Rezept verarbeitet werden.	
Harpienkralle 2 Fundorte (siehe Bildergalerie Minental) Außer bei der Spruchrolle keine weitere Verwendung.	

Trollkirsche Wird bei einem speziellen Getränk (Wassermagier) gebraucht. Hier leider zu wenige im Minental bzw. Khorinis und Relendel.	
Zwillingsdorn Schwer zu finden und nur einmal gebraucht.	
Kürbis Wurde von der Bäuerin auf dem Bauernhof in Relendel angesprochen (Verfeinerung des Eintopfes) aber kein Rezept.	
Melone Ähnlich wie in Relendel. Kein Rezept. Im Waldläuferlager nach dem Zugang meisten bei dem Händler Hunger erhaltbar wie auch beim Marktplatz in Khorata	

Hinweise und unlogischen Sachen

Pfeilherstellung nur bei Bospor als Lehrling komplett.
Als Söldner bei Wolf **nur** **Eisen- und Erzpfeile** lernbar.

Warum nicht der Perk für Pfeilherstellung von Bospor auch bei den Jägern (Waldläufern), wenn man sich diesen angeschlossen hat.

Mir ist ein Logikfehler aufgefallen.

Wenn man nicht strickt nach dem Lösungsbuch geht, sondern alleine alles lösen will. Kann man schon die eine oder andere Quest verpassen. Zum Beispiel sollte die Quest "Dicke Luft von Ditmar" nicht mehr angeboten werden, wenn die Quest "Unruhen in Khorata von August" gestartet ist. Anselm ist ja bekanntlich geflohen und somit kann die Quest "Dicke Luft von Ditmar" nicht mehr erfolgreich beendet werden. Seine Frau läuft dann ständig hinter einem her. Die erforderlichen Dialoge kann es ja dann nicht mehr logisch geben.

Griseldas Questreihe

Normalerweise erhält man ja bei der Quest „**Den unschuldigen Helfen von Serra“** den Hinweis, wo sich Griselda befindet.
Für Spaziergänger und Erforscher wie bei mir, hatte ich Griselda schon vorher gefunden.

Leider kann man die Questreihe bei ihr nur erfolgreich abschließen, wenn man sich den Assassinen angeschlossen hat.

Habe bisher keinen Händler gefunden der den Trank Permanenter Giftwiderstandstrank verkauft.

Könnte zum Beispiel im Sumpflager angeboten werden, oder auch in Khorata beim Moor.

Kein Erfolgseintrag

Hinweispult bei Griselda auf den Riesen **Talos**

Somit gibt es demnächst zwei Hinweise auf Talos. Griselda und mit dem ab Kapitel 2 beginnenden Nebenquest "Der unbekannte Riese" von **IceDancer**.

Hauptgilde Wassermagier

Bei der Lösung des Quests **„Das Große Unheil“** bleiben die Wasserkrieger und der Magier Cronos in der Nähe der Taverne auch nach Abschluss der Quest stehen. Cronos ist auch gleichzeitig in Jharkendar.

Reinigung der Böden

Die **Karten** sind für farbenblinde (grau-grün, grün-rot) schlecht lesbar.
Wäre aber schön, wenn die Karten in der Form abgeändert würden, indem die Farben für die Kreuze eine neutrale Farbe (lesbar - schwarz etc.) haben.

Ignatz

Lehrer für Spruchrollen. Bloß **braucht** man ja neben den Ingredienzien auch die entsprechende Rune (Feuerpfeil- Eispfeil-Rune z.Bsp.).

Es gibt aber keinen Magier der welche verkauft. Man kann also nur die Spruchrollen herstellen mit den Runen, welche man gefunden hat.

Canther-Quest

Beim Verpassen im 4. Viertel der schreienden Frau, nicht mehr lösbar. Ist aber glaube ich schon als Hinweis aufgenommen worden. **Hinweis wollte Bonne6 so einrichten, dass die schreiende Frau auch erscheint, wenn man ein Kapitel weiter ist.**

Jharkendar Sumpf

Sporadische Trigger Fehler bei der Sumpfhaifütterung

Es kann sein das ein Sumpfhai Weibchen bei der Futtersuche (man tötet so viele Sumpfhaie bis man fünf Stück Sumpfhaifleisch im Inventar hat) schon gespawnt war und somit ausversehen getötet wurde. Bei mir war es das Sumpfhai Weibchen **swampshark_fuetterung_02_03**. Nach dem Insert des Weibchen, starben alle 5 Weibchen kurz hinter der Brücke wo früher ein Händler (Miguel) mal war. Auch die starken Weibchen starben sofort auf der Brücke.

Zeremonie-Insel von Trimedron (Uriziel Quest-Reihe)

Schlüssel auf der Insel von Trimedron

Die Truhe in der Nähe vom Bootswrack kann man jetzt nicht mehr öffnen.
Habe die kleine MOD damals gespielt, bei der es noch ging. Man fand den Schlüssel unter dem Grün in der Niederung. Jetzt befindet sich dort ein Silber-Troll und Silberork.

Wenn kein Bedarf an nicht zu öffnenden Truhen besteht, kann man diese ja auch entfernen.

Tugettso

Magische Samen in Tugetso funktioniert nicht immer einwandfrei

Laut Lösung

„Habe Bescheid gesagt, dass der Verwandlungsmagier Furt tot ist. Nun konnte ich nach einem Tag Ruhe, bei Albert durch das Portal nach Tugetso. Komme jetzt aber woanders an. Wir bekommen Magische Samen und gehen zurück zum Teleporter das Podest anklicken. Samen verteilen drücken und dann den Aufladestein. Das Portal ist nun aktiviert.“

Meshes-Fehler in Tugetso

In der Nähe vom Jägerlager, auf den Weg zur Burg (Stadt) und in Kapitel 3 Tugettso in der Nähe der magischen Kuppel der Hexe.

Beliarfestung

Meshes-Fehler hinter dem Tor der Beliarfestung

Allgemeiner Hinweis:

Kann man es Einrichten, dass bei Erfolgen oder Belohnungen die Items (zum Beispiel: Spruchrollen) angezeigt werden.

Quest "Die Klinge Innos"

1. **Bug** Die Steintür unten in der Bibliothek geht nicht von alleine auf. Kann aber sein das das passiert, da ich nicht gleich nach dem Gespräch mit Mardok hingegangen bin.
2. **Bug** trat auf, als ich mit einer Fackel zu den Feuergolem wollte, stürzte das Spiel ab. Erst mit Lichtzauber klappte es.
3. **Bug** Es gab plötzlich 2 Feuergolems. Somit hatte ich einen Stein mehr, welches zur Folge hatte das ich das Schwert nicht weihen konnte.

   Steinanzahl wahrscheinlich relevant. Nach dem Laden eines älteren Speicherstandes war dann nur noch ein Feuergolem vorhanden und siehe da es klappte.
4. **Bug** Der Schaden bei Uriziel bleibt trotz zweifacher Weihe (Klosterkeller und aggressive Weihe) auf 200 bestehen.

Onar Quest der Dieb

Truhe in der Feldräuberhöhle ist leer. Quest aber trotzdem lösbar wenn man die Sachen schon im Inventar hat (Sachen stehen jetzt in der Komplettlösung)

Quest Fahim (Beliarstatue kaputt / Bei der Belagerung kommt es zu einem Bug bei Fahim) kann man nur am Schluss den Quest abgeben. Laut Lösung, sollte er ja mir den Auftrag geben den Stein aufzuladen (Beliarstein ungeladen)

Laut Lösung
soll man ja Fahim den Stein vom Golem aus der Bibliothek holen. Anschließend soll es einen Monolog geben, dass der Stein ja noch nicht aufgeladen ist. Leider kommt der Dialog nicht. Ich konnte zwar die Quest beenden, da ich die Dialoge von Erhard usw. bekam und konnte dann bei Fahim abschließen. Nur die EXP waren weg.

Technischer Hinweis:

**Ich habe jetzt Xeres 6 Mal gespielt, jedoch habe ich beim Endkampf nie den Abspann bekommen. Es endete immer abrupt im Startbildschirm.
Eventuell eine gewisse Zeitverzögerung einbauen beim Abspann. Damit User mit schnellen Rechnern auch in den vollen Genuss kommen :-).**

Unnormales Verhalten von Monstern und NPCs

Mir ist aufgefallen wenn man Monster jagd und diese nach Verlust von ca. 50% Lebenskraft umfallen, diese dann tötet gibt es keine Jagdtrophäen im Inventar der Monster außer den Erfahrungspunkten EXP. Aufgefallen ist mir das besonders bei Trollen in Relendel (auch Riesenkeiler) und jetzt in Gelato (Feuergolems). Auch NPCs sind mit betroffen zum Beispiel beim Wasserdrachen.

Lösung: Ich habe gewartet, bis die Monster und NPCs sich wieder aufgerichtet haben (Verletzung blieb bei diesen erhalten) und habe diese dann schrittweise (kann ab und zu passieren, dass diese nochmals umfallen oder in eine sogenannte Schockstarre verfallen) getötet. Jetzt konnte man die Monster wie auch die NPCs plündern und man erhält die volle EXP.

Schockstarre speziell immer bei Scavanger.

Zitat: entnommen aus dem Forum

„Die Quest "Bewahrer der Schöpfung" die man als Wassermagier erhält, gelingt kaum, da die Wassersnapper wegsterben sobald sie in den eigenen Fokus geraten oder spätestens während des Droh-Dialoges mit den Wilderern.

Gelingt es einem doch, die Snapper am Leben zu halten, muss man die Wilderer schnell besiegen, da sie relativ stark sind und Joe im Kampf drauf geht.

Mein Lösungsansatz:

Sobald nach dem Dialog mit Joe die Snapper gespawnt werden, habe ich auf einen der 3 Eisblock gewirkt, der stirbt, die anderen laufen los, an Freund und Feind vorbei bis zum Pass Eingang nach Relendel. (sie sterben dort, oder verschwinden wahlweise, aber das macht nichts, Hauptsache sie schaffen es bis in die Zielzone).

Als Belohnung für diese mühsame Quest gibt es dafür:

Exp 2000 +Kronstöckel + 2x Mana Elixier.“

Meine Erfahrung:

Ich bin etwas vorgelaufen und habe die Wilderer erledigt.
Diese dürfen die Wassersnapper natürlich nicht töten.

Die Wassersnapper sterben trotzdem. Bloß tut das nichts zur Sache, da ja erklärt wird das die Tiere ähnlich wie Phönix zum Leben erwachen und beim Sterben die Kräfte auf den Helden bzw. der beschützenden Person übergehen. Somit war der Quest auch erfüllt.

Tipps und Tricks

Auch wenn man kein Magier ist, kann man Magie wirken mit mächtigen Zaubern ähnlich einer Rune oder Spruchrolle.

Ich habe bisher bei meinen sechs Durchläufen, noch keine Verwendung von Herzen in irgendeiner Form gebraucht. **Außer** als Drachenjäger.

Es ist kein Magiekreis erforderlich, die Herzen werden wie eine Rune oder Spruchrolle benutzt.

- Das Herz eines Feuergolems, wirkt wie die Rune/Spruchrolle Großer Feuerball
- Das Herz Eines Eisgolems, wirkt wie die Rune/Spruchrolle Eisblock
- Das Herz des Steingolems, wirkt wie die Rune/Spruchrolle Windfaust
- Das Herz eines Sumpfgolems, wirkt wie die Rune/Spruchrolle Geysir

Gebrauch auf eigene Gefahr, falls sie doch einmal gebraucht werden.

Ungenutzte Möglichkeiten

Khorinis

Es gibt bei der Quest „Wo ist Vino“

Es gibt **2 Kristallhöhlen** mit mehreren Kristallcrawlern und einen Kristall Golem. Hinter der Tür vom Schwarzbrennerei Vinos, wo es nur so von Spinnen (inklusive Königin) wimmelt und ca. 100 „Alte Steinpilze“.

Weiter unten gibt es einen Hochofen mit einer Schmelzpfanne, aber ohne Bedeutung. Bis auf den Spaßfaktor, das man an den Räder drehen kann und der Tiegel hin und her fährt und sich auch entleert.

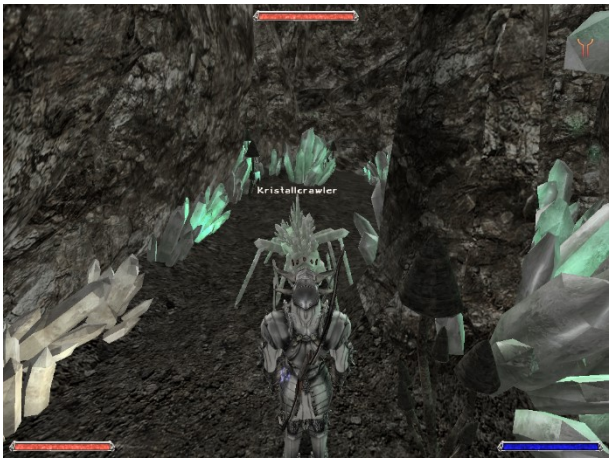
Unten beim Ausgang zum Meer (Schiffsfrack leider ohne Plünderware) gibt es noch einen Bronze-Golem.

Hier könnte man die Kristallhöhlen mit in die Questreihe Patherion einbauen. Es fehlen ja dort nachher die Crawlerzangen. *Da mir aufgefallen ist, dass die Kristallcrawler mit gespawnt werden.*
Ich war mehrmals dort.

Komplette Bildergalerie extra.


Vinos Schwarzbrennerei


Untere Kristallhöhle



Obere Kristallhöhle


Schmelzofen



Standort Bronze-Golem

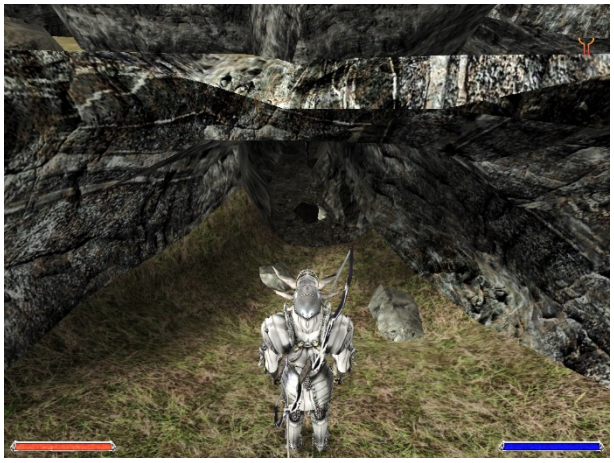


Ausgang Meer

Höhlensystem Plateau Minental

Komplette Bildergalerie extra.





Lager Goblins mit Anführer ähnlich Tugettso







Es wäre eine Möglichkeit dieses Goblin-Lager in Verbindung mit der Goblinplage in Tugettso zu bringen. Der Anführer ähnelt denen in Tugettso.

Gleichzeitig gibt es auch eine Beziehung zu Gelato. das diese Goblinformationen nicht nur Tugettso, sondern auch Gelato im Auftrag der Orks tyrannisieren.

Relendel Khorata Rathaus



Schalter oberhalb für den Weinkeller



Eingang unten zum Weinkeller



Weinkeller



Verborgener Trittschalter zur Geheimbibliothek



In der Geheimbibliothek

Nach so viel Mühen der Suche nach Verstecktem, war die Enttäuschung riesig. Nichts Besonderes. Weder in der Geheimbibliothek, noch im Weinkeller. Da könnte man dann eventuell besondere Bücher oder Rezepte hinterlegen.

Gericht in Khorata

Auch hier gibt es nichts zu entdecken oder wissenswertes. Man kraxelt eine ganze Weile nach oben. Endlich angekommen – nix. Hier könnte man eventuell eine besondere Truhe deponieren in Verbindung mit einem Neben-Quest.

Bleibende offene Fragen und Hinweise

Bier brauen	Wer kann Bier brauen beibringen, bzw. gibt es ein Rezept dafür?
Tinktur	Wer kann mir das beibringen, bzw. gibt es auch Rezepte dafür?

Quest	**"Merkwürdige Höhlengeräusche von Salvator"**
	Auftraggeber entgegen der Lösung ist aber **Ethan**

Canther-Quest
Beim Verpassen im 4. Viertel der schreienden Frau, nicht mehr lösbar. Ist aber glaube ich schon als Hinweis aufgenommen worden. **(Wird glaube ich schon von Bonne6 berücksichtigt.)**