

Általános

- Az ugrás segítségével gyorsabban juthatsz fel egy dombra, vagy mászhatsz meg egy hegyet.
- Gyorsabban futhatsz, ha a kardodat elteszed.
- A tárgyak nem tűnnek el a tároló ládákból, így hasznos lehet egy (vagy több) ládát használni felesleges felszerelésünk tárolására.
- A tárgyak csoportos mozgatásához tartsd lenyomva a "Ctrl" gombot, ha a tételre kattintasz.
- Ha megmérgeztek, nem nyersz vissza manát.
- Csak akkor nyersz vissza életerőt, ha nincs fegyver a kezvedben.
- A ládák tartalma nincs meghatározva, míg ki nem nyitod. Ez azt jelenti, hogy előtte menthetsz és addig töltöd be a játékot újra meg újra, míg megtalálod benne, amit akartál.

- Egy küldetés teljesítéséért kapott arany és tapasztalat mennyisége attól függ, milyen szintű a karaktered. Minél magasabb szinten vagy, annál nagyobb a jutalom.

Karakterfejlesztés

- Az egyjátékos módban egy férfi karakterrel játszhatasz.
- Ha teljesítesz minden küldetést és felfedezed a világ nagy részét az egyjátékos módban a játék vége előtt elérheted a 70-es szintet.
- Az egyjátékos módban nem találkozol lovon ülő ellenféllel, így a "nyeregből kiütés"

képesség elsajátítás felesleges.

- Az egyjátékos módban nem sokat kell úszni, úgyhogy nem nagyon kell fejleszteni az "úszást" sem.
- Annál többet kell foglalkozni a támadási szinttel, akár kritikus ütést szándékozol ellenfeledre mérni, akár ha hozzá sem akarsz érni.

Felszerelés

- Ha "duplázni" (értsd: összeépíteni) akarsz, azt csak két teljesen megegyező típusú eszközzel teheted meg. Duplázáskor 5 mágikus bonusz is adódik hozzájuk. Ha van két tárgyad ugyanabból a típusból, de ár eleve összeépített darabok, és több, mint 5 mágikus bonusz kerülne rájuk, akkor nem duplázhatod őket.
- A játék során sok ügyességpontra tehetsz szert, így nem javasoljuk ügyességi bonuszok hozzáadását a felszereléshez duplázáskor. Ehelyett próbáld meg sebzéssel ellátni, vagy tegyél rá tulajdonság bónuszt, illetve ellenállást.
- Néhány tör csak bal kézzel használható és nem viselheted, hacsak már el nem sajátítottad a "dupla penge" képességet (még akkor sem, ha egyébként úgy tűnik, minden követelménynek megfelelsz).
- Mindig legyen kéznél fáklya. A földalatti tömlöcök máskülönben túl sötétek lehetnek, hogy járataikban bolyongj.
- Egy fegyverre annyi "mágikus erősítőt" pakolsz, amennyit csak akarsz feltéve, hogy ugyanabból a típusból való erősítőt használsz. Ezért aztán félretehetnéd az erősítőket (vagy legalább egy fajtát), míg megtalálod azt a fegyvert, melyet a játék végéig használni kívánsz.
- A felszerelésben a tör a tegez alá kerül. Törödet csak lopakodó módban húzhatod elő.
- A tegez bonuszai akkor is érvényesek rád nézve, ha éppen nincs nálad íj.
- Néhány kereskedő akkor terem ott egy ponton, ha belépsz egy adott zónába. Ez azt jelenti, hogy nevük és készletük eltérhet, valahányszor találkozol velük, ezért érdemes meglátogatni őket, ha éppen egy jó felszerelésre vadászol (csak teleportálj el, majd vissza, hogy szemügyre vehesd az új kínálatot). Jó példa erre a Testvériség kereskedője Vesit

karámjánál, vagy a Társaság kereskedője Komorintól délre a teleportnál.

Ellenfelek

- Ha elbújsz egy fa mögé, a távolsági harcosok elindulnak feléd. Ha gondot okoz egy íjász üldözése, használhatod a "Láncok" varázslatot, hogy megállítsd.
- Sok erős ellenfél (például a grizzly medve a játék elején) legyőzhető a "hátraugrással" ("kitérés"). Csak támadd meg az ellenfelet néhányszor, és ha látod, hogy támadáshoz készülődik (mint amikor a grizzly medve két lábra áll), ugorj hátra, aztán fuss neki megint.
- Mágikus sebzésre van szükség a szellemek megsemmisítéséhez.
- A csontvázak immúnisak a kaszaboló és átszűrő sebzésre, márpedig a játékban sok csontvázal kell szembenézned. Szóval legalább egy olyan fegyver mindig legyen nálad, ami lesújtó sebzéssel bír, vagy tetemes mennyiségű mágikus sebzést oszt ki.

Forrás: Gamebanshee.com