

## **Bugfixes in V.1.6 (15.04.2004):**

Single- und Multiplayer:

- \* Zusätzlicher Hinweis (Tooltip) beim Schmied hinzugefügt, bei dem man die Eigenschaften jedes einzelnen eingeschmiedeten Gegenstandes ablesen kann.
- \* Verursachter Schaden durch eingeschmiedete Ringe wurde fälschlicherweise doppelt gezählt.
- \* Generelle Performance wurde verbessert
- \* Item wird jetzt beim Schmieden nicht mehr neu berechnet. Stattdessen wird die Stufe des höchsten Items als neue Stufe des geschmiedeten Items verwendet. Achtung: Gegenstände, die vor der Betaversion 1.5.8 eingebettet wurden, müssen u.U. erst entsockelt und wieder eingebettet werden, damit sie die korrekten Werte aufweisen!
- \* Die Erfahrungspunkte-Statue gibt jetzt einen korrekten Bonus auf den Erfahrungspunktezuwachs (war vorher deutlich zuviel).
- \* Die Bosse und Champions geben jetzt generell mehr Erfahrungspunkte.
- \* Die Farbe der Lebenskreise gibt jetzt die Schwierigkeit / Ergiebigkeit genauer wieder.
- \* Die Stufenschwankung der gespawnten Gegner wurde angepasst, sollte sich jetzt besser anfühlen.
- \* Fehler bei Bonusberechnung durch Tränke und Gegenstände behoben.

Multiplayer:

- \* Gelegentlicher Absturz, sobald ein Charakter Schaden verursacht hat.
- \* Verteilerschlüssel (wenn Chars mit unterschiedliche Level im Team spielen) wurde nochmals angepasst, niedrigstufige Chars sollten jetzt weniger XP bekommen.
- \* Reduktion der Erfahrung wenn der Char zu hoch ist für den Schwierigkeitsgrad (z. B. > Level 40 in Bronze, > 90 in Silber)
- \* Der stärkste Spieler der Gruppe bestimmt jetzt den Spawnlevel der Gegner
- \* Die Basis-Erfahrungspunkte pro Gegner steigen wieder mit dessen Härte
- \* Der Teambonus für die Erfahrungspunkte wurde erhöht

## **Bugfixes in V.1.5 (26.03.2004):**

Single- und Multiplayer:

- \* Problem, dass bei Programmstart auf einigen Systemen die 2. CD nicht als Original-CD erkannt wird, wird behoben.
- \* Das Laden gespeicherter Spielstände dauerte manchmal extrem lang. Wurde behoben.
- \* Fix, dass manche Bossgegner entweder sofort starben oder (nahezu) unsterblich waren.

## Multiplayer:

- \* Gelegentlich vorkommene Probleme bei Neben- und bei manchen Hauptquests behoben.
- \* OpenNet: Fix, dass Verlassen teilweise ewig dauerte.
- \* OpenNet: Server kann nicht erstellt werden. Fixed.
- \* Erfahrungspunktevergabe wurden überarbeitet.
- \* Verlorene Verbindungen werden jetzt korrekt angezeigt, statt "Winsock Fehler: kann nicht schließen (0)". Als Folgefehler konnte daraufhin auch der Charakter nicht mehr gespeichert werden.
- \* Fehlermeldung "Verbindung zum Internet nicht möglich, wg. "Winsock 10049" behoben
- \* OpenNet: "Starten"-Button war disabled, obwohl alle Bedingungen erfüllt waren. Fixed.
- \* Pferde wurden gelegentlich verdoppelt beim Durchgang durch ein Portal. Jetzt nicht mehr.
- \* Möglichkeit für Flüstern und Teamchat implementiert.
- \* Eingabe von "/" in Lobby und Spiel gibt jetzt detailliertere Infos.
- \* Gelegentlich auftretende „Unbekannte Benutzer“-Nachrichten in der Lobby entfernt.
- \* Accountname wird jetzt im Spiel nur noch im Netzwerkmenü angezeigt – ansonsten ist nur noch der Charaktername sichtbar.
- \* Im Netzwerkmenü (Taste „N“) wird jetzt auch der Charakterlevel angezeigt.
- \* Gelegentlich leeres Netzwerkmenü gefixt.
- \* Mögliche Item-Dupes beim Schmied werden jetzt verhindert.
- \* Ab jetzt kann auch ein drittes und viertes Team angelegt werden.
- \* Einige Bugs behoben, was Team beitreten/austreten angeht.
- \* Einige Bugs bezüglich Chat und Teamchat behoben.
- \* OpenNet: Blocker behoben, wenn man einem Spiel beitrifft und auf „Zurück“ klickt.
- \* Austausch von Charakteren aus OpenNet- und ClosedNet-Charakteren behoben.
- \* Zusätzliche Sicherheitsabfragen zur Vermeidung, dass manchmal alle Gegenstände verschwinden.
- \* Performanceeinbrüche unter Windows 98 werden behoben.
- \* Gameserver: Läuft aus Stabilitäts- und Kompatibilitätsgründen jetzt am besten unter Windows 2000 und Windows XP
- \* Gameserver: "Locked-"/"Unlocked"-Problem fixed.
- \* Gameserver: Login- und Reconnect-Bugs behoben.
- \* Gameserver: Weitere Probleme, dass sich der 16. Spieler nicht verbinden konnte, behoben.
- \* Beim Laden von Kampagnen-Spielständen wurden nicht die aktuellen Charakternamen übernommen.

## Bugfixes in V.1.0.3.8 (13.03.2004):

## Single- und Multiplayer:

- \* Manchmal stürzte das Spiel direkt nach Charakterauswahl ab. Behoben.
- \* Vampirin kann jetzt nur noch nachts oder in Dungeons in Vampirform mehr Schaden verursachen.
- \* Beschreibung zur Fertigkeit „Entwaffnung“ beim MouseOver zum „+“. Behoben.
- \* Jetzt wird kein Endlos-Movie mehr abgespielt, wenn Intro über 'Extras' angezeigt wird'.
- \* Exploit behoben: Quests wurden z.T. nicht korrekt abgeschlossen (auch in SP) und konnten dann unendlich oft abkassiert werden. Fixed.
- \* Questbuch, Statistiken: Jetzt mehr Platz zwischen „dmg“ und „res“
- \* Item-Duplizieren durch Speichern gefixt (z.B. beim Combomeister)
- \* Es gibt wieder Erfahrung für mit Kettenblitz getötete Monster.
- \* Feuerball wird jetzt levelabhängig schneller
- \* Energieblitz-Bug behoben (gedrückt halten und Waffe umschalten wechselt jetzt die Animation aus
- \* Gegner, für die es kaum / keine Erfahrung mehr gibt, werden deutlich einfacher
- \* Spezial-Gegenstandseigenschaft „Gegner sterben bei Blickkontakt“ geben keine XP und Loot mit geringerer Wahrscheinlichkeit
- \* Dunkelelf: Zweihändige Klingenwaffe kann jetzt sofort genutzt werden (war vorher nur über einen Trick möglich)
- \* Animierte Seraphim-Flügel funktionieren wieder
- \* Feacs Oberkörper gefixt (Schulter -> Body)
- \* Schädel nur noch bis LV 5; Alte Schädel werden auf LV 5 gekappt
- \* Pferde hinterlassen Fußspuren
- \* Timer für beendete Quests werden jetzt ignoriert
- \* Bei Kampfkünsten mit Mehrfachschlägen konnten Quest-NSCs manchmal sterben. Dies wurde behoben.
- \* Trigger Eskorte funktioniert jetzt auch mit Pferd
- \* Gefixt, dass Dynamische Quests nach Ork- oder Untoten-Umwandlung nicht mehr ansprechbar sind, weil die Dialogfunktion sie nicht kennt.
- \* Auftraggeber von Dynamischen Quests geben nun immer die gleiche Quest bei mehrmaligen Ansprechen und Ablehnen.
- \* Gamebox durch Silberblüten ersetzt
- \* Freeze bei Ansprechen gefixt
- \* Fehlender Kompass und schwarze Logbucheinträge ebenfalls gefixt.
- \* In der editierbaren Datei „settings.cfg“ gibt es einen neuen Eintrag „WARNING\_LEVEL“: Es sind Werte von 0-100 möglich, Standard ist 25. Es zeigt an, ab wie viel Prozent der Lebenspunkteanzeige optisch gewarnt werden soll.
- \* Hauptquest: Gefixt, dass Eisriesen nicht erschaffen wurden, wenn man über den WP in die Feste kommt.
- \* Hauptquest: Wenn man den Auftrag hatte, zur Klosterfeste zu gehen, aber man hatte schon den WP, konnte man direkt in die Bibliothek, ohne mit der Seraphim vorm Kloster zu reden. Gefixt.
- \* Hauptquest: Falsche Audiomeldung beim Betreten von Hohenwall wurde

rausgenommen.

- \* Hauptquest: Wurmloch vom Torfstecher zu den Stauanlagen: Zielposition wurde mit Position auf der Welt (Teleporterplatte) angepasst

- \* Hauptquest: DeMordrey hat jetzt bei Endkampf Bossstatus.

- \* Hauptquest: Türen in Dämonendungeon sind nun bei Kampf gegen Dämon wirklich verschlossen.

- \* Hauptquest: Shaddar lässt bei Tod noch 2 Schreie ab.

- \* Hauptquest: Letzter Logbucheintrag (bei Shaddars Tod) wird jetzt nur noch einmal gesetzt.

- \* NebenQuest: Sekte von Dämonenanbetern (Hohenmut): Quereinstieg ermöglicht.

- \* NebenQuest: Soldaten verschleppen Ehefrauen (Schiefersal): Quest kann nicht mehr durch abgelaufenen Timer verloren gehen, wenn man die Ehefrauen bereits dabei hat.

- \* NebenQuest: Robin Hood (Schiefersal): Icon bei Questwechsel korrigiert.

- \* NebenQuest: Die Sklaven der Orks (Khorad-Nur): Die verlorenen (nicht funktionierenden) Items wurden ausgetauscht in Items, die ordnungsgemäß erstellt und aufgesammelt werden können (in dem Fall: Goldstücke)

- \* NebenQuest: Späher in Ahil-Tar (Ahil Tar): 3. (toter) Späher kann Quest nicht mehr blocken.

- \* NebenQuest: Hands of my Dragon (Drakenschanze): Drachentöter haben jetzt Dialog, bevor und nachdem sie besiegt wurden.

- \* NebenQuest: Verschleppte Novizin (Schönblick): Belohnung überarbeitet und Icons richtig gestellt.

- \* NebenQuest: Botschaft an Geliebte (Porto Draco/Ahil-Tar): Soldat gibt beim Bringen der Locke nur noch einmal Belohnung.

- \* NebenQuest: Der feige Hund (Khorad-Nur): Blocker rausgemacht, wenn der Ork getötet wird, bevor wir ihn retten sollen.

- \* NebenQuest: Timer in Quest "Sekte opfert Jungfrau" und "Komprimittierende Situation" wurden gefixed

- \* NebenQuest: Timer in Quest "DeMordreys Steuerpresser" gefixed.

Multiplayer:

- \* Möglichkeit zu flüstern: Syntax: „/w [Name] text“. Hinweise dazu: Als Name kann entweder „Accountname“ oder „Accountname.Charaktername“ angegeben werden.

- Groß- und Kleinschreibung muss beachtet werden und der Empfänger muss im gleichen Raum (oben rechts in der Spielerliste verfügbar) oder im gleichen Spiel sein.

- \* Erweiterte Hilfsfunktion mit „/?“. Unterschiedliche Erklärungen in Lobby und ingame.

- \* Gameserver: Meldung „Connection Test Successful“ wurde angezeigt, auch wenn die Connection nicht erfolgreich war.

- \* Gameserver: mehrere Lobby-Login-/Reconnect-Bugs behoben

- \* Gameserver: 16. Spieler konnte nicht connecten. Beseitigt.

- \* Nebenquest verschleppte Novizin, Akt 1: Lässt sich jetzt ordnungsgemäß lösen.

- \* Der Channelname erschien bislang im Chatmenu, wenn Raum betreten. Entfernt.

- \* Spielname wurde in TAB-Minimap angezeigt. Behoben.

- \* Gelegentliche Crashes oder Blocker behoben.
- \* Durch Fehler bei Spielständen liefen manche Spieler als übergroße Heiltrankflaschen rum. Behoben.
- \* Manchmal gab es einen Freeze, wenn im Open Net der Host das Spiel verließ. Fixed.
- \* Exploit behoben: Quests konnten mit ALT- und linker Maustaste abgeschlossen werden, danach bekamen alle Anwesenden unendlich oft XP (und ggf. Runen), solange sie sich nicht bewegten und die Maustaste gedrückt blieb.
- \* Charakterauswahl: Closedchar wurde manchmal statt Openchar verwendet. Behoben.
- \* Unter bestimmten Umständen fehlte Shaddar in der Hauptquest. Wurde behoben.
- \* Wenn der Gladiator den Special Move „Rückenbrecher“ auf einen Gegner anwendete und zum selben Zeitpunkt ein Lobbysave durchgeführt wurde, „klebten“ Char und Gegner zusammen im Charmenü. Beseitigt.
- \* Verschwundene Items im Inventar gefixt.
- \* LAN-Savegame Fix: Ein Charakter wurde gespeichert, während ein Spiel geladen wurde (war so theoretisch möglich, LAN-Charaktere ins Closed-Net zu bekommen)
- \* LAN Savegame Fix: Stargate assertion/gameserver-crash
- \* LAN Loadgame Fix: Verschiedene, z.B. „Holy Light“ der Seraphim und Laden.
- \* Gameserver: Laufen jetzt stabiler und verbrauchen weniger RAM.
- \* Gameserver: Zeigen jetzt Status für eingeloggte Spieler an (blau -> noch in Lobby, Rot -> gestartet, Grün -> kurz vor Gamestart, Schwarz -> im Spiel).
- \* Gameserver: Anzahl der Spieler kann während des Spiels geändert werden.
- \* Gameserver: Meldet jetzt an alle Stationen, wenn Verbindung zur Lobby abbricht (ab dann kann der Char nicht mehr gespeichert werden).
- \* Lobby: Betreten/Verlassen eines Raumes wird nicht mehr mit System-Message angezeigt.
- \* Lobby: Chat-Texte werden nicht mehr angezeigt, wenn man den Raum bereits verlassen hat.
- \* Lobby: Chatscroll wurde verbessert.
- \* Lobby: Steuerzeichen in Chatmessages behoben
- \* Lobby: Probleme beim „Profil editieren“ (wurde nicht abgespeichert) behoben.
- \* Verbindungsfehler werden jetzt angezeigt (behebt endloses "Verbinden...")
- \* Im OpenNet: Fehler „Acountname.Acountname.Acountname...“ behoben.
- \* Kein Quickteleport (Strg+Namenklick) mehr möglich, wenn man auf Pferd sitzt.
- \* Manchmal wurde eine falsche Charakterklasse angezeigt. Behoben.
- \* Das Westtor nach Tyr-Fasul in Mascarell ist jetzt geöffnet.
- \* Der Starttext ist jetzt nicht mehr speziell für den Gladiator
- \* Quest „Rache an reichen Händler“ gibt jetzt nicht mehr erneute XP bei Wiederansprechen.
- \* Quest „Relikte der Orks“ jetzt mit richtig gesetztem Kompass