

## **Bugfixes in V.1.7 (31.08.2004):**

### **Singleplayer:**

- Bei importierten Chars dropen keine Runen aus der Kiste. (Fix für den Exploit im Singleplayer.)
- Inhalt des Inventorys verändert sich im Singleplayer nicht mehr (z. B. Personen im Inventory).
- Dynamische Questannahme/- Abschluss im Singelplayer gefixt.

### **Multiplayer:**

- Das Verdoppeln (Dupen) von Gegenständen im Closed Net geht nicht mehr.
- Multiplayer Schwierigkeitsgrad Silber jetzt bereits ab Level 20 zugänglich.
- Erweiterte Suchfunktion (sucht auch in Spielen) implementiert. Es werden jetzt auch Spieler angezeigt, die sich nicht in der Lobby, aber in gestarteten Spielen befinden.
- E-Mail und Passwort können im Profilscreen geändert werden. Dort kann man auch einstellen, ob andere die E-Mail sehen sollen.
- Teamnachrichten können jetzt folgendermaßen abgesendet werden: Enter drücken, um Chatzeile zu öffnen, Chattertext eintippen, Chattertext mit Strg + Enter abschicken.
- /t im Chat verursacht Crash -> gefixt.
- Bonus Erfahrungspunkte für die Schwierigkeitsgrade erhöht (Summe aus diesem und Reduktion der Gegnertrefferpunkte macht das Leveln auf den höheren Servern attraktiver).
- Handel ist jetzt überall möglich. Die Handelsanfrage wurde angepasst, der Angefragte erhält jetzt eine kleine anklickbare Meldung über den Tränken.
- Gegenstände verschwinden jetzt im Multiplayer sofort nachdem der letzte Spieler den Sektor verlassen hat, damit die von einigen Spielern liegen gelassenen Gegenstände die Performance nicht unnötig belasten. (Bitte beachten: Ein Sektor ist deutlich kleiner als eine Region!)
- Der Charakter wird jetzt (zusätzlich zu den bisherigen Speicherpunkten) auch nach Handel und Level Up gespeichert.
- Verschiedene Probleme beim den Spiele Servern gefixt (u.a. einige Ursachen für den Verlust von Gegenständen während der Open Beta, die Probleme mit dem Wiedereinloggen, etc.).
- Charakterwerte ändern sich bei Export: gefixt.
- Das Feature "Gegner sterben bei Blickkontakt" führte zu Asynchronitäten: gefixt.
- Beim Aufheben von Gegenständen kam es teilweise zu lag, der es sogar unmöglich machen konnte, den Gegenstand überhaupt aufzuheben: Gefixt.
- Überschreiben von Chattertexten in der Lobby -> gefixt.
- Profil Text in der Lobby wird nicht mehr zurückgesetzt, wenn ein neuer Spieler die Lobby betritt.
- Handelschat wird überflutet mit roten Meldungen -> Login Meldungen u.s.w. werden im

Handelsfenster nicht mehr angezeigt.

- Pferde werden im Multiplayer bei Verkauf korrekt gelöscht.
- Fix: Sporadische Graue Gegner in Regionen (Einmalig erzeugte Gegner erhielten Team Min Level statt Max Level).
- SC Charakter wird zu HC Charakter: gefixt.
- Wenn man zu den Shaddar-Reitern sprang, starb und wieder hinsprang, standen dort Shaddar-Reiter ohne Pferd, die nicht angriffen: fixed.
- Verschiedene Ursachen für den Itemverlust im Multiplayer gefixt.
- Portscan auch für OpenNet-Server.
- Die Inventory - Autosortierung wurde im Multiplayer mit 2 Sekunden-Sperre versehen.
- Pferde werden jetzt beim Verlassen des Multiplayers im Charakter gespeichert.
- Diverse Pferdeprobleme gefixt.
- Meldung "Verbindung verloren", Spiel blieb aber trotzdem aktiv -> gefixt.
- "Wiederbelebung" funktioniert nicht mehr auf andere Mitspieler.
- Eskortquests im Multiplayer gefixt.
- Gedrehte Schränke im Multiplayer gefixt.
- IP-Auswahlbox beim Erstellen von OpenNet-Spielen eingebaut.
- Bugfix: Wenn nach ClosedNet sofort ins OpenNet gesprungen wurde, war Erstellen von Spielen nicht möglich.
- Alle Server + Räume haben jetzt ein Minimum-/Maximumlevel (wird angezeigt).
- Neue Mindestlevel für Silber/Gold/Platin/Niob (20/60/100/140).
- Router/Firewalls: Das Spielen über diese müsste jetzt problemlos laufen.
- Charnamen verschwinden nicht länger im LAN/ClosedNet.
- Gefixt: Namen aus ClosedNet tauchen in OpenNet Chars auf und umgekehrt.
- Fog of War sollte im Internet jetzt korrekt angezeigt werden. Wird jetzt im Helden mit abgespeichert.

### **Single- und Multiplayer:**

- Mentortränke kann man nicht mehr beim Händler kaufen, sondern nur noch finden.
- Itemerzeugung und Wurflogik wurde komplett überarbeitet.
- Neue Unique Items angelegt; Werte der Uniques und Sets überarbeitet.
- In den zwei kleinen Zoomstufen kann man den sichtbaren Bildausschnitt mit den Pfeiltasten verschieben.

- Alle bekannten Exploits wurden entfernt.
- Neuer Schwierigkeitsgrad Niob (ab Level 140).
- Resistenzen funktionieren jetzt korrekt, auch gegen höher Stufige Gegner.
- "Stufen schwächerer Gegner..." wirkt wieder korrekt.
- Eskorten-Quest von Porto Draco nach Mascarell gefixt.
- "Das entlaufene Töchterchen" in Torffingen hat jetzt wieder eine Mutter.
- Absturz beim Aufsammeln von Goldstücken gefixt.
- Schulterpanzer wird nicht mehr als Säurehelm gekennzeichnet.
- Windboe ist jetzt auch an die Logik der anderen Stun Zauber angepasst und lähmt nicht mehr jeden Gegner.
- Questgeber über dem Haus gezeichnet, statt innerhalb des Hauses: gefixt.
- Schatz des Drachen ist nicht mehr unendlich plünderbar.
- Kleine Axt nur als Bihänder einsetzbar: gefixt.
- Beim Anlegen des Sereish Set-Schwertes verschwindet das 2. Schwert bei 2Waffenkampf: gefixt.
- Die Ausführung KKs bei der Welfe wird nicht mehr „verschluckt“.
- Wilbur kann nicht mehr von der Vampirin erweckt werden.
- Keine Questgeber in Heckenheim und anderen Gebieten gefixt.
- Combo entlädt KK: gefixt.
- Mentortrank wirkte beim Vamp ewig, wenn er in Vampirform getrunken wurde: gefixt.
- Getötete Gegner bleiben nicht mehr stehen.
- Angelegter Gegenstand war nicht richtig gedreht / schwebte in der Luft: gefixt.
- Respawnnte Gegner haben keine Waffen: gefixt.
- Falsche Schadensanzeige im Tooltip bei Fallenkampfkünsten des Dunkelelfen: gefixt.
- Gegenstand kann nicht aufgenommen werden: gefixt.
- Diverse Abstürze im Kampf gefixt.
- Verschiedene Absturz Ursachen gefixt.
- Lags sollten deutlich reduziert sein, können aber immer noch auftreten.
- Low-Level Sets dropen nicht mehr für High Level Charaktere.
- Bögen und andere Waffen werden nicht mehr am falschen Arm angezeigt.
- Das Schild beim Gladiator ist jetzt richtig gedreht.
- Verschiedene Questbugs gefixt. So sollten jetzt z. B. der Händler in Porto Vallum nicht mehr

hinter mir herlaufen und beim Klick einen Freeze des Chars verursachen. Weiterhin sollten die Questgeber, die ich erst töten muss, bevor sie mir einen Quest geben sowie die Schmiede, die sich in Orks oder Skelette verwandeln gefixt sein.

- Magische Gegenstände mit Set Item Namen -> gefixt.
- Quest können nicht mehr abgeschlossen werden, obwohl der Questgeber tot ist.
- Die falschen Preise bei Ringen (Besserer kostet weniger) wurden gefixt.
- Drachenloot wurde verbessert.
- Minimap wird wieder auf dem Pferd aufgedeckt.
- Wenn ich von Level 1 direkt auf Level 4 aufgestiegen bin, gab es einen Extraskillpunkt -> gefixt.
- Bossgegner auf Level 1 -> gefixt. Bossgegner sind aber auch wie alle anderen an den Regionslevel gebunden.
- Shaddar'Rim: Pferd tot, Reiter steigt nicht runter, dadurch Reiter nicht angreifbar -> gefixt.
- Bei „Nur Gold und Uniques aufnehmen“ wurden teilweise auch falsche Items aufgenommen -> gefixt.
- Gegengifte wirken nicht -> gefixt.
- Fallenschaden wird in der Anzeige nicht korrekt addiert: gefixt.
- Gegenstand mit Wert 0 -> gefixt.
- Rotierende Lichtklingen sind jetzt nicht mehr auf Gegner ausführbar.
- Level 50 Uniques dropen aus magischen Verstecken in Level 1 - > gefixt.
- Bonus Gegner Lebenspunkte für die Schwierigkeitsgrade reduziert, dafür Bonus Gegnerresistenzen erhöht.
- Wirkung der folgenden Sprüche wurde überarbeitet: Fleisch zu Stein, Erweckung, Pflanzenkäfig, Verwandlung und Bekehrung.
- Formel für die Stunsprüche wurde angepasst. Sie ist jetzt ca.  $0,4 \times \text{Spielerlevel} + 5 \times \text{Spruchstufe}$  muss größer sein, als der Monsterlevel. Falls das Monster ein Boss ist, wird der Monsterlevel mit 1.3 multipliziert. Drachen und einige andere Gegner sind davon ausgenommen.
- Drachenfeuer sollte jetzt für alle Spieler sichtbar sein.
- Gegenstände haben in den Tooltips ein Icon zur Herkunftsschwierigkeit, also eine Art Itemgüte.
- Unzählige Mikrospinnen in Shaddar'Nur drücken auf die Performance -> gefixt.
- Dauerexplosion bei Untoten -> gefixt.
- Sereish Schwert produziert immer gleichen Drop bei Gegnerkill: gefixt.
- Hauptquest: Variable Werte bei DeMordrey: gefixt (DeMordreys Stufe war dadurch in manchen Fällen „grau“.).
- Quest „Wolfsblut“ Auftraggeber verwandeln sich nicht wieder von Wolf in Menschengestalt -> gefixt.

- Beim Einschmieden der Vampir Fledermausrunen wurde der Schaden entfernt, der keine Auswirkungen hatte.
- +1 auf alle Moves führte bei der Vampirin dazu, dass sich ihre Moves um +2 erhöht haben -> gefixt.
- Combo mit z.B. 4 x Frostring ist nicht verwendbar, wenn Zauber Frostring nicht aufgeladen war -> gefixt.
- Freezes beim Initialisieren des Spieles gefixt.
- Rüstungsteile wurden nicht synchron angezeigt (z. B. Haube an Char nicht sichtbar): gefixt.
- "Gegner haben keine Waffen" gefixt.
- Exploit bei den Riesenspinnen gefixt (Priester konnten sie wiederbeleben).
- Sharifa stirbt: gefixt.
- Trefferchancen in Bronze verbessert.
- Schaden der Fernkämpfer reduziert.
- Die Funktion der Heiltränke wurde angepasst:  
In Bronze werden fast nur noch kleine Tränke geworfen (gesamte LE aufgefüllt), in Silber kleine (60% LE aufgefüllt) und Mittlere (100% LE), in Gold nur Mittlere und große Tränke und ab Platin (75%, Niob 60%) nur noch große Tränke.
- Neuer Schwierigkeitsgrad Niob (ab Level 140).
- Die Befreite Seraphim kann jetzt nicht mehr mehrmals angesprochen werden um Runen erhalten.
- Mit Verwandlung verzauberte Gegner schlagen jetzt nicht mehr normal zu.
- Liste der Sets im Inventar reicht jetzt nicht mehr über den Bildschirmrand hinaus, wenn zu viele Gegenstände aus unterschiedlichen Sets angelegt sind.
- Falsche Boniberechnung bei Wieselflink -> gefixt.
- Novizin außerhalb ihrer Barriere -> gefixt.
- Allgemeine Erfahrungspunkte etwas erhöht.
- Alle Gegner sollten jetzt Bilder haben, sowohl im Logbuch, als auch in der Playerstatistik.
- Skelettköpfe sind jetzt keine Waffen mehr, können dafür aber eingeschmiedet werden.
- Blocker beim Tutorialfenster in Verbindung mit dem Logbuch ist gefixt.
- Quest Gegenstände und Portalrunen werden jetzt mit "Auto aufsammeln" aufgehoben, wenn in den Optionen "nur Uniques" eingestellt wurden.
- Low-Level-Sets sind jetzt enthalten.
- Stats des 4. Hirelings werden jetzt korrekt angezeigt.
- Tutorialfenster ist jetzt nicht mehr im Hauptmenü sichtbar, wenn ein laufendes Spiel mit geöffnetem Tutorialfenster beendet wurde.

- Der Bergriese hat jetzt einen Namen und ein Portrait.
- Slots werden jetzt auch im Ausrüstungsfenster angezeigt.
- Waldelfe und Dunkelfelf können jetzt ihre Sonnenbrille tragen.
- Schadensbonus der Statuen wird jetzt auch für Zauber angerechnet.
- Itemnamen und Schadensanzeigen sollten jetzt auf der korrekten Ebene (EG, 1. OG, Brücke) angezeigt werden.
- Porten per STRG + Linksklick funktioniert jetzt auch über das Portrait, nicht mehr nur über den Namen.
- Schaden des Magierfeuerballs erhöht.
- Crash bei Spruch auf das Teamportrait ist gefixt.
- Toollipp Regeneration wird jetzt mit 1 Nachkommastelle ausgegeben.
- Gefixt: Aura (z.B. nach Mentor-Potion) wurde nicht gelöscht nach Laden.
- Gefixt: "Endlostanzen" von Items wenn Inventar voll ist.
- Das Springen des Ladebalkens wurde gefixt.
- Fehlende Türen im Closed Net: gefixt.
- Wirkung aller Sondereigenschaften gefixt (Kritischer Treffer, -3% Leben nach Treffer...).
- Es gibt ein 2. Portal auf der Insel. Dieses führt zu dem Ort, an dem der Char das letzte Mal gestorben ist.
- Das Pferd, das man in einer dynamischen Quest retten soll, hat jetzt auch ein Icon.
- Charnamen kann im Charakerauswahlmenü geändert werden (durch Klick auf das Schloss vor dem Namen).
- Die Distanz-Held-Farben sollten jetzt auch bei farbigen Charnamen funktionieren.
- Hinter bunten Charnamen wird auf Standardfarbe zurückgestellt, d.h. wenn jemand zum Beispiel einen roten Charnamen hat, wurde die gesamte Chatzeile in Rot weitergezeichnet. Das ist jetzt nicht mehr so, am Ende des Namens wird wieder auf die Farbe gestellt, die vor dem Namen zu sehen war.
- Speicher für Chars ist erhöht, d.h. auch Chars mit vielen kleinen Objekten im Inventar/Kiste werden jetzt korrekt gespeichert.
- "Pferde ohne Reiter" ist gefixt (schwarze Reiter).
- Gefixt: "Spieler startet nicht mehr auf Startinsel, sondern am Ort des Todes" (also jetzt immer Start auf der Startinsel).
- Konsequenzen beim Tod wurden eingeführt:
- Bei Tod geht Gold verloren.
- Überlebensbonus für magische Gegenstände und höheren Schaden ist eingebaut: Je länger der Char lebt, desto höher ist die Chance, magische Gegenstände zu erhalten, und desto mehr

Schaden wird verursacht.

- Absturz gefixt, der in Einzelfällen auftrat, wenn ein Gegner auf den Charakter zuläuft.
- Farben der Itemnamen wurden angepasst (jetzt sind alle magischen Gegenstände blau, alle Set Gegenstände grün, alle Uniques golden, alle Rares gelb, alle anderen weiss.).
- Questgeber und sonstige freundliche NPC's sind jetzt nicht mehr angreifbar.
- Handelsscreen wurde eingebaut.
- Aufheben über ALT+Linksklick sollte jetzt auch bei extrem vielen Items auf dem Boden problemlos funktionieren.
- Allgemeine Fehler bei Haupt- und Nebenquests gefixt.
- Gesetze werden jetzt im Logbuch nicht mehr unter Feinde eingetragen.
- Alle Gegner sollten jetzt korrekte Namen haben, wenn neue Savegames begonnen werden.
- Sera-Energieblitze sind für die Regzeitberechnung Kampfkünste und nicht Zauber -> gefixt.
- Anzeige der Resistenzicons gefixt. Teilweise konnte es passieren, dass das Icon (z.b. Feuerresistenz) verschwindet, wenn ein Item mit entsprechender Resistenz angelegt wurde.
- Passivzauber (Heilen usw.) sind jetzt per Rechtsklick auf das Porträt eines Hirelings / fremden Spielercharakters ausführbar.
- Gegenstände können jetzt auch mit SHIFT+Linksklick vom Inventar in die Truhe transferiert werden.
- Beim Kämpfen in Gebäuden konnte es vorkommen, dass sämtliche 3D-Objekte plötzlich unsichtbar wurden: gefixt.
- Es gab einen Fehler beim Erlernen der Kampf- und Zauberfähigkeiten. Das Maximum der Fähigkeit liegt bei 255 - liest man dann noch eine Rune ein, fällt der komplette Wert auf 0.
- Falsche oder fehlende Erfahrungspunktevergabe bei Questbelohnungen ist gefixt.

### **Bugfixes in V.1.6.6 (Hotfix, 22.04.2004):**

#### **Single- und Multiplayer:**

- Gelegentliche Abstürze in der Region um Burg Sternental behoben.

### **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. <i>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!</i>
- 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:  
*"/t Accountname[.Charaktername]", wobei der Accountname ein beliebiger aus dem Team sein und entweder mit oder ohne ".Charaktername" angegeben werden kann. Die Accountnamen der Teammitglieder können übrigens in der Netzwerkinfo (Taste "N") eingesehen werden.*
- 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 Klingenswaffe 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 Hilfefunktion 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.Acounname.Accountname...“ 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