



Der Fluch der Zwerge

Finaler Patch

A: Installation

B: Patchlog

A: Installation

Wichtiger Hinweise:

Der Patch funktioniert nur, wenn er ganz am Schluss der Installation, also nach kompletter Installation aller Teile und vorherigen Patches, installiert wird.

Dieser Patch behebt in erster Linie einen Fehler, der nach der Installation von Teil 3.2 und Teil 3.3 in Teil 2 zu einem Spielstopper beim Brauen des Vampirheiltranks führen kann. Ausserdem werden einige weitere kleine Fehler behoben. (s. Patchlog)

Der Patch ist als selbstinstallierendes Archiv gepackt. Du musst also nur die im Archiv enthaltene .EXE-Datei ausführen.

Falls Du NWN2 in einem anderen als dem Standard-Pfad installiert hast, kannst Du bevor die Installation startet den Installationspfad entsprechend ändern. Danach erfolgt die Installation ebenfalls automatisch.

Es tut mir leid, dass dieser Bug aufgetaucht ist und Du deswegen patchen musst. Ich hoffe der Spielspass wird dadurch nicht zu sehr gestört.

B: Patchlog

- Spielstopper in Teil 2 beim Brauen des Vampirheiltranks behoben. Unter bestimmten Voraussetzungen konnte es vorkommen, dass sich der Destillator nicht zum Herstellen des Tranks verwenden liess. Das ist jetzt nicht mehr der Fall. (funktioniert auch in bereits laufenden Spielen, wenn der Destillator bereits nicht benutzbar ist)
- Kleinere Schönheitsfehler in den Gesprächen mit Lilia, der „Schneiderin“ bei den Handwerkern der Binge, Berusa, der „Wolfsdame“ in der Höhle bei Odurs Handelsposten, Nain, dem Zwerg in der Bibliothek in Althaven und bei Teshalion, dem „Herbergsvater“ in der Herberge des Hohen Rats der Elfen wurden behoben.
- In der „Muschel“ im Hafen von Althaven funktionieren jetzt alle Übergänge auch dann korrekt, wenn man die Dienste der Damen oder/und Herren dort drin in Anspruch genommen hat.
- Die Tür, die von dem kleinen Häuschen des Handelsmeisters (der „alte Kerl“, dem man einen Wandteppich bringen muss) der Grünen Widder im Hafen Althaven zum freien Markt führt
- Die Tür hinter den Wasserfällen in den Bergen vor dem Stillen Tal des Hohen Rats der Elfen funktioniert jetzt in jedem Fall korrekt. In einzelnen Fällen ist es vorgekommen, dass die Tür „rumgezickt“ hat, wenn man nicht alle vier Schlüssel hatte. Das sollte jetzt nicht mehr der Fall sein.