

Changelog – Odyssee

Odyssee Mod Team

14. Februar 2022

Änderungen in der Version 2.7

- 23 neue Quests
- Es gibt nun fünf Stufen des Schösserknackens. Stufe 4 und 5 kann man nur bei den Dieben von Khorinis lernen.
- Man kann seine Spruchrollen verbessern, wenn man hierfür den jeweiligen Kreis bei einem Magier gelernt hat.
- Es muss nun mehr darauf geachtet werden, die richtige Rüstung zu tragen. So wird man im Tempel von Aschdod nur Auskunft von den Schwarzmagiern erhalten, wenn man die Robe trägt, die man von Tartaron bekommen hat. Auch die Diebe von Khorinis und ihre Hehler reden nur mit einem offen, wenn man keine Paladinrüstung trägt.
- Neu: Obsidian- und Salpeterflöz
- Man kann jetzt Schilde und Helme verbessern.
- Es gibt für reine Erzwaffen (Waffenschärfenstufe 4), Metallhelme, Schilde und Rüstungen die Möglichkeit sie ein zweites Mal zu verbessern, wenn man Obsidian dabei hat. Voraussetzung ist, dass man das Geheimnis von Obsidian kennt. Es ist allerdings selten, da es nur wenige Fundorte gibt. Man sollte daher genau überlegen, was man upgraden möchte.
- Es gibt zwei neue Keller in der Stadt Khorinis.
- Man betritt eine weitere Welt mit neuen Quests. Damit es keine erheblichen Veränderungen beim Balancing gibt, wurden hierfür mehrere Respawnmonster auf den Inseln entfernt.
- Neue Monster: Riesenkrabbe, Tropenskelett.
- In dem Gebiet gibt es auch neue Musikstücke von Corbie zu hören und neue Animationen: Spurensuche, Fischen, Baumfällen, Baumspalten, an Hobelbank Bretter anfertigen, an Brettersäge Bretter klein schneiden und Bretter befestigen.
- Es gibt jetzt beschädigtes Werkzeug, welches repariert werden kann.
- Korrektur: Die Werte vom Lederhelm und der Ritterkettenhaube wurden geändert. Die Kettenhaube hat jetzt mehr Schutz.
- Beim Schwierigkeitsgrad Leicht bekommt man beim Beten am Innosschrein nun unbegrenzt permanente Lebenspunkte.
- Manaregeneration möglich ab Kapitel 5 bei den Schwierigkeitsgraden Leicht, Normal, Gewagt und Schwer.
- Lebensregeneration möglich Ende Kapitel 6 bei den Schwierigkeitsgraden Leicht, Normal und Gewagt.
- Khorinis: Carsten geht erst wieder in die Stadt zurück, wenn sie befreit ist.
- Khorinis: Die Quest „Unter Dieben“ wurde bei Nagur noch etwas erweitert.
- Khorinis: In Jharkendar läuft wieder der Track „Forgotten World“ aus DnDR.

- Varant: Zu Beginn hat man noch keine Runen, um zu den wichtigen Orten in Varant zu gelangen. Trotz des Geschwindigkeitsringes war das für viele Spieler recht mühselig. Darum gibt es nun an jeden wichtigen Ort der Assassinen einen Karawanenführer, der einen für wenig Gold zu dem Ort teleportiert, wohin man will.
- Varant: Die Beschriftungen der Karte von Tadmor sind jetzt besser zu lesen.
- Varant: Der Namenlose wird jetzt unseren Helden in die Pyramide von Tadmor begleiten.
- Varant: Fehlende Kollision bei zwei Assassinenzelten am Pass behoben.
- Varant: Rolands Dialog auf dem Weg nach Ishtar kommt jetzt erst, wenn man das Ende der Wüstenwelt erreicht hat.
- Varant: Der Weg nach Ishtar hinter dem Pass hat eine neue Bodentextur sowie zahlreiche Vobs und Items erhalten.
- Varant: Nach den Eroberungen von Ugar, dem Orklager und Amarna werden die namenlosen Sklaven „Arbeiter“ heißen.
- Varant: Nach der Eroberung von Ugar werden ein neuer Wirt, vier neue Händler und ein paar neue Bürger die Stadt beleben.
- Myrtana: Es wurde noch ein kleines Gebiet eingefügt.
- Nordmar: Man kann dem Nordmarwirt Sören seine Erlebnisse erzählen. Hierfür setzt man sich an den Würfeltisch.
- Athanos: Die Insel kann in Kapitel 7 wieder betreten werden.
- Irdorath: kleine Meshserweiterung, neue Vobs, ein paar Änderungen beim Endkampf.

Änderungen in der Version 2.6.4

- Olbers sollte man jetzt seinen Würfel stehlen können.
- Brandon erwähnt nun im Dialog, dass er einen schnellen Hering will (Take hierzu war falsch benannt).
- Killian erwähnt die Hilfe des Spielers nur, wenn man wenigstens einen der beiden Oger am Schrein getötet hat.
- Korrektur der Turmtextur in der Nähe vom Strand von Jharkendar
- Nathaniel wird erst über sein Problem mit Francis reden, wenn man mit Greg und Francis gesprochen hat. Die Quest von ihm startet früher, mit dem Hinweis ihn später nochmal anzusprechen.
- Man kann nun Schaf-, Dachs-, Ripper-, Schattenläufer-, Troll-, schwarze Trollfelle und Krokodilhäute gerben.
- Es können ungeschliffene Rubine, Smaragde, Amethyste, Topas, Diamanten und Aquamarine am Schleifstein bearbeitet werden.
- Für Roben, Rüstungen und Gürtel benötigt man immer geschliffene Edelsteine.
- für die meisten Roben und Rüstungen benötigt man jetzt auch Leder von verschiedenen Tieren.
- Man wird nur noch Kohle- und Schwefelbrocken schürfen können, die man an der Werkbank zerkleinern muss.
- Im Hafenviertel, hinter dem Haus mit dem Schiffsgerüst, gibt es einen Kohlenhändler.
- Korrektur bei Suppen und Kompotten, da es zu dem Bug kam, dass nach 20 Boni nicht weitergezählt wurde.
- Korrektur bei Wulfias. Man sollte nicht mehr seine Gesundheit endlos weiterskillen können. Man kann aber jetzt bis 1400 Leben bekommen.
- Korrektur beim Kokosfleisch. Rausnahme der Boni.
- Der Akrobatik Bug könnte behoben sein. Ein Spieler hatte die mögliche Ursache gemeldet. Nach unserer Korrektur lief Akrobatik ohne Probleme.

- Khorinis: Nach der Befreiung der Stadt wird die rote Laterne wieder aufgeräumt sein.
- Jharkendar: Fehler beim Schleifstein auf Gregs Piratenschiff behoben. Das Auswahlmenü erschien nur, wenn man einen Rohstahl bei sich hatte.
- einige Monster in Jharkendar stärker gemacht.
- Werte des geschärften und des vergifteten Erz-Langschwert korrigiert.
- Beim Vogt in Vengard kann man Anfang des 7. Kapitels magisches Erz in permanente Tränke und Magiepfeile/-bolzen eintauschen.
- Kürzere Würfelanimation, wenn der Spieler gegen einen NPC würfelt. Wenn NPC gegen NPC würfelt wird weiterhin die alte Animation abgespielt.
- Korrektur bei der Herstellung von 10 Bauernsuppen. Man brauchte hierfür bisher gewöhnliches Brot.
- Der Zweihandlehrer Bertram trägt nun eine Zweihandwaffe.

Änderungen in der Version 2.6.3

- Caine sollte jetzt mit dem Helden reden, wenn er in der Bibliothek von Aschdod erscheint.

Änderungen in der Version 2.6.2

- Hotfix Bug beseitigt (bei dem man nur mit einem glühenden Rohling keine Pfeilspitzen oder Bolzen mehr schmieden konnte, es mussten immer zwei vorhanden sein. Für 120 Bolzen musste man 5 glühende Rohlinge haben, von denen vier entfernt wurden.)
- Änderung beim Kapitelwechsel 2. Es war im Script eine falsche Welt eingetragen. Möglicherweise die Ursache, dass Kapitel 2 nicht gestartet wurde.
- Sleepfix-Bug beseitigt (Man verliert keine Lebensenergie mehr beim schlafen)
- Nordmar: Sörens Schatulle in der Kellertruhe eingefügt.
- Geschicklichkeitswert bei dem geschärften schwarzen Degen von 60 auf 120 erhöht.
- Khorinis: Portalraumeintrag im Haus des Herolds eingefügt, damit auf den Diebstahl reagiert wird.
- Myrtana: Es gibt jetzt eine "gut verstärkte Ritterrüstung", die man in der Hafenfestung von Vengard finden kann.
- Khorinis: Scorpio und den Spion der Diebesgilde stärker gemacht.
- Khorinis: Der Richter hält nun vor Rolands Zeugenaussage wegen den Dieben eine Rede an die Bürger.
- Suchende werden beim Schwierigkeitsgrad Mittel/Gewagtin Kapitel 6 und 7 ausschließlich Todeshauch" benutzen.
- Jharkendar: Diebstähle in den Piratenhütten sollten nun bemerkt werden, wenn sich in diesen NPCs befinden.
- Jharkendar: Werkbank und Schreibpult in Gregs Piratenlager eingefügt.
- Jharkendar: Schreibpult in Killians Höhle eingefügt.
- Jharkendar: Loch bei einer Steinsäule im neuen Canyongebiet mit Steinvobs verdeckt.
- Printmeldungen beim Würfelspiel kommen jetzt zum Schluss des jeweiligen Spiels.
- Korrektur beim Drachenjäger Jan. Man sollte die Rüstung nun bei ihm kaufen können. Man erhält außerdem mit dem Kauf Stärke, Geschick, Mana und Leben Boni geschenkt, damit sich die Quest lohnt.
- Kleine Korrektur bei Büschen auf Tamora.

- Wenn man bei Grittas Rettung am Leuchtturm vor Gritta mit Alrik gesprochen hatte, blieb sie nicht am Leuchtturm sondern folgte weiter der Spielfigur. Das ist nun behoben, da der TA Wechsel jetzt auch bei Alrik erfolgt.
- Khorinis: Schwarzmagier vor Xardas Turm Quest. Adepten und Schwarzmagier reagieren jetzt immer feindlich, wenn man Dandolo mitschleppt.
- Varant: Korrektur bei der Quest "Das Attentat". Die Quest sollte jetzt bis zum Schluss im Menü angezeigt werden.
- Maximaler Verkauf von Fellen, Silber- und Golditems bei Bosper, Gunnar vom Walrossclan, Fingers und Halvor von bisher 1000 Gold auf 3000 erhöht. Außerdem gibt es in der Nähe dieser Händler eine rechteckige Truhe mit dem Namen "Leere Truhe", wo man solche Items aufbewahren kann, wenn man für den Verkauf zuviele im Inventar hat. Die Truhe für Halvors und Fingers Silber- und Golditems steht draußen links vor Halvors Stand, die für Bospers Felle steht draußen an der rechten Seite von Bospers Haus (vom Eingang gesehen) und die für Gunnars Felle ebenfalls draußen rechts vom Eingang.
- Fehlende Kleidungstextur von Handwerker Carsten eingefügt.
- Spielabsturz beim Kampf gegen den Goblin Brozkaz behoben. Den Gegner kann man jetzt auch als Goblin bezwingen.
- Fehler beim Würfelspiel behoben, der bei den Würfeln von Finlay, Allister und Duncan aufgetreten ist. Bei Spielern wie Pat kamen widersprüchliche Dialoge.
- Es gibt jetzt zwei Seekarten. Eine mit allen Inseln und eine ohne Irdorath und Mendozas Korsareninsel.
- Den Diebesgildenauftrag mit dem Herold bekam man bisher beim Dialog "Die Bürger sind zurückgekehrt." Wenn man diesen schon in Kapitel 3 geführt hat, kommt die Quest nicht. Sie kommt jetzt im Folgedialog.
- Khorinis: Wenn der Herold wieder in der Stadt ist, wird er in jedem Kapitel ein paar Neuigkeiten verkünden.
- Khorinis: Die Kronleuchter im Kloster wurden verkürzt, da sie beim Renderer aus dem Keller ragten.
- Vengard: Cobryn ist jetzt unsterblich.
- Ein paar neue Items die Boni geben.
- Einige NPC stehen mit Hellebarden Wache.
- Musikininstallerpatch 2.6.2.1 behebt das Problem mit der zu langen Gamestartmusik.
- neues Creditsvideo eingefügt, da das alte sehr verpixelt war.
- die neue Varantmusik wurde in den vorherigen Versionen nicht abgespielt.

Änderungen in der Version 2.6.1

- Wenn man 50 Pfeile hergestellt hat, kam der Print für 10 Pfeile. Wurde behoben.
- Für die Pfeile- und Bolzenherstellung benötigt man jetzt glühenden Rohstahl.
- Tamora: Lars Dialog zum Rüstungsverkauf zeigte bei der Crawlerrüstung 70 Schutz an, aber im Inventar wurde 65 Schutz angezeigt. Korrigiert.
- Korrektur bei Gernots letztem Dialog auf Athanos, der möglicherweise die Ursache dafür war, dass das 2. Kapitel nicht umgesetzt wurde.
- Vengard: Korrektur von einem kleinen Baum und einigen Farnsträuchern in der Vengardregion, die in der Luft schwebten.
- Adamos: Korrektur beim Frachtraum des Korsarenschiffes, das unter Wasser stand.
- Adamos: Korrektur beim Korsaren Mount. Wenn man mit ihm handeln kann, bekam man die Quest mit Alvares nicht mehr.

- Adarmos: Portaleingangsfehler in der Kapelle beseitigt.
- Schlafsript überarbeitet. Benutzt man den Schlafsack mit vollem Leben, gibt es keinen Abzug von Lebenspunkten.
- Fehler bei SZURÜCKFunktion beim Adanosschrein behoben.
- Fehler bei den Anzeigewerten der Schwerter "Erz-Langschwert, Erz-Zweihänder und Schwere Erz-Schlachtklinge" korrigiert.

Änderungen in der Version 2.6

- 26 neue Quests
- NPCs tragen Kisten, Fässer, Steine, Säcke, Holzbalken und Feuerholz.
- mehrere NPCs trinken anstatt Wacholder andere Getränke. Zum Beispiel die Dorfbewohner von Athanos Milch oder Wasser oder die Sklaven von Varant während ihrer Gefangenschaft nur Wasser. Wenn die Sklaven befreit werden, trinken sie Wein.
- den Schlafsack kann man schon auf Tamora kaufen.
- andere Schlafzeiten beim Gebrauch des Schlafsacks.
- Athanos: Stone und seine Schmuggler wurden schwächer gemacht und benutzen Kurzbögen anstelle der Jagdbögen.
- Die Orksöldner auf Tamora benutzen jetzt ebenfalls schwächere Fernwaffen. Sie tragen Weidenbögen.
- Tamora: Die Insel mit der Jagdhütte hat jetzt rundherum Palisaden, damit kein Orksöldner ins Meer springen kann. Nur am hinteren Ende ist eine Stelle frei geblieben um dem Spieler eine Flucht zu ermöglichen.
- Zugang Jharkendar wieder in Kapitel 3 möglich.
- Abschluss Diebesquestreihe jetzt in Kapitel 5 möglich.
- die beiden verschlossenen Truhen auf dem Tempelberg der Himmelscheibe kann man jetzt öffnen.
- Fehlende Bedingungen beim Seher eingefügt. Wenn man ihn gefunden hatte, war es bisher nicht nötig gewesen seine Truhen zu finden.
- Eine Bedingung in Hannas Dialog wegen der alten Rüstung rausgenommen, da diese von einer anderen Quest abhängig war.
- Schaden einiger Waffen erhöht.
 - Schwarzer Degen von 150 auf 165 erhöht. Damit macht der Degen 5 Schaden mehr als das Katana.
 - Rapier 90 → geschärft 100
 - Meisterdegen 100 → geschärft 110
 - gesegneter Paladindegen geschärft 120, vergiftet 140
- Werte des Banditen Gregor auf Khorinis erhöht.
- Die Grottenskelette in der Sturmwelt machen jetzt erheblich mehr Schaden.
- Orkmatrosen in der Sturmwelt jetzt genauso stark wie die Orkmatrosen auf Tamora.
- Lord Baldwins Schuldendialog sollte nur noch einmal kommen. Ansonsten kann man den Bug mit einer Vergessensspruchrolle beheben.
- Sandlurker, Wüstenwarane, Wüstenblutfliege, Skelette, Piratenzombies, Giftspinnen und Krokodile stärker gemacht.
- die Nomaden, die Nordmarer Lars und Hakoon sowie alle humanoiden Gegner ab Kapitel 4 haben höhere Attribute und Schutzwerte bekommen.

- der Händler Karim in Amarna verkauft im 5. Kapitel jetzt ebenfalls Jagdpfeile.
- Dialog bei Seian gekürzt, wenn man im 1. Kapitel auf Athanos bereits alle 10 Beschwörungsbücher vor Questnahme gelesen hat.
- wenn man in der Bibliothek auf Athanos vergessen hat am Buchständer sein Magiewissen abzufragen, bekam man bei Seian bisher nicht den Lehrdialog. Diesen bekommt man jetzt auch wenn man das vergessen hat. Es kommt dann ein Tagebucheintrag mit dem Hinweis sein Magiewissen am Buchständer abzufragen.
- Wüstenräuberrüstung für Karawanenüberfallquest eingefügt. Sie wird allerdings nur während der Quest "Krieger aus Nordmar" von den Räubern akzeptiert.
- Es ist jetzt auch über Pedro in Ugar möglich die Diebesgildenquest zu machen, wenn man bei Rengar die Mitgliedschaft abgelehnt hat. Man sollte aber weder ihn noch Nagur ins Gefängnis gebracht haben.
- die Beschreibungen der Königsrüstung und Fingers Schattenrüstung waren an der Werkbank vertauscht. Das wurde jetzt behoben.
- Baumtextur der toten Bäume in Varant korrigiert
- Werkbank auf dem Schiff in Varant eingefügt
- der Zugang zur Wüstenwelt über die Küstenberge sollte jetzt versperrt sein.
- Kessel zum Suppenkochen findet man auf Khorinis jetzt auch auf Onars Hof (einmal in Theklas Küche, einmal draußen), dann am Strand, wo man Baltram trifft, im Leuchtturm, im Fischerdorf und im Kloster.
- da Kardif scheinbar in manchen Fällen nicht zur Stadt zurückkehrt, wird er nochmal bei den Dialogen mit Brady und Baloro zurück in seine Kneipe geschickt.
- Feuerschutz und Magieschutzwerte der verbesserten Paladinrüstung korrigiert.
- Tamora Fokus für Gruft des Stammlers sollte nun aus dem Inventar entfernt sein.
- Schiff: Hawk sollte nun für die Bootsmannquest auch geschliffene Orkäfte nehmen
- Khorus: Die Musik auf dem Plateau der großen Insel sollte nun laufen
- Khorus: Respawn der Monster aus Kapitel 4 entfernt
- der bisher bestehende Damagebug im Schläfertempel wurde beseitigt.
- Der Dialog "Mitglieder der Diebesgilde bei Lord Andre nennen" wurde komplett entfernt. Dieser war zwar bereits deaktiviert, kam aber bei einem Spieler.
- Quest "Der Dorfälteste": Diese Quest kann jetzt fehlschlagen, wenn man von Aram während der Verfolgung bemerkt wird.
- die Abfahrt von Vengard in Kapitel 6 war nicht möglich, wenn die Bedingung "DemonGothaBesiegt" bei der Quest "Dämon von Gotha" nicht umgesetzt war. Die wurde jetzt rausgenommen.
- den Schaden der Muskete kann man jetzt beim Büchsenmacher zweimal verbessern.
- Einige Waffenwerte wurden verändert:
 - Offiziersdegen macht jetzt nur noch 55 Schaden (alt 60) und hat 1H Bonus 8 (bisher 10).
 - Das Milzschwert auf Athanos hat jetzt ebenfalls 1H Bonus 8 und macht 10 Schaden mehr (jetzt 50/alt 40).
 - Von Kuno bekommt man jetzt ein geschärftes Milzschwert (Schaden 60).
 - Das normale Paladinschwert hat nun 1H Bonus 10 und macht 100 Schaden (geschärft 110), der Paladin Zweihänder macht 120 Schaden. Allerdings benötigt man für beide Paladinwaffen jetzt 80 Stärke (bisher 60). Die normalen 1H und 2H Paladinwaffen machen jetzt also 20 Schaden weniger als die gesegneten Waffen. Bisher war der Unterschied erheblich größer.

- der große Vorschlaghammer ist jetzt eine Zweihandwaffe
- Urdrache in Varant gibt mehr XP.
- kleinere Korrekturen in den Welten ModAddonWorld und Westvarant
- Im Dialog "Ruf Bei Torrez" wurde bei der Quest "Geflohene Sklaven" eine weitere Bedingung eingefügt, da diese auch bei Wilbert gestartet wird ohne dass man mit Gasparino gesprochen haben muss!
- die Werte der hohen Paladinrüstung sind nun höher als bei der hohen Nomadenrüstung. Auch der Helm hat bessere Werte bekommen.
- Assassinenwachen in der Erzmine von Ugar reagieren nun feindlich wenn man Erz abbauen will.
- man wird jetzt nicht mehr von den Assassinen beim Tragen der schweren Assassinenrüstung angegriffen.
- Schlafzeiten von Löwen, Pantheren und Leoparden geändert.
- Löwen haben jetzt das gleiche Rudelverhalten wie Wölfe. Außerdem gibt es jetzt mehrere Löwenrudel die herumwandern.
- Ein paar kleine Dialogkorrekturen:
 - Beim Händler Karim wird bei der Warenquest die Frage wegen der Bezahlung nun komplett im nächsten Dialog geregelt um Missverständnisse zu vermeiden.
 - Den Söldner Branco muss man wegen Tschampoks Info nicht mehr unbedingt ansprechen, wenn man in der Schmugglerquest weiterkommen will.
 - Wenn man die Sklaven von Amarna zu den Nomaden bringen will, spricht der Assassinenanführer einen nur noch an, wenn man Ojo und Bruce dabei hat.
 - Das selbe ist bei den beiden Sklavenwachen in der Oase von Ugar der Fall, wenn man an diesen vorbei will.
 - Wenn man Herbrandt auf Athanos mitteilt, wer der Verräter ist und ihn danach wegen den Waffen anspricht, kam ein Dialog, in dem Herbrandt sagt, dass erst der Verräter überführt sein sollte, obwohl man ihm das schon gemeldet hatte. Das wurde jetzt korrigiert.
- Der Druide Killian bringt einem jetzt auch Wasser und Eiszauber der ersten drei Magiekreise bei. So ist es bereits in Kapitel 3 möglich den Zauber "Unwetter" herzustellen.
- Bei Dragomir gab es einen Fehler. Er soll grundsätzlich bis 130 lehren, was behoben wurde.
- Bei der Quest mit dem Überfall auf das Waldläuferdorf in Montera werden jetzt die Waldläufer, die den Spieler im Kampf begleiten, diesen nicht mehr bei Herrmann sondern erst bei Melander verlassen. Das wurde geändert, da die bisherige Regelung zu dem Problem führte, dass man die Waldläufer auch nach Beendigung der Quest nicht mehr los wurde.
- Bei Hawk konnte man kein Goldschmieden lernen, wenn man "Schmieden" von einem anderen Lehrer beigebracht bekam. Daher wurden die Bedingungen bei allen Schmieden geändert. Jetzt sollte es keine Rolle mehr spielen bei wem man Schmieden lernt.
- die Mühle von Amarna hat andere Fackeln und Öllampen bekommen, da das Licht dort sehr seltsam aussah.
- den Teleport zur Küste von Patara erhält man nicht mehr bei Lord Baldwin sondern kann ihn nur noch bei dem Korsaren Asmund kaufen.
- mehrere NPCs tragen nun Helme, z.B. Waffenknechte in Vengard und Krieger des Erzclans in Nordmar.
- Dialogänderung beim Korsaren Jake in Varant, bei dem man nun selbst entscheiden kann für wieviel Gold man die Schakale beseitigt.
- neue Startmusik
- ein paar neue Items eingefügt.

- Korrektur beim Herd des Ziegenmetzgers in Ugar. Es wurde ein Fleischstück zu wenig gebraten.
- Ugar: Die Wohnungen von Mansur und Samson haben nun Portalräume.
- Paladinschiff Varant: Bei einem Tisch in den Mannschaftsräumen fehlende Kollision korrigiert.
- Schäferhut größer gemacht, da im Kampfmodus hinten der Kopf zu sehen war.
- Stammlerquest Tamora. Wenn man Adam den Schlüssel zur Burgbibliothek stiehlt und den Stammler erlöst ohne vorher mit Bruno gesprochen zu haben, kann man die Quest nicht beenden. Daher wurde eine Bedingung beim Statthalter entfernt um diesen weiterhin sprechen zu können.
- Vengard: Die Verteidiger der Burg sind nun stärker und mehr Paladine stehen am Tor um den Angriff der Orks abwehren zu können.
- Man muss die Stadt nicht mehr allein erobern. Ein großer Teil der Burgbesatzung begleitet Roland nun im Kampf.
- der Raucher Theo ist jetzt stärker.
- Korrektur in der Grabkammer des Baal. Ein unsichtbarer Gegenstand hatte Kollision, die entfernt wurde.
- im Klostergarten auf Khorinis befinden sich jetzt Weinstöcke.
- Orksöldner auf Tamora sind jetzt weniger stark, haben aber mehr Leben.
- die beiden Schamanen bei der zweiten Seeschlacht wurden rausgenommen, da das Spiel sonst stark ruckelt.
- Korrektur bei dem Tisch und den beiden Stühlen im Hof der Burg von Athanos, die in der Luft schwebten.
- bei der alten Lederrüstung, die man auf Khorus kaufen kann, wurde der Schutzwert gegen Ferngeschosse von 60 auf 80 erhöht.
- ein paar kleine Änderungen auf Kondehra:
 - Bei Gyges wurde das Lagerfeuer ersetzt. Beim neuen kann man Fleisch braten.
 - Gyges benutzt das Mob ebenfalls.
 - Gerbbaum und Gerblederstand eingefügt.
 - Vogelssound am Strand und Brückengeräusche laufen nicht mehr ständig.
- wegen eines Fehlers erschien der Tagebucheintrag beim Abschluss der Kondehra Quest "der verschwundene Innoschrein" nicht.
- Khorinis hat in der Oberstadt einen Tuchhändler, bei dem man u.a. Gürtel kaufen kann.
- Khorinis hat einen Bäcker, der am Markt Backwaren verkauft.
- Ein Handwerker arbeitet am Rathaus von Khorinis.
- In Hannas Hotel gibt es mehr Betten.
- Khorinis: Man kann Bronko nun zum Kampf herausfordern.
- Khorinis: Änderung bei den Tagebuchtiteln der Lehrer und Händler auf Khorinis. Einträge wie "Lehrer der Außenwelt, Händler der Außenwelt" wurden geändert in "Lehrer der Insel Khorinis, Händler der Insel Khorinis" usw.
- Tamora: Ein paar Vobs in der Kneipe und dem Raum darüber eingefügt sowie einen Herd in Adams Haus.
- Pfanne beim Holzfäller auf Tamora umgesetzt, da es bei der Benutzung zu einem Bug kommen kann.
- Tamora Kapitel 2: Bei dem Respawn erschien der Silbergolem nicht. Das wurde behoben.
- Würfelspiel:

- Es gibt mehr Spieler: Den (neuen) Waffenknecht Walram auf Athanos, einen auf Tamora, einen auf Adarmos, vier Spieler in der Stadt Khorinis ab Kapitel 4 sowie im Minental, in Varant, Myrtana und Nordmar.
- Die Würfel sind jetzt Items, die man wie Amulette tragen muss um zu spielen.
- Gilbert: Es gab ein Problem, wenn man mehr als zwei Erzkisten dabei hatte. Das sollte jetzt behoben sein.
- Man kann jetzt die Aufträge der Diebesgilde und die Seherquestreihe auch bekommen, wenn man auf eine Anzeige bei Lord Andre verzichtet. Die Quest "Die Diebesgilde" wird hierbei beendet und es startet die neue Quest "Unter Dieben" mit einem alternativen Ende.
- Rosh und seine Söldner stärker gemacht.
- Fehler bei Joaquim beseitigt, wenn man die Sklaven zu ihm gebracht hat. In der Taverne konnte man nicht mit ihm über diese sprechen.
- Gregs Piraten haben nun alle einen Schlafplatz.
- Schirkuh kann man jetzt, wenn man genug Geschick hat, den Schlüssel stehlen um den Tempelschatz von Aschdod rauben zu können.
- Wenn man die Quest "Verhandlungen mit Jacko" nicht erfüllt oder die Meldung bei Bruno vergisst, wird sie als gescheitert abgeschlossen. Bisher blieb die Quest im Log und musste über GVE Tool beendet werden.
- Beim Vergiften der Drachenschneide kam bisher der print "+ 20 DMG", real sind es aber +15. Die Printanzeige wurde nun korrigiert.
- Beim Würfeln gibt es jetzt einen Würfelsound.
- fehlende Scavengersounds hinzugefügt
- neues Tier: Hase
- der Dieb Igor hatte Telems Amulett doppelt im Inventar. Das wurde korrigiert.
- In Kapitel 6 wurde der Hero gildenlos. Der Fehler konnte behoben wurde. Ursache war ein Trigger an Roland Bett, der nur in Kapitel 1 laufen sollte.
- Knochenmagier auf Athanos übten zeitweise keinen Zauber aus. Das lag an unserer Funktion `B_SetAttributesToChapter_Enemy`. Magier benötigen die originale Gothicfunktion `B_SetAttributesToChapter`.
- Pfeile in den Inventaren toter Knochenkrieger erheblich reduziert.
- Tamora: Bei Stephan bekam man bisher den Rufpunkt, wenn man die erste Quest vom Barkeeper erfüllt hatte. Das ist jetzt erst bei der zweiten Quest (Wacholderbeerenquest) der Fall.
- Waldgolems haben mehr Holz im Inventar.
- Fehlende `PROT_EDGE` beim Minecrawlerwarrior auf Khorinis eingetragen. Der Fehler führte dazu das Monster mit einem Volltreffer zu töten.
- Fehler beim Holzsägen behoben. Man kann jetzt mehrere Holzstämme (5, 10, 20, 50 und 100) gleichzeitig sägen.
- Man kann in den Kapiteln 1-3 jetzt Beutel mit jeweils 100 Pfeilfedern auf Athanos, Tamora, Adarmos und Khorinis kaufen.
- Man kann jetzt auch 50 Pfeile gleichzeitig herstellen.
- Tagebuchfehler beseitigt bei den Quests mit Nolan und dem verschwundenen Schmuck.
- Khorus: Dandolo ist jetzt sterblich und begleitet den Spieler auf dieser Insel nur noch bei den Schwierigkeitsgeraden "Leicht" bis "Mittel/Gewagt".
- Die Jäger Enzo, Refty und Loga auf Khorus können nun dem Spieler in ihren Talenten mehr beibringen.

- Die Banditen in Tarroks Nähe wurden woanders hinversetzt.
- Veränderungen im Minental, u.a. Korrektur der Wasserplane im kleinen Sumpf.
- Varant: Die Spruchrolle "Untote vernichten" hatte bei den Skeletten in der Ruinenburg nicht funktioniert, was behoben wurde.
- Varant: Fehler bei Said beseitigt. Wenn man zuerst die Rüstung in Ugar gekauft hat, konnte man bei Said die Nomadenrüstung nicht mehr kaufen.
- Varant: Suef wird nicht mehr im Haus sein, wenn Gor Timor bei ihm stehlen will.
- Varant: Mit dem Renderer konnte man im Tal des Magiergrabes auf ein anderes Gebiet sehen. Um das zu vermeiden, wurde das Felsenmesh nach unten verlängert.
- Ugar: Der Spion Abdallah sollte nun ohne Ruckeln laufen können, wenn er den Hero verfolgt.
- alle Items, die man durch das Öffnen von Kisten, Fässer oder Beutel bekommt sowie alle die der Spieler von NPCs erhält, werden jetzt im Print einzeln angezeigt.
- Der Tote Daniel in der Welt TamoraKap4 wurde entfernt.
- Zwei Löcher in den Bergen von Khorinis mit Vobs verdeckt (oberhalb des Gebiet des schwarzen Trolls).
- Adarmos: Die Söldner von Rosh befinden sich in Kapitel 6 jetzt im Lager der Korsaren, da bisher die Dorfbewohner in den Kampf eingegriffen haben.
- Es gibt nun Brotsuppe, Schinkensuppe, Kochschinkensuppe und Bauernkäsesuppe, sowie die Basiszutaten Bauernbrot und Bauernschinken.
- Wenn man nicht genug Gold bei sich hatte, kam bei Pedro in Varant kein Dialog. Jetzt gibt es einen Hinweis, wenn man zuwenig hat.
- Varant: Die Leiter zu den Banditen, die Harun in den Bergen auflauern, sollte nun besser funktionieren.
- Varant: Der abgeschlossene Lagerraum von Ugar sollte sich jetzt öffnen lassen.
- Varant: Die Truhen vom Tuchhändler Abbas in Ugar lassen sich nur noch mit dem Schlüssel öffnen, den Abbas bei sich trägt.
- Varant: Eine Truhe in Bahals Schlafzimmer ließ sich nicht öffnen. Das wurde behoben.
- Spells beeinträchtigen die Performance. Aus diesem Grund wurden bei Knochenkriegerschützen und untoten Armbrustrittern die Magiepfeile und Bolzen gegen Pfeile und Bolzen ohne Spell ausgetauscht. Hierfür gibt es nun dämonische Pfeile und Bolzen, die etwas weniger Schaden als Magiepfeile und Magiebolzen machen.
- Rüstungen herstellen bereits nach Goldschmiedstufe 2 möglich.
- Felle gerben kostet jetzt 10 LP.
- beim Gerbbaum kann man nun 5, 10, 20 oder 100 Felle gleichzeitig bearbeiten.
- Es gibt jetzt ein paar NPCs, die bei einem Angriff fliehen, z.B. Gyges auf Kondehra.
- Fehlende Dialoge bei einigen Ambientbauern auf Khorinis eingefügt.
- Man muss nicht mehr alle Assassinen von Amarna töten um Stan zu melden, dass die Stadt befreit ist. Der Dialog bei ihm kommt jetzt auch, wenn die Gegner fliehen.
- Varant: Kleine Korrekturen bei Vobs auf dem Paladinschiff.
- Varant: Fehler bei Said beseitigt. Wenn man zuerst die Rüstung in Ugar gekauft hat, konnte man bei Said die Nomadenrüstung nicht mehr kaufen.

- Sowohl auf dem Korsarenschiff auf Adarmos, wie auf dem Schiff beim Fischerdorf Patara in Varant, werden anwesende NPCs feindlich reagieren, wenn man sich was aus den Truhen nimmt.
- der Feuerkelch macht jetzt 450 Feuerschaden (bisher 200).
- Einige Änderungen auf Adarmos:
 - Neue Meerplane, neues Gebirge, Kapellenerweiterung sowie kleinere Texturkorrekturen.
 - Emilio geht nachts schlafen.
 - Caio hat ein Bett in der Kapelle, welches er nach seiner Befreiung benutzt.
 - In der Kapelle liegen auf dem Boden ein paar Bücher herum. Diese werden im vierten Kapitel, wie auch alle anderen Vobs, die mit Beliar in Verbindung stehen, entfernt sein. Die Kapelle wird dann auch ohne Teleport zugänglich sein.
 - Ein paar Fische schwimmen um die Insel herum.
- Vengard: Fehlende Kollision bei den Tannen und einem Laubbaum im Burggraben behoben.
- Sichtweite der Monster erhöht (bisher 1500, jetzt 1800), da bisher Skelette den Bogen selten benutzt haben.
- der Bug, der dazu geführt hat, dass Monster den Hero nicht angreifen, liegt scheinbar daran, dass die Spielfigur nach einem Teleport für NPCs unsichtbar wird. Es wurde darum eine Funktion eingefügt, die das verhindern soll.
- Schildwerte und Preise korrigiert.
- Khorus: Gerben auch im Dorf und am Leuchtturm möglich.
- Ugar: Das Gittertor, welches in die Kanalisation von Ugar führt und man im höchsten Gebäude vorfindet (das mit dem Roten Sonnenschutz/Vorhang), konnte von innerhalb der Kanalisation geöffnet werden. Dieser Hebel wurde jetzt etwas weiter entfernt um das zu unterbinden.
- Der Lagerverwalter in Ugar verkaufte bisher seinen eigenen Schlüssel. Das sollte nun nicht mehr passieren.
- Ein Bug im Kerker von Ugar wurde behoben. Bisher konnte man durch die Geheimtür aus Stein hindurchgehen.
- Khorus: Martis' Kleidung hat jetzt bessere Schutzwerte.
- Dialog bei Ansgar bezüglich der Quest mit dem Berserkerdorf geändert. Man sollte ihm jetzt melden können, dass die Berserker besiegt sind.
- Korrektur einiger Dialoge von Ambient NPCs nach Befreiung der Stadt Khorinis. Sie wurden bei der bisherigen Questbedingung nicht abgespielt.
- Änderung bei Rengar. Wenn man ihn wegen Joras Gold erst in Kapitel 4 in der Stadt anspricht, flieht er nicht mehr zum Ritualwald sondern in die Unterstadt. Danach geht er in die Kanalisation.
- Die Werte des verrosteten Drachenjägerhelms sind von 28 Schutz auf 21 heruntergesetzt worden.
- Die Paladinkettenhaube wurde ausgetauscht und sieht jetzt so aus wie die der anderen Ritter.
- Begleiter greifen Suchende jetzt an.
- Gor Asifs Templer arbeiten jetzt im alten Orkdorf um den Schläfertempel freizulegen.
- Varant: Korrektur von Felsen bei den Crawlern vor der Stadt Ugar, die in der Luft schwebten.
- Jharkendar: Texturkorrektur in den Bergen.
- die Versionsangabe befindet sich jetzt auf der Questlogseite unter der Tageszeit.

Änderungen in der Version 2.5

- Besonderer Höhepunkt: Bodo Henkel spricht Xardas!
- Hochwertige Sprachausgabe - die bisherigen Takes wurden von DavidVanScouten erheblich verbessert!
- Überarbeitetes Balancing
- Mehrere Talente kosten mehr LP, einige weniger
- Korrektur unsichtbarer Gegenstand
- Korrektur des Schürfmobsi im Minental
- Korrektur Bug Damagezone Schläfertempel
- Der automatische Tod im Kampf gegen neutrale NPCs wurde beseitigt
- Der Bug beim Händlerdialog von Wulfias und Wolfgang auf dem Schiff wurde behoben. Der Fehler trat auf, wenn man vor dem Auswählen von "Zeig mir deine Ware" schon einmal mit den NPCs gesprochen und den Dialog beendet hat.
- Deutliche Reduzierung der Performanceprobleme in Ugar
- die Knochenkrieger benutzen ihre Bögen wieder
- Weniger Gegner aus der Stadt Khorinis flüchten bei ihrer Niederlage
- Fehlerkorrektur bei Grants Dialog wenn man Zweihänder und Stärke wählt
- Bug beim Holzhacken, der zu mehr Äxten im Inventar führte, wurde behoben
- Mehrere Myrtanaorks mit altem Orkkampfverhalten korrigiert
- Söldner und Waffenknechte stehen nun nach der Schlacht bei Onars Hof an mehreren Wegpunkten
- Problem beim Banditenspawn in der Quest "Bospers Rettung" beseitigt
- Die Quest "Ray" kann auch nach Biffs Tod beendet werden
- Der Kollisionsfehler bei den Särgen wurde gefixt
- Das schnelle Schießen beim Orkhetzer wird entfernt, da es zu stark ist und es beim Tragen einer Kopfbedeckung zu einer fehlerhaften Animation kommt
- Die Beliarklaue wird es erst zu einem späteren Kapitel geben
- Almansor wird einen Teleport für den Tempel von Aschdod im Inventar haben, so dass man auch in den Tempel kann, wenn man sich die Assassinen zu früh zu Feinden gemacht hat
- Viele Monster auf Khorinis wurden entsprechend der Stärke anderer Monster angepasst
- Aus dem tiefen See von Adarmos kann man nun auch ohne Teleportrunne raus
- Verwandlungsspruchrollen: Schattenläufer und Troll nicht mehr so stark
- Mud-Freaks Freies Zielen
- 46 neue Quests (insgesamt werden es 616 sein)
- Neue Gebiete in Khorinis, Varant, Nordmar und in einer Seewelt
- Entfernung der Kopfbedeckungen von eigenen Rüstungen (Piratenmantel und Assassinenrüstungen)
- Neue Kopfbedeckung: Assassinenkapuze

- Waffen- und Rüstungsupdate: man erhält im Laufe der Story mehr Waffen und mehr Rüstungen, nämlich alle Erzbarone,- Templer- und Drachenjägersrüstungen, die man natürlich verstärken kann. Die Königsrüstung kann man ebenfalls verstärken, wie auch die "Ring des Wassers" Rüstung
- Mehr Gegner schießen nun mit Spezialpfeilen
- Der prozentuale Anstieg der Schürfkennnisse in den vier Schürfguppen ist nun im Menü sichtbar
- Der Schwierigkeitsgrad wird im Menü angezeigt sein
- Waffengefährten wird man bessere Waffen geben können
- Ein paar Ambientdialoge, u.a. Glückwünsche von Hawk und Dandolo, dass Roland Paladin geworden ist
- Es können nun auch Degen geschärft werden
- Gürtel können an der Werkbank hergestellt werden
- Die Mine des Erzclans wurde erheblich erweitert
- Die leichte scharfe Banditenaxt, die mal für die DNdR geplant war, kann nun hergestellt werden
- Man kann am Alchemietisch nun auch jeweils 100 Spezialpfeile und Bolzen herstellen
- Neue Räume und Texturkorrekturen in der Stadt Khorinis
- Orkstandarten, Belianschreine und Galgen werden aus Khorinis entfernt sein, sobald die Bürger zurückkehren
- Adanoschrein nun als richtige Animation, dadurch wird das Anvisieren leichter
- Gerben wurde mit Gerbbaum erweitert. Gerben auch auf Adarmos, Khorus und an weiteren Orten in Khorinis (Goblindorf, Stadt) möglich.
- Mehr Baumstämme auf Athanos und Tamora sowie neue auf der Insel der gestrandeten Piraten, Kondehra, Adarmos und Khorus
- In Rolands Raum auf dem Schiff kann man nun auch Holz sägen und spalten
- Hohepriester im Tempel von Tadmor tragen nicht mehr Wassermagierroben sondern Roben des alten Volkes.
- Die Werte der antiken Rüstung, die man in Isagrath findet, wurden erheblich reduziert. Dafür aber kann man die Rüstung an der Werkbank auf 50 Schutzwerte erhöhen, sofern man Meisterbuddler ist und alle nötigen Materialien dabei hat.
- Bug bei der "Erzversteck" Quest gefixt. Bisher konnte man die Aufgabe bei Torsten in der Höhle nur zwischen 12-14, 15-17 und 22-8 Uhr beenden, wenn er sich beim Wegpunkt "NORDMAR_ERZVERSTECK" aufgehalten hat. Ansonsten funktionierte das nicht.
- Man kann auf Athanos nun auf 25 Mana kommen und somit auch Spruchrollen der Stufe 2 benutzen (z.B. Feuerball).
- Es gibt nun ein paar Händler, die mehr Gold für Silberkelche/Silberteller, Goldkelche/Goldteller und mehrere Tierfelle geben.
- Salz ist nun eine wichtige Zutat für die Herstellung von Suppen. Man kann es bei manchen Händlern kaufen, aber Gold sparen, wenn man die Salzbrocken aus der Mine von Tamora nimmt. Diese müssen aber erst an der Werkbank zerkleinert werden. Für jeden Brocken erhält man 10 Salzeinheiten.
- Scatty wird nun, nachdem er in der Mine angekommen ist, Goldbrocken gegen Gold eintauschen.
- Neues Gebäude und mehr Portalräume beim Erzclan in Nordmar
- Beim Kohlehacken erhält man nun normale Kohle, die man für die Spruchrollenherstellung verwenden kann

- Viele neue Lebensmittel, wie Ananas, Karotte und Kartoffel, neue Suppen. Lebensmittel in Fässern und Säcken.
- Es gibt zwei mehrseitige Bücher
- Neue Sandtextur für die Wüste
- Ladescreens enthalten nun Spieltipps
- Der Bug, der zur Änderung des Schwierigkeitsgrades mitten im Spiel führte, ist behoben.
- Neue Karten (Katakomben von Ugar, Irdorath, verstecktes Tal auf Khorinis)
- Video auf Tamora in besserer Qualität
- Neues Creditsvideo

Änderungen in der Version 2.4.3

- Die Welt Khorus fehlte in der 2.4.2. Wurde wieder eingefügt.
- Truheninhalte in Aurarath korrigiert.

Änderungen in der Version 2.4.2

- Korrektur der Questreihe von Pat, dem Kneipenwirt im Minental. Bisher hakte es bei der Quest mit Ray.
- Korrektur der Eroberung von Khorinis. Es sollten nun die Orks fliehen, sobald der größte Teil der Gegner besiegt worden ist.
- Korrektur der Quest beim Piraten Jenkins. Es gab bisher das Problem Jenkins mitzuteilen, dass alle Schatzorte gefunden wurden.
- Freischaltung von neuen Dialogen bei Gernot, der nun Kommentare bei Ernennung Rolands zum Paladin, Beendigung der Quests in Varant, der Ankunft in Athanos in Kapitel 6, Irdorath und Mendozas Insel gibt.
- Es gibt nun mehr Werkbänke. So wird man im Vorraum des Paladinschiffes bei jeder Seewelt eine finden können. In Varant sind neue im Nomadenlager und jedem größeren Assassinenort hinzugekommen.

Änderungen in der Version 2.4.1

- Korrektur des Prints, welcher dauernd bei der Quest "Das Belagerungsheer" in Myrtana aufgetreten ist.

Änderungen in der Version 2.4

- Korrektur des Triggerscripts, welches Trigger in Myrtana und Nordmar blockierte
- Zwei neue Quests, insgesamt nun 570.

Änderungen in der Version 2.3

- Einige Korrekturen, u.a. des Schürfdialogs bei Scatty
- Felle gerben nun auch im Erzclan möglich. Entsprechender Lehrerdialog bei Leif.
- Neue Musik: Intro und Myrtana

Änderungen in der Version 2.2

- Spine Erfolge funktionieren jetzt
- Holz für die Pfeilherstellung, zu kaufen bei Gunther (Tamora) und Gorm (Khorinis)
- Neues Item Salpeter
- Mit Salpeter und Schwefel kann man, sobald man bei Said Sprengpfeile gelernt hat, am Alchemietisch das erforderliche Schwarzpulver herstellen.
- Neues Talent "Felle gerben". Zur Zeit nur mit Wildschweifellen möglich. Aus diesen kann man kostengünstig Leder für die Rüstungsverbesserung herstellen. Das Talent ist auch im Menü sichtbar.

Änderungen in der Version 2.1

- Korrektur vieler Fehler
- Besseres Balancing
- Schwache Gegner gegen stärkere ausgetauscht
- 3 zusätzliche Quests in Myrtana. Insgesamt jetzt 568 Quests.
- Orks haben neue Animationen (sie können nun sägen, sitzen, Buchständer lesen, sich waschen, sägen, schmieden usw.)
- Neues Gebiet in Khorinis
- Löcher in Khorinis gestopft (einmal in den Bergen zwischen Kloster und Flüchtlingslager und zum anderen oberhalb des Wasserfalls beim Pass)
- 50 Erfolge über Spine

Änderungen in der Version 2.0

- Alle bekannten Bugs wurden behoben.
- Fehlende Takes wurden hinzugefügt.
- Viele Ambient NPCs (vor allem die Frauen) haben andere Takes bekommen. Es reagieren nicht mehr alle schroff mit „Lass mich in Ruhe“. Viele antworten jetzt freundlicher. Aber natürlich wird es auch weiterhin Ambient NPCs geben, die unfreundlich sind.
- Das Balancing wurde überarbeitet. Es gibt weniger EXP für Quests, die Waffen der Piratengoblins und Skelettkrieger wurden deutlich im Wert verringert, bisher schwache Monster sind nun stärker.
- Änderung der permanenten Boni bei Äpfeln: erst bei jedem 30. Apfel gibt es einen Stärkepunkt.
- Beim Tabak bekommt man nun erst bei jedem 5. Beutel einen permanenten Bonus.
- 126 neue Quests
- Tamora wurde wegen der neuen Story etwas erweitert.
- Varant: Die Berge wurden mehr bevobbt. Die Anzahl der Monster wurde deutlich erhöht. Mehrere Windsounds wurden entfernt. Die Küste wurde erweitert. Der Weg nach Ishtar wurde geändert. Hinter dem Passtor kann man nun einem langen Weg oberhalb der Küste folgen, wo es noch etwas zu entdecken gibt. Die Westvariantwelt (vorher Nordvariant) wurde stärker bevobbt und hat mehr Monster. Auch wurden die Wehranlagen und Gebäude des Feuermagiertempels neu erstellt. Die Ruinenstadt von Tadmor und der Pendeltempel wurden erweitert.

- Vengard: Burg und Stadt wurden besser bevölkert, das Mesh von einigen Gebäuden der Stadt verändert, Vengard hat nun einen Hafen und eine Hafenfestung
- Myrtana: In den Bergen von Montera wurde das bisher verlassene Berghaus nun zum Stützpunkt der Waldläufer, die neu im Spiel sind. Die Burg Gotha wurde in den Monterabergen neu hinzugefügt. In den gleichen Bergen gibt es nun auch einen Weltwechsel zu einem weiteren Teil von Myrtana. Die Faringregion wurde erweitert.
- Nordmar: Nordmar ist nun doppelt so groß. Es sind zwei weitere Nordmardörfer hinzugekommen, ein Jagdlager des Feuerclans und ein Fischerdorf eines neuen Clans, den wir Walrossclan genannt haben.
- Irdorath wurde mehr ausgebaut. Es gibt nun in der Nähe der Drachen Teleportstationen sowie ein Dorf der Orks.
- Eine neue Seewelt wurde hinzugefügt, in der man in einen Sturm gerät.
- Neue Talente: Schildkampf, Gift herstellen, Waffen vergiften, Goldschmied, Rüstungen verbessern
- Man bekommt jetzt genug Ruf bei Said zusammen ohne gegen die Assassinen vorgehen zu müssen.
- Man kann im 4. Kapitel nur das Erdgeschoss der Königsburg von Vengard betreten. Alles andere innerhalb der magischen Barriere wird erst im 6. Kapitel zugänglich sein.
- Die Muskete macht nun erheblich mehr Damage.
- Es gibt mehrere neue Monster.
- Es gibt ein paar neue Rüstungen mit besonderen Vorzügen, z.B Schützenrüstung oder Golemschutzrüstung.
- Es gibt nun mehrere Helme im Spiel. Aus diesem Grund wurden die alten Paladindrüstungen mit neuen ohne Helm ersetzt, so dass man Helme beliebig wechseln kann.
- Golems können nur noch ausschließlich mit stumpfen Waffen und Magie getötet werden.
- Man kann im Spiel nun den Namen der Runen, Tränke und Spruchrollen sehen.
- Das Waffenschärfenscript wurde verbessert. Man kann nun die Klinge auswählen, die man schärfen will.
- Besondere Pfeile und Bolzen verursachen unterschiedliche Damage.
- Mehrere Monster verbreiten bei ihrem Tod eine Giftwolke. Man kann aber einen Trank kaufen, der dagegen immun macht.
- Bei einer größeren questrelevanten Gruppe von Gegnern (Orks, Assassinen) ist es nicht mehr nötig den letzten Feind zu suchen um die Quest abzuschließen. Häufig genügt es diese in die Flucht zu schlagen oder es kommt der Hinweis, dass die Gegner keine Bedrohung mehr sind. Natürlich kann man aber nach Abschluss der Quest auch diese Gegner töten. Es spielt aber zur Erfüllung der Quest keine Rolle mehr.
- Wenn Orks oder Assassinen flüchten, verschwinden diese nicht aus der Welt sondern begegnen dem Spieler an einem anderen Ort, wo man sie bekämpfen kann ohne auf irgendeine Quest Rücksicht zu nehmen. Es kann aber unter Umständen für den Verlauf der Story problematisch werden Gegner entkommen zu lassen. Wenn man z.B. Gemnok oder einen seiner Orks vor der Pyramide von Tadmor entkommen lässt, fliehen diese in Nemroshs Orklager und greifen einen an, gleichgültig ob man als Assassine verkleidet ist oder nicht. Wenn man von diesem Gegner dann angegriffen wird, greifen einen die Orks in Nemroshs Lager an. Daher sollte sich der Spieler bewusst sein, dass ein Angriff seine Konsequenzen haben kann.
- Mendozas Pirateninsel kann jetzt erheblich eher besucht werden. Wenn man von Klaas die Karte bekommen hat, kann man diese Insel sogleich ansteuern. Außerdem gibt es dort zwei neue Quests. Eine dritte, die ebenfalls neu ist, kann dort beendet werden.
- Irdorath: Man wird, wenn man den Teleport im Irdorathtempel benutzt, nicht mehr zu dem Teleport teleportiert, der einen zum schwarzen Kastell bringt sondern zu einem anderen. Dieser führt zu einem Teleport in der Nähe des ersten Drachen. Zwei weitere Teleporte führen den Spieler zu den anderen Drachen. Erst der Teleport beim letzten Drachen führt zum schwarzen Kastell. Im schwarzen Kastell wiederum gibt es unterhalb von Baal Handshars Schatz einen weiteren Teleport, mit dem man das Kastell verlassen kann.

- Der Flugdrache, den man beim Schatz im schwarzen Kastell findet, kann nun besser gesteuert werden.
- Kochen lernen lohnt sich jetzt. Händler bieten nun Rezepte an. Eine Fleischsuppe oder eine Käsesuppe gibt einem erheblich mehr Lebensenergie als ein gewöhnliches Stück Fleisch oder Käse. Die Zeit, die man benötigt um volle Lebensenergie zu bekommen, wird dadurch erheblich kürzer. Auch Apfelkompott und Pilzsuppe lohnen sich. Die Boni von Äpfeln und Dunkelpilzen erhält man erheblich schneller.
- Man kann jetzt am Alchemietisch und Schreibpult gleichzeitig jeweils 10 Spruchrollen und 10 Tränke herstellen.
- Ergänzungsquests: In der Version 2.0 gibt es Quests, die einige Logiklücken füllen werden. So wird die Beseitigung der Räuber an der Brücke zwischen Ugar und Amarna nun über eine Quest erfolgen. Auch für die Straßenräuber, die nachts in Ugar auftauchen, wird es nun eine Quest geben. Siehe hierzu auch unten „Leuchtturm von Khorinis“.
- Leuchtturm von Khorinis: Da man sich sehr lange auf Khorinis aufhält und in der Regel die Orks am Leuchtturm früh beseitigt, ist es nur konsequent, dass die Orks dorthin einige Krieger entsenden um nach dem Rechten zu sehen. Glücklicherweise bekommt der Spieler, wenn er in der Stadt unterwegs ist, selbst den Auftrag die Krieger zum Leuchtturm zu bringen um die Gefahr für die Flüchtlinge abzuwehren.
- Spruchrollen kosten nun unterschiedlich viel Mana, da es unlogisch ist, dass man sowohl 10 Mana für einen Lichtzauber wie auch für einen Feuerregen benötigt. Es ist daher zwingend notwendig Mana zu lernen.
- Da einige Zauber zu schwach waren, wurde deren Schaden erhöht.
- Die Orkaxt der Orkanführer ist nicht mehr so stark wie bisher und nicht mehr die stärkste Waffe im Spiel.
- Mehrere Waffen machen nun mehr Damage, vor allem selbstgeschmiedete Erzwaffen und gesegnete Paladinschwerter.
- Waffen können nun vergiftet werden.
- Es gibt einige neue Items, wie Leder oder Schwarzpulver um Lederrüstungen zu verbessern bzw. um Sprengpfeile herzustellen.
- Der Statthalter Bruno hat nun eine Tochter. Diese wird abends auf der Harfe spielen.
- Die Geschichten von Tamora (das in den Chroniken erwähnte Geheimnis der Insel) und Adarmos (Garriks Rückkehr) werden nun zu Ende erzählt.
- Die Assassinen in den Städten Aschdod, Ugar und Amarna sind nun bei den Stadteroberungen besser positioniert. Besonders in Ugar wurde viel geändert. Die Assassinen erwarten dort die Nomaden jetzt in mehreren großen Gruppen.
- Orkschamanen benutzen in späteren Kapiteln nicht nur den Feuerball sondern auch stärkere Zauber.
- Änderung beim Kampf gegen Baal Handshar
- Viele Bossgegner wie Caine, Ganelun und der Urdrache sind jetzt stärker geworden. Die bisher leere Höhle des Urdrachen wurde bevobt. Außerdem kann man interessante Items finden.
- Kleinere Texturänderungen, z.B. das Steinpflaster der Stadt Ugar, neue Robe für den Baal, einige Ladescreens wurden ersetzt.
- Neben dem Feuerkelch gibt es jetzt zwei weitere Zauber, die wie Runen funktionieren: Ein Zauberbuch, welches man in Varant erhält und eine Steinplatte, die man in Nordmar bekommen kann.
- Es gibt viele neue Teleportrunen, die das Reisen erleichtern.
- Neue Animationen aus der Modderdatenbank. Unter anderem können jetzt Schränke geöffnet werden und der Hero kann sich an ein Lagerfeuer setzen um Fleisch zu braten.
- Die Muskete macht jetzt 225 Damage, anstatt bisher 75.
- Der Schaden der Orkfeldherrenaxt wurde erheblich reduziert.

- Die Schutzwerte der Assassinenmagierrobe, die der Held von Tartaron bekommt, wurden reduziert.
- Es gibt jetzt einen Schlafsack und einen Geschwindigkeitsring.
- Mehrere neue Verstecke, wo man wertvolle Items finden kann.