

Änderungen mit V 0.5 auf V 0.5.1:

1. Ein Fehler im „Schlag des Glaubens“ wurde behoben (er fügte auch Zielen Schaden zu, die gegen Magie immun waren).
2. Die Immunität von Eiskreaturen gegen Hiebschaden wurde entfernt.
3. Die Beschreibung einiger Gegenstände wurde erweitert (Schriftrollen/Runen der Beschwörung, Waffen, verunreinigte Beeren usw.) .
4. Bemerkenswerte Fehler in Texten/Benachrichtigungen wurden korrigiert.
5. Beute zu den Startzombies hinzugefügt, einige neue Unterarten von Zombies hinzugefügt.
6. Der Blitz des Raben wurde geschwächt (sein Schaden wurde verringert und er lädt/feuert nur dann, wenn der Rabe Schaden erleidet).
7. Zusätzlicher kleiner Nerf für die dritten Miliz-Vorschlaghammer/Hämmer – der Schwellenwert zum Auslösen der Felsverzauberung wurde reduziert (von 125 auf 100 für Hämmer und von 150 auf 125 für Vorschlaghammer) ; der erste und zweite Vorschlaghammer/Hämmer blieben unverändert.
8. Vereinfachte Logik und visuelle Effekte des Nazgul auf Ir-Dorath (um Abstürze zu minimieren).
9. Kleinere Änderungen an der Kampflogik einzelner menschlicher Gegner.
10. Die Lautstärke einzelner Geräusche wurde angepasst (das Geräusch der Brandung, das Geräusch des Windes, das Geräusch des Raschelns im Gras usw.) .
11. Es wurde ein Fehler behoben, bei dem das Drachenstern-Amulett zweimal ausgelöst wurde (wenn es in Verbindung mit dem Schlag des Glaubens verwendet wurde).
12. Die visuelle Darstellung einiger Fernkampfangriffe von Drachen wurde geändert (zu einer korrekteren Darstellung mit weniger verzerrten Kollisionen).
13. Eine Reihe kleinerer Fehler in verschiedenen Funktionen wurden behoben.
14. Ein neues Schlafsystem wurde hinzugefügt (kurz gesagt, Sie können jetzt nur noch zwischen 20:00 und 05:50 Uhr schlafen), die Anzahl der Schriftrollen in der Traumruhe, die nach dem Schlafen erscheinen, wurde zusätzlich erhöht, plus mehrere schlafbezogene Schriftrollen Optionen/Elemente wurden geändert.
15. Für Hexen wurde ein Fehler in der Fertigkeit „Abfangen der Kontrolle“ behoben (der es ihnen ermöglichte, die beschworene Kreatur einer anderen Person zu fangen und auf den GG zu setzen).
16. Mikrobearbeitung im Dialog mit Pirate Bill (Sie können Akrobatik und Diebstahl lernen, auch wenn Sie vor Gregs Rückkehr nicht mit ihm gesprochen haben).

17. Der Beitritt zum Thieves GI verringert auch die Chance, die Besitzer der Truhe aufzuwecken, wenn der Hauptschlüssel während eines Hacks kaputt geht.

18. Ein Fehler im Tuhlik-Anrufzähler wurde behoben (der Zähler wurde nicht zurückgesetzt, wenn nicht alle Versuche aufgebraucht waren). Die Anzahl der für diesen Tag angerufenen Tuhliks kann in einer SMS-Benachrichtigung eingesehen werden.

19. Ein paar neue Texturen.

20. Balancedetails:

- Runenwarge wurden leicht geschwächt, der Kampftimer für alle Beschwörungen wurde angepasst,

- mehrere Änderungen an der Monsterkarte, die Parameter einiger Monster wurden geändert,

- die Beschreibung einiger Gegenstände wurde hinzugefügt, die Kosten einiger Gegenstände wurden erhöht (Aquamarine und etwas anderes),

- die Magierklasse wird in der Lage sein, Mana im Schlaf wiederherzustellen, und nicht nur die Feuermagiergilde,

- mehrere kleinere Fehler wurden behoben (z. B NPCs frieren im Fernkampfmodus nach dem Laden des Spiels ein) ,

- die Dauer einiger Effekte wurde verlängert (Schlaf, Beschleunigung),

- wertvollere Beute in Glücksfischen

und so weiter.