

Wersja 1.2.1

Projektowanie poziomów

Pustynny teren z hienami

- Całkowite przebudowanie terenu. Dodano ruiny, więcej grup goblinów. Wykorzystano przejście za trollem. Cała przestrzeń jest wykorzystana.

Grafika 3D

Leśna arena:

- Usunięcie szczeliny na skraju lasu (dało się nią wypaść poza mapę)

Tekstury

- Tekstura przejściowa między trawą w oazie, a piaskiem, ma teraz taki kolor piasku, jak piasku w całej pustyni.

Poprawki fabularne i w dialogach

- Więcej wpisów w dzienniku po dialogach (np. dot. polowań w wiosce)
- Usunięto błąd w opisie opcji dialogowej u nauczyciela walki.
- W trakcie widowiska na miejskiej arenie pokonani nie idą ciągle w ścianę
- Kaly i Romulus zachowują się naturalniej w trakcie dialogu w domu Kalego.
- Rozmowa z cyrulikiem jest wymagana do rozpoczęcia walki eliminacyjnej.
- Informacje o nowym wpisie do dziennika pojawiają się po lewej stronie (wcześniej się nakładały)

Poprawki AI

- Usunięty błąd z przeciwnikami, którzy biegli atakować NPCa spoza areny, zamiast Romulusa, lub jego sojuszników
- Uczestnicy walk na arenie, prawidłowo reagują na wrogów, w tym w walkach grupowych
- NPCe ignorują cieniostwora z areny
- Czeladnik myśliwego nie ginie w trakcie polowania, tylko staje się nieprzytomny po ciosie potworów.
- Romulus odlatuje za każdym razem po otrzymaniu ciosu od pracownika Troll Airlines
- NPCe nie wstają z ławki, krzesła i tronu w powietrzu
- Tylko jedna animacja jest nakładana na siedzącego NPCa za jednym razem. Poprzednio, gdy NPC się drapał, robił to w serii.
- Skalum używa teraz bryły lodu i lodowej lancy, zamiast kuli ognia
- Cieniostwór z areny atakuje Romulusa tylko, gdy wejdzie on na arenę

Skrypty - Rozgrywka

- Broń Hermesa teraz odrzuca
- Bycie pokonanym na arenie treningowej w Zatoce Gladiatorów nie blokuje dalszych walk na niej.
- Po każdej walce w turnieju w Zatoce Gladiatorów, losowani są trzej wojownicy, którzy będą gotowi do walki na arenie treningowej. Jeśli ktokolwiek poza nimi był gotowy do walki przed walką turniejową, jest nadal gotowy do walki.
- Usunięto nieprawidłowe działanie bramy w przypadku, gdy gracz porozmawia z zarządcą areny tuż przed tym, gdy chce on zamknąć bramę anonimowym gladiatorom
- Możliwość zapisu jest wyłączona w trakcie wszystkich walk na arenie (poprzednio dało się zapisywać w trakcie nietypowych walk)
- Koncert w Randle słychać teraz od samego początku, po przyjeździe do miasta

Interfejs

- Punkty życia mistrza areny, są usuwane po wczytaniu gry lub pokonaniu go

Dubbing

- Dopasowania części polskiego dubbingu do napisów

Inne ulepszenia

- Dodano nowe osiągnięcia
- Nowe Easter Eggi
- Zmiana wyglądu i rutyn wielu NPCów

Inne

- Usunięto zbędne pliki ze zbrojami i animacjami (modyfikacja ma mniejszy rozmiar)

Wersja 1.2

Modele

- Optymalizacja Zatoki Gladiatorów. Zmniejszenie ilości tris przez edycję modelu świata i zmianę używanych modeli vobów.
- Dodanie "portali" do budynków i jaskiń w Zatoce Gladiatorów, wiosce Gallen i mieście Randle. Zwiększa to wydajność.

- Dodanie kolizji do kamiennej platformy, na której stoi dom Proximo i innych.
- Poprawa modelu domu kowala.
- Przebudowa otoczenia wioski. Dodane zostało zapadlisko przy obozie myśliwych, grunt lasu przy obozie myśliwych i arena nie jest płaska, do wioski prowadzi ścieżka. Przejścia z i do doliny z wioską zostały zamienione na tunele.
- Las Rainwood. Widzowie nie stoją już w powietrzu, co było widoczne od zewnętrznej strony.
- Miasto Randle. Złotnik i bibliotekarz posiadają własne domy. Podłogi wyglądają na dłużej używane.
- Więzienie. Usunięte zostały progi przy celach, które utrudniały chodzenie.

Level-design

- Dodano nazwy do wszystkich łóżek

Zatoka Gladiatorów

- Domy kupców i nauczycieli zostały przemeblowane i wyglądają, jakby faktycznie mieszkańcy w nich żyli. Zostały też przemeblowane budynki reszty mieszkańców.
- Do budynków z usługami zostały dodane nowe szyldy.
- Dostępne są dwa budynki przy domu Proximo, a sam jego dom został przemeblowany.
- Platforma do jednej z drewnianych wież została podwyższona, by gracz nie spadał do wody próbując na nią wejść.
- Dodana została usługa lotnicza, a ruiny są już osiągalne bez kodów.

Wioska Gallen:

- Las przy obozie myśliwych został całkowicie zmieniony. Drzewa są bardziej naturalnie umiejscowione i nie będą już przestawiane. Runo leśne jest bogate. Cały las wydaje się większy.
- Dodane zostało porzucone pole przy ścieżce do mostu.
- W zapadlisku przy obozie myśliwych został dodany cmentarz.
- Zostały użyte nowe modele trawy i krzewów.
- Domy handlarzy, nauczycieli i mieszkańców zostały generalnie przemeblowane, by faktycznie użytkowane.
- Poprawiono kolizje przedmiotów

Las Rainwood i okolice:

- Przemeblowany został namiot Lorda Tamerona. W reszcie namiotów zostały dodane łóżka, część vobów wyrównanych.
- Zostały dodane nowe przedmioty do znalezienia w lesie, gdzie odbywa się polowanie. Przesunięta została trawa w miejscach, gdzie wyrastała z kamieni. Wyrównano położenia vobów.

Miasto Randle:

- Miejsca zamieszkania kupców i nauczycieli zostałyby przemeblowane tak, by wyglądały, jakby faktycznie toczyło się w nich życie.
- Zostały dodane nowe szyldy.
- Teren wokół sceny wygląda, jakby trwała tam biesiada.

Tekstury

- Dodano tekstury lasu, do lasu przy wiosce.
- Naprawiona jest tekstura fotela.
- Dodano oryginalne tekstury do szyldów.
- Znajomość imienia jednego ze strażników więziennych ma teraz graficzne uzasadnienie.
- Uzupełniono tekstury osiągnięć i dodano nowe.
- Nowe obrazy na ścianach

Animacje

- Dodane nowe ubrania dla mieszkańców i sprzedawców

Muzyka & Dubbing

- Dodano nową muzykę:
 - zwycięstwa na arenie
 - wioski Gallen (ambient)
 - do polowania z Kalym
 - walki na arenie w Zatoce
 - walki na arenie w lesie
 - walki na ostatnim polowaniu przy wiosce
 - lasu Rainwood (ambient)
- Uzupełniono dubbing niemal w całości.

Story fixes

- Polowania w wiosce zostały urozmaicone. Myśliwi nie robią ciągle okrążenia po lesie.
- Rozgrywka w mieście rozpoczyna się zawsze rano. Dzięki temu po dojściu do miasta jest lepiej widoczny koncert.
- W walkach treningowych, gracz może używać kostura
- Poprawiono dużo literówek
- Łóżka mają napisy "Moje łóżko", dopiero po odpowiednich dialogach
- Dodano wpisy do dziennika przy rozpoczynaniu polowań
- Dodano doświadczenie za eksplorację świata, w tym rozmowy
- Osoby znajdujące się blisko siebie mają różne twarze

- Dodano dźwięki buntu po walce z Hermesem
- Widzowie koncertu w Randle zachowują się jak uczestnicy biesiady
- Polowanie na pełzacze jest łatwiejsze. Strażnicy prawidłowo otwierają drzwi.
- Romulus komentuje pod nosem zachowanie Daryla (wcześniej tylko się obracał)
- NPCe mają teraz różnorodne głosy (z podstawki)

AI fixes

- Sprzedawcy, nauczyciele i inni mają różnorodniejsze, sensowne rutyny
- NPCowi, który prowadzi gracza łatwiej znaleźć ścieżkę do celu (wcześniej prowadzący czasem stali nieruchomo w miejscu po wczytaniu gry)
- Farmerzy w wiosce nie stoją sobie na plecach
- Myśliwi w trakcie polowania już nie plądrują wszystkich zwłok zwierząt (jeśli zrobi to wcześniej gracz)
- Zarządcy platform treningowych, a także inni NPCe, nie reagują na wyciągniętą broń w trakcie treningu
- Nadzorcy i strażnicy nie wyglądają jakby stali nerwowo (dodanie freepointów)

Skrypty - Gameplay

- Kostury skalują się z maną
- Bronie na zręczność, skalują się ze zręcznością
- Dodano opcję spania przez godzinę
- Dodano szybkie picie mikstur przy używaniu łuku
- Księgi się stackują
- Zwiększono liczbę slotów do zapisu o 5.
- Dodano napisy do dźwięków (wizyta u cyrulika, walka na arenie, prowokowanie przeciwnika itd.)
- Wzrost wytrzymałości wraz z nowym poziomem
- Informacje o nowym wpisie do dziennika pojawiają się po lewej stronie (wcześniej się nakładały)

Inne poprawki

- Kolory skóry głów zgadzają się z resztą ciała
- Mieszkańcy mają bardziej różnorodne stroje

Inne ulepszenia

- Dodano nowe osiągnięcia.
- Dodano nowe Easter Eggi.

I inne.