

Łatki AIDEM do najnowszych wersji:

RiWC menu + krzemienie (można ulepszyć, żeby nie przywracało Pana Policjanta).

RiKN hipisi (przeniesienie z płyty).

Łatki społeczności bez zastrzeżeń:

RiSP-RiKwA no-CD.

RiKwA muzyka w outro SHiKN.

RiKwA outromod.

RiK:TTW poprawiony poziom z Reksiem.

RiK:TTW podmianka poziomu bota z 4 piętra.

Łatki do poprawy/dalszego rozwoju:

RiSP-RiKwA Biblioteka ddraw lub łatka do RiKwA na lagi i alt+tab (potrzebne rozwiązanie bez efektów ubocznych, działające na każdym sprzęcie, likwidujące przyczyny problemu).

RiSP BlooMoo Re-SP-master (kompatybilizacja z ddrawem, kwestia narratora o desce bez opóźnień, nieliniowy Robinson, usunięcie podwójnej animacji po śmierci na krokodylu, optymalizacja kokosów, ograniczenie losowości kwestii Kretesa, nie startowanie z pochodnią po wczytaniu ponownym epizodu Wejście do Podziemii, blok mapy w labiryncie z pochodnią, lepsze działanie strzałek przy wyjściu z labiryntu z pochodnią, usunięcie błędu graficznego po śmierci w morzu lawy, sprawienie by teleport nie nachodził na ikonę menu w Ufo, usunięcie softlocków z papugami i statkiem piratów, wersja bez save'a i ustawionego Brosza, import save'ów z oryginalnej wersji, uwzględnienie kolejnych modów).

RiC Drób Loader (progressive, z opcjami customizacji zapisu).

RiC Workshop:

- Naprawa efektów czarów (te czary i sen do balansu, osłony drobiu chaosu, dalsze bugfixy i balans czarów w labiryntach, poprawione i widoczne łączenie się czarów, efekt wizualny ciemności, pozostałe czary gęsi).
- Antycrash zagadki Dżina i obrony murów (inne antycrashe: królowa, olbrzym, oddanie beczki szewczykowi, polana, grzyb, zapis podczas cutscenek, droga do Uniwersytetu przez piwnicę po Piklibii); usunięcie błędu z brakującą kurą zagłady i drugą obroną.
- Usprawnienie Likwidacji Kretesa i odbuggowanie expa (odkładanie anteny – do zrobienia).
- Naprawa animacji mówienia Smokręta (i innych postaci - do zrealizowania).
- Brakujące i poprawione kwestie (dalsza część listy - do zrealizowania).

RiC-RiWC InfoMod (rozszerzony do wszystkich części, jako opcja po przejściu gry; opcjonalne napisy w różnych wersjach językowych np. dla osób niesłyszących, kwestia z RiMS - „opcje”).

RiKwA brakujące i poprawione kwestie (analogiczne łatki dla RiU, RiWC, RiKN i RiK:TTW).

RiK:TTW edytor (całkowite uniezależnienie edytora od mrocznej wieży).

Łatki oczekujące:

RiSP zmiany na wraku (pomijanie kwestii narratora podczas budowy, możliwość kolizji z rekinem).
RiSP naprawione krokodyle + opcjonalna randomizacja krokodyli i Twaroga.
RiSP-RiU spójny system save'ów jak w łatce do RiWC + opcja kontynuacji gry (także po ponownym uruchomieniu).
RiSP-RiU otwartość lokacji i interfejs + system przedmiotów RiC-RiKN.
RiSP, RiU, RiKN dodatkowy zapis dowolny jak w RiC-RiWC.
RiSP-RiWC aktualizacja bez Pana Policjanta (w ustawieniach można włączyć PP i podejrzeć kod).
RiSP-RiWC, RiMS (LE) outromod.
RiSP-RiWC, RiMS (LE) dokładna ścieżka zadań jak w RiKN.
RiSP-RiKN, RiMS (LE) pomijanie cutscenek przyciskiem dalej, niezależnie od ukończenia gry.
RiSP-RiKwA usunięcie błędów związanych wyłączaniem się muzyki.
RiU zmiana głośności ścieżki dźwiękowej (dźwięnia w charakterze suwaka).
RiU Diesel na Kuranie - zawracający, gdy nie może uwolnić Reksia.
RiU bdash typu RiKN: odbuggowanie, podnoszenie jednego kamienia, automatyczny restart w przypadku porażki i opcja przybliżenia widoku.
RiU restart w labiryncie wielkich czerw.
RiU naprawa początkowego wyglądu drzwi twierdzy Żabby.
RiU Suvenir od Żabby - nagroda w menu głównym za ukończenie wyścigu + łatwiejsze branie barona na litość.
RiU-RiWC chód Kretesa jak w RiKN (tuż za Reksiem + brak obowiązku czekania na niego).
RiC suwak w zbyt długich listach pytań w oknie dialogu.
RiC usunięcie błędu z restartem Smokręta.
RiC usunięcie niektórych konsekwencji double-clicka i błędów zapisu (Smokręt nie mówi o niepokonanej gęsi, Reksio bez różdżki przed pierwszą lekcją, limit 1000 sztuk złota).
RiC poprawka, aby filmiki przed wylotem do nowej krainy odpalały się tylko raz.
RiC odbuggowanie karty śledztwa + karta i symbol różdżki niewidoczne podczas wyłączania gry.
RiC poprawa tła lokacji Smoka przed wyrośnięciem fasoli + pełny kociołek po powrocie z lochów.
RiC usunięcie błędu z przekierowaniem do Piklibii po zniknięciu platformy do niej.
RiC dłużej dostępny Gulguldryk + szybciej klikalna piwnica.
RiC odbuggowanie labiryntu TKTPM.
RiC usunięcie możliwości otwarcia szkatułki przed rozwaleniem maszyny (komentarz Kretesa).
RiC umożliwienie przygotowania się do walki z TKTPM.
RiC-RiWC przycisk (z RiKN) powrotu do menu głównego (aby wracać do save'ów Wehikułu12 lub Drób Loadera).
RiWC rozwinięcie nieusmolonego sznura w jaskini (tekst Kretesa, że nie chce się palić).
RiWC blokada ponownej jazdy autostradą do domu z Czerwoną Dachówką (tekst Kretesa o leju).
RiWC usunięcie błędów w labiryntach typu piramida i przyciągania przed włączeniem magnesu.
RiWC, RiKwA dodatkowe skórki Ryżokitowców w labiryntach różnych epok.
RiKN gazeta The Times w menu głównym.
RiKN menu po lewej z głównymi epizodami (8 głównych i 2 mniejsze: rejs i wyspa skarbów, wszystko w obu poziomach trudności) i outro.
RiKN dostęp do odblokowanych (nie tylko ukończonych) etapów w ścieżce rozwoju szuflady.

RiKN odkładanie przedmiotów na miejsce.

RiKN restart łamigłówek: naprawa statku, starokretońska wskazówka i wieża hanoi.

RiKN brakująca animacja Kretesa, podczas próby wejścia w parę + usunięcie możliwości dyskusji z Kretesem na temat wyjścia z maszynowni (lub zmontowanie/nagranie kwestii Kret_Aw34).

RiKN alternatywne rozwiązanie handlu w Egipcie.

RiKN Kretes śpiewa (potrzebny aktor głosowy).

RiKwA nieszkodliwe ulepszanie wyrzutni rakiet w RiU.

RiKwA debuggowanie tablic w edytorze SHiKN + opcja oddalenia widoku w edytorze.

RiK:TTW lepsze obracanie kamery.

RiK:TTW usunięcie błędu z kuśtykaniem.

RiK:TTW poprawka, aby po każdym piętrze włączała się cutsценка.

RiK:TTW przekierowanie do mrocznej wieży, zamiast do poziomu po tutorialu/cutscence.

RiK:TTW dostęp do wszystkich odblokowanych poziomów i cutscenek w formie archiwum.

RiK:TTW usunięcie problemów z Alt+Tab.

RiMS (LE) bieganie również podczas przejść między lokacjami.

RiMS (LE) naprawa kreta z kosiarką, siedziby ruchu oporu i lokacji finałowej.

RiMS (LE) projekt „Jedno RiMS” - dostosowanie do siebie obu wersji gry, wszystkie funkcje i nowości z LE do edycji oryginalnej oraz stare nawiązania z edycji oryginalnej do LE.

RiMS LE awatary zgodne ze starą serią (szczególnie Reksia, Kretesa, Koguta, Molly i Narratora).

Projekt „Jedno RiMS”:

1. Patch do RiMS: wszystkie nowe opcje i dodatkowe teksty z LE:
 - Przeprojektowane menu, dodatkowe sloty do zapisu gry, nowe opcje.
 - Opcjonalna wersja angielska. Napisy (osobne ustawienia do Reksia).
 - Kwestie-eastereggi w piwnicy (podczas sterowania Reksiem i Kretesem), ale z dopracowanym i nieironicznym narratorem.
 - Lepsza motywacja Diesela. To samo rozwiązanie obracania zaworów.
 - Dodatkowe kwestie podczas bezczynności.
 - Lepsze minigry sortowanie odpadów i szukanie szczegółów na zdjęciach.
 - Lepsze wnętrze Pragada (widok całej planszy, wycie Reksia, wyjaśnienia narratora).
 - Nawiązanie do Batmana, Stoisko z RiMS, Pokój egipski, flaga Kanady, rodzina Burmistrza, front domu Xaviera i gaśnica. Wywiady końcowe.
2. Patch do RiMS LE: lepsze dialogi z Alfredo, Lucindą (przy odbieraniu podania o audycję), Pingielem (z odczepianiemagrafki) i Manuelem z wersji oryginalnej; wycięcie niepasujących/nieukończonych tekstów narratora z tutorialu i zastąpienie oryginalnymi; dodatkowe kwestie podczas bezczynności, starszy układ epizodów, usunięcie błędów zapisu, napisy na planszach po polsku, napisy nie tłumaczą Reksia (bez ustawienia tłumaczenia hauhaskiego), labirynty, opcjonalna wersja angielska w każdej kopii.
3. Wybór grafiki i muzyki (oryginalna/LE).
4. Dostęp do wszystkich epizodów w formie archiwum.

W dalszej perspektywie:

Unity Remaster: Wyższa rozdzielczość, lepsza grafika, lepsze cutscenki, dodatkowe animacje,

dalsza optymalizacja i odbuggowanie, port Mac dla starej serii (ewentualnie też na Linuxa i wersja mobilna, również dla RiMS), różne wersje językowe (poprawione) do wyboru w opcjach każdej części. Import save'ów z wersji oryginalnej i Re-SP. Zawartość modów powinna być uwzględniona. RiSP-RiKN bieganie jak w RiMS (opcjonalnie automatyczne).

RiU tryb wyścigów multiplayer po przejściu gry.

RiC tryb przetrwania w obronie murów i ewentualnie inne tryby pojedynków po przejściu gry.

RiWC turniej rycerski multiplayer po przejściu gry.

RiKN poziom trudności cheat do wyboru po przejściu gry (jeżeli w opcjach zaznaczymy, że chcemy, aby poziom oszust był pokazywany podczas wyboru).

RiKN walki czołgów i wyścigi dorożek multiplayer po przejściu gry.

RiKN edytor labiryntów dostępny w menu po przejściu gry, plansza pomocy + wymienianie się poziomami graczy z poziomu gry.

RiKwA pozostałe edytory z planszami pomocy + wymienianie się poziomami graczy z poziomu gry.

RiK:TTW lepszy edytor, plansza pomocy w edytorze + wymienianie się poziomami graczy z poziomu gry.

RiMS (LE) lepsze, niepomijalne labirynty.

RiMS (LE) opcjonalna grafika 2D (domyślna, a w remasterze może być jedyna).

Na Kury! wersja cyfrowa (z instrukcją w formie planszy pomocy).

Brakujące i poprawione kwestie rozpisane (część niezrealizowana):

RiU dodatkowe kwestie:

- Kretes o Rzeszowie, pocieszenie Julitty i odpowiedź przy bramie Żabby.
- Molly o Kretonach, wyjściu na zewnątrz i kliknięta o kopcu kreta oraz odkurzaczu.
- Pomysły Kretoffa na rozwiązanie problemu odkurzacza.
- Julitta - drugie podziękowanie za dostarczenie listu. Roman o ukochanej.
- Narrator w labiryncie o zamkniętej na kłódkę wiosce.

RiC dodatkowe kwestie (niezawarte jeszcze w eksperymentalnym Workshopie):

- Kretes o związaniu teleportków liną.
- Kogut do Reksia podczas budowy (na poczekaniu, gdy przeglądamy schemat).
- Narrator o różnych zamkniętych drzwiach w Magixie.
- Królewna Kurczaka po uwolnieniu Kretesa. Kretes o Smokręcie.
- Czekoladowa czeluść: Kretes o sukcesie, uwolnieniu krasnoludka, alternatywny tekst o restarcie; reakcja krasnoludków na złapanie przez Gęsi.
- Alternatywny drugi tekst Kretesa o wzięciu sznurka w Piklibii.
- Informacja o czarze ofensywnym, trening i nauka osłon u Snejka, brak losowości Waldiego.
- Pełna wersja herbatki i drugi tekst o szufladach, Kretes w labiryncie.

RiWC dodatkowe kwestie:

- Alternatywna odpowiedź Koguta na pytanie Reksia. Odpowiedź Kretesa w Nurkowaniu.

- Kwestie Kretesa podczas bezczynności w 1 i 3 tunelu. Informacja o dotarciu do następnego punktu kontrolnego w tunelu 1. Protest Kretesa, żeby nie wracać do średniowiecza.
- Dodatkowe kwestie podczas strzelania z mamuta. Wrzucenie nieodpowiedniego przedmiotu do ognia. Dodatkowe teksty podczas przyśpieszania lub kolizji prehistorycznym autem.
- Dłuższa informacja o potrzebie restartu w labiryncie. Podpowiedź, żeby popytać ludzi o herb króla (po wyjściu z łamigłówki Korybuta). Kurczak pod różą – tekst Kretesa.
- Pogoda pod psem - dodatkowy dialog po przegonieniu Ryżokitowców. Powrót z Autostrady - odpowiedź narratora na tekst Kretesa o sukcesie. Zamknięty lej - alternatywna reakcja na porażkę.
- Teksty o balkoniku i stołach w karczmie. Dalszy dialog po wejściu do karczmy i po wyjściu z siedziby Ryżokitowców. Rozmowy z Robertem podczas drogi przez las.
- Interakcja ze Świnksem na wystawie w Egipcie.
- Kretes o powrocie z leja. Pożegnanie z Robertem.

RiKN dodatkowe kwestie:

- Reakcja Kretesa na użycie łomu na studziencie. Odpowiedź Maldurfa na propozycję uwolnienia łomem. Teksty Kretesa na wieży w okolicach bobrów, na poczekaniu + pełna wersja tekstu o spadaniu. Dialog Kretesa i dorożkarza po dojechaniu na dworzec.
- Alternatywny dialog z dłużej odkrywającym ujście Nemo. Nemo spytany o płytę. Inny dialog po pierwszej porażce w zadaniu z praniem i odczytywaniem płyty. Alternatywny tekst po kliknięciu na dr Jonesa. Kretes o Froggu. Kwestie wiszącego Kretesa podczas lotu balonem.
- Informacja o przerysowaniu tablicy jako alternatywny tekst dla jej ponownego przeczytania.
- Alternatywny tekst zadowolonego wodza Masajajów. Dalsze teksty podczas opuszczania wioski (przy ściemnieniu).
- Losowe dialogi na dworcu podczas jazdy indyjskim pociągami + rzadki dialog w przypadku porażki. Naprawa kwestii o tygrysie i słoniach podczas Wieży Hanoi + przypomnienie jej zasad + pełny dialog końcowy. Teksty Kretesa o dokładaniu nadmiarowej monety i próbie wywołania śpiewu bez monet. Dialog z hipisami przy wyjściu z Szangi-la.
- Tekst Kretesa o wejściu do jutra (po powrocie od Twaroga). Babć Norbert na poczekaniu, zachwycony muzyką.
- Brakujący tekst narratora po kalmarach i 2 podczas minigry ze skakaniem po dachu Orient Expressu. Narrator podczas ściemnienia przed napisami końcowymi.

RiKwA dodatkowe kwestie:

- Tekst Kretesa po najejaniu na przycisk restart (nie wciśnięciu) - zamiast narratora.
- Molly i Kretes komentujący działania w edytorze.

RiK:TTW dodatkowe kwestie:

- Po najejaniu na przycisk edytora - kwestia „zaprojektuj własny poziom” z RiKwA.
- Kwestie bohaterów, gdy zatrzymają kulę i gdy długo się ślizgają na lodzie.
- Odpowiedni dialog bohaterów po kliknięciu na odblokowaną komnatę windową.
- Dłuższy dialog o windach po 6 piętrze i dodatkowy dialog po 7 (potrzebna animacja).
- Dodatkowe kwestie Kretesa, gdy chodzi po skrzynkach lub windach i alternatywne, gdy chodzi po śniegu lub obsługuje windę.