>0.6a<size=40>

Dodano nowe systemy:

-Ulepszenie przenoszenia przedmiotów

-System notyfikacji po odrodzeniu się / skończeniu podróży

-przycisk "wstecz" zamyka otwarte okno

Dodano animacje przy panelu śmierci i podróży

Dodano propozycje:

-Przesunąć pasek przeciwnika na prawo

-Przy mapie napisać jakie NPC co daja (misja czy sklep)

-Patyk możliwy do kupienia tylko podczas misji

-Animacja ataku krytycznego

-Tło paska energii zamienić z czarnego na szarawy

-Sprawdzenie posiadania już przedmiotu podczas akceptowania misji

-Zapisz i wyjdź przy panelu śmierci

-Dodać do każdego sklepu potki zdrowia

-zablokowanie kupowania podczas pełnego eq

-Misje dzienne dostosować do odkrytych krain

-Info o przedmiotach przed kupnem

Naprawiono błędy:

-Użycie podczas walki runy, gdy nie ma się żadnej założonej, softlockuje walkę

-Podczas uderzenia krytycznego przeciwnik się leczy

-Timer potki xp nakłada sięna zycie przeciwnika

-wrównanie wysokości przeciwników do terenu

-nie można kupić przedmiotu drugiego od góry w sklepach

</size>

>0.5a<size=40>

Dodano 6 run do gry:

-runa teleportacji

-runa odrodzenia

-runa egzekucji

-runa anty pancerzowa

-runa ucieczki

-runa leczenia

Mniejsze zmiany w mapie i Morzu Fargini

Naprawiono mniejsze błędy z mapą

Naprawiono błędy:

-Naszyjnik na xp nie działa. Co więcej: gdy aktywowana jest potka na xp, załozenie naszyjnika resetuje statystyke boosta

</size>

>0.3.1a<size=40>

Dodano propozycje:

-każda misja daje nagrody (75xp, 25złota)

Naprawiono błędy:

-po anulowaniu misji, nie znika dzienna misja

-misja z luc (kwiaty i ubranie) nie działa

-progres misji pozostaje po oddaniu jej, aż do wzięcia następnej misji

-ubrania i niebieskie kwiaty nie pojawiają się jeśli podczas misji wyjdziesz z gry

-wyłączenie muzyki nie działa po zbudowaniu gry

</size>

>0.3a<size=40>

\*dodano dźwięki dla:

--tła gry

--przycisków

--uderzenia przeciwnika

--śmierci

--wydania złota

--zdobycia poziomu

--ukończenia misji

\*Dodano misje dnia

możesz wyświetlić aktualną misje, w progresie misji i sprawdzić nagrodę za ukończenie misji.

\*Dodano porady dla gracza. Nauczą cię:

--poruszania się

--korzystania z energii

--wydania pierwszej umiejętności

--wykonywania misji

--walki

--przechodzenia między krainami

--co robić po śmierci postaci

Dodano propozycje:

-rzadkość przedmiotów

-możliwość anulowania misji (dostępne w progresie misji)

-ujednolicić język napisów.

Naprawiono błędy:

-tło animacji trwa dłużej od napisu

-możliwość rozpoczęcia 2 walk na raz

-licznik nie resetował się po odnowieniu energii

-działanie mikstur nie działało

-złe skalowanie prędkości

-zapis ustawień dźwięku nie działał

</size>

>0.2a

(i hotfixy)<size=40>

\*Dodano krainę: Gonurdia

--3 nowe postacie: Parina, Nacardi, Hirin

--13 nowych przedmiotów

--5 nowych przeciwników, w tym: wróbel, sroka, jaszczurka, orzeł i wilk

--20 nowych misji fabularnych!

--Nowy sklep z nowymi przedmiotami!

\*Dodano krainę: Rezdimia

--3 nowe postacie: Kazmira, Bardin, Rezden

--14 nowych przedmiotów!

--5 nowych przeciwników: rekin, ryba, delfin, mewa i trująca żaba

--20 nowych misji fabularnych

--Nowy sklep z nowymi przedmiotami

\*Dodano działanie energii

\*Dodano wybieranie umiejętności dominującej

\*Poprawiono podróż

\*Dodano nowe animacje do walki i dodatki wizualne

\*Ulepszono poruszanie się: od teraz idziesz do najbliższego przeciwnika

\*Dodano propozycje graczy:

--Krzyżyk zamknięcia w każdym oknie

--przewilajna historia walki

--aktualne statystyki gracza

--informacja o zajętym slocie trwa krócej

--zmiana napisu z UŻYJ na ZDEJMIJ gdy przedmiot jest założony

--informacja o awancie

--podziękowania po ukończeniu misji fabularnej

--numeracja slotów

--wyświetlanie poziomu ulepszenia

--po wybraniu celu, zamknięcie okna podróży

--dodanie nazwy wybranej krainy

--awans odnowi zdrowie

--skrócenie długości informacji o awansie

--informacja o zainstalowanej wersji gry

--łączny czas gry w statystykach

--animacja wejścia do gry

--informacja o dostępności nowej wersji gry

--różne miejsca walki do różnych krain

--animacje walki

--zapisanie miejsca, w którym skończyło się rozgrywkę

--dodanie przycisku zapisu i wyjścia, po rozpoczęciu podróży

\*naprawiono błędy (od pierwszej wersji do 0.2a):

--Przedmiot po dodaniu i odświeżeniu eq, który został założony wcześniej pojawia się ze zmniejszoną przejrzystością

--Przedmioty nakładają się na siebie, jesli chcesz założyć kilka na raz

--Jeśli eq jest pełne, przedmioty dodają się do slotów, które nie istnieją - nie sprawia to problemów w rozgrywce ale zapełni pamięć podręczną jeśli będą duże dropy

--wyrzucony przedmiot nadal daje boosty

--Po wejściu na trigger, zejściu i wejściu na inny - oba się triggerują po kliknięciu przycisku.

--Spamienie w przycisk ataku sprawia, że skrypt nie czeka na opóźnienie ANI na atak przeciwnika

--UI nie skaluje się poprawnie do różnego rodzaju ekranu, szczególnie przycisk akcji - nie jest widoczny

--Jeśli armor lub bariera jest większa od AF lub AM, zwracana jest wartość ujemna. Nie jestem pewien czy to leczy gracza ale z pewnością nie wygląda dobrze

--przy rozpoczęciu walki dżdżownica (tylko?) atakuje kilka razy zanim będzie kolej gracza

--próba ucieczki nie jest ograniczna do "raz na turę"

--historia ataków nie usuwa się po walce / ucieczce

--aktualnie robiona misja nie zapisuje się, jednocześnie nie pozwala to w rozpoczęciu misji ponownie w celu odświeżenia

--(!!!) ulepszanie postaci wraz z poziomem daje mnożnik do sumy umiejętności wraz z przedmiotami!

--zdarza się że przeciwnik nie ginie mino że ma 0 HP (nie udało mi się odtworzyć w Unity - dodałem kilka nowych miejsc kiedy sprawdza czy przeciwnik życje, może w takim razie to naprawi ten rzadki problem

--walka przestaje działać, nie zaczyna się i nie pojawia się interface walki

--Broń zostanie dodana do sklepu w wersji 0.1.1a

--Skórzane buty nie mają statystyk

--Nie działa rozdawanie punktów umiejętności

--Przycisk przyjęcia misji się nie blokuje

--U Doris można wziąć misje Luc

--Podnosząc kwiat do misji z luc, podnosi od razu 32 z jednego.

--po skończeniu misji Doris, można pierwszą u Luc odebrać od razu

--Przycisk zamknięcia nie skaluje się poprawnie w kilku miejscach

--ucieczka nie jest na cooldownie

--Używanie potek podczas walki nie dodaje życia, prawdziwa wartość resetuje się po ataku przeciwnika

--po zapisaniu w miejscu gdzie spawnuje się przeciwnik i rozpoczęciu gry przy jednoczesnym pojawieniu się tam przeciwnika, przycisk akcji buguje się

--save przestał działać

--czasem odpalają się 2 walki na raz

--stan misji luca zalicza się kilka razy

--zła cena za pozycje 6 w sklepie

--zakładanie przedmiotu, gdy inny jest założony, dodaje jego statystyki

--energia nie zaokrągla się (wartość)

--po wyjściu od misji u doris, przycisk akcji zamyka się i trzeba ponownie do niej podejść

--po rozpoczęciu gry w miejscu gdzie zespawnował się przeciwnik, nie pojawia się przycisk akcji

--nie pojawiają się ubrania Luca po rozpoczeciu misji

</size>

>0.4a<size=40>

Dodano krainę Canstuchie a w niej:

-3 nowe postacie: Larune, Vienga i Mesadiego

-20 nowych misji fabularnych

-5 nowych przeciwników

-15 nowych przedmiotów do zdobycia!

Dodano krainę Lindrione a w niej:

-3 nowe postacie: Foline, Yunara, Jano

-20 nowych misji fabularnych

-5 nowych przeciwników

-17 nowych przedmiotów!

Dodano:

-animacja uniknięcia ataku

-dźwięk uniknięcia ataku

-mapę z informacjami o dostępnych przedmiotach, przeciwnikach oraz postaciach w danych regionach

Naprawiono błędy:

-misje z Gonurdii i Rezdimi nie zapisywały się

-Podziękowania nie były poprawnie wpisane do postaci z Gonurdii i Rezdimi

</size>

>0.4.1a<size=40>

Dodano krainę Morze Fargini a w niej:

-1 nową postać: Furan

-Bossa - Deparna

-3 nowe przedmioty

-Ostatnią misję!

Dodano propozycje:

-Kategoryzowanie informacji o nowych wersjach

Naprawiono błędy:

-Złe skalowanie przycisków mapy

</size>