

Patch 0.8.16

Gameplay - Kartenstärke und Fähigkeiten:

- Die Seltenheit der Legendären Anführer wurde auf EPISCH geändert. Spieler bekommen 600 Scraps für jeden Nicht-Starter-Anführer (um den Unterschied im Herstellungs-Preis auszugleichen).
- Die Monster-Fraktion kann Goldkarten nicht mehr auf dem Schlachtfeld behalten.
- Die Einheiten-Version von Eredin ist jetzt eine Silberkarte und gegen Frost immun.
- Die Einheiten-Version von Eredin ist jetzt in der "Wild Hunt"-Kategorie.
- Der Blaue Himmel setzt nur noch rot gefärbte Stärkewerte (geschwächt) zurück.
- Wenn das Wetter am Ende der Runde entfernt wird, werden nur rote Werte zurückgesetzt.
- Philippa hat keine Auswirkung mehr auf Goldkarten.
- Stärke von Philippa von 6 auf 12 erhöht.
- Philippa auf unloyal geändert.
- Eisriese verliert 7 Stärkepunkte wenn Frost entfernt wird - anstatt die Stärke auf den Basiswert zu korrigieren.
- Verstärkter Tribok jetzt mit 4 statt 5 Punkten.
- Verstärkter Tribok richtet nur noch 1 statt 2 Schadenpunkten an.
- Verstärkter Tribok - Einheiten können sich nicht mehr gegenseitig buffen.
- Tordarroch-Schildschmied von 3 auf 4 verstärkt.
- Tordarroch-Schildschmied - Buff von 4 auf 2 reduziert.
- Buff von Sarah (auf sich selbst) von 4 auf 3 reduziert.
- Geschenk der Natur kopiert keine Goldkarten mehr.
- Neue Sanitäterin-Kategorie
- Freya-Priesterin kann keine Karten der Sanitäter-Kategorie beleben.
- Feld-Sanitäterin kann keine Karten der Sanitäter-Kategorie beleben.
- Königinnenwache erhöht Cerys Basisstärke.
- Der Elfensölder zieht und spielt keine Gold-Spezialkarten mehr.
- Priscilla zieht jetzt zwei der offenliegenden Karten - und der Spieler entscheidet, welche davon ausgespielt wird.
- Regis: Höherer Vampir ist jetzt Silber.
- Regis: Höherer Vampir - Stärke von 10 auf 8 angepasst.
- Dimeritumbombe setzt die Stärke von Goldeinheiten zurück.
- Die Fähigkeiten des Redanischer Elitekämpfer beziehen sich jetzt nur noch auf die eigene Seite.
- Sigdrifa-Stärke von 1 auf 2 erhöht.
- Wiederherstellung gewährt nun einen +2 Buff auf die Basisstärke der wiederhergestellten Einheit.
- Draug zerstört keine Goldeinheiten mehr.
- Die Feuerball-Falle spawnt nur noch einen Neuling (statt keinen) wenn das Ziel nicht zerstört wird.
- Die Zerlegung eines An-Craite-Plünderers zählt jetzt auch als solche - obwohl die Fähigkeit aktiviert wird.

- Die Rückgabe einer Karte vom Schlachtfeld in deine Hand löst alle Effekte auf - sogar den Countdown.
- Saskia gehört jetzt zur "Drachen"-Kategorie.
- Kategorie "Elfe" zu einigen Karten hinzugefügt.
- Wettereffekte haben jetzt eine Auswirkung auf Hinterhalt-Karten, nachdem diese aufgedeckt wurden.
- Ocvist kehrt selbst dann auf die Hand des Spielers zurück, wenn es auf der Gegenseite keine Einheiten gibt.
- Borkh verbrennt keine zweite Einheit, sofern er sich zuerst selbst verbrennt.
- Morkvarg wird nun auch wiederbelebt, wenn er ersetzt wird.
- Havka-Unterstützer wird nicht mehr gebufft, wenn er verbrannt wird.
- Havka-Unterstützer funktioniert jetzt mit Karten wie Zerfetzen.
- Plötze wird jetzt korrekt gespielt, wenn die Karte in eine Goldkarte verwandelt ist.
- Geralt: Igni berücksichtigt keine unaufgedeckten Karten mehr.
- Karten, die immun gegen das Wetter sind, haben nun eine Passiv-Icon.
- Toruviel zeigt nun an, wenn das Passen deines Gegners zum Ende des Spiels führt.
- Priscilla blockiert das Spiel nicht mehr, wenn sie Karten zieht, die beim ersten Einsatz ein Ziel benötigen.

Fehlerbehebungen im Spiel:

- Problem behoben, bei dem einige PCs bei der Öffnung von Kartenfässern abgestürzt sind.
- Problem behoben, bei dem eine abgebrochene Internetverbindung nach Auswahl einer seltenen Karte aus einem Kartenfass den erneuten Aufruf des Shops nach hergestellter Verbindung blockiert hat.
- Problem behoben, bei dem Spieler nach dem Erreichen eines neuen Levels keine Belohnung bekommen haben.
- Probleme behoben, die zu unendlichen Ladebildschirmen geführt haben.
- Spielstabilität nach Verbindungsproblemen wurde verbessert.
- Einige Probleme mit der russischen Sprachversion behoben.
- Einige Probleme mit der brasilianisch-portugiesischen Sprachversion behoben.
- Problem behoben, bei dem der Gegenspieler keine Eingabemöglichkeit mehr hat, nachdem man selbst abbricht und der dann in die Deckschmiede geht.
- Problem behoben, bei dem man im Multiplayer nur nach Neustart speichern konnte, wenn man eine Karte als Belohnung bekommen hat.
- Verbesserte Performance wenn man durch zahlreiche Karten auf dem Friedhof blättert.
- Problem behoben, bei dem das Drücken einer Vielzahl von Tasten zu einem Eingabeverlust führt.
- Einige Probleme mit dem Tutorial behoben.
- Problem behoben, bei dem der "Überzählige Karten mahlen"-Popup nach einem Verbindungsproblem nicht mehr verschwindet.
- Die Mahlfunktion für Karten ist jetzt auch über Tastatur verfügbar.
- Schreibfehler in allen Sprachversionen ausgebessert.

- Problem behoben, bei dem bei der Ansicht des Friedhofs, auf dem Gerade ein Ghul eine Einheit verzehrt, das Spiel aus dem Takt gerät.
- Problem behoben, bei dem nach Erhalt eines neuen Kartenfasses nach Beendigung des Tutorials eine Fehlermeldung mit Hinweis auf den Support erschienen ist.

Spielverbesserungen:

- Eine Menge der Pop-Up-Tipps wurden in allen Sprachen neu formuliert oder korrigiert (dazu gehören Regen, Schlachtruf, Eisriese, Donnertrank und der Nekkerkrieger).
- Neue Karten-Soundeffekte (Kommando der Blauen Streifen, Pavetta, Sebrina, Sheala, Sarah, Vrihedd-Wächter, Igni und Scoia'tael-Anführer).
- Neues Icon für "Good Game"-Benachrichtigung
- Verbesserungen und Anpassungen für die Darstellung der Sammlung.
- Man kann das Spiel jetzt auch vom Anmeldebildschirm aus beenden.
- Kürzere Pause nach dem Crafting von mehreren Karten.
- Die KI wurde verbessert und bietet nun eine größere Herausforderung.
- Die Kartenfässer werden im Shop jetzt anders sortiert.
- Die Sichtbarkeit der goldenen Ränder auf dem Brett wurde verbessert.