

Lista poprawek w grze „Pokemon: Wersja Utopijna”

Systemy – zmiany najważniejsze

Walka

- Poprawa źle naliczonej zmiennej w walce z Voltorbem, która mogłaby uniemożliwić posiadanie 4 pokemonów w drużynie
- Poprawa tracenia pokeballa, gdy gra pyta się nas czy chcemy złapać pokemona, a nie decydujemy się tego zrobić
- Poprawa pokazywania trawiastego pola walki przy walkach z dzikimi pokemonami w wodzie i z trenerami także
- Naprawa resetowania się walk w lidze po przegranej
- Zmiana systemu dzikich pokemonów w Cyberswiecie, aby występowały rzadziej
- Poprawa odporności na ataki elektryczne u Swamperta.
- Przyspieszenie animacji trenera w walce o połowę czasu
- Zmiana SP wymagane do ataków - do tej pory było ono identyczne z PP w oryginalnych grach, co było kuriozalne, bo za 5 SP można było użyć Fire Blasta, a za 30 Tackle'a. Od tej pory SP wymagane jest wprost proporcjonalne do siły ataków - najsilniejsze ataki są za 90 SP, a najslabsze za 40-50.
- Dodanie zmian statystyk do ataków jako statusy typu status wzrostu ataku, status wzrostu obrony, status spadku zwinności itd. Odtąd te ataki nie będą bezużyteczne.
- Wprowadzenie jako statusów również ataków, które męczą gracza przez kilka tur np: Wrap, Fire Spin itd. oraz zmiany pogody w walce takie jak Grad czy Burza piaskowa, czy w końcu ataki leczące gracza też są jako statusy, które zwiększają HP.
- Naprawienie funkcjonowania Revive i Max Revive
- Dostosowanie wrogich pokemonów do większych wymogów SP dla ataków, tak aby gra nie była dziecinnie łatwa, bo przeciwnikom zwyczajnie brakowałoby SP by czymkolwiek zaatakować.
- Dodanie nowych ikonek dla ataków – rozróżniających ataki ofensywne, leczące, zmieniające status, zmieniające pogodę i obniżające lub podwyższające statystyki
- Usunięcie animacji wysyłania pokemona do walki w walkach w Prehistorii – z racji że gracz jest tam dzieckiem i overworld nie pasowałby do grafiki trenera w walce
- Zmiana tła walki w walce z Clefable na bardziej pustynny, pasujący do otoczenia
- Naprawa tego, że po walce z szeregowcami Team Skyar w Grania dźwięk zwycięstwa pozostawał taki sam, jaki ma Team Skyar oraz odcień ekranu pozostawał fioletowy do wyjścia z Centrum Pokemon
- Podniesienie zbyt nisko położonego paska życia Milotica w walce z Pływaczką na Drodze 10
- Zmiana tła walki w walce z Kyogre na jaskiniowy z wodnymi kółkami na pokemony
- Naprawa tego, że drugi Youngster nie działał automatycznie na Drodze 10 przy wyjściu z niej

- Przyspieszenie funkcjonowania walki z szeregowcami Team Skyar podczas ostatecznego starcia z nimi
- Dodanie zmiany battlebacka na zimowy na Drogę 13 nie tylko przy wejściu na nią, ale i przed walkami, aby była ona skuteczna nie tylko jak gracz wchodzi na mapę, ale też jak zaczyna na tej mapie od save'a
- Wzmocnienie Ognistej Pięści
- Poprawa zapisu nazw pokemonów (Flaaffy, Corphish, Beautifly)
- Poprawa błędnego oznaczenia Wycia, Ryku i Węszenia jako ataków zadających obrażenia
- Dodanie zakresu celności od 25 do 100 atakom, które miały zakres celności 0 i przez to nigdy nie trafiały, nawet jeżeli miały inne parametry np.: moc ataku, wyższe od zera

System Boxa

- Zmiana aby był mniejszy i bardziej przystępny przez to
- Usunięcie przycisku depozytu w Boxie
- Usunięcie konieczności restartu Boxa przez gracza po wykonaniu w nim jakiejś czynności – automatyczny restart
- Usunięcie funkcjonowania ewolucji w Boxie
- Naprawienie tego, że oddanie pokemona do Boxa dodawało mu poziom
- Przesunięcie startu gracza w Boxie bliżej wyjścia z niego
- Poprawa działania boxa w Hali Pokazów
- Naprawa systemu BOXa by resetował się za każdym wejściem do PC
- Zmiana systemu łapania pokemonów tak, aby gdy złapiemy jakiegoś pokemona, a nie mamy miejsca w drużynie, odsyłał go do boxa
- Naprawa, aby pokemony w drużynie wyświetlały się we właściwej formie od razu, a nie po kliknięciu na nie.
- Naprawa tego, że gra w boxie wykrywała Cranidosa jako Shieldona
- Poprawa pisowni Sandslasha
- Usunięcie zbędnych zdarzeń pytających nas czy chcemy wejść do depozytu
- Zmiana ułożenia pokemonów w boxie – przesunięcie Onixa z pokemonów kamiennych do ziemnych, Rozbicie nadmiaru wodnych pokemonów na różne typy – lodowe, psychiczne itd.
- Dodanie możliwości oddawania automatycznego do boxa pokemonów kiedy nie mamy miejsca, a proponuje nam się dostanie pokemona za friko
- Zmiana układu Boxa – przesunięcie pokemonów w drużynie na lewo i zmniejszenie liczby pokemonów w jednym rzędzie do ośmiu

System ewolucji

- Dodanie możliwości ewolucji dla pokemona startera
- Dodanie zapisywania współrzędnych gracza również przed samą ewolucją
- Naprawa kamieni ewolucyjnych by zużywały się po wykorzystaniu
- Dodanie możliwości anulowania ewolucji pokemona tak jak w oryginalnych grach
- Wprowadzenie rozróżnienia ewolucji startera dla sytuacji w Wieży Spinaraków na Drodze 7 - zatem gracz mówi do swojego startera inaczej w zależności od stopnia ewolucji i jego grafika jest inna
- Wprowadzenie rozróżnienia ewolucji startera dla dialogu z rywalem w Miasteczku Iris

- Wprowadzenie rozróżnienia ewolucji startera dla dialogu na wyspie Heneta
- Wprowadzenie rozróżnienia ewolucji startera dla dialogów w przyszłości - w domku tamże oraz podczas starcia ulicznego z strażnikami
- Naprawa tego, że przy ewolucji Mareepa, tekst mówi o Shinxie
- Poprawa pisowni Flaaffy'ego na pisownię z podwójnym „a”
- Naprawa tego że w animacji ewolucji Flaaffy'ego na początku przez moment pojawia się Luxio
- Poprawa pisowni Sandslasha

Strefa Safari

- Poprawa systemu dzikich pokemonów aby rzadziej wyskakiwały

Rower

- Zmiana systemu roweru, aby po walce gracz miał grafikę rowerzysty
- Zmiana systemu roweru, aby gracz nie mógł używać roweru w budynkach i jaskiniach
- Próba naprawy funkcjonowania roweru, aby gracz miał grafikę pływania kiedy wchodzi do wody w rowerze

Lot

- Dodanie komunikatu że jesteśmy w budynku i nie możemy latać
- Zmiana systemu latania na taki, w którym pokazuje się nam mapa świata.
- W nowo wprowadzonej mapie w systemie latania w prawie połowie lokacji gracz miał źle ustawiony przełącznik i nie pokazywał się jak tam był
- Wprowadziłem tamże również pytanie czy chcesz polecieć do lokacji X, żeby była powiedziana jej nazwa, a nie że wystarczy kliknąć na daną lokację by do niej polecieć - taki zamiennik paska z nazwą lokacji w grach na konsole
- Poprawa lotu, aby poprawnie informował nas o rodzaju lokacji z powodu której nie możemy latać i rozróżniał kilka takich lokacji
- Naprawa zablokowania lotu w wypadku przegranej na Magmowyspach (nie dezaktywował się przełącznik, który blokował lot kiedy jesteśmy na Magmowyspach)
- Dodanie wytłumaczenia dlaczego gracz nie może latać w przyszłości
- Dodanie możliwości polecenia na Drogę 10
- Poprawa lądowania w Mieście Hount na bliżej PC
- Dodanie możliwości lotu na Wyspę Heneta i Wyspę Wybrańców

PokeDeV

- Przesunięcie teleportu do głównego menu PokeDev bliżej wyjścia z niego
- Zablokowanie menu w PokeDevie
- Poprawa opisów miast w systemie mapy
- Dodanie zegara w głównym okienku PokeDeva.
- Poprawa usytuowania ósmej odznaki w Karcie Trenera
- Poprawa wyglądu PokeDeva w menu głównym – nazwy aplikacji pokedeva są napisane normalną czcionką i umieszczone centralnie na obrazku przedstawiającym daną funkcjonalność.

Contesty

- Zmiana grafiki z walki na Overworld w minigierce tanecznej
- Zmiana pokemona gracza na innego przykładowego kiedy pokazywane są ruchy, które powinniśmy wykonać w minigierce tanecznej
- Naprawa działania Boxa w Hali Contestów
- Naprawa by gracz przy przechodzeniu do contestu zmieniał się w rączkę dopiero przy pojawieniu się na planszy contestowej, a nie wcześniej

Wyścigi Pokemon

- Naprawa zablokowania lotu mimo zakończenia wyścigu

Voltorb Flip

- Naprawa błędu polegającego na tym, że gracz klikał na inną kratkę, a aktywowała się zupełnie inna
- Zablokowanie menu w Voltorb Flipie

Inne

- Skrócenie czasu wyświetlania nazwy lokacji
- Dodanie, aby przy wejściu do wnętrza lub jaskini odcień ekranu wracał do normalnego
- Poprawa błędu w ścinaniu drzewek polegający na tym, że gra nie informuje nas, jeżeli nie mamy odpowiedniego do tego pokemona
- Danie wiadomości w rozmowie z Move Tutorami, że nie mamy żadnego gatunku pokemona, którego może on czegoś nauczyć
- Naprawa dzikich pokemonów w Lesie Relips - one nie występowały, bo warunkiem dla pokemonów w trawie jest to że pory dnia są aktywne, a w lesie one nie są aktywne, więc nie działały dzikie poki. Wsadziłem więc dzikie poki do Lasu Relips do systemu odpowiadającego do dzikich pokemonów w jaskini, gdzie pory dnia też są nieaktywne, powinno działać.
- Revive, i przedmioty boostujące oraz "witaminy" nie działają.
- Dodanie rodzajów przedmiotów w plecaku.
- Przesunięcie w systemie rodzajów przedmiotów urządzeń z ostatniego miejsca na pierwsze
- Przeniesienie boostów statystyk do przedmiotów używanych poza walką, zostawienie tam tylko przedmiotów używanych do leczenia zmian statusów
- Wywalenie przedmiotów, które się powtarzały, z akcesoriów.
- Przeniesienie fletów do przedmiotów leczących statusy
- Przeniesienie Syntezatora Świetlnego, Baterii i Płyty Obrotowej do przedmiotów kluczowych
- Naprawa karty dostępu 1 aby była nieużywalna
- Naprawa animacji pływania w Jaskini Krzysztopadu
- Dodanie aby gąsienica w 8 gymie wracała również po przegranych walkach tamże, a nie tylko po wyjściu z gymu
- Zmiana ikonki w menu kołowym na takie z przeźroczystością i bardziej wyraziste, wskazujące co aktywuje się po naciśnięciu spacją na nie.
- Zmiana ikonki ataków w menu na gwiazdkową.
- Poprawa windowskina poprzez uprostokątowanie go i przez to poprawa estetyki menu zapisu

Systemy – zmiany drugorzędne

- 1) Dodałem wiadomość move tutorowi w razie gdybyśmy nie posiadali żadnego pokemona, który może się czegoś nauczyć
- 2) Brak funkcjonowania u rybaka na drodze 10 zmiany pokemonów
- 3) Ujednolicenie w Altoir skórki okienka w Boxie.
- 4) Poprawa opisów przedmiotów – pod względem pisania wielką literą, przecinków lub ich braku.

Mapy

Zmiana Tilesetu

- Cyberświat
- Centrum Pokemonów w Miasteczku Altoir

Kosmetyczne zmiany w układzie mapy

- Miasteczko Trago
 - Edycja domu gracza
 - Przeniesienie schodów na inne miejsce
- Droga 1, Elektrownia
 - Przeniesienie zdarzenia laptopa z podłogi na biurko
- Droga 3
 - Delikatna poprawa wyglądu Klubu Pokemon wewnątrz na prostokątny a nie skośny i bardziej estetyczny
- Miasteczko Grania
 - Dodanie kamieni blokujących przejście morskie
 - Usunięcie niepotrzebnego Tilesetu laptopa w sklepie Granii na jednym z kwiatków
 - Usunięcie roślinek w okrągłych doniczkach w domkach z racji nadmiaru roślinek oraz tego że były ucięte przez czarne pola
 - Edycja restauracji w Miasteczku Grania na bardziej prostokątną, a nie skośną
- Droga 4
 - Baza Team Skyar
 - Zmiana dużej skrzynię w siedzibie team skyar na coś innego, by nie blokowała dostępu do jednego z pomieszczeń w siedzibie
 - Dodanie trochę podłogi by w sali komputerowej był dostęp dla gracza do wszystkich naukowców
 - Zablockowanie skały w wspomnieniach Uramusa, po której mógł chodzić Klaun
 - Las Relips
 - Ograniczenie tła i filtrów
 - Dodanie pnia
 - Zmiana wyglądu Domku z Celebim na bardziej estetyczny i bogaty
- Miasto Hount
 - Przeniesienie NPC z lampy
 - Usunięcie wycinku obiektu na drzewie
 - Przeniesienie ławek w Hount dalej od ulicy

- Usunięcie ekstremalnej jasności w Sali Pokemon
- Edycja mapy 3 Sali Pokemon – zmiana układu
- Umożliwienie dojścia do Prezesa na ostatnim piętrze Instytutu Pokemon
- Droga 5
 - Przeniesienie przedmiotu i dwóch drzewek tak aby nie dało się do niego dojść bez ścinania drzewek
- Droga 6
 - Odblokowanie doniczek w domku na Drodze 6 by dało się go zwiedzać.
 - Edycja mapy drogi 6 aby postać płci przeciwnej nie stała na murku pola walki
 - Zmiana kamieni na Drodze 6 na takie, których nie można zniszczyć
- Miasteczko Iris
 - Zablockowanie możliwości wypłynięcia na morze otwarte
- Miasteczko Altoir
 - Zamek Altoir
 - Usunięcie światła
 - Pojaśnienie odcieniu ekranu mapy
- Magmowyspy
 - Zablockowanie poprzez dodanie kamieni, możliwości wypłynięcia z mapy
- Droga 10
 - Dodanie kamieni przy granicach wyznaczających pole do pływania, aby było ono szczelne
- Droga 12
 - Pojaśnienie świątyni Unownów, aby gracz mógł normalnie się po niej poruszać.
 - Przeniesienie plakietek w świątyni Unownów z tabliczek na tekst przy posągach pokemonów
 - Usunięcie zbędnego kawałka skały na górze na tej wyspie na po prawej - na samej górze
- Droga 13
 - Zablockowanie przejścia w górę mapy bez przechodzenia przez bramkę poprzez dodanie kamieni pomiędzy bramką, a drzewami
- Miasteczko Hintyeach
 - Naprawa funkcjonowania drabiny w Sali w Miasteczku poprzez dodanie aby można było na nią wejść bez naciskania spacji oraz usunięcie możliwości wejścia na nią od drugiej strony
 - Naprawa błędu w Sali, polegającego na tym, że jeśli się podjedzie do dziury w drugiej komorze od lewej, to się nie wpada do dziury - tylko zatrzymuje obok niej
- Droga 14
 - Dodanie alternatywnej ścieżki do Victory Road w celu umożliwienia powrotu do wcześniejszej mapy bez używania Latania
- Wyspa Wybrańców
 - Rozszerzenie plaży

Poprawa blokowania

- Dywaniki w każdym PC
- Droga 2
 - Fontanna i skały
- Elektrownia

- Maszyna
- Miasteczko Pirsell
 - Łóżka we wnętrzach budynków
 - Stół wewnątrz budynku
- Cyberświat
 - Przestrzeń między platformami
- Obóz prehistorycznych pokemonów i Piaszczysto-Górska Droga
- Miasteczko Grania
 - Zablockowanie stołów we wnętrzach
 - Zablockowanie paneli bocznych w II gymie
- Miasto Hount
 - Zablockowanie ukośnych elementów ścian w wieżowcu
 - Poprawa blokowania tilesetu lamp
- Miasto Volter
 - Poprawa blokowania ścieżek
- Miasto Dicart
 - Zablockowanie ścian we wnętrzach budynków
- Miasto Helko
 - Odblockowanie dywaników, aby nie blokowały wejścia do wnętrza budynków
 - Zablockowanie czarnych pól w Porcie w Helko
- Miasteczko Altoir
 - Naprawa blokowania baldachimów tamże by gracz nie prześwitywał ponad nie
- Magmowyspy
 - Zablockowanie lawy
- Miasteczko Gallo
 - Naprawa blokowania mostu, aby nie dało się z niego pływać
 - Naprawa tego, że głowa gracza nieprawidłowo wystaje ponad krawędzi laboratorium w Gallo
 - Naprawa tego, że gracz także wchodzi w latarnie w Gallo
- Miasto Dicart
 - Zablockowanie windy w wieży radiowej
 - Zablockowanie obrazka w więzieniu po którym można było wejść na ścianę
- Droga 12
 - Dało się wchodzić pod ściany w Świątyni Unownów
- Miasteczko Hintyeach
 - Głośniki i fotele w siedzibie Team Skyar

Naprawa drzewek, które nie dawały się ściąć

- Droga 7

Dodanie brakujących opisów na tabliczkach

- W Mieście Hount
 - W Mieście Volter
 - W Miasteczku Gallo
- 1) Edytowałem niepoprawne drugie pytanie w gymie

- 2) Udało mi się znaleźć jedno z drzew które ma element drugiego na sobie w pierwszym mieście i usunąłem je
- 3) Przeniosłem kobiecinę na drodze bliżej drzewka z jagodami
- 4) Poprawa blokowania krzesel

Inne

- Naprawa NPC na drodze 5 aby nie chodzili po wodzie
- Przesunięcie drzwi do sklepu w Fourte by były na odpowiednim miejscu
- Dodanie tła walki z wodnymi polami dla gracza i przeciwnika dla walk w zbiornikach wodnych w jaskiniach
- Usunięcie obrazka ograniczającego pole widzenia na potrzeby Tunelu Altoir po przegranej walce tamże, która cofa gracza do Pokecenter
- Naprawa działania promieni słonecznych na Drodze 10, aby nie były one widoczne po wejściu do restauracji
- Przesunięcie strażników w przejściu między Drogami 12, 13 i 14 by skutecznie blokowali przejście do Drogi 14
- Usunięcie ruchu dzieciakom na Drodze 10 aby nie wchodziły do wody w jedynej ich grafice naziemnej, nie mają one grafiki pływającej
- Naprawa teleportów w Miasteczku Hintyeach do domków i z powrotem
- Ograniczenie liczby NPC na Drodze 15
- Zmiana plakietki przed willą na Wyspie Heneta – żeby mówiła o byłym mistrzu Ligi, a nie obecnym
- Poprawa teleportu w przypadku powrotu promem z Wyspy Wybrańców

Tilesety

- Zmodyfikowanie tilesetu cyberświata by wyglądał bardziej pokemonowo
- Zedytowanie Tilesetu Boxa aby był bardziej schludny
- Zmieniłem tileset schodów tak aby można było na nie wchodzić, ale jednocześnie sobie trochę uprościłem robotę umieszczając je w ścianie (jak w R/S)
- Nieprzeźroczyste przestrzenie między roślinnymi liniami w wieży Raquazy na Drodze 11
- Nieprzeźroczystość lodowych kamieni w 8 gymie

Wygląd postaci

- Delikatna zmiana wyglądu Sneavena – admina Team Skyar, by wyglądał estetyczniej

Przebieg fabuły

Naprawa błędów uniemożliwiających przejście gry

- Usunięcie eventów na schodach przy lesie z cutsceńką z Cheryl, które zacięły grę
- Zmiana mechanizmów turnieju na drodze 6 by w razie przegranej móc ponownie w nim uczestniczyć

- Danie (jeżeli jesteśmy dobrzy) Uramusowi nieśmiertelności pokemonów, żeby był niepokonywalny, bo dalszy ciąg eventu z nim jest tylko jeżeli przegramy, a jeżeli wygramy to nic nie ma (zakładałem że mamy przegrać tym razem) i w związku z tym, jako że ta scenka jest na auto start, to ona powtarzałaby się (przed poprawką) w nieskończoność.
- !Naprawa teleportu do Miasta Volter - był on błędnie możliwy dopiero po aktywacji przełącznika, który aktywuje się po zdobyciu 7 odznaki
- Poprawa jednego eventu przeznaczonego dla dobrego gracza aby wymagał on przełącznika że jest się dobrym
- Zmiana tego, że Facet w Mieście Helko wymagał żeby dać nam kartę dostępu do 7 gymu (jedną z kilku), trzech srebrnych monet z miasteczka Iris, które mogliśmy wcześniej wydać na kupno roweru i zablokować sobie przejście gry.
- Powiększenie 7 Sali w Helko – aby zapobiec tego, że gracz mógł wylądować w ścianie jeżeli braliśmy duży skok i zaciąć sobie grę tym samym.
- Naprawa zablokowania przejścia do pomieszczenia z legendami w świątyni Unownów
- Brak muzyki wygranej z trenerem z Diamond/Pearl, co zacięło grę przy walce z Beatrice
- Po napisach końcowych gra się blokowała bo gracz lądował na zablokowanym krześle w swoim domu
- Naprawa ścieżki chodzenia gracza, który wybrał złą opcję w siedzibie TS na ostatnim piętrze, tak aby nie wchodził w ścianę
- Złapanie Darkraja powoduje, że wydarzenie się nie kontynuuje... Also mam teraz Darkraja w drużynie i przed sobą. Dziwnie to wygląda.
- Poprawa wykrywania posiadania legend u Crava w Sounto
- Zmiana walki z Uramusem w przypadku złej drogi, po wizycie na Magmowyspach, na taką, która umożliwia przejście dalej, którą można wygrać.
- Naprawa 3 gymu, aby prawidłowo dało się przechodzić nad i pod mostkiem oraz by było widać wszystkie przyciski.
- Naprawa turnieju na Drodze 6, aby w razie przegranej nie zacięło nam gry w pokecenter przez kontynuowanie go w nieskończoność
- Dostosowanie teleportu w nowym, odświeżonym domu w Lesie Relips aby nie teleportował na czarne, zablokowane pole
- Naprawa blokowania trawy w nowym domu w Lesie Relips, aby nie uniemożliwiała przejścia tej lokacji
- Naprawa legendarnych pokemonów do złapania w zadaniu od Team Skyar, aby nie zniknęły po przegranej z nimi, a jedynie po ich pokonaniu lub złapaniu
- Naprawa domu zagadek w Mieście Helko, którego ukończenie konieczne było do przejścia dalej, aby dało się go przejść – wąskie jednokratkowe korytarze i wymóg w drzwiach obrócenia twarzą w górę uniemożliwiał przejście jego
- Naprawa faceta przed PC w Helko, który na potrzeby testów nas teleportował dalej, na Drogę 13
- Naprawa walk z trenerami w Magmowyspach którzy byli nie do pokonania ze względu na zaznaczenie takiej właściwości stworka w makerze.
- Naprawa kamienia w 8 gymie, który mógł zaciąć grę przez to że powinno się przez jego końcówkę przelatywać, a była ta końcówka zablokowana

Dodanie wskazówek ułatwiających przejście gry

- Wskazówka w prehistorii co do eventu odejścia startera przed tym
- Dodanie uwag gracza na temat dziur w 4 gymie
- Dodanie informacji od Crava jak wrócić do Cyberświata
- Dodanie wskazówki u jednego gruntsa (jeżeli jesteśmy dobrzy) - że w koszu może, ale nie musi (jest to losowe) się znajdować pilot do posągu Persiana, który otwiera bramę do innej części budynku oraz zmiana momentu losowania przedmiotu do kosza z zdarzenia schodów na zdarzenie kosza.
- Dodanie przypomnienki rozmieszczenia mebli w Willi Heneta poprzez MaTe
- Dodanie informacji o niewidzialnych barierach w Mieście Dicart na początku podróży tamże
- Dodanie informacji o konieczności udania się do Prezesa Cuiira w dialogu MaTe'a przed siedzibą Team Skyar w Miasteczku Hintyeach

Dopracowanie scenek w grze

- Umożliwienie z domu nawet jeżeli się nie pogadało z mamą
- Pokazanie w dialogu na drodze 1 płci przeciwnej od razu, a nie jakiegoś jej cudownego teleportu
- Przybliżenie trochę gracza do eventu zniszczenia mostu na drodze 2
- Dodanie nowego gruntsa Teamu Skyar w Miasteczku Pirsel bliżej gracza, który by odpowiadał na jego pytania
- Usunięcie wyłączania się ekranu po pokonaniu trenerów w 3-cim gymie
- Przesunięcie Persiana w cutscence w domu w Lesie Relips zamiast jego znikania
- Zmiana Uramusa w siedzibie Team Skyar na Drodze 4 na grunta, który wysła na nas grimery
- Zmiana scenki przy turnieju by kilku zawodników, którzy byli odwróceny twarzą do drzew, byli odwróceny prawidłowo
- Poprawa ruchu postaci w turnieju na Drodze 6
- Zmiana tego, że jesteśmy źli, to mimo to Team Skyar blokuje nam przejście do Miasteczka Sounto
- Zmiana scenki z Team Skyar by gracz był odwrócony przodem do Uramusa
- Sprawienie że Dantel i Ariados są od razu widoczni, by nikt nie ominął scenki z nimi w wieży spinaraków
- Zostawienie części gruntsów w siedzibie Team Skyar w Hount dla gracza który wybrał zło + dodanie im dialogu w złej wersji (np.: że jesteśmy ich zdaniem szpiegami, konkurentami u łask Uramusa itp.)
- Dodanie informacji o Mewtwo w jaskini w dialogu przed przepaścią na Drodze 8
- Dodanie by bohater płci przeciwnej pojawiał się przed zamkiem Altoir jeżeli jesteśmy źli
- Próba poprawy synchronizacji czasowej zdarzenia na początku Wyspy Heneta
- Dodanie wzmianki w rozmowie z MaTe na temat tego, że widział się z graczem wcześniej.
- Przemeblowanie scenki z Henetem i ojcem – teraz bardziej wyraźnie jest wskazane że to Team Skyar, a nie Henet był przeciwko naszemu ojcu + dodanie informacji o Luganiusie w tej scence – co to za pokemon, jakie ma możliwości + lepsze umotywowanie wrogości Team Skyar do naszego ojca.
- Dodanie uzasadnienia dla nie zgadzania się złego gracza z wizją idealnego świata Team Skyar
- Sprawienie by naukowiec w laboratorium obracał się do gracza twarzą.

- Sprawienie by rywal obracał się twarzą do laboratorium w scenie przed nim
- Dodanie by rywal pojawiał się wewnątrz laboratorium dopiero gdy spotka się z graczem na zewnątrz niego
- Naprawa tego, że gracz za daleko podchodził po Porygona w PC w Pirsle
- Dodanie, aby rywal w scenie przed 4 gymem był widoczny od razu po wyjściu z gymu, a nie pojawiał się po wejściu na pole, aktywujące scenę
- Dodanie usunięcia półprzeźroczystego obrazu światła po retrospekcji Uramusa
- Zmiana muzyki na normalną dla Drogi 6 po scenie z Dialgą i Palkią
- Poprawa obracania się postaci w turnieju na Drodze 6
- Dodanie wykrywania pory dnia w zmianach odcienia ekranu w turnieju
- Dodanie zmiany muzyki na natywną dla Domu Kolekcjonerów po cutscence z Prezesem Cuirem po wezwaniu gracza tamże przez płec przeciwną w Miasteczku Altoir
- Poprawa przewijania ekranu w scenie z starterem na Wyspie Heneta
- Naprawa retrospekcji na wyspie Heneta tak, aby ojciec skakał na określone pole trawiaste w środku jeziora oraz by Henet podchodził do ojca po zatopieniu go przez Luganiusa
- Dodanie zmiany muzyki na normalną dla Drogi 12 po scenie z Suicunem tamże
- Przyspieszenie zdarzeń w więzieniu w przyszłości
- Usunięcie tłumy w Volter jeżeli gracz jest zły
- Usunięcie niepotrzebnych NPC na czas ostatecznego starcia z Team Skyar w Mieście Volter
- Przybliżenie wydarzeń na Drodze 12 bliżej Suicune'a

Poprawa podstawowych błędów w scenach

- Dodanie zaciemnienia ekranu w rozmowie z rywalem przed laboratorium po niej
- Edytowanie scenki w laboratorium z Porygonem, aby gracz podchodził do Porygona
- Usunięcie wyłączania się ekranu za każdym razem jak pokonamy szeregowca Skyar w Instytucie
- Dodanie zniknięcia ostatniego gruntu Skyar po wszystkim
- Dodanie żeby admin Team skyar i Prezes Cuir nie byli widoczni, jeżeli jesteśmy źli w Ratuszu
- Naprawa scenki z Rosmanem na Magmowyspach, by się włączała nawet wtedy, gdy idziemy na prawo
- Naprawa drzwi w barakach Team Skyar na Drodze 4 by teleportowały do pomieszczenia zalanego już przez Grimery, jeżeli gracz je pokonał
- Zmniejszenie przeźroczystości Dialgi i Palkii w scenie na Drodze 6 by były bardziej widoczne
- Usunięcie grafiki cienia w specyficznym pomieszczeniu w świątyni w Iris po porażce w walce z Uramusem - która wyświetlała się i potem w PC i na innych mapach
- Przywrócenie normalnego tempa BGM walki po walce z Uramusem
- Przyspieszenie walki ze Sneavenem - zbyt długo czekało się aż on wyśle swoje pokemony
- Naprawienie wyświetlania odpowiedniej formy startera w świątyni w Iris
- Zmiana ME przed walką z As Trenerem w Ścieżce Unvolt - na odpowiedni dla As Trenera, a nie Górnika
- Naprawa działania jednego z górników w Ścieżce Unvolt, który wyzywał do walki nawet, jeżeli go pokonaliśmy
- Naprawa wywoływania walk na Drodze 8 z Rybakami (walki gdy szło się skrajem mostu nie wywoływały się)

- Naprawa wyświetlania odpowiedniej formy startera w trakcie ostatecznego starcia z Team Skyar
- Naprawa tego, że członek Team Skyar przed Centrum Pokemonów w Volter nie zniknął po zakończeniu starć i blokował dostęp do niego
- Naprawa tego, że po pokonaniu Rayquazy dalszy dialog z Mewtwo w wieży na Drodze 11 nie uruchamiał się automatycznie
- Przedłużenie zaciemnienia ekranu po ostatecznym starciu z Team Skyar, aby nie było widać jak postacie znikają
- Poprawa aby MaTe i Henet tak szybko nie znikali, zanim ekran będzie czarny w wydarzeniu w Miasteczku Hintyeach po eksploracji tamtejszej siedziby Team Skyar
- Dodanie wykrywania Sandshrewa u Pani zmieniającej imię pokemona w podziemiu Hount
- Dodanie wykrywania ewolucji Golbata u Pani zmieniającej imię pokemona w podziemiu Hount
- Usunięcie Pani która mówi że nie ma kwiatków na Drodze 15
- Naprawa ruchu Hikera w Mieście Hintyeach, aby nie zeskakiwał ze skały

Zablokowanie dalszych lokacji zanim gracz przejdzie przez event, do którego potem będą odwołania w grze

- Usunięcie możliwości Miasteczka Iris bez przejścia przez turniej ze względu na fabułę - w turnieju poznawaliśmy Mewtwo (spoiler), który się pojawia w wydarzeniach w Miasteczku Iris – wsadzenie w tym celu kilka obiektów blokujących przejście.
- Zablokowanie wejścia do domku Babci Dockens, jeżeli nie przejdziemy najpierw turnieju
- Uniemożliwienie ominięcia bardzo istotnej rozmowy z MaTe
- Dodanie policjantów blokujących wejście do Gallo jeżeli nie złapiemy Kyogre pod pretekstem potencjalnej fali turystów do Jaskini Mórz z tegoż miasta, zagrożonej potencjalną powodzią wywołaną przez Kyogre w fali gniewu.
- Naprawa teleportu po przegranej w walce w Instytucie Pokemon - żeby nie teleportował nas do Miasta Volter dalszego o dwie odznaki
- Usunięcie możliwości ominięcia spotkań z Prezesem Cuirem poprzez wprowadzenie bądź to asystentów, którzy o tym przypominają i blokują drogę, bądź to momentów jak sam gracz sobie o nich przypomina i cofa się
- Usunięcie możliwości ominięcia najważniejszych spotkań z Uramusem jeżeli gracz jest zły poprzez bądź to wprowadzenie na mapę członków Team Skyar, którzy blokują drogę, bądź to momentów, gdzie gracz sam sobie o tym przypomina i cofa się

Usunięcie zdarzeń stworzonych jedynie na potrzeby testów

- Usunięcie zdarzeń przy stole w więzieniu w Mieście Dicart powtarzających zdarzenie ze Sneavenem

Inne

- Dodanie możliwości złapania
 - Unowna
 - Raikou
 - Entei
 - Suicune

- Ho-Oha
- Torkoala
- Groudona
- Krocketota
- Arceusa

Kształt dialogów

Uzupełnienie dialogu o coś

- Dodanie do tekstu naukowca wyjaśnień sytuacji w laboratorium
- Umieszczenie w dialogu z Profesorem "spotkajmy się w laboratorium", skoro on nas tam nie teleportuje
- Poprawienie dialogów w siedzibie Cuira, w tym dodałem nowe dialogi po rozbrojeniu bomby
- Usunięcie niewiedzy Cuira co do kamienia duszy
- Dodanie wariacji dialogu z Cheryl po walce z Celebim w razie gdyby udało się nam go złapać
- Usunięcie rozdwojenia jaźni w dialogu z naukowcem od drugiego hasła i dodanie przypominania przez niego tegoż hasła
- Dodanie dialogu z policjantem, zlecającym nam pójście do wieży Spinaraków zamiast pustej gromadki policjantów blokującej nam drogę.
- Dodanie alternatywnego, krótkiego dialogu z Darkraiem, w wypadku gdybyśmy go złapali.
- Dodanie w dialogu z Drahem na Drodze 9 uzasadnienia opinii gracza że to tunel czasowy opartej na tym, że przeniesiono go już wcześniej do prehistorii

Zmiana stylu mówienia Sophii

- Usunięcie obrażania Cheryl przez Sophię
- Zmiana dialogu Sophii z Enteiem na mniej biblijno-religijny
- Poprawa dialogu Celebiego z Sophią na mniej infantylny
- Lekka edycja dialogów w prehistorii
- Ograniczenie agresji gracza po walce z Uramusem
- Dodanie myśli że w głębi serca gracz nie zgadza się z ideologią Team Skyar - po dołączeniu do nich w dialogu z Uramusem
- Zmiana dialogu w turnieju na bardziej naturalny
- Złagodzenie roszczeń gracza w dialogu z Cravem
- Usunięcie ksywki Mareepa - Wełniaczek i odtąd Sophia zwraca się do niego po nazwie gatunku
- Dialog gracza z poszukiwaczem świątyni – zmiana na mniej infantylny
- Dialog z Slowbro zmieniony na bardziej logiczny – z poprzedniego wynikało z gruszki pietruszki że gracz poszukuje Slowbro, a wcześniej nie było o tym sugestii

Zmiana stylu mówienia drugorzędnych postaci

- Edycja dialogów z Cheryl na bardziej zrozumiałą i mniej spoufiałą
- Zamiana dialogu gracza z Cravem (Pierwszym dowódcą Team Skyar) – zamiast mówić o ofierze Profesora jest mowa bardziej o jego spuściźnie, o tym jakie zadania zostawił po sobie Luego bądź Sophii

- Zmiana dialogu z Prezesem Instytutu aby uwzględnił nastroje po śmierci Glasera
- Zmiana dialogu z Uramusem w siedzibie Team Skyar na mam nadzieję choć trochę bardziej naturalny
- Unaturalnienie dialogu z Babcią Dockens - ona obserwowała wydarzenia z Dialgą i Palkią i dlatego wie co i jak z tym skarbem
- Usunięcie monologu moralizatorskiego i usunięcie przyznania się do zła w dialogu z Dantelem w wieży Spinaraków.
- Zmiana dialogu z Rosmanem na Magmowyspach na szczycie na bardziej naturalny.

Zmiana stylu mówienia trzeciorzędnych postaci

- Edycja dialogu w podziemiach laboratorium
- Edycja dialogu z niezdecydowanym bucem
- Edycja dialogu z dziewczyną z kwiatami
- Zmiana dialogu z staruszką, która wyczuwa moc mitycznego pokemona
- Zmieniłem dialog dzieciakowi czekającego na naprawę machin w Centrum Pokemon w Hount
- Zmiana dialogu z Latiossem i Latiasem, zamiana celebego po prostu na mityczne pokemony
- Zmiana dialogu blokującego wejścia do celi w więzieniu w Mieście Dicart na dialog o tonie informującym, a nie oskarżającym
- Zmiana dialogu informacji w bibliotece w Miasteczku Hintyeach na mniej oficjalny i bardziej odpowiadający wiekowi trenera.

Dodanie brakujących dialogów

- Dodanie dialogu pomocnika po tym jak już odblokowaliśmy zabezpieczenia
- Dodanie dialogu strażnikom w przejściu między Drogą 4 a Lasem Relips
- Zmiana dialogu z dzieciakiem w Centrum Pokemonów w Iris na oryginalny zamiast tego który był z Pirsell
- Dodanie dialogów widzom turnieju pokemon na Drodze 6
- Dodanie dialogu alternatywnego facetowi, który mówi że nie ma mostu, pod drugiej stronie kanionu
- NPC przy moście rozpacza, mimo że most został odbudowany. – dodanie dialogu po odbudowaniu mostu na Drodze 8
- Dodanie dialogu sprzedawcy i As Trenerowi w restauracji na Drodze 10
- Napisanie czegoś na potrzeby tabliczki w Mieście Volter przed tamtejszym ratuszem, która to tabliczka była pusta
- Dodanie dialogów strażnikom w przejściu między drogami 12, 13 i 14
- Dodanie dialogów ludziom w kafejce na Wyspie Wybrańców

Dodanie dialogów do tabliczek

- Droga 4
- Dodanie opisu tabliczce przy pierwszym Trick House

Inne

- Poprawa tekstu mówiącego o locie do danego miasta aby był zgodny z rzeczywistością - aby polecieć do Hount trzeba mieć trzecią odznakę

- W cutscence w wspomnieniach Heneta poprawione to, że ojciec mówi, że wysyła Poliwrhirla, a leci Slowbro
- Poprawia dialogów w domkach w Miasteczku Gallo, aby nie powtarzały się
- Znak obok jednego z domków "tu się znajduje domek mieszkalny" to jedna z najdurniejszych rzeczy jaką kiedykolwiek widziałem w tej grze :v I TO NIE PRZY JEDNYM DOMKU JEST TAKI ZNAK WTF
- Znak między domkami na zachodzie miasta nie ma tekstu.
- Usunięcie sformułowania „Wełniaczku” w dialogu w przyszłości

Błędy w dialogach

Brak rozróżnienia płci

- Komunikat po przegranej w walce
- Dialog z Voltorbami
- Dialog z Uramusem i Cravem w Iris
- Górnik w Tunelu Altoir
- Dialog o zebraniu fragmentu mostu
- Tekst Opiekuna Ptaków w kryjówce
- Tekst Rywala na Drodze 9
- Tekst Juleany na Drodze 10
- Tekst Pływaka na Drodze 10
- Tekst Górnika w Jaskini Mórz
- Tekst ostatniego trenera w Sali 6 w Miasteczku Gallo
- Tekst Liderki w Sali 6 w Miasteczku Gallo
- Tekst człowieka w Domu Zagadek w Mieście Helko
- Dialog z 4 liderem podczas ostatecznego starcia z Team Skyar
- Tekst szeregowca na 1 piętrze siedziby Team Skyar w Volter
- Tekst szeregowca na parterze tejże siedziby
- Tekst Arceusa podczas ostatecznego starcia z Team Skyar
- Tekst zimowego trenera na Drodze 13
- Tekst gościa w lewym dolnym budynku w Hintyeach
- Dialogi kilku trenerów w 8 gymie
- Dialog Youngstera i Psychica na Drodze 15
- Tekst trzeciego naukowca na wejściu do siedziby TS w Mieście Volter
- Dialog z Uramusem w Volter jeżeli gracz jest zły i jest kobietą
- Sophia na wejściu do zamku mówi w płci męskiej. Dialog po pojawieniu się Shade'a ma sporo literówek i błędnych słów ("mimo" zamiast "miło" etc.).
- Dialog złego gracza z Darkraiem w Zamku Altoir
- Dialog z Rosmanem po przyplłynięciu na Magmowyspy
- Dialog z Juleaną w Restauracji na Drodze 10
- Dialog z Uramusem po wizycie na Wyspie Heneta
- Dialog z Uramusem w siedzibie Team Skyar w mieście Volter
- Dialog z MaTe w latarni morskiej w Miasteczku Iris

- Tekst w przejściu w Świątyni Unownów
- Dialogi po walce na Drodze 11
- Dialog z MaTe po lidze przed budynkiem bohatera

Zbędne rozróżnienie płci

- "Dzika Darkrai" atakuje w Zamku Altoir? Większość legend nie ma płci.

Używanie sformułowania „Proffesor” zamiast „Profesor”

- Tabliczka przed laboratorium
- Dialog gracza ze starterem
- Zadanie „Droga do Hount”
- Dialog w markecie w Mieście Hount
- Dialog z Liderem Oddziału TS w Instytucie Pokemon w Mieście Hount
- Dialog z asystentką wewnątrz laboratorium
- Dialog z Sophią przed II gymem
- Dialog z Prezesem Cuirem przed barakami Team Skyar na Drodze 4
- Książki w laboratorium w Miasteczku Gallo
- Książka w bibliotece w Hintyeach
- Tekst badacza na drugim piętrze tamże

Używanie „ponóc” zamiast „ponoć”

- Dialog z komputerowcem w Mieście Hount
- Dialog camperki przed Tunelem Altoir
- Dialog chłopca na Drodze 9
- Używanie „z tą” zamiast „stąd”
- Dialog z dziadkiem na Drodze 6
- Dialog z Poke-Maniakiem na Drodze 11
- Tekst As Trenerki na Drodze 14
- Tekst nauczycielki w Volter
- Tekst blond żonglera w Volter
- Tekst Psionika po lewej stronie wieży spinaraków na Drodze 7
- Poprawione "ponóc" na "ponoć" w dialogu Fana Pokemonów w podziemiach Tunelu Altoir
- Tekst Damy w Magmowyspach
-

Zjadanie literek

- „i” w dialogu z Enteiem
- „Ostała” zamiast „Dostała” w dialogu gracza z 4 liderem na Drodze 11
- „cę” zamiast „cię” w dialogu z Damą na Magmowyspach

Używanie anglojęzycznych nazw lokacji zamiast polskich

- Iris Town w tabliczce przed Salą Pokemon tamże
- Altoir Town w dialogu Luego z Sophią
- Gallo Town u jednej trenerki na wodzie nie atakującej gracza przed zamkiem
- "Gym" zamiast "Sala" u koleśka przed Salą w Miasteczku Iris

- Gallo Town w tabliczce przed laboratorium tamże

Inne błędy:

- Niejednolity sposób w jaki odzywa się do gracza Name Rater
- Użycie słowa „przechodniowie” w dialogu z policjantem, zamiast „przechodnie”
- Niepoprawna wymowa nazwy Eevee w dialogu z facetem gadającym o Moss Rock
- Odmiana nazwy Rampardosa w walce z Uramusem
- Błędna interpunkcja w zadaniu „Tajna Baza Team Skyar”
- Naprawa składni w dialogu z klaunami w Iris
- Błędy ortograficzne przy odbiorze pokemonów z Boxa
- Błędy ortograficzne w zadaniu „List do Granii”
- Błąd ortograficzny w dialogu fana przy zawalonym moście „zebrać” zamiast „zebrać”
- Błąd ortograficzny w dialogu Górnika w Tunelu Altoir – „przerazających”
- Błąd ortograficzny – używanie isę zamiast się w dialogu Pływaka na Drodze 10
- Trenerka w Sali 6 mówi o jeszcze jednym trenerze po niej następującym, a są dwa
- Kropka przed dialogiem u Młodego Trenera na Drodze 10
- Dialog na zielono u dziewczyny w drugim piętrze bloku w Mieście Dicart
- Na drodze 12 Youngster niepotrzebnie mówi "okazję"
- Niepotrzebne słowo "okazję" w tekście górnika na Drodze 12
- To samo u pływaków tamże
- To samo u Górnika na Drodze 13
- Niepotrzebne słowo "okazję" w dialogu jednego trenera w 8 gymie
- Niepotrzebna sentencja "się z tobą" przed walkami z trenerami w Victory Road, niepasująca zupełnie do dialogu
- Ropidia ma literówki: odznaka niech "strzeże cię" nie "strzeżę cię".
- W tunelu Altoir na prawie samym dole (?) dziewczyna i chłopiec NPC, mają złe znaczniki i kolor wychodzi na cały tekst.
- Policjanci blokujący drogę za Altoir - mają źle napisany dialog "próbują-" => przechodzisz do kolejnej linii i używasz innego słowa.
- Dom na lewo od PC w Altoir "wktórce"
- Zmiana „bardzo jest mnie przykro” na „bardzo jest mi przykro” w dialogu z Juleaną w Restauracji na Drodze 10
- Literówka w dialogu z starterem w Prehistorii
- Naprawa pytania „czego Steelix potrzebuje do ewolucji” na „czego Onix potrzebuje do ewolucji” w 2 gymie
- Zabić przez „c” zamiast „ć” w dialogu Profesora Glasera w retrospekcji na Drodze 5
- Literówki w nazwie Latiasa i Latiosa w dialogu w Grocie w Miasteczku Iris
- Literówka w dialogu z Sprzedawcą Rowerów w Miasteczku Iris
- Literówka „pięć” zamiast „pięć” w trakcie turnieju pokemon na Drodze 6
- Literówka - Unoca zamiast Unova w dialogu Artysty w Miasteczku Iris
- Urwany dialog Psionika przy dojściu do Miasteczka Iris
- Naprawa uciętego dialogu z rywalem w Miasteczku Iris
- Naprawa dialogu z chłopcem w Sounto - mówił "podobnie" zamiast "podobno"
- Naprawa niepotrzebnego dialogu dużymi literami z artystą w Miasteczku Sounto

- Usunięcie niepotrzebnego słowa "zaskoczy", które nie pasuje w ogóle do zdania - w zdaniu As Trenera wyzywającym do walki w Ścieżce Unvolt
- Usunięcie kreski przed nazwą zawodu "Nauczycielka" w dialogu z nią w Mieście Volter
- Poprawa "wyjść" w dialogu starszego pana przed salą w Mieście Volter
- Poprawiony brak nazwy trenera przy dialogu z As Trenerem w Tunelu Altoir
- Poprawienie sformułowania "muszą stać mnie na drodze" zamiast "mi na drodze" w dialogu faceta z różową koszulką w tunelu altoir
- Usunięcie niepotrzebnego słowa "walkę" w dialogu górnika na piętrze gdzie jest mewtwo w tunelu altoir
- Przepisanie tekstu o zwiedzaniu zamku Altoir z jego zarządcą które okazało się nie przyjemnością a czymś nieprzyjemnym
- Poprawa zieleni przez dwa "i" w tekście fana pokemonów przy muzeum
- Poprawa „Z tą” w tekście strażnika w laboratorium
- Kreska przed nazwą klasy trenera u Obozowiczka na Drodze 11
- Niepoprawne wyświetlanie nazwy Mężczyzny z różową koszulką w Kasynie w Helko
- Podoba mnie się w dialogu z Pięknością w wejściu do Podziemii Helko
- „Z tą” w tekście mężczyzny z różową koszulką w podziemiach Helko oraz Super Kujona tamże
- Usunięcie niepotrzebnych słów „jego idei” po zasadniczym staniu, wyrwanych z kontekstu w rozmowie z szeregowcem Team Skyar w Volter podczas ostatecznego starcia z tą drużyną
- Usunięcie niepotrzebnych słów „okazję” po zasadniczym zdaniu w tekście Młodego Trenera na Drodze 12.
- Usunięcie niepotrzebnych słów „okazję” w tekstach trenerów w wodzie na Drodze 12
- Naprawa końcówek słów w dialogach w Mieście Dicart w przyszłości
- „Z tą” w dialogu z strażnikiem w laboratorium w Miasteczku Gallo
- Naprawa dialogu w liczbie mnogiej do gracza kobiety w informacji w Muzeum w Gallo
- Wymienienie złej drogi pierwszego spotkania z Mewtwo w dialogu z Mewtwo na Drodze 11
- Naprawa dialogu w liczbie mnogiej w kasynie w Mieście Helko
- „Z tą” w dialogu jednego szeregowca Team Skyar w więzieniu w siedzibie TS w Miasteczku Hintyeach
- Naprawa „podoba mnie się” na „podoba mi się” w dialogu z As Trenerką w bibliotece w Miasteczku Hintyeach
- Zmiana stylu mówienia szeregowca w siedzibie team skyar w Miasteczku Hintyeach
- Dodanie rozróżnienia dobrej i złej drogi w dialogu szeregowca w siedzibie Team Skyar w Miasteczku Hintyeach
- Poprawa dialogu z Uramusem w Mieście Volter jeżeli jesteśmy źli – poprawa „ażeby” na „żeby”
- Przesunięcie dialogu kobiety na Drodze 14 mówiącej o białych kwiatkach koło tych właśnie kwiatków
- „mnie” zamiast „mi” w monologu gracza na Wyspie Heneta
- „za nic na świecie” zamiast „za nic w świecie” w dialogu Młodego Trenera i Damy na Drodze 9
- „trochę tu przy pusto” zamiast „trochę tu pusto” w dialogu z Starszą Panią na Drodze 9
- Niepoprawne ułożenie zdań z Unownów w Świątyni Unownów na Drodze 12
- Używanie „mnie się” zamiast „mi się” w dialogu z ósmym liderem po jego pokonaniu

- Używanie „mnie się” zamiast „mi się” w dialogu z Prezesem Cuirem w trakcie misji ratowania ojca
- Zmiana „wiadomo ci coś” na „wiadomo coś” na temat sprawcy w dialogu z Prezesem Cuirem w trakcie misji ratowania ojca.

Zmiany uczłowieczające grę

Dodanie boxa w Domach Zagadek

- W mieście Volter
- Na drodze 9
- Na drodze 14

Naprawa Move Tutorów by mówili nam że nie mamy pokemona, którego mogliby czegoś nauczyć

- Miasto Hount
- Miasteczko Altoir
- Miasto Helko
- Liga Pokemon

Zmiana zasady działania teleportu z naciśnięcia przycisku na samo dotknięcie

- Droga 6

Inne

- Dodanie wiadomości do wstępu z profesorem, aby przed kliknięciem jej nie zniknęła instrukcja z przyciskami
- Podwyższenie statystyk bohaterowi by łatwiej było przejść przez pierwszą walkę
- Dodanie sklepu w laboratorium z przedmiotami w razie gdybyśmy przegrali z Voltorbem
- Zmniejszenie ceny Pokeballi do 100 jednostek pieniężnych
- Dodałem by próbówki zniknęły po użyciu ich w gymie
- Zmiana Mega Draina w walce z Celebim na inny atak
- Zmiana trybu znikania listu od bohatera ojca z przeczekania kilku sekund na naciśnięcie spacji
- Usunięcie zatrucia przez Zubaty w walce w podziemiach Świątyni Iris
- Usunięcie odgłosu deszczu w retrospekcji Heneta i ojca
- Automatyzacja teleportów w Domu Zagadek w Mieście Helko
- Wywaliłem wyrażenie "postać" w wyborze płci w intrze z profesorem
- Zmiana nazw zmutowanych Pokemonów przez Team Skyar na Alpha Pokemony
- Nieprzeźroczystość koła jednej rowerzystki w grafice w walce
- Zmiana tła walki na Drodze 13 na zimowe
- Zmiana wyświetlania się napisów kończących wątek główny gry - czyli poszukiwania ojca - aby wyświetlały się wyraz po wyrazie, a nie wszystko od razu
- Za cicha muzyka przed walką w walkach na Drodze 12
- Za cicha muzyka przed walką w walkach w 8 gymie
- Za cicha, ledwo słyszalna muzyka przed walką w Drodze 14 i Ścieżce Zwycięstwa

- Trenerzy w 8 gymie wywoływali walkę z trenerkami - typu As Trener wywoływał walkę z narciarką
- Ograniczenie liczby Spinaraków w wieży spinaraków na Drodze przed Miastem Volter do 10 (o połowę)
- Naprawa żeby muzyczka zmieniała się na normalną po ewencie z Prezesem Cuirem na Drodze 4
- Naprawa żeby muzyczka zmieniała się po walce z Damą na Drodze 4 z melodii wyzywania do walki, na melodię drogi 4
- Dodanie aby członek Team Skyar, który nam mówi o kartach dostępu jeżeli jesteśmy źli, zniknął i pojawił się mniej więcej tam gdzie te karty dostępu są, powiedział nam żeby ich szukać wśród skrzyń i zniknął po ich odnalezieniu ich i podziękowaniu mu.
- Dodanie możliwości sprawdzenia ile mamy pkt w hali wyścigowej w Mieście Volter
- Wsadzenie Spinaraka zamiast Ekansa w Strefie Safari, byśmy mogli go gdzieś indziej oprócz Wieży Spinaraków złapać.
- Danie ciemniejszego tła walki w wieży spinaraków, by cokolwiek tam było widać w walce
- Dodanie zadania z fragmentami mostu i Mewtwo na Drodze 8 do listy zadań
- Dodanie informacji o niewidocznych ścianach w Zamku Altoir w dialogu z Shade
- Dodanie by światło wracało również jak się pokona Darkraia
- Dodanie informacji od Sneavena w Miasteczku Altoir, skąd popłynąć na Magmowyspy
- Zmiana odcieniu ekranu w Lesie Relips, jeżeli zakończyliśmy quest z Cheryl.
- Naprawa by ten odcień ekranu był normalny również wtedy gdy wychodzimy z nawiedzonego domku w Lesie Relips
- Dodanie siostry Joy przed Tunelem Altoir
- Usunięcie Raticate'a – teleportu testowego – w Jaskinii Mórz
- Umożliwienie używania pokeciastka w walce.
- Dodanie większej liczby ataków starterom
- Dodanie Cascoona i Dustoxa oraz Crobata jako brakujących ewolucji do gry
- Naprawa wyświetlania się Dustoxa i Beautifly w boxie.
- Ujednolicenie wielkości ikonki do 24 x 24 pikseli
- Dodanie strażnika blokującego przejście na górne piętro domu kolekcjonerów zamiast ślepych schodów tamże
- Zastąpienie ślepych drzwi w Domku Zagadek na Drodze 5, informacją, że trzeba znaleźć szefa tego biznesu
- Naprawa tego, że pierwszy trener na Drodze 5 nie działał automatycznie
- Dodanie możliwości leczenia pokemona w trakcie turnieju na Drodze 6
- Pojaśnienie ekranu w więzieniu
- Dodanie możliwości leczenia się w celi w więzieniu
- Pojaśnienie ekranu w zagadce w podziemiach Miasta Helko
- Dodanie wyjaśnień co do zagadki z wieloma korytarzami w Mieście Helko
- Dodanie informacji o ilości żetonów w recepcji kasyna w Mieście Helko
- Zwolnienie napisów końcowych w grze – aby były one bardziej klimatyczne i zgrane z muzyką
- Dodanie by następne przełączniki - wichajstry w podziemiach 8 gymu były możliwe do odblokowania tylko po pokonaniu odpowiedniego trenera

- Dodanie większego kamienia w miejsce kluczowego dla przejścia gymu kamienia w Sali w Miasteczku Hintyeach w celu zwrócenia gracza nań uwagi
- Dodanie możliwości przeczytania jeszcze raz listu w siedzibie Team Skyar w Miasteczku Hintyeach
- Przyspieszenie tempa poruszania się ludzi w podziękowaniach po lidze
- Dodanie, aby zdarzenie z MaTem po Lidze aktywowało się na autostart a nie na dotknięcie gracza
- Dodanie cen obok przedmiotów w menu w Willi na Wyspie Wybrańców
- Umożliwienie dodawania i usuwania na bieżąco mebli w tej willi
- Dodanie boxa i możliwości leczenia w Domu Pojedynek na Wyspie Wybrańców
- Dodanie możliwości wyboru czy chcemy walczyć z liderami na Wyspie Wybrańców
- Uczłowieczenie zagadki w Jaskini Stworzenia poprzez dodanie przyciemnienia polom, gdzie gracz słyszy przeraźliwy ryk i się cofa
- Naprawa przejścia pomiędzy Drogami 12, 13 i 14, aby blokada przejścia do Drogi 14 przed zdobyciem ośmiu odznak i uratowaniem ojca była szczelna