



ESOTU PATCH NOTES 2.4.0

Перевод на русский: тучаею



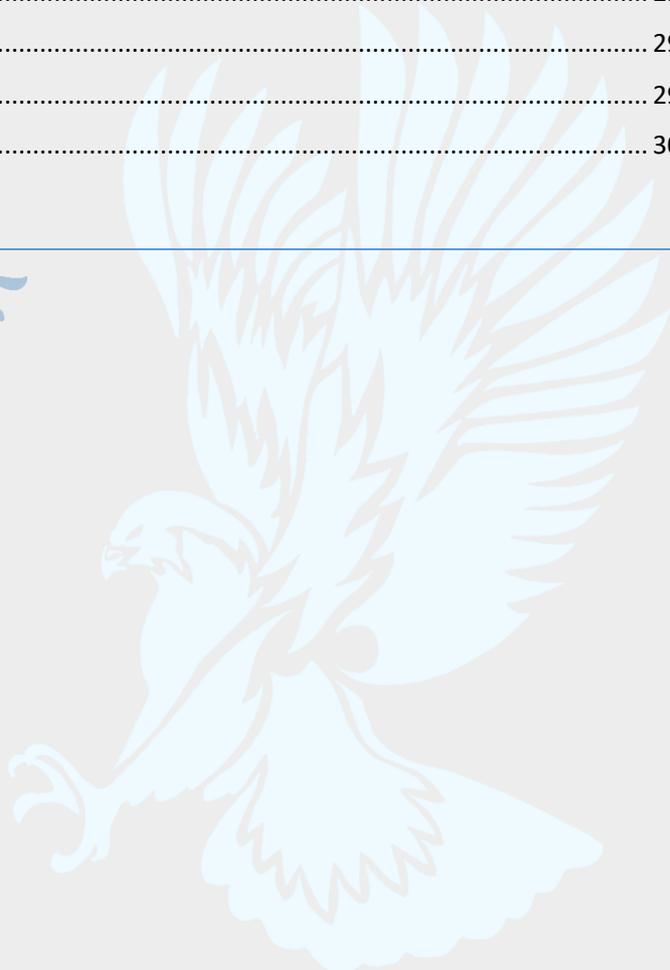
VK.COM/WESTWIND

APRIL 28, 2016

Содержание

Дополнение «Dark Brotherhood»	3
❖ Метка смерти	3
❖ Новые World Bosses и Delves.....	3
❖ Новая ветка пассивных способностей: Dark Brotherhood	4
❖ Изменения в Имперском городе (Imperial City)	4
❖ Башня белого золота (White Gold Tower) и Тюрьма Имперского города (Imperial City Prison)	4
❖ Рунные ящики (Runeboxes)	5
❖ Новые стили.....	5
❖ Награда за лояльность «Dark Brotherhood»: Характер (Personality).....	5
❖ Наборы предметов (Item Sets).....	5
❖ Новые сувениры (Mementos).....	6
❖ Новые звания (Titles)	6
Патч для основной игры.....	6
❖ Устранение системы Veteran Rank	6
❖ Создание ядов.....	7
❖ Улучшения в инструменте создания группы (Grouping Tool).....	8
❖ Улучшения в traits предметов.....	8
❖ Улучшенные торговцы в Сиродиле	9
❖ Изменения в Sanctum Ophidia.....	9
❖ Ремесленные сумки (Craft Bags)	10
❖ Блокирование предметов	10
❖ Новые функции и изменения в коллекционных предметах (Collectibles).....	10
❖ Новый оттенок (Dye)	11
❖ Дополнительные ячейки для персонажей	11
❖ Таблички с именами (Nameplates)	11
❖ Отображение имени персонажа или UserID	11
❖ Экран персонажа в Gamepad Mode.....	11
❖ Улучшения в зачаровании (Enchanting)	12
❖ Точки сбора (Harvest Nodes)	12
❖ Улучшения в броне	12
❖ Приоритет перехода между анимациями в бою	12
❖ Улучшения в карманных кражах (Pickpocketing).....	12
Исправления и улучшения, дополнение «Imperial City».....	12
❖ Бой и механика игры	12
❖ Исследование мира и получаемые предметы	14
❖ Задания и зоны	14
Исправления и улучшения, дополнение «Orsinium».....	14
❖ Внешний вид и анимация	14

- ❖ Бой и механика игры 14
- ❖ Исследование мира и получаемые предметы 14
- ❖ Задания и зоны 15
- Исправления и улучшения, дополнение «Thieves Guild» 15
- ❖ Внешний вид и анимация 15
- ❖ Звук..... 15
- ❖ Бой и механика игры 16
- ❖ Изготовление и экономика 16
- ❖ Подземелья и групповые материалы 16
- ❖ Исследование мира и получаемые предметы 16
- ❖ Задания и зоны 16
- Исправления и улучшения, патч для основной игры 17
- ❖ Alliance War 17
- ❖ Внешний вид и анимация 18
- ❖ Звук..... 18
- ❖ Бой и механика игры 19
- ❖ Изготовление и экономика 27
- ❖ Crown Store 27
- ❖ Подземелья и групповые материалы 28
- ❖ Исследование мира и получаемые предметы 28
- ❖ Система правосудия 29
- ❖ Разное 29
- ❖ Задания и зоны 29
- ❖ Интерфейс 30



Дополнение «Dark Brotherhood»

Впервые после The Elder Scrolls IV: Oblivion вы вновь посетите Золотой берег (Gold Coast) на западе Сиродила (Cyrodiil) в дополнении «Dark Brotherhood»! Прогуляйтесь по городам Анвил (Anvil) и Кватч (Kvatch), располагающимся у бывшей границы провинции Сиродил, и утолите свою жажду крови, вступив в ряды смертоносного и загадочного Тёмного братства (Dark Brotherhood) — гильдии отборных головорезов Тамриэля. Кровь потечёт рекой, когда вы прорежете себе путь к милости Матери Ночи (Night Mother) и напомните всему Тамриэлю (Tamriel), почему стоит бояться темноты.

- ❖ Золотой берег — новая зона на западном побережье Сиродила, открывающая доступ к двум легендарным городам Анвил и Кватч, в том числе с ареной Кватча (Kvatch Arena), о которой читайте подробнее ниже.
- ❖ Учтите, что эта часть Сиродила не затронута войной, которая бушует на остальной территории провинции; эта зона не является PvP-областью.
- ❖ Это обновление содержит новую сюжетную линию о наёмных убийцах и задания, связанные с Тёмным братством.

Метка смерти

Все сведущие люди знают, что, если от кого-то необходимо избавиться, надо обратиться к Тёмному братству. Для продвижения по организации и получения соответствующих наград от братства вы можете выполнять повторяемые задания одного из двух типов.

- ❖ Задания-контракты (Contract Quests)
 - Элам Дралс (Elam Drals), тёмный эльф и любитель шутить с каменным лицом, принимает контракты на убийство, в обмен на золото обещая избавление от проблемных персон по всему Тамриэлю. Посетите различные уголки континента, чтобы казнить указанные в контрактах цели, при этом не попадаясь страже и не оставляя свидетелей.
 - Эти задания разблокируются после вступления в Тёмное братство и прохождения испытаний. Взять их можно со столика рядом с Эламом Дралсом внутри святилища Тёмного братства.
 - Вы можете выполнить любое количество заданий-контрактов, но только поочерёдно.
- ❖ Задания Чёрного таинства (Sacrament Quests)
 - Говорящий Теренус (Speaker Terenus), угрюмый имперец и организатор вашего вступления в Тёмное братство, не покидает пределы святилища, чтобы выдавать наиболее важные задания членам Братства, выполняемые во славу Матери Ночи.
 - Отправьтесь в особым образом обустроенные места, чтобы выследить и убить свою жертву, получая надбавку к награде за выполнение дополнительных условий.
 - Таинства разблокируются после выполнения задания Тёмного братства «A Lesson in Silence», которое вы получите вскоре после вступления в гильдию.
 - Вы можете принять и завершить только одно такое задание в день.

Новые World Bosses и Delves

Золотой берег — обжитый регион, но и на его опустошённых войной лугах подстерегает опасность.

- ❖ World Bosses
 - Tribune's Folly: Золотой берег является родиной диких минотавров, которые обычно сторонятся людей и обитают около древних имперских святинь. Обитающий в Tribune's Folly минотавр претерпел тёмный ритуал, после чего стал слугой злого духа, затаившегося в этих проклятых руинах.
 - Kvatch Arena: в остальном набожные и сдержанные коловиане (Colovians), проживающие в Кватче, выпускают пар на арене, где проходит регулярное «побоище за прощение» (Pardoner's Brawl) — приговорённые к смерти узники сражаются за свою свободу. Что случится, если в дело вмешаются такие неуклюжие искатели приключений, как вы?
- ❖ Delves

- Hrota Cave: затопленная карстовая пещера на окраине Анвила наводнена ужасными духами Wispmother и рассыпающимися трупами тех путешественников, которые отважились проникнуть внутрь. Переживёте ли вы встречу с ними, чтобы унести добычу, или же присоединитесь к неуспокоенным мертвецам?
- Garlas Agea: даже древним Элеидам (Ayleids) не под силу избежать поглощающей Тамриэль алчности — торговая компания Gold Coast Trading Company приспособила эти руины под склад для контрабандных товаров, доставляемых по всему миру. Срежьте им прибыль — и сверните шеи — отхватив часть богатства.
- ❖ Повторяемые награды за голову (Bounties): на афишах как Анвила, так и Кватча вы найдёте ежедневные задания, которые наградят вас за зачистку одного из вышеописанных мест.

Новая ветка пассивных способностей: Dark Brotherhood

Вступив в Тёмное братство, вы сможете научиться премудростям их кровавого ремесла и выучить ряд новых способностей.

- ❖ Blade of Woe: эта пассивная способность открывается при вступлении в Тёмное братство, позволяя вам безжалостно расправляться с врагами.
 - Вы сможете воспользоваться этим орудием, подкравшись к ничего подозревающим человекоподобным жертвам, чтобы жестоко и быстро с ними покончить.
 - Учтите, что эта атака не работает на персонажах игроков в Сиродиле или на боссах, а только на существах стандартных для Тамриэля рас.
- ❖ Scales of Pitiless Justice: никому не хочется доносить на Тёмное братство, так что награда за поимку из-за живых свидетелей ваших нападений и убийств снижена.
- ❖ Padomaic Sprint: убийство невинных жертва даёт вам кратковременное ускорение, чтобы было легче сбежать от стражи.
- ❖ Shadowy Supplier: посетите безмолвного наблюдателя в Тёмном братстве, чтобы получить особые дары.
- ❖ Shadow Rider: ваш скакун инстинктивно прячется среди теней, значительно снижая радиус агрессии при передвижении верхом.
- ❖ Spectral Assassin: даже среди бела дня в гуще толпы Ситис окутает вас тьмой бездны и сможет уберечь от ненужных свидетелей при использовании Blade of Woe.

Изменения в Имперском городе (Imperial City)

Мы внесли несколько изменений и улучшений в Имперском городе для этого обновления:

- ❖ Районы (Districts) города теперь захватываются подобно ресурсам (Resources) в Сиродиле.
 - В каждом районе располагается один флаг, охраняемый несколькими Alliance Guards.
 - За владение районом даётся 33% прибавка к Tel Var Stone, получаемых в районах города.
 - Владение районом также определяет возможность возродиться в этом районе после PvE или PvP-смерти.
 - Если ваш альянс не владеет ни одним из районов, и ваш персонаж погиб, он возродится в канализации (Sewers).
- ❖ Теперь вы будете терять 50% Tel Var Stones как за PvP-, так и за PvE-смерть. Ранее вы теряли 10% Stones за PvE-смерть и 80% за PvP-смерть.
- ❖ Переработан баланс монстров в Имперском городе с целью упрощения передвижения по городу для одиночек.
 - На боссов всё так же лучше нападать вдвоём.
 - С Patrolling Horrors и Xivkyn elite лучше всего сражаться вчетвером, но их атаки теперь имеют меньше шансов убить с одного удара.

Башня белого золота (White Gold Tower) и Тюрьма Имперского города (Imperial City Prison)

Мы настроили сложность как Normal, так и Veteran-версий, чтобы снизить общую сложность подземелий.

Рунные ящики (Runeboxes)

Теперь можно приобрести рунные ящики у Tel Var General Merchants в Имперском городе за существенную сумму Tel Var Stones.

- ❖ Рунные ящики — особые контейнеры с указанным коллекционным предметом (Collectible); введённые в этом обновлении ящики содержат Xivkyn Polymorphs, которые ранее могли только случайно изредка выпадать из других покупаемых за Tel Var контейнеров.
- ❖ В отличие от самих коллекционных предметов (и большинства других контейнеров), рунные ящики можно передавать, пересылать по почте или выставлять на продажу в гильдейских лавках (Guild Stores).
- ❖ Открыв рунный ящик, вы привяжете его к своей учётной записи; при этом, вы сможете его открыть только в том случае, если ещё не владеете содержащимся внутри предметом.

Новые стили

Ремесленные стили (crafting styles) Thieves Guild, Abah's Watch и Assassins League теперь доступны для самостоятельного изучения.

- ❖ Вы можете получить главы (Chapters) (изредка возможна и целая книга) ремесленного стиля Thieves Guild из ящиков Unidentified Equipment, которые выдаются за высокочлассные прохождения заданий Heists от гильдии.
 - Предмет стиля «Fine Chalk», или же его составляющую «Rough Chalk», можно отыскать в Thieves Troves.
- ❖ Бесподобный стиль Abah's Watch теперь также доступен для изучения, а его главы (изредка и всю книгу) можно найти в Large Laundered Shipments, которые выдаются за прохождение повторяемых заданий у Thieves Guild hideout.
 - Предмет стиля «Polished Shilling» можно иногда отыскать в карманах стражи по всему миру (а не только лишь в Гавани Абы (Abah's Landing)!).
- ❖ Стиль Assassins League доступен для амбициозных убийц, а его главы разбросаны по боссам, обитающим в окрестностях Золотого Берега.
 - Предмет стиля «Tainted Blood» получается из Dried Blood, которая добывается исключительно использованием Blade of Woe.
 - Возможность собрать кровь после убийства жертвы с Blade of Woe зависит как от знания стиля Assassins League, так и от ранга персонажа в Тёмном братстве.

Награда за лояльность «Dark Brotherhood»: Характер (Personality)

Первый коллекционный характер — наёмный убийца (Assassin) — доступен при покупке дополнения Dark Brotherhood и посещения Золотого Берега! Применив его, вы измените такие черты персонажа как позу в покое и движении, и даже эмоции.

Наборы предметов (Item Sets)

В этом обновлении вы сможете собрать наборы предметов из различных источников:

- ❖ Три набора предметов, выпадающие за прохождение материалов Золотого Берега:
 - Sithis' Touch
2: + Max Health; 3: + Max Health; 4: + Wep Crit, + Spell Crit; 5: Blade of Woe даёт Major Berserk [+25% ух. урона] на 6 секунд
 - Flanking Strategist
2: + Max Stam; 3: + Wep Crit; 4: + Wep Dmg; 5: атаки сзади наносятся с доп. Weapon Damage
 - Hide of Morihaus
2: + Max Health; 3: + Phys Resist; 4: + Max Stam; 5: пережат через противника наносит физурон и сбивает
- ❖ Три новых изготавливаемых набора, расположенные в различных уголках Золотого Берега:
 - Pelinal's Aptitude
2: + Max Health; 3: + Stam Regen; 4: + Mag Regen; 5: Wep Dmg и Spell Dmg равняются большему из них

- Varen's Wall
2: + Max Health; 3: + Max Stam; 4: + Healing Taken; 5: 10% шанс при блоке увеличить урон след. AoE
- Kvatch Gladiator
2: + Wep Crit; 3: + Wep Crit; 4: + Wep Dmg; 5: слабые/сильные атаки имеют больший урон при <25% у цели
- ❖ Четыре новых набора под PvP, доступные у торговцев Tel Var Stone в Имперском городе, в том числе:
 - Galerion's Revenge
2: + Spell Crit; 3: + Mag Regen; 4: + Spell Dmg; 5: слабая/сильная атака накладывает Mark of Revenge на 15 секунд, наслаивание 6 Marks = взрыв маг. уроном
 - Vicesanon of Venom
2: + Max Stam; 3: + Wep Dmg; 4: + Stam Regen; 5: скрытые атаки накладывают яд на 15 секунд, исцеляя на значение исходящего урона.
 - Thews of the Harbinger
2: + Max Health; 3: + Max Health; 4: + Max Stam; 5: успешный блок мгновенной атаки нанесёт по атакующему урон, равный % от текущего здоровья.
 - Imperial Physique
2: + Stam Regen; 3: + Mag Regen; 4: + Wep Dmg, + Spell Dmg; 5: нахождение в Имп. городе повышает Health, Magicka, Stamina. 4-кратный множитель Tel Var (10000+) увеличивает эффект на 600%.

Новые сувениры (Mementos)

Совершите клятву кровью или даже ритуал Чёрного таинства при помощи новых сувениров, которые выдаются за прохождение материалов дополнения Dark Brotherhood.

Новые звания (Titles)

В этом обновлении вы сможете выбрать три новых звания:

- ❖ Silencer: пройдите сюжетную линию Dark Brotherhood и получите звание Silencer.
- ❖ Bane of the Gold Coast: сразите Limenauruus — одержимого минотавра, посетите Kvatch Arena и выйдите победителем, обследуйте Hrota Cave и Garlas Agea, и завершите большинство заданий в Золотом Берегу, чтобы получить это звание.
- ❖ Ophidian Overlord: это эксклюзивное новое звание выдаётся тем, кто прошёл испытание Veteran Sanctum Ophidia, масштабированное на Champion 160.

Патч для основной игры

Устранение системы Veteran Rank

Veteran Ranks были полностью убраны из игры в этом обновлении! Ваша мощь после 50-го уровня теперь определяется просто количеством ваших Champion Points. Поскольку Champion Points зарабатываются гораздо быстрее Veteran Ranks, это позволит вам скорее прокачаться и быстрее получить доступ к лучшему снаряжению.

- ❖ У вас останутся все заработанные ранее Skill Points и Attribute Points, полученные от Veteran Ranks, в то время как новые игроки отныне просто получают их во время продвижения к 50-му уровню.
 - Вы получите по 2 очка за каждый уровень, кончающийся на 5
 - Вы получите по 3 очка за каждый уровень, кончающийся на 0
 - Вы и далее будете получать по 1 очку для остальных уровней 2-49
- ❖ Вы получите 10 Champion Points сразу по достижении 50-го уровня, если на вашей учётной записи ещё нет ни одного Champion Point.
- ❖ Мы одновременно наградим игроков по 2,5 Champion Points за каждый Veteran Rank на самом прокачанном персонаже при вашем первом входе в учётную запись после выхода Dark Brotherhood!
 - За каждый Veteran Rank будет выдано 2,5 Champion Points, из расчёта 40 очков за VR16.

- ❖ Прокачка второго персонажа до 50-го уровня будет означать, что вы сразу сможете надеть снаряжение вплоть до значения Champion Point вашей учётной записи, поскольку Champion Points едины для всех персонажей учётной записи.
- ❖ Старые предметы и монстры с Veteran Rank теперь показывают Champion Points.
 - Для предметов это значит необходимое количество Champion Points для использования предмета.
 - Для монстров количество Champion Points обозначает силу противника.
- ❖ Каждый Veteran Rank эквивалентен 10 Champion Points.
 - Пример: монстр, который раньше имел VR12, теперь будет иметь Champion Point 120.
- ❖ Монстры теперь будут быстрее становиться сильнее в бывших «ветеранских» зонах.
- ❖ Правила получения опыта будут действовать так же, как они действовали для Veteran Ranks:
 - Монстры на 40 Champion Points ниже персонажа выдают 75% от обычного XP.
 - Монстры на 50 и ниже Champion Points от персонажа выдают 30% от обычного XP.
- ❖ Способности более не повышают свою стоимость на 1% с каждым Veteran Rank, а вместо этого по обычному алгоритму каждые 10 Champion points при максимуме 160.
 - Большинство способностей не изменит стоимость, в то время как способности уменьшения стоимости должны вести себя более предсказуемо.
 - Основные механики (бег, перекаты, блок, прорыв контроля) будут стоить чуть дороже.
- ❖ Зоны Silver и Gold были переработаны, чтобы соответствовать более высокой скорости набора Champion Points.
- ❖ В этом обновлении потолок распределения Champion Point останется на отметке 501.
- ❖ Экран выбора персонажа теперь показывает количество Champion Points на вашей учётной записи.
- ❖ Подсказки к предметам были переделаны из-за устранения Veteran Ranks.
 - В требованиях уровня, где ранее упоминались Veteran Ranks, теперь пишется Champion.
 - Стоимость предмета у торговцев перенесена вниз подсказки.
- ❖ Списки контактов, гильдий и группы теперь показывают Champion Points для всех персонажей выше 50-го уровня вместо их Veteran Rank.
- ❖ Панель опыта теперь показывает получение Champion после достижения 50-го уровня.
- ❖ Журнал добычи (Loot history) теперь учитывает усиление от Enlightenment для наград XP.

Создание ядов

Теперь при помощи системы алхимии (Alchemy) вы можете получить разнообразные смертельные яды! Смешиванием новых и существующих реагентов в новом растворяющем веществе (маслах) создаются колбы с ядом, которые можно положить в ячейку рядом с используемым оружием. Яд будет иметь шанс подействовать на вашего противника вместе с каждой слабой или сильной атакой из соответствующего оружия.

- ❖ Яды, в отличие от остальных надеваемых на куклу предметов, расходуются при применении.
- ❖ Яды также имеют свойство ослабевать, снижая свою эффективность с каждым добавляемым эффектом.
- ❖ Масла добываются из различных опасных чудищ по всему Тамриэлю.
- ❖ Новые реагенты были внедрены во множество населяющих Тамриэль живых существ, позволяя получать несколько новых эффектов как у ядов, так и у зелий.
- ❖ Если яд прикреплен к оружию из набора, какие-либо оружейные зачарования для этого набора оружия временно подавляются.
 - Для оружия из наборов Master's Weapons и Maelstrom Weapons подавляется уникальный модификатор способности, а надбавка к характеристикам не подавляется.

- ❖ Подсказки к оружию были обновлены для совместимости с ядами.
 - При надевании яда заряды и зачарование оружия будут подавлены и замещены описанием яда и количеством колб с ним.
- ❖ Добавлены индикаторы для прочности брони (Armor Durability) и заряда оружия/яда.
 - Заметка: если какой-либо доспех сломан, рядом с панелью способностей появится индикатор.
 - Если оружие из вашего текущего набора не имеет прикрепленного яда и исчерпывает заряд зачарования, рядом с панелью способностей появится индикатор.

Улучшения в инструменте создания группы (Grouping Tool)

В инструмент создания группы были внесены существенные улучшения в этом обновлении. Мы приняли меры с целью пресечь злоупотребление инструментом, например, покидание группы сразу после начала подземелья, а также злоупотребление полномочиями лидера группы, когда лидер выгоняет неугодных себе игроков.

- ❖ Теперь вы можете начать проверку готовности (Ready Check), которая опросит игроков в группе, все ли готовы (больше не нужно подпрыгивать!)
 - Проверка готовности завершится успешно, если все ответят «да», и провалится, если кто-то откажется или не выберет вовремя вариант ответа. Начать проверку готовности можно на экране группы.
 - Также вы можете ввести для этого команду /readycheck в окне чата.
- ❖ Группы смогут голосовать за изгнание игроков
 - Чтобы начать голосование, необходимо выбрать соответствующий пункт меню по правой кнопке мыши на игроке в списке группы.
 - Решение об изгнании принимается большинством голосов, голосование может начать любой член группы. В группе из 4 игроков для изгнания требуется 3 голоса «за».
 - Лидеры групп, собранных при помощи инструмента создания группы, больше не имеют возможности распустить группу или кого-то из неё выгнать.
- ❖ Добавлен откат в 15 минут перед повторным входом в очередь после успешного сбора группы.
 - Завершение материалов сбросит этот счётчик. Если вы попадёте в ранее собранную группу и убьёте последнего босса через 4 минуты, счётчик сбросится. Вам не придётся ждать ещё 11 минут.
 - Оставшееся время будет высвечиваться на экране группы внизу при попытке встать в очередь.
- ❖ Всё это — часть непрерывного процесса улучшения инструмента поиска групп — ожидайте дальнейших улучшений в следующих обновлениях!

Улучшения в traits предметов

Traits предметов переработаны с целью улучшить полезность и баланс каждого затронутого trait. Некоторые traits были полностью переделаны, в то время как в другие traits были добавлены новые эффекты и усиления, а для остальных traits несколько подкорректированы итоговые значения.

- ❖ Оружие
 - Charged: это trait теперь увеличивает шанс наложить эффекты состояния (buffs/debuffs) вместо увеличения зарядов на оружии.
 - Defending: это trait теперь увеличивает Physical Resistance и Spell Resistance на фиксированные величины вместо процентов.
 - Infused: это trait теперь дополнительно также снижает откат зачарования на оружии помимо увеличения его урона.
 - Intricate: это trait теперь также увеличивает количество обработанных материалов, получаемых при разборе оружия, помимо надбавки к inspiration при разборе.
 - Nirnhoned: это trait теперь усиливает урон от оружия.

- Powered: это trait теперь усиливает исходящее лечение вместо снижения отката зачарования на оружии.
- Sharpened: это trait теперь увеличивает Physical Penetration и Spell Penetration на фиксированные величины вместо процентов.
- Training: это trait теперь увеличивает весь опыт от любых убийств на процентную величину вместо увеличения опыта для ветки способностей этого оружия.
- Weighted: это trait теперь даёт шанс получить дополнительное очко Ultimate при всяком обычном получении очков Ultimate, и переименовано в Decisive.

❖ Броня

- Exploration: это trait теперь увеличивает всё получаемое за убийство монстров золото вместо увеличения опыта за открытие новых мест, и переименовано в Prosperous.
- Impenetrable: это trait теперь также снижает урон по прочности доспеха помимо снижения входящего урона от Critical Hits.
- Intricate: это trait теперь также увеличивает количество обработанных материалов, получаемых при разборе доспеха, помимо надбавки к inspiration при разборе.
- Nirnhoned: это trait теперь увеличивает Physical Resistance и Spell Resistance на фиксированные величины.
- Sturdy: это trait теперь снижает стоимость блокирования.
- Training: это trait теперь увеличивает весь опыт от любых убийств на процентную величину вместо увеличения опыта для ветки способностей этого вида брони.
- Well-fitted: это trait теперь также снижает стоимость переката помимо снижения стоимости бега.

Улучшенные торговцы в Сиродиле

В этом обновлении мы внесли ряд улучшений в торговцев, которые могут вам встретиться в Сиродиле:

- ❖ Все доспехи, которые продаёт Rare Items Merchant (Adhazabi Aba-daro the Golden) за валюту Alliance Points, теперь имеют trait Impenetrable.
 - Доспехи, которые она продаёт за золото, остаются без изменений, с trait либо Infused, либо Divines.
- ❖ Торговцы Armorers, Leatherworkers, Clothiers, Weaponsmiths и Magus в Сиродиле теперь продают ящики зелёного качества с предметами не из наборов.
 - Эти ящики имеют 10% шанс содержать предмет синего качества из наборов.
- ❖ Elite Gear Vendors в Сиродиле теперь продают ящики синего качества с предметами из наборов.
 - Эти ящики имеют 5% шанс содержать предмет лилового качества из наборов.
- ❖ Получаемые из этих новых ящиков предметы масштабируются на ваш уровень и количество Champion Point на момент открытия ящика, вплоть до максимума Champion 160.

Изменения в Sanctum Ophidia

Спуститесь вновь в тёмные глубины Sanctum Ophidia!

- ❖ Sanctum Ophidia теперь также имеет Normal-версию в дополнение к Veteran-версии.
- ❖ Вас поджидают новые сюрпризы, ведь обитатели испытания позвали на помощь нового Bannerman по имени Serpent Fang.
- ❖ Сложность боссов Stonebreaker и Ozara была увеличена. В результате этого были подняты и награды за прохождение этих боссов.
- ❖ Наборы доспехов и оружия, получаемые из этого испытания, были масштабированы до максимального уровня, то есть, Champion 160.
- ❖ Sanctum Ophidia теперь масштабируется на уровень лидера группы, подобно подземельям.
- ❖ Начав испытание на максимальном уровне (Champion 160), вы имеете право войти в список рекордов.

- Очки для списка рекордов рассчитываются так же, как и для остальных испытаний (убийства монстров, награда за живучесть и время прохождения).

Ремесленные сумки (Craft Bags)

Подписчики ESO Plus теперь получают доступ к ремесленной сумке.

- ❖ Ремесленные сумки являются отдельным разделом инвентаря, на который не действуют общие ограничения по вместимости, и он общий для всех персонажей на учётной записи. В ней можно хранить практически бесконечное количество материалов для изготовления.
- ❖ Если ваша подписка истечёт, вы всё ещё будете иметь доступ к находящимся в сумке предметам, но не сможете переносить в неё новые.
- ❖ Полученные предметы, которые отправляются в вашу сумку, имеют особый значок в журнале добычи.
- ❖ Ремесленные материалы из инвентаря вашего персонажа и банка учётной записи будут автоматически перенесены в ремесленную сумку при входе за персонажа.
- ❖ Предметы можно вручную вытаскивать из сумки максимально пачкой в 200 штук за раз. Эти предметы также можно вручную перенести обратно в сумку.

Блокирование предметов

Предметы теперь можно заблокировать для предотвращения случайного уничтожения. Вы не сможете уничтожить этот предмет, конвертировать в имперский стиль или пометить его как мусор.

- ❖ При управлении клавиатурой и мышью нажмите правой кнопкой по предмету и щёлкните Lock. В Gamepad mode нажмите Y/треугольник на предмете для вызова меню Actions, после чего выберите Lock.
- ❖ Блокировка предмета скроет его из следующих списков:
 - Торговец – продажа
 - Гильдейская лавка — выставление на продажу
 - Диалог обмена
 - Почта – отправка письма
 - Гильдейский банк — хранение
 - Ремесленные станки — все разделы
- ❖ В списке доступных для предметов действий наиболее популярные варианты были передвинуты вверх.

Новые функции и изменения в коллекционных предметах (Collectibles)

- ❖ Введены новые категории
 - Hats: шляпы — что ещё о них говорить!
 - Personalities: характеры — измените такие черты персонажа как позу в покое и движении, и даже эмоции.
- ❖ Модульность надевания
 - Теперь можно применить несколько коллекционных предметов сразу!
 - Polymorphs и skins были выделены в отдельные от костюмов категории, и добавлены две новые категории (hats и personalities).
 - Это значит, что можно носить шляпу, костюм, кожу и характер одновременно! И конечно же, их можно комбинировать с надетой экипировкой для придания уникального вида.
 - Категория Costumes переименована в Appearance.
 - Возле каждой подкатегории появится индикатор, если на персонаже надет один из предметов в ней.
 - Скрытое снаряжение и коллекционные предметы теперь сообщают о скрытом состоянии в своей подсказке.

- Polymorphs замещают собой все остальные варианты настройки внешности кроме Personalities.
- ❖ Коллекционные предметы на экране выбора персонажа
 - Действующие предметы, меняющие внешность (Hats, Personalities, Polymorphs, Costumes, Skins), теперь показываются на экране выбора персонажа, вместе с текущим питомцем и ездовым животным!

Новый оттенок (Dye)

Viridian Venom — новый оттенок краски, который разблокируется изучением всех алхимических traits у добавленных в этом обновлении реагентов.

Дополнительные ячейки для персонажей

Теперь вы сможете приобрести дополнительные ячейки для персонажей во внутриигровом Crown Store!

- ❖ Вы сможете купить до четырёх дополнительных ячеек. При достижении максимума ячеек товар станет недоступен.
- ❖ Информация касательно покупки дополнительных ячеек появится на экране выбора персонажа в том случае, если вы заполните все существующие ячейки, и у вас есть возможность купить дополнительные.
 - Примечание: дополнительные ячейки можно купить в любой момент, а не только после заполнения.

Таблички с именами (Nameplates)

Новая подкатегория настроек — Nameplates — добавлена в меню Settings. С помощью неё можно переключить отображение имён персонажей на UserID и обратно, значков альянса, а также полосок здоровья над головами.

- ❖ Возможные варианты применения: свой персонаж (Self), члены группы (Group Members), союзные персонажи (Friendly NPCs), союзные игроки (Friendly Players), вражеские персонажи (Enemy NPCs) и вражеские игроки (Enemy Players).
 - По умолчанию таблички отключены.
 - Стандартные настройки для полосок здоровья не меняются, в том плане, что они, как и ранее, показываются для раненных союзных и вражеских персонажей игроков.
 - Добавлены новые настройки для полосок здоровья членов группы, которые по умолчанию включены.
 - Для индикаторов стандартные настройки не менялись.
- ❖ Вы можете настроить, когда показывать табличку над головой для любой из перечисленных выше групп, и когда эти таблички должны подсвечиваться.
- ❖ Таблички можно настроить так, чтобы показывались установленные игроками звания.
- ❖ Также их можно настроить для показывания названия гильдии.
 - Название гильдии зависит от надетой на персонаже накидки гильдии (guild tabard).

Отображение имени персонажа или UserID

Теперь вам будет показано как имя персонажа, так и UserID, при нацеливании на чужого персонажа, а также при получении большинства уведомлений от других игроков.

- ❖ В раздел настроек Interface добавлен параметр Display Name.
- ❖ Этот параметр определяет, какое из имён будет первым при отображении обоих (то есть, в рамке цели Target Frame), и какое показывается при отображении единственного имени (то есть, в рамке группы Group Frame).

Экран персонажа в Gamepad Mode

Экран персонажа был разделён на два раздела:

- ❖ Attributes: характеристики — содержит влияющие на бой показатели
- ❖ Description: описание — содержит не влияющие на бой показатели
- ❖ Мы также добавили показатель оставшегося до следующего уровня XP, а также информацию об Enlightened в раздел Description.

Улучшения в зачаровании (Enchanting)

Мы внесли ряд изменений и улучшений в системе зачарования:

- ❖ Enchantment glyphs больше не имеют верхнего ограничения по уровню предмета, на который они применяются. Это означает, что теперь можно применить зачарование низшего уровня на доспех высшего уровня.
- ❖ Все собираемые runestones теперь дают минимум по одному Essence и Aspect runestone за один сбор.
- ❖ Potency runestones больше нет необходимости собирать, потому что все градации обоих разновидностей теперь доступны у торговцев-зачарователей, в том числе и у зачарователей за Alliance Point.
- ❖ Итоговая мощность зачарований для оружия была существенно усилена.

Точки сбора (Harvest Nodes)

Ресурсные точки, встречающиеся в зонах с системой battle levelling (таких как Wrothgar или Gold Coast), теперь имеют две разновидности, которые дают либо ресурс, соответствующий вашему уровню, либо соответствующий рангу пассивной способности.

- ❖ При своём появлении точка имеет равный шанс содержать ресурс уровня персонажа или ранга способности.
 - Например, если ваш персонаж 3-го уровня имеет прокачанную до Rank 5 способность Metalworking, половина из собранной в масштабированных зонах руды окажется Iron, а другая половина — Ebony.

Улучшения в броне

Мы начали внедрять изменения с целью искоренить проблемы пересечения и парения в воздухе у большого количества доспехов и костюмов. Пробная партия таких доспехов будет выпущена с этим патчем. В каждом из описанных случаев должно быть существенное улучшение стыковки наплечников и блях. Мы исправим другие доспехи в дальнейшем на основе ваших отзывов.

- ❖ Доспехи и стиль Undaunted
- ❖ Лёгкая, средняя, тяжёлая броня стиля Dark Brotherhood
- ❖ Доспехи и стили альянсов Aldmeri/Daggerfall/Ebonheart

Приоритет перехода между анимациями в бою

Мы изменили приоритеты у анимаций, чтобы вы видели результат и эффект каждой способности и атаки при быстром применении, что в то же время не влияет на DPS. Изменение в механике блокирования было исключено, основываясь на полученных отзывах для предыдущего тестирования на PTS.

Улучшения в карманных кражах (Pickpocketing)

При краже у неигровых персонажей в подсказке будет указываться их профессия. Род деятельности персонажа влияет на вероятность нахождения у них определённых предметов, так что обкрадывая священника — Priest (или оккультиста — Cultist!), вы имеете больше шансов выкрасть религиозные вещи, чем обкрадывая учащегося (Scholar) или кузнеца (Smith).

Исправления и улучшения, дополнение «Imperial City»

Бой и механика игры

Общие

- ❖ У колизея в районе Arena убраны входные ворота.

Монстры

- ❖ Spider Daedra, появляющиеся при определённых обстоятельствах в Nobles District, теперь дают соответствующую Spider Daedra добычу, и корректно являются уязвимыми к атакам против Daedra.

Способности монстров

- ❖ Flesh Colossus

- Stumble Forward больше не показывает телеграф-конус, но продолжит действовать на несколько целей.
- ❖ Gati the Storm Sister
 - Storm Shadows больше не прерываема.
- ❖ Nullifier
 - Nullify Silence и Pet Stun теперь действуют 2 секунды, вместо 0,65 секунды ранее.
- ❖ Otholug gro-Goldfolly
 - Aspect of Terror больше не прерываема.
 - Aspect of Terror — от эффекта устрашения теперь можно уклониться как от других эффектов способности.
 - Aspect of Terror теперь применяется быстрее и действует только на одну цель.
 - Aspect of Terror больше не начинает действовать на цель раньше момента попадания.
 - Fright Force теперь интуитивнее блокируется.
- ❖ Patrolling Horrors
 - Призванным из Daedric Arch скампам у Baron Thirsk понижено здоровье.
 - Amoncru: Antimagic — поле, которое действует на персонажей игроков и босса, теперь действует на две цели вместо трёх.
 - Immolator Charr: Regeneration больше не вылечивает Immolator Charr полностью.
 - Mazaluhad: зомби теперь наносят своим взрывом втрое больше урона.
 - Volghass:
 - Burning Ground больше не рисует три телеграфа для каждого огненного круга, и наносит урон вдвое реже.
 - Crazy Claw наносит чуть меньше урона.
 - Ysenda Resplendant: при сражении с Ysenda Resplendant здоровье вашего персонажа больше не будет десинхронизироваться.
 - Zoal the Ever-Wakeful: Shocking Gaze теперь действует раз в секунду, а не каждые полсекунды.
- ❖ Sweepers
 - Mind Spike теперь работает как Clairvoyance и соответствует показанному телеграфу, обнаруживая всех скрытых персонажей. В отличие от Clairvoyance, Mind Spike действует и во время боя.
- ❖ Xivkyn Elite
 - Drain Essence теперь исцеляет на 5% от максимального запаса здоровья, если ваш персонаж умрёт под её действием.
 - Enraged Strike теперь наносит гораздо меньший урон.
 - Fire Runes теперь срабатывают реже.
 - Force Pulse теперь наносит гораздо больший урон.
 - Снижен щит от Healing Shield. Теперь он поглощает урон на 4% от здоровья монстра при битве с 4 игроками, вместо 12% ранее. Healing Shield также излечивает меньше очков со временем.
 - Lava Whip — время применения сильно увеличено, способность теперь блокируема.
 - Rotating Reflective Shield больше не наносит урон, и не отшвыривает при ближних и дальних физических атаках.
 - В зелёном состоянии, Rotating Reflective Shield теперь снижает урон от ближних атак и отражает дальние физические атаки.

- В синем состоянии, Rotating Reflective shield отражает магические снаряды.
- За стояние в Lich Crystal теперь получается больший урон. Урон при взрыве Lich Crystal остаётся неизменным.
- Steel Cyclone теперь наносит гораздо больший урон за попадание.
- После успешного Teleport Strike больше не следует сразу же другая атака.
- Vampiric Ground больше не излечивает за первые два срабатывания после применения; теперь она наносит меньше урона первые два раза, и больше урона начиная с третьего.

Исследование мира и получаемые предметы

- ❖ Обновлён ассортимент торговцев за Tel Var Stone, добавлены новые наборы предметов и редкие товары.
- ❖ Вы теперь будете получать награды от инструмента создания группы за прохождение White Gold Tower.
- ❖ Из-за недавних изменений ландшафта многие из рыбных мест в Имперском городе были перенесены в другие места неподалёку.
- ❖ Обновлены достижения и подсказки для двух skyshards в Имперском городе из-за изменений в ландшафте вокруг них.

Задания и зоны

- ❖ Knowledge is Power: маркер цели для этого задания теперь указывает в правильное место.
- ❖ The Lock and The Legion: призванные помощники больше не подражают речи Captain Regilus.

Исправления и улучшения, дополнение «Orsinium»

Внешний вид и анимация

Кукла персонажа

- ❖ Malacath Armor: надевание среднего шлема Malacath не приведёт к выпадению волос.
- ❖ Trinimac Armor: исправлена проблема с текстурами лёгких наплечников Trinimac в комбинации с некоторыми шлемами. Также исправлено сильное искажение текстур при поднятии рук или в боевой стойке при ношении тяжёлой кирасы.

Бой и механика игры

Монстры

- ❖ Исправлена проблема с коллизиями у ручного медведя.
- ❖ Echalettes больше не имеют коллизий.
- ❖ Индикатор off-balance больше не показывается вверх ногами для Dwarven Sentries в режиме турели.

Исследование мира и получаемые предметы

Общие

- ❖ Добавлено оружие в наборы Briarheart, Trinimac's Valor и Mark of the Pariah.
 - Это оружие теперь выпадает в ящиках Daily Recompense, получаемых за прохождение ежедневных заданий Orsinium, так же, как и доспехи, а также бижутерия из этих наборов.
 - Шанс получить предметы не из наборов в этих ящиках снижен для предоставления шанса оружию.
- ❖ Исправлена ошибка, из-за которой карманы НИПов оказывались пустыми чаще задуманного в Wrothgar, если обокрасть несколько НИПов поблизости.

Maelstrom Arena

- ❖ Награды за Maelstrom Arena улучшены, теперь за каждый уровень Arena гарантированно даётся предмет из наборов.

- Учтите: единственное исключение — последний уровень Arena Veteran-версии, который сохраняет шанс выдачи оружия Maelstrom.
- ❖ За попадание в таблицу рекордов Maelstrom Arena гарантированно приходит Maelstrom Weapon, и введён дополнительный 50% шанс также получить предмет бижутерии.
- ❖ Для получаемых за попадание в таблицу рекордов Maelstrom Arena видов оружия расширен возможный список traits, в том числе добавлено Nirnhoned.

Задания и зоны

Общие

- ❖ Ворота Merchant и Friendship Gates теперь переносят в Bangkorai и Stormhaven соответственно, а также в городе Orsinium поставлена повозка для быстрого возвращения в столицу альянса.
 - Повозки на Orsinium в Vulkhel Guard, Davon's Watch и Daggerfall будут доставлять игроков к Merchant's Gate, пока те не выполнят задание «Invitation to Orsinium».
 - После этого повозки будут телепортировать напрямую в Orsinium.

Задания

- ❖ A Question of Succession: с truffles теперь легче взаимодействовать после раскрытия.
- ❖ Blood on a King's Hands: Kurog теперь закончит свою речь перед тем, как спрыгнуть с платформы.
- ❖ Draugr Dilemma: подсказки для саркофага теперь будут всегда отображаться.

Исправления и улучшения, дополнение «Thieves Guild»

Внешний вид и анимация

Анимация

- ❖ Pirharri the Smuggler больше не будет задирает голову вверх при взаимодействии с ней.

Кукла персонажа

- ❖ Исправлены видимые разрывы и проблемы с текстурами на НИПах, населяющих зону Thieves Guild.
- ❖ Abah's Watch Armor:
 - Устранены видимые пересечения геометрии в различных анимациях при ношении тяжёлой брони женскими персонажами.
 - Исправлено растяжение текстур на тяжёлых наплечниках.
 - Улучшены текстуры браслетов и налокотников.
- ❖ Thieves Guild Armor: исправлена проблема, приводившая к заметному разрыву между ступнями и нижними частями ног у лёгкой робы.

Каркас окружения

- ❖ Добавлена коллизия для стены в Iron Wheel headquarters, которая позволяла некорректно покинуть локацию.

Визуальные эффекты

- ❖ Исправлена ошибка, приводившая ко внезапной пропаже deadfall traps после срабатывания.
- ❖ Fire Traps в Iron Wheel Headquarters теперь горят в течение всей длительности эффекта.

Звук

Общие

- ❖ Различные торговцы в Hew's Vane получили корректные голосовые реплики.
- ❖ Персонал Fighters и Mages Guilds в Abah's Landing теперь имеет корректные голосовые реплики.

Бой и механика игры

Общие

- ❖ Круги от Clairvoyance теперь появляются при скрытности, даже если войти в скрытность не из положения сидя.
- ❖ Теперь можно воспользоваться Footpads для способности Timely Escape даже при оглушении, как и задумывалось.

Монстры

- ❖ Исправлена проблема с коллизией у ручных верблюдов.
- ❖ Encase, применимая стражей, теперь не паразит тех, кто не участвует в бою со стражей.

Изготовление и экономика

Общие

- ❖ Кострами для готовки за пределами The New's Mane, The Serpent и Senche теперь можно воспользоваться.

Подземелья и групповые материалы

Maw of Lorkhaj Trial

- ❖ Boss 1: Zhaj'hassa the Forgotten
 - Предметы из Zhaj'hassa the Forgotten теперь масштабируются вплоть до Champion 160.
- ❖ Boss 3: Rakkhat, the Fang of Lorkhaj
 - Исправлена исключительно редкая ошибка, из-за которой Rakkhat мог не выдать предметы в Normal-версии.

Public Dungeons

- ❖ Bahraha's Gloom
 - Исправлена ошибка, из-за которой несколько объектов некорректно назывались бутылками.
- ❖ Shark's Teeth Grotto
 - Подсказки к заданию в Shark's Teeth Grotto теперь будут показываться как положено.

Исследование мира и получаемые предметы

Общие

- ❖ Различные книги из областей, которые становятся недоступными после прохождения, были разложены за их пределами, чтобы помочь игрокам, коллекционирующим их для Eidetic Memory.
- ❖ Исправлена ошибка с несколькими сундуками в Maw of Lorkhaj, содержимое которых теперь масштабируется на общий уровень.
- ❖ Исправлена ошибка, из-за которой одно из расположений книги «Flesh to Cut from Bone» для Mages Guild было полностью под водой.
- ❖ Исправлена ошибка, из-за которой карманы НИПов оказывались пустыми чаще задуманного в New's Vane, если обокрасть несколько НИПов поблизости.

Задания и зоны

Общие

- ❖ Исправлены различные локации в New's Vane, в которых имелась возможность покинуть игровое пространство.
- ❖ У магазинов в Abah's Landing теперь больше вывесок!
- ❖ Исправлены различные опечатки, найденные в диалогах.
- ❖ Улучшены и отполированы различные сцены и разговоры во время прохождения главной сюжетной линии.
- ❖ Некоторые НИПы обладали силой левитации, и были посажены на стулья.

- ❖ Исправлены различные интерьеры, имевшие модель освещения от экстерьеров.
- ❖ Kari, находящаяся возле Tip Board, больше не будет двоиться.
- ❖ Исправлена ошибка, приводившая к застреванию внутри Silver-Claw's Office.
- ❖ Место под названием «Placations of Zeht» более точно соответствует карте.
- ❖ Исправлено множество мест, в которых можно было застрять.
- ❖ Улучшены ракурсы камеры для ремесленных станков в Hew's Bane.

Heists

- ❖ Уровень сложности Deadhollow Halls больше соответствует сложности остальных Heists.

Задания

- ❖ A Faded Flower: вы больше не сможете поговорить с Narahni до окончания сцены.
- ❖ A Flawless Plan: команда в гробнице реагирует должным образом на Lakayd.
- ❖ All Hands on Deck: Chief Inspector Rhanbiq больше не может раздвоиться.
- ❖ Forever Hold Your Peace:
 - Dashka the dog будет более ожидаемо следовать за игроком.
 - Исправлена ошибка, из-за которой ворота дворца не открывались должным образом, если игрок был в группе.
 - Zeira больше не будет повторять реплики для каждого входящего игрока.
- ❖ Partners in Crime: игрок больше не будет заперт на территории усадьбы, если вернётся обратно после достижения катакомб.
- ❖ Shell Game: подсказки задания теперь приведут в правильное место на территории Velmont mansion.
- ❖ That Which Was Lost:
 - Только игроки со взятым заданием смогут найти Erendette's account notes.
 - Украденная страница с долгами теперь появится у всех игроков в группе.
- ❖ The Covetous Countess: Shudeya и Esdeline Sourt больше не стоят друг на друге; это было грубо с их стороны.
- ❖ The Shark's Teeth: знак на Suicide Cliff теперь всегда появится, будучи нарисованным.

Исправления и улучшения, патч для основной игры

Alliance War

Общие

- ❖ Keeps теперь высчитывают награду XP из убийств поблизости, подобно наградам Alliance Point.
 - Награду из общего фонда получают игроки, защитившие Кеер от нападения, или захватившие вражескую.
- ❖ Forward Camps больше нельзя развернуть в штабе альянса в Сиродиле.
- ❖ Целеуказание по tab больше не действует на siege weapons.
- ❖ Вы теперь можете полностью отказаться от участия в кампании.

Механика игры

- ❖ Задания в Сиродиле, разблокируемые способностью Bounty Hunter, стали Daily Quests вместо Repeatable Quests (ежедневными, а не повторяемыми).
 - Опыт за выполнение этих заданий увеличен, и они дополнительно дают Alliance Points и предмет с Ornate trait, который можно продать торговцам за золото.

Получаемые предметы

- ❖ Шанс получить предмет бижутерии за позицию в таблице рекордов Сиродила повышен до 50%.
- ❖ У наград для вошедших в верхние 2% таблицы расширен перечень возможных traits, в том числе Nirnhoned.

Торговцы

- ❖ Adhazabi Aba-dago теперь исчезает так же грандиозно, как и появляется.
- ❖ Вы, наверно, видели, как Adhazabi Aba-dago проходит сквозь объекты. Это больше не происходит.

Внешний вид и анимация

Общие

- ❖ Накидки гильдий теперь перекрываются костюмами, а не наоборот.

Кукла персонажа

- ❖ Исправлены видимые разрывы в различных доспехах и костюмах.
- ❖ Внесён ряд улучшений для многих стилей брони с целью лучше подогнать доспехи под персонажей рас Argonian и Khajiit.
- ❖ Исправлены проблемы с перекрытием геометрии на руках (лапах?) и ногах у персонажей рас Argonian и Khajiit.
- ❖ Argonian armor: улучшен фасон шлема для женских персонажей расы Argonian, чтобы тот больше не закрывал глаза.
- ❖ Dunmer armor: средние шлемы больше не выглядят растянутыми у персонажей рас Argonian и Khajiit.
- ❖ Dwemer armor:
 - Лёгкие шлемы больше не отстают от лица и не встряют в голову у больших персонажей расы Argonian.
 - Средние шлемы больше не выглядят растянутыми у персонажей рас Argonian и Khajiit.
- ❖ Golden Saint armor: улучшено ранее заметное перекрытие геометрии при ношении мужскими персонажами.
- ❖ Imperial armor: средние шлемы больше не имеют проблемы перекрытия геометрии у персонажей рас Argonian и Khajiit.
- ❖ Imperial Daedric armor: налокотники больше не врезаются при виде от первого лица.
- ❖ Soul Shrivens armor: исправлена ошибка, приводившая к пересечению стрел в колчане сквозь лук при ношении на спине.
- ❖ Yokudan armor: снятие обуви и ношение обуви без наколенников не приводит к пропаже налокотников.

Каркас окружения

- ❖ Исправлены многочисленные проблемы с коллизиями, перекрытием и парящими объектами в игре.

Визуальные эффекты

- ❖ Уменьшена тёмная аура вокруг крадущихся персонажей.

Звук

Общие

- ❖ Исправлены случаи некорректного воспроизведения звука для определённых монстров и способностей.
- ❖ Отполированы звуки для многих способностей.
- ❖ Отполированы многие места, где звук и/или музыка не вполне соответствовали, или же вовсе отсутствовали.
- ❖ Улучшены звуки, издаваемые различными живыми существами и объектами в мире.
- ❖ Исправлен ряд несоответствий между записанной речью и субтитрами в игре.

Бой и механика игры

Общие

- ❖ Способности, лечащие в зависимости от урона (Strife, Puncturing Sweeps и т. п.) больше не будут дважды применять модификатор Critical Strike.
 - Урон от этих способностей всё так же может спровоцировать Critically Strike, но эффект лечения не сможет наложить повторный шанс Critical Strike.
- ❖ Все призванные помощники получают по 5000 единиц дополнительного здоровья в PvP-областях.
- ❖ Break Free больше не снимает и не даёт невосприимчивость к эффектам silence.
 - Это изменение главным образом касается способности игроков Negate Magic, потому как большинства других эффектов silence и так нельзя было избежать.
- ❖ Charge-способности вроде Focused Charge и Shield Charge теперь срабатывают лучше прежнего.
- ❖ Исправлена проблема, позволявшая блокировать damage over time от различных способностей игроков, в том числе Poison Arrow и Unstable Flame.
- ❖ Исправлена ошибка, из-за которой игроки могли постоянно применять такие способности как Regeneration, не взирая на общий откат.
- ❖ Исправлена ошибка, из-за которой значения возвращаемого ресурса от сильных атак не масштабировались после 50-го уровня.
- ❖ Исправлены различные подсказки на предмет грамматики, орфографии и форматирования. Значительные изменения в подсказках расписаны ниже.
- ❖ Исправлены многочисленные случаи показа неправильных или пустых иконок для эффектов на экране Active Effects, а также в различных аддонах, отслеживающих эффекты.
- ❖ Исправлена ошибка, из-за которой начальная анимация посоха проигрывалась дважды для способности Rapid Regeneration и нескольких других.
- ❖ Затраты на способность теперь окрашены цветом в подсказке.
 - Стоимость в Magicka окрашена голубым
 - Стоимость в Stamina окрашена травяным

Dragonknight

Ardent Flame

- ❖ Burning Breath (морф Fiery Breath): переименован в Noxious Breath. Теперь этот морф наносит Poison Damage вместо Flame Damage.
- ❖ Kinding: пассивная способность, переименована в Combustion. Теперь она также увеличивает урон от эффекта Poisoned помимо урона от эффекта Burning.
- ❖ Unstable Flame (морф Searing Strike): переименован в Venomous Claw. Теперь этот морф наносит Poison Damage вместо Flame Damage.
- ❖ World in Flame: пассивная способность, переименована в World in Ruin. Теперь она также увеличивает урон от Poison area of effect abilities, помимо урона от Flame area of effect abilities.

Earthen Heart

- ❖ Corrosive Armor (морф Magma Armor): теперь этот морф наносит Poison Damage вместо Flame Damage.
- ❖ Fossilize (морф Petrify):
 - Уменьшена длительность наложенного root по окончании disorient до 3 секунд при всех ranks вместо 2,5/3/3,5/4 секунд при Rank I/II/III/IV ранее.
 - Fossilize теперь наносит немного больше урона с каждым своим Rank.

- Обновлены визуальные эффекты от root этого морфа, чтобы сделать его более заметным.
- ❖ Fragmented Shield (морф Obsidian Shield): кроме изменений, унаследованных от базовой способности, также увеличен урон после окончания/истощения щита для этого морфа на 30%.
- ❖ Obsidian Shield: длительность этой способности и морфов уменьшена до 6 секунд вместо 20 ранее.

Nightblade

Assassination

- ❖ Incapacitating Strike (морф Death Stroke): этот морф теперь всегда накладывает stun, независимо от здоровья применившего персонажа. Также этот морф теперь наносит Disease Damage вместо Magic Damage.
- ❖ Killer's Blade (морф Assassin's Blade): этот морф теперь наносит Disease Damage вместо Magic Damage.
- ❖ Lotus Fan (морф Teleport Strike): исправлена ошибка с damage over time, наложенным этим морфом, который не подавлялся должным образом уходом в невидимость, например, с Shadow Cloak.
- ❖ Relentless Focus (морф Grim Focus): срабатывание spectral bow этого морфа переименовано в «Assassin's Scourge», и теперь наносит Disease Damage вместо Magic Damage.

Shadow

- ❖ Shadow Cloak: исправлена ошибка, позволявшая с помощью этой способности и морфов полностью избежать урона от способности Meteor.

Sorcerer

Dark Magic

- ❖ Absorption Field (морф Negate Magic): морф переделан, теперь исцеляет вас и союзные цели внутри area of effect помимо наложения stun или silence на врагов.
- ❖ Suppression Field (морф Negate Magic): морф переделан, теперь наносит урон по вражеским целям внутри area of effect помимо наложения stun или silence на врагов.

Daedric Summoning

- ❖ Исправлена ошибка, из-за которой многие призванные помощники Sorcerer не имели Physical Resistance. Теперь они будут иметь усреднённое количество Physical Resistance, равное их Spell Resistance.
- ❖ Bound Armor: эта способность и морф больше не изменяют внешность персонажа на длительное время при включении; вместо этого при включении показывается только кратковременный эффект.
- ❖ Conjured Ward: длительность этой способности и морфа Hardened Ward снижена до 6 секунд с 20 ранее.
- ❖ Empowered Ward (морф Conjured Ward): длительность морфа снижена до 8 секунд с 20 ранее.
- ❖ Expert Summoner:
 - Пассивная способность переделана, теперь увеличивает максимум здоровья на 4/8% при наличии призванного Daedric Summoning помощника.
 - Действовавшие до этого надбавки от этой способности теперь являются базовыми для помощников.

Storm Calling

- ❖ Thundering Presence (морф Lightning Form):
 - Переименован в Hurricane.
 - Морф переделан, теперь увеличивает размер и урон от периодического эффекта тем больше, чем дольше он действует, вплоть до 225% увеличения урона и радиуса в 9 метров.
 - Этот морф теперь наносит Physical Damage вместо Shock Damage.

Templar

Aedric Spear

- ❖ **Burning Light:** эта пассивная способность теперь наносит Physical Damage или Magic Damage в зависимости от того, какое из значений Weapon Damage или Spell Damage выше.

Dawn's Wrath

- ❖ **Power of the Light (морф Backlash):** морф теперь наносит Physical Damage вместо Magic Damage.

Restoring Light

- ❖ **Cleansing Ritual:** способность теперь всегда снимает 2 вредных эффекта с применяющего её Templar, ранее базово снимался 1 эффект.
- ❖ **Extended Ritual (морф Cleansing Ritual):** длительность морфа увеличена до 18/20/22/24 секунд при Rank I/II/III/IV, с 16/18/20/22 секунд ранее.
- ❖ **Focused Healing:**
 - Пассивная способность переименована в Sacred Ground.
 - В неё добавлен новый эффект. Помимо наложения эффекта Minor Mending buff [+8% исх. лечение], она также снижает Movement Speed у врагов на 15/30%, если те попадают в area of effect Cleansing Ritual, Rune Focus или Rite of Passage игрока.
- ❖ **Purifying Ritual (морф Cleansing Ritual):** морф переименован в Ritual of Retribution. Переделан, и теперь наносит урон по врагам в области действия каждые 2 секунды на то же значение, что и лечит союзников.
- ❖ **Rushed Ceremony:** эта способность и морфы больше не лечат союзные цели через стены и прочие преграды.

Weapon

Two Handed

- ❖ **Cleave:** для этой способности и морфов увеличен damage over time на 20%.
- ❖ **Executioner (морф Reverse Slash):** морф переделан, больше не повышает урон всех способностей ветки Two Handed при нахождении на панели; вместо этого он повышает плавающую надбавку к урону по целям с малым здоровьем на 335/340/345/350% при Ranks I/II/III/IV, вместо базовых 300%.
- ❖ **Forward Momentum (морф Momentum):** увеличена длительность невосприимчивости к snare и immobilization от этого морфа до 5/6/7/8 секунд при Rank I/II/III/IV вместо 2/2,5/3/3,5 секунд ранее.
- ❖ **Reverse Slice (морф Reverse Slash):** увеличена часть splash damage от этого морфа до 59/61/63/65% при Ranks I/II/III/IV вместо 41/42/43/44%.
- ❖ **Uppercut:** эта способность и морф Wrecking Blow больше не дают knockback и stun по целям.
 - Примечание: Wrecking Blow продолжит накладывать Major Empower buff [+20% урона] на следующую атаку, как и раньше.
 - Dizzying Swing больше не будет накладывать на цели Minor Maim debuff [-15% урона от цели]; вместо этого этот морф наложит knockback и stun.

One Hand and Shield

- ❖ **Defensive Stance (морф Defensive Posture):** исправлена ошибка, из-за которой эффект stun от этого морфа применялся с каждым отражением, если игрок соединял Defensive Stance с любой другой отражающей способностью.
- ❖ **Power Bash:**
 - Урон от этой способности и морфов увеличен на 85%, но она больше не накладывает stun или disorient на поражённые цели.

- Дальность применения этой способности и морфов снижена до стандартной для мгновенных ближних способностей, то есть, до 5 метров вместо 7 метров.
- ❖ Power Slam (морф Power Bash): кроме изменений, унаследованных от базовой способности, морф был переделан, и теперь при его нахождении на панели блокирование атаки увеличит урон от последующего Power Slam на 25% в течение 5 секунд.

Dual Wield

- ❖ Blade Cloak: исправлена ошибка, из-за которой способность и морфы не высчитывали урон для последнего раза; теперь они сработают 6 раз за время своего действия вместо 5 раз.
- ❖ Blinding Flurry (морф Flurry):
 - Переименован в Bloodthirst.
 - Кроме изменений, унаследованных от базовой способности, морф был переделан, и теперь лечит на 60% от нанесённого финальным ударом урона.
- ❖ Deadly Cloak (морф Blade Cloak): морф переделан, и больше не даёт thrown knife при включении; вместо этого он увеличивает area of effect damage на 70%.
- ❖ Flurry:
 - Длительность применения способности и морфов снижена до 0,6 секунды вместо 1,3 секунды, и также наносится 5 ударов вместо 6.
 - Общий урон и стоимость также снижены для соответствия длительности.
 - Примечание: итоговый DPS при пользовании этими способностями не должен измениться.
- ❖ Hidden Blade: увеличена длительность наложения этой способностью и морфами эффекта Major Brutality buff [+20% Wep Dmg] до 20 секунд вместо 10 секунд.
- ❖ Rapid Strikes (морф Flurry): кроме изменений, унаследованных от базовой способности, увеличение урона от каждого следующего удара повышено до 3% дополнительного урона вместо 2% дополнительного урона для соответствия сниженному количеству ударов.
 - Примечание: этот морф продолжает увеличивать урон от каждого последующего удара, как и раньше.
- ❖ Shrouded Daggers (Hidden Blade morph): кроме изменений, унаследованных от базовой способности, два dagger bounces от этого морфа теперь наносят на 20% больше урона за bounce от первоначального значения, вместо фиксированных 50% первоначального значения ранее.

Bow

- ❖ Draining Shot (морф Scatter Shot): морф переделан, теперь лечит по окончании disorient.
- ❖ Poison Arrow:
 - Увеличен damage over time для этой способности и морфов на 12%.
 - Исправлена ошибка, из-за которой способность и морфы не накладывали damage over time на те цели, которые блокировали или поглощали первичный урон.
- ❖ Scorched Earth (морф Volley):
 - Переименован в Endless Hail.
 - Морф переделан, теперь увеличивает длительность arrow volley до 10 секунд при снижении стоимости, и наносит Physical Damage вместо Flame Damage.

Restoration Staff

- ❖ Steadfast Ward: эта способность и морфы больше не накладывают щит на союзные цели за стеной или преградой.

Armor

Light Armor

- ❖ **Annulment:** длительность этой способности и морфов снижена до 6 секунд вместо 20 секунд. Кроме того, теперь поглощается весь урон, а не только Spell Damage.
 - Примечание: морф *Harness Magicka* продолжит возвращать исключительно *Magicka* при поглощении *spell damage* в качестве особенности морфа.

Heavy Armor

- ❖ **Bracing:**
 - Пассивная способность переименована во *Wrath*.
 - Переделана, теперь увеличивает *Weapon* и *Spell Damage* на 10/20 в течение 6 секунд после входящего урона при Ranks I/II, и наслаивается до 10 раз.
- ❖ **Constitution:** количество восстанавливаемых этой пассивной способностью *Magicka* и *Stamina* при входящем уроне увеличено на примерно 275%.
- ❖ **Juggernaut:** увеличена надбавка к запасу здоровья за каждый надетый доспех *Heavy Armor* до 1/2% при Ranks I/II вместо 0,5/1% ранее.
- ❖ **Rapid Mending:**
 - Эта пассивная способность больше не увеличивает свои значения с каждым надетым доспехом *Heavy Armor*, и теперь требует наличия 5 и более доспехов *Heavy Armor* на персонаже.
 - Надбавка ко входящему лечению увеличена до 4/8%
 - Эта способность теперь увеличивает количество восстанавливаемых сильными атаками ресурсов на 25/50% при Ranks I/II.

World

Vampire

- ❖ **Dark Stalker:** эта пассивная способность теперь работает только при *Vampire Stage 4*.
- ❖ **Drain Essence:** эта способность и морфы теперь срабатывают 3 раза за время применения, вместо 4 ранее, но урон за каждый раз увеличен, и теперь они восстанавливают по 20% *missing health* за *tick*.
- ❖ **Mist Form:**
 - Эта способность и морфы теперь снимают все наложенные *snare*s и *immobilizations*, помимо невосприимчивости к новым эффектам на время действия.
 - Стоимость этой способности и морфов повышена примерно на 5%.
 - Обновлена подсказка к этой способности и морфам, с целью уточнить, что она всегда подавляла *Magicka Recovery* на время действия.
- ❖ **Poison Mist (морф Mist Form):**
 - Переименован в *Baleful Mist*.
 - Кроме изменений, унаследованных от базовой способности, морф теперь срабатывает и наносит урон каждую секунду вместо каждой 1,5 секунды, из-за чего он теперь наносит урон 1 дополнительный раз за время действия.
 - Этот морф теперь наносит *Magic Damage* вместо *Poison Damage*.
- ❖ **Supernatural Recovery:** пассивная способность больше не требует наличия способностей ветки *Vampire* на панели, и теперь работает только при *Vampire Stage 2* и выше.
- ❖ **Undeath:** эта пассивная способность теперь работает только при *Vampire Stage 3* и выше.

❖ Vampirism:

- Время до перехода на следующую Vampire Stage увеличено до 6 часов с 30 минут, но применение любой способности ветки Vampire сократит время на 30 минут. Отсасывание крови, как и раньше, сбросит Vampire Stage до 1.
- Преимущества и штрафы Vampire Stage теперь следующие:
 - Stage 1: 0% уязвимость к Flame Damage, 0% удешевление способностей Vampire, 0% снижение Health Recovery
 - Stage 2: 15% уязвимость к Flame Damage, 7% удешевление способностей Vampire, 25% снижение Health Recovery
 - Stage 3: 20% уязвимость к Flame Damage, 14% удешевление способностей Vampire, 50% снижение Health Recovery
 - Stage 4: 25% уязвимость к Flame Damage, 21% удешевление способностей Vampire, 75% снижение Health Recovery

Werewolf

- ❖ Call of the Pack: пассивная способность переделана, теперь снижает стоимость нахождения в форме оборотня на 10/20% за каждого члена группы в форме оборотня, считая себя, с максимумом в 40/80% при Ranks I/II.
- ❖ Pack Leader (морф Werewolf Transformation): морф переделан, теперь призывает 2 помощников dire wolf, которые будут сражаться на вашей стороне до конца действия формы. После своей смерти dire wolves возродятся через 16/14/12/10 секунд при Ranks I/II/III/IV.

Guild

Fighters Guild

- ❖ Banish the Wicked: эта пассивная способность теперь также даёт Ultimate при каждом убийстве Werewolves помимо Undead и Daedra.
- ❖ Camouflaged Hunter (морф Expert Hunter): кроме изменений, унаследованных от базовой способности, морф теперь накладывает Minor Berserk buff [+8% исх. урона] на 5/6/7/8 секунд после нанесения Critical Hit из положения сидя при Ranks I/II/III/IV.
- ❖ Circle of Protection: эта способность и морфы теперь также накладывают Minor Endurance [+10% Stam Regen] помимо Minor Protection buff [-8% вх. урона].
- ❖ Dawnbreaker: эта способность и морфы больше не наносят дополнительный урон по Undead и Daedra, и теперь наносят Physical Damage вместо Magic Damage.
- ❖ Dawnbreaker of Smiting (морф Dawnbreaker): кроме изменений, унаследованных от базовой способности, морф теперь сбивает с ног любую поражённую цель, а не только Undead и Daedra. Длительность knock down снижена до 2,5 секунд вместо 5 ранее.
- ❖ Evil Hunter (морф Expert Hunter): кроме изменений, унаследованных от базовой способности, морф теперь снижает стоимость в Stamina для способностей ветки Fighters Guild на 25% на время своего действия.
- ❖ Expert Hunter: переделана способность и морфы, теперь не даёт небольшой шанс нанести дополнительный урон; вместо этого при задействовании раскрывает скрытых или невидимых врагов в радиусе 6 метров в течение 5 секунд, и не позволяет раскрытым целям вернуться в невидимость в течение 3 секунд.
 - Эти способности будут и далее подсвечивать Undead, Daedra и Werewolves, и будут всё так же накладывать Major Savagery [+10% Wep Crit Chance] при нахождении на панели.
- ❖ Flawless Dawnbreaker (морф Dawnbreaker): кроме изменений, унаследованных от базовой способности, снижено количество Weapon Damage, которое даёт этот морф при нахождении на панели, до 2/3/4/5% при Ranks I/II/III/IV вместо 5/6/7/8%.
- ❖ Intimidating Presence: эта пассивная способность теперь снижает стоимость ветки Fighters Guild на 20%.

- ❖ Ring of Preservation (морф Circle of Protection): кроме изменений, унаследованных от базовой способности, морф переделан, и теперь снижает стоимость Roll Dodge на 20% при нахождении в области его действия.
- ❖ Silver Bolts: эта способность и морфы больше не сбивают с ног и не наносят дополнительный урон по Undead и Daedra; вместо этого они снижают Movement Speed на 40% любых поражённых целей на 6 секунд.
- ❖ Silver Leash (морф Silver Bolts): кроме изменений, унаследованных от базовой способности, морф теперь притягивает игрока к цели при задействовании во второй раз. Кроме того, игрок может притянуться к любой цели, а не только Undead или Daedra.
- ❖ Silver Shards (морф Silver Bolts): кроме изменений, унаследованных от базовой способности, увеличено число дополнительных целей, которые может поразить этот морф, до 5 дополнительных целей вместо 2.
- ❖ Slayer: пассивная способность переделана, теперь увеличивает Weapon Damage на 1/2/3% за каждую способность Fighters Guild на панели при Ranks I/II/III, вместо увеличения Weapon и Spell Damage на 3/6/9% по Undead и Daedra.
- ❖ Skilled Tracker: пассивная способность переделана, теперь увеличивает весь урон способностей Fighters Guild на 20% по Undead, Daedra и Werewolves. Способности ветки Fighters Guild больше не имеют встроенную надбавку по Undead, Daedra и Werewolves без этой способности.
- ❖ Trap Beast: эта способность и морфы теперь накладывают свой damage over time на любую поражённую цель, а не только Undead и Daedra. К тому же они теперь наносят Physical Damage вместо Magic Damage.
- ❖ Turn Undead (морф Circle of Protection): кроме изменений, унаследованных от базовой способности, увеличена длительность area of effect до 12 секунд вместо 10 секунд ранее.

Mages Guild

- ❖ Balance (морф Equilibrium): кроме изменений, унаследованных от базовой способности, морф переделан, и больше не накладывает Major Fortitude buff [+30% HP Regen] на 17 секунд после применения; теперь он даёт Major Resolve [+Phys Resist] и Major Ward [+Spell Resist] buffs на 4 секунды после применения.
- ❖ Equilibrium: затраты здоровья для этой способности и морфов снижены на 20%. Количество получаемой в обмен Magicka остаётся неизменным.

Undaunted

- ❖ Blood Altar: эта способность и морфы больше не накладывают Major Fortitude buff на игрока и союзников внутри area of effect; вместо этого накладывается Minor Lifesteal, новый buff, лечащий на 2% исходящего урона.
- ❖ Bone Shield:
 - Эта способность и морфы теперь поглощают любой урон, а не только physical damage.
 - Эта способность и морфы теперь масштабируют значения damage shield от максимального запаса stamina вместо максимального здоровья.
 - Увеличен радиус для задействия synergy от этой способности и морфов до 4 метров вместо 3 ранее.
- ❖ Trapping Webs:
 - Способность и морфы переделаны, теперь являются наземными area of effect, создающими сеть из паутин в целевой точке на 5 секунд, снижая Movement Speed врагов внутри на 50%. По истечении действия паутины взрываются, нанося Poison Damage по врагам внутри области действия.
 - Эта способность и морфы теперь работают от Stamina, и зависят от Weapon Damage и Maximum Stamina.
 - Synergy от этой способности и морфов теперь наносит Poison Damage.

Alliance War

Assault

- ❖ Magicka Detonation: урон от этой способности и морфов уменьшен на 45%. Теперь они наносят по 25% дополнительного урона за каждую цель, вместо 10%, с верхней планкой дополнительного урона в 250% вместо

100% дополнительного урона ранее. В итоге должно проходить гораздо меньше урона по одиночной цели, и чуть меньше по 10 целям.

- ❖ Proximity Detonation (морф Magicka Detonation): исправлена ошибка, когда красный телеграф-круг этой способности оставался висеть на том месте, где игрок вошёл в невидимость. Теперь телеграф также будет скрыт на время невидимости применившего способность игрока.
- ❖ Vigor: применение Vigor с посохом в руках больше не приведёт к прохождению посоха сквозь ноги.

Emperor

- ❖ Tactician: исправлена ошибка с этой пассивной способностью, из-за чего та увеличивала урон от Siege Weapons по игрокам и монстрам.

Support

- ❖ Guard: способность и морфы переделаны, больше не перехватывают все снаряды вокруг игрока; теперь они действуют на одну союзную цель для создания tether с ней. На время tether 30% входящего в союзную цель урона будет перенаправляться в игрока.
 - На время tether с союзником блокируется Stamina Recovery, но tether снимается повторным применением способности или нахождением дальше 15 метров от цели.
- ❖ Mystic Guard (морф Guard): этот морф теперь накладывает на игрока и союзную цель Minor Vitality buff [+8% вх. лечения].
- ❖ Stalwart Guard (морф Guard): этот морф теперь накладывает на игрока и союзную цель Minor Force [+15% Crit Dmg].

Champion System

The Ritual

- ❖ Thaumaturge: исправлена ошибка с этой способностью Champion, из-за чего та увеличивала урон от различных эффектов, не являющихся damage over time, в том числе Daedric Curse и Magicka Detonation.

Монстры

- ❖ Swarming Dwarven Spiders теперь пульсируют жёлтой энергией, что отличает их от не-swarming разновидности.
- ❖ Foxes и Fennec Foxes больше не имеют коллизии.
- ❖ Многие негуманоидные монстры, ранее считавшиеся гуманоидными для списков наград предметами и уязвимостей, были перенесены в другие категории. Аналогично были перенесены многие гуманоидные монстры, считавшиеся негуманоидными.

Способности монстров

- ❖ Dwarven Centurion
 - Sweeping Spin теперь будет корректно применяться боссами Dwarven Centurions.
- ❖ Fear Mage
 - Fright Force теперь применима во время silence.
 - Fright Force теперь требует линии прямой видимости для задействования. После начала применения эта способность не требует прямой видимости.
- ❖ Fire Mage
 - Flare теперь применима во время silence.
- ❖ Frost Mage
 - Ice Arrow теперь применима во время silence.
- ❖ Healer

- Первый tick Focused Healing теперь начинается через 0,5 секунды после начала применения, и лечит с меньшей силой первые 3 ticks.
- Focused Healing теперь прерывается при отсутствии прямой видимости. Ранее способность продолжала применяться, не действуя на цель.
- Healers теперь получают меньше лечения от собственных Focused Healing.
- Minor Wound теперь применима во время silence.
- ❖ Justice Guards
 - Cage Talons теперь не действуют на тех игроков, которые не находятся в бою со стражей.
- ❖ Necromancer
 - Necrotic Spear теперь применима во время silence.
- ❖ Pet Ranger
 - Call Ally теперь отображает горн и воспроизводит его звук.
- ❖ Shaman
 - Coiled Lash теперь применима во время silence.
- ❖ Soulbrander
 - Magelight теперь корректно раскрывает невидимые цели.
- ❖ Storm Mage
 - Shock теперь применима во время silence.
 - Shock теперь требует линии прямой видимости для задействия. После начала применения эта способность не требует прямой видимости.
- ❖ Tutorial
 - Coldharbour Sentinel больше не смотрит сзади себя. Ранее в его конус зрения попадали игроки сзади, а не спереди.

Изготовление и экономика

Общие

- ❖ Исправлена ошибка, из-за которой кинжалы стиля Barbarian начиная с 36-го уровня выглядели как для 1-го уровня. Теперь корректно задействуется улучшенная модель.
- ❖ Исправлена ошибка, из-за которой топоры стиля Daedric не улучшали свой вид на корректном уровне. Теперь модель улучшается на 26-м уровне вместо 36-го.

Алхимия

- ❖ Изменено четвёртое trait у White Cap с Lower Spell Crit на Detection, чтобы избежать случаев с четверным эффектом. Система не поддерживала наложение четырёх эффектов, и это более невозможно.

Crown Store

Общие

- ❖ Bundles теперь имеют отдельный выносной элемент с количеством товаров внутри.
- ❖ Nuzimeh the Merchant и Tythis Andromo the Banker теперь доступны только для владельца и членов его группы, как и задумывалось изначально.
- ❖ Уточнены обучающие тексты для различных товаров Crown Store, в особенности Crown Soul Gems, Assistants и Crown Mimic Stones.
- ❖ Клавишей Escape теперь возможно закрыть окно Crown Store Announcement.
- ❖ Исправлена ошибка, приводившая к невозможности предварительно осмотреть товары в Crown Store.

Внешний вид

- ❖ Манжеты у Brilliance Brocade Robe и Summit Lord's Silken Robes больше не имеют видимый разрыв в том месте, где они должны соединяться с рукавами.
- ❖ Glass Armor Motif: исправлена ошибка, из-за которой налокотники были видны в режиме от первого лица.
- ❖ Nord Hero Costume: исправлена ошибка, приводившая к врезанию частей костюма в области голени и шеи для некоторых женских персонажей.
- ❖ Royal Court Jester Costume:
 - Больше не получится видеть сквозь брюшную область костюма при положении камеры на земле. И зачем это вы наблюдали за персонажем снизу?
 - Исправлено несколько проблем с разрывами между шеей и костюмом.

Подземелья и групповые материалы

Dragonstar Arena

- ❖ Nak'ta больше не сможет телепортироваться в стены Dragonstar Arena.

Trials

- ❖ Для наград за место в таблицах рекордов Trial расширен список возможных Traits, в их числе Nirnhoned.

Veteran Dungeons

- ❖ Veteran City of Ash
 - Это подземелье теперь немного легче проходится.

Исследование мира и получаемые предметы

Общие

- ❖ Улучшены награды, находимые в сундуках Undaunted.
 - Получаемые из сундуков награды теперь всегда соответствуют уровню персонажа, вплоть до Champion 160.
 - Также увеличена вероятность получить предмет Monster Shoulder из этих сундуков.
 - Золотые сундуки теперь гарантированно содержат Monster Shoulder, в серебряных сундуках он попадает чаще, а в бронзовых его можно иногда встретить.
- ❖ С введением шляп мы сделали предметы Vosk Rakh Ceremonial Mask и Cadwell's Helm of Heroism шляпами! Это значит, что теперь вы сможете их носить вместе с любимыми костюмами и модификаторами кожи.
- ❖ Исправлена ошибка с некоторыми доступными для кражи рубашками и куртками Redguard, из-за которой они надевались в ячейку туловища, но выглядели как наплечники. Теперь добавлены отдельные наплечники, которые надеваются в соответствующую ячейку.
- ❖ Многие предметы, ранее имевшие подпись «Trophy», теперь названы конкретнее.
 - Например, карты сокровищ Treasure Maps теперь подписаны как «Treasure Map».
- ❖ Отредактированы названия Polymorphs, так как теперь они получили собственный раздел в меню Collections, и больше не нуждаются в надписи «Polymorph» перед названием.

Достижения

- ❖ Tamriel Expert Adventurer: обновлён текст, чтобы перечисленные названия соответствовали отдельным достижениям, необходимых для его получения.

Наборы предметов

- ❖ Knightmare: этот набор теперь накладывает Minor Maim debuff [-15% урона от цели] вместо снижения урона противника. Кроме того, был убран откат.
- ❖ Scourge Harvester: исправлена ошибка, из-за которой лечение при срабатывании этого набора снижалось эффектом Battle Spirit; зависящее от исходящего урона лечение больше не снижается Battle Spirit дважды.

- ❖ Spawn of Mephala: создаваемые этим набором паутины теперь наносят Poison Damage, и урон от них снижается Physical Resistance жертвы.

Сувениры

- ❖ The Fetish of Anger больше не даёт надбавку к урону от следующей атаки. Визуальные эффекты никуда не денутся, так что вы и дальше сможете всем показывать свою ярость.

Система правосудия

Общие

- ❖ Обновлено значки и описания для многих краденных вещей.
- ❖ Внесено несколько мелких исправлений в культурное соответствие краденных вещей. Теперь у вас чуть больше шансов наткнуться на предмет, соответствующий культурным особенностям зоны.
- ❖ Тип сокровищ «Wall Decor» теперь корректно называется «Wall Décor».

Звук

- ❖ Если вы полностью обчистите НиПа, ваша жертва теперь может прокомментировать заметное облегчение карманов.

Разное

Общие

- ❖ Внесены мелкие исправления в производительность игры.
- ❖ Исправлен ряд распространённых вылетов клиента.

Задания и зоны

Общие

- ❖ Исправлена редкая ошибка, не позволявшая увидеть подсказку для некоторых наград за задания.

Auridon

- ❖ The Wayward Dagger: исправлена ошибка, позволявшая Lakhazga случайно раскрыть игрока из скрытности.

Coldharbour

- ❖ Soul Survivors: исправлена ошибка, из-за которой хоть и наносилось 0 урона от окружения при смерти, броня игрока всё равно теряла прочность.

Craglorn

- ❖ Исправлена ошибка, из-за которой накладывался Magicka Resistance buff меньше положенного после взаимодействия с magical anomaly/aura возле Elenhir.
- ❖ Ilthag's Undertower: исправлена ошибка, из-за которой отбрасывание монстров обратно в клетки делало их неуязвимыми для атак игроков.
- ❖ The Shattered and the Lost: дэйдрические руны, встречающиеся в течение этого задания, станут более читаемыми.

Deshaan

- ❖ A Family Divided: Sela теперь снова будет следовать за игроком после повторного входа, воскрешения, или раздачи задания внутри Forgotten Crypts.
- ❖ What Lies Beneath:
 - General Gavryn Redoran теперь будет корректно сражаться после трансформации.
 - Теперь для этого задания вы должны собрать signet вместо головы босса. Собранный signet и убийство босса теперь также будут розданы другим участникам группы.

Eastmarch

- ❖ Party Planning: добавлен рюкзак с Dunmer Cultural Garb возле Rigurt на пристани на случай, если игрок потеряет этот предмет.

Glenumbra

- ❖ Back-Alley Murders: для игрока теперь будет корректно засчитываться битва с боссом.
- ❖ Bloodthorn Assassins: исправлена ошибка, из-за которой маркер задания мог исчезнуть при опускании по лестнице на этапе «follow King Casimir upstairs».

Greenshade

- ❖ Striking at the Heart: Indaenir теперь возродится внутри Hectahame Grotto, если застрянет во время движения.

Malabal Tor

- ❖ Something Rotten: больше не доступно действие «Use» для необходимого предмета Cold Water в инвентаре.

Reaper's March

- ❖ Baan Dar's Bash: персонажи Baan Dar теперь корректно пьют пиво и едят окорочки.

Rivenspire

- ❖ Hope Lost: исправлена ошибка, из-за которой Adusa-daro могла находиться в нескольких местах сразу, а Celeste могла перестать идти за игроком после спасения.

Shadowfen

- ❖ The Fangs of Sithis: исправлена ошибка, из-за которой Looks-Under-Rocks мог пропасть, не давая игроку завершить задание.
- ❖ The Skin-Stealer's Lair: выдающий задание персонаж появится чуть дальше, чем ранее.

Stonefalls

- ❖ Берегитесь воры и убийцы! Теперь Hrogar's Hold занимает гарнизон стражи пакта, а Hrogar's Soldiers больше не сражаются с монстрами.

Stros M'Kai

- ❖ Like Moths to a Candle: добавлен третий вариант расправы над Captain Helane.

The Rift

- ❖ A Walk in the Clouds: костры в области мороза теперь доступны независимо от наличия задания.
- ❖ Gift of the Worm: ритуальные круги под боссами больше не передвигаются за ними.
- ❖ The Farmer's Champion: исправлена ошибка, из-за которой персонаж игрока использовал некорректную анимацию при взаимодействии с барабаном.

Интерфейс

Общие

- ❖ Добавлена возможность скрыть членов гильдии и контакты не в сети.
- ❖ Добавлена новая вкладка «Emotes» в раздел справки, где перечислены доступные эмоции. Эмоции, изменённые действующим характером, помечены синим.
- ❖ Исправлена ошибка, приводившая к показу недоступных подсказок взаимодействия. Эти подсказки теперь корректно высвечиваются серым шрифтом во время движения.
- ❖ Таймер выхода из учётной записи и окно с кодом доступа теперь корректно отсчитывают в миллисекундах вместо секунд.
- ❖ Теперь вы услышите звук при добавлении Collectible в Quick Slot.
- ❖ Предметы, выдающие задания, теперь будут отображать собственное название на экране взаимодействия вместо названия текущего шлема на персонаже.
- ❖ Элемент переключения гильдии больше не будет налезать на вкладки меню гильдии у немецкого клиента.
- ❖ Предметы в Quick Slot, недоступные при беге или движении, больше не воспроизводят свой звук при этом, а вместо этого высветят корректное сообщение об ошибке.
- ❖ На экране Guild Heraldry значки цветов в палитре теперь имеют квадратную форму вместо круглой.

- ❖ Исправлена ошибка с надписью «Title:», которая не перекрашивалась корректно для выполненного достижения.
- ❖ После выполнения текущего задания quest tracker корректно подсветит следующее доступное задание.
- ❖ Исправлена ошибка, из-за которой текст некоторых достижений налезал на дату получения для французского и немецкого клиента.
- ❖ Кнопка на экране выбора персонажа, показывающая текущего выбранного персонажа, теперь всегда видна.

Alliance War

- ❖ После PvP-смерти в Сиродиле теперь можно переходить из карты Imperial City в карту Cyrodiil и обратно для выбора желаемой точки возрождения.
- ❖ Исправлена ошибка, из-за которой счётчики блокировки кампаний Alliance War не делали их доступными по истечении таймера.
- ❖ Исправлена ошибка с счётчиком отката на владение крепостью; теперь он белого цвета, как и положено.
- ❖ Исправлена ошибка, из-за которой быстрое переключение между меню кампаний на момент показывало выбранную кампанию.
- ❖ Исправлена ошибка, из-за которой счётчик текущего Emperor мог обновляться не регулярно.
- ❖ Название текущего владельца крепостей и ресурсов в Сиродиле теперь окрашено в цвет своего альянса.
- ❖ Исправлена ошибка, из-за которой счётчик владения крепостью не совпадал с реальным значением.

Изготовление

- ❖ Теперь высветится сообщение об ошибке при неудаче изготовления в окне Enchanting.
- ❖ Предметы наборов с длинными названиями не будут обрезаться в окне изготовления.

Crown Store

- ❖ Исправлена ошибка, приводившая к показу служебных меток для немецкого и французского клиента при поиске Crown Mimic Stone в Crown Store.

Gamepad Mode

- ❖ Данные о том, когда игрок последний раз был в сети, добавлены в список гильдии и контактов.
- ❖ Прицел больше не изменится на случайный значок после открытия карты и переключения задания.
- ❖ Исправлена ошибка, когда текст панели способностей налезал на другие элементы при выносе способности.
- ❖ Больше не высветится ошибка, если встать в очередь на подземелье, и после закрыть поиск через карту.
- ❖ Ход сбора коллекции в Lore Library теперь всегда занимает одну строку.
- ❖ Устранено налезание текста заголовков меню на данные внутри.
- ❖ Исправлена ошибка, приводившая к невозможности покинуть Customer Support после отправки заявки.
- ❖ Пункт меню «Report Player» снова доступен в круговом меню для ПК.
- ❖ Подсвечивание имперской расы при доступе ко всем расам больше не обрежет её название вверху списка.
- ❖ Индикатор прокрутки в окне Death Recar теперь отцентрирован вертикально по отношению к рамке.
- ❖ Исправлена ошибка, из-за которой текст оповещения о результате изготовления мог обрезаться иконкой полученного предмета.
- ❖ Для assistants добавлен счётчик отката.
- ❖ Убрана возможность прокрутить мышью количество предметов (например, в инвентаре, банке)
- ❖ Добавлено обучение для меню Emotes, которое рассказывает о Quick Chat и Emotes Quickslot.

Механика игры

- ❖ Значок Ultimate ability на панели теперь корректно заполняется и подсвечивается, если очков Ultimate достаточно для применения способности.
- ❖ Добавлена возможность отображения значений ресурсов на рамках персонажа игрока и цели.
- ❖ Добавлена возможность отображения значения Ultimate в рамке способности Ultimate.
- ❖ Теперь будет показано сообщение об ошибке при попытке использовать предмет во время переката, а сам предмет не расходуется.
- ❖ Исправлена ошибка, когда значок скрытности не обновлялся корректно при прохождении некоторых дверей в Sanctuary.

Grouping Tool

- ❖ Вы больше не услышите несколько звуков Group Finder в случае сбора группы.
- ❖ Меню «Find Replacement» теперь корректно сохранит текущее состояние и настройки группы.
- ❖ Добавлен раздел настройки горячих клавиш для Group Finder.

Гильдии

- ❖ Категория «Food & Potions» при поиске по лавке гильдии переименована в «Consumables», и добавлен подраздел «Poison».

Система правосудия

- ❖ Теперь высветится сообщение об ошибке в правом верхнем углу, если вы попытаетесь атаковать невинную жертву при включённом параметре «Prevent Attacking Justice Innocents».

Таблицы рекордов

- ❖ При получении уведомления о позиции в таблице рекордов Trial, в подсказке теперь корректно указывается, был ли участник Trial из списка контактов или участников гильдии.
 - Вы больше не будете получать уведомления о Trial, который вы только что прошли с ними.

Карты

- ❖ При просмотре карты значки участников группы больше не перекрываются значками wayshrine.
- ❖ Наведение указателя на место с услугой на карте теперь высветит название предоставляемых услуг помимо имён предоставляющих их персонажей.
 - Например, наведя на Bank of Daggerfall на карте Daggerfall, вы узнаете, что Angier Stower — банкир.

Обучающие тексты

- ❖ Добавлено обучение при первом входе в зону с Battle Levelling.
 - Этот текст содержит краткую справку о масштабировании персонажей в таких зонах как Cyrodiil, Imperial City, Wrothgar, Hew's Bane и Gold Coast.
- ❖ Улучшена точность и своевременность ряда подсказок.
- ❖ Обновлён текст ряда статей в меню справки для соответствия изменениям в игре.
- ❖ Добавлена статья в меню справки для Combat Text, в которой описаны различные форматы Combat Text и их значения.