

Lands of Lore III

Patch v1.07A

COMPAGNIA Westwood Studios

DIMENSIONI 718 KB

Nuova funzione! Un clic col tasto destro del mouse sul diario visualizza la conversazione corrente e le ultime 25.

Direct3D:

- Ora non crasha più tutto durante l'inizializzazione [eh beh...]
- Se avete più schede Direct3D ora le potete selezionare singolarmente
- Sistemati molti blocchi del gioco dovuti a problemi grafici
- Le texture trasparenti ora sono colorate, non più solo grigie. Inoltre vengono visualizzate in modo più pulito e senza artefatti grafici. Insomma, come avrebbero dovuto essere dall'inizio
- Aggiunti parametri da riga di comando per ovviare ad alcuni problemi con schede video specifiche

Sistema di Gioco

- Il file di cache viene ricostruito correttamente anche dopo un crash
- Risolto un crash relativo all' Active Desktop
- Risolto un problema che saltuariamente si sarebbe manifestato in concomitanza con la sostituzione di un CD all'altro nel drive
- Risolti i problemi sonori sotto Windows NT
- Ora le conversazioni funzionano indipendentemente dal livello di volume selezionato.
- Gli oggetti non diverranno più invisibili.
- Non accadranno più quegli strani crash proprio alla fine delle sequenze filmate
- Uscire al desktop con Alt-Tab non farà più terminare il gioco

Gameplay

- Risolti i problemi relativi alle missioni del Guerriero e del Mago (non riuscivano a farsele assegnare...)
- Ora nelle Desolazioni Ghiacciate non è più possibile ottenere esperienza infinita.
- Quando terminate una missione, ora la cosa verrà adeguatamente recepita dal sistema
- Non potrete più ottenere un secondo frammento alla torre bianca, se la visitate di nuovo dopo aver chiuso il portale
- Mauri non galleggia più a mezz'aria
- Velocizzata la visualizzazione degli oggetti nell'inventario
- Ora dalla stanza segreta del livello "Lower Gladstone" si può anche uscire
- La spada prisma ora gode di un bell'effetto sonoro personalizzato
- Quando raccogliete il sigillo, non verrete più bloccati per essere stati teletrasbordati nella locazione sbagliata.