

# Ultima IX: ascension

Patch v1.05F

<b>COMPAGNIA</b>	<b>Origin</b>
<b>DIMENSIONI</b>	3.98 MB
<b>DATA</b>	3/12/99

Questa patch corregge un'incompatibilità con i driver per la RIVA TNT 3.53 ed altri problemi.

## Modifiche apportate e note aggiuntive:

- Se ti trovi incastrato dopo un incantesimo premi il tasto ESC, probabilmente il destinatario sta attendendo il lancio dell'incantesimo.
- Se hai premuto la combinazione di tasti ALT+TAB durante il gioco, c'è la possibilità che questo generi un errore in alcuni sistemi. La combinazione è stata ora disattivata ma può comunque creare dei problemi. Si raccomanda di non eseguire altre applicazioni durante il gioco.
- Se hai le Norton Utilities e disinstalli Ultima IX: Ascension assicurati di clickare il pulsante destro sul cestino e selezionare la cancellazione dei file protetti Norton (Empty Norton Protected Files) per liberare realmente lo spazio sull'Hard disk poiché Norton effettua una copia di sicurezza di tutti i file eliminati.
- Ulteriori ottimizzazioni nel supporto Direct3D.
- Correzione di un problema con i driver per il Detonator 3.53 che non funzionavano correttamente con il gioco.
- Corretti gli errori con certi driver DirectX 7 per le schede video RIVA 128 ed Intel I740.
- A volte, i mostri non erano adeguatamente ostili verso l'Avatar.
- Corretto un problema con le frecce incendiarie che non erano utilizzabili con le più comuni fiasche d'olio presenti nel gioco
- Se hai la balestra scarica, aprendo lo zaino, il numero di frecce sarebbe stato comunque uno, indipendentemente dal numero reale.
- Se si saltava due volte nell'acqua, in particolari occasioni l'Avatar si sarebbe bloccato - questo problema è stato risolto.
- La combinazione di tasti per il reset dello zoom (CTRL+INS) è stata corretta.
- Corretto il problema che portava al crash la macchina nel caso una volta avvelenati si fosse in sequenza salvato e poi caricato il gioco.
- Mettendo un oggetto tra la bussola e lo zaino il gioco in alcune occasioni si sarebbe potuto bloccare. Il problema è stato rimosso.
- Usando delle borse in alcuni casi il gioco poteva bloccarsi indefinitamente. Il problema è stato risolto
- Trascinando una borsa potevano verificarsi problemi con l'interfaccia grafica. Il problema è stato rimosso
- E' stato corretto un problema per cui se il Libro degli incantesimi veniva messo nella borsa non era più visualizzato nell'interfaccia.
- La durata del lancio degli incantesimi dalle pergamene (quando ha durata) è stata aumentata.

- L'incantesimo del giorno è stato corretto in modo da non accecare temporaneamente, in certe situazioni.
- Il mana richiesto per l'incantesimo Ferma Tempo è stato notevolmente aumentato, per bilanciare gli effetti dell'incantesimo.
- Corretto un problema per cui si potevano utilizzare degli oggetti in modalità di visione con Occhio dello Stregone.
- Corretto un problema per cui gli incantesimi "linear" costavano mana nel caso si indossassero gli Arms of the Magi.
- Gli Arms of the Magi controlleranno se hai mana a sufficienza basandosi sul costo ridotto piuttosto che sul costo standard.
- Corretto un problema di bilanciamento per cui si poteva lanciare un incantesimo con lo zaino aperto. Il programma prevedeva che i mostri non potessero essere ostili quando un contenitore (zaini, borse) era aperto, il che causava la loro impossibilità di rispondere ad un incantesimo o altro attacco. Ora quando si lancia un incantesimo con lo zaino o la borsa aperta, queste verranno chiuse cosicché i mostri potranno reagire adeguatamente. Inoltre, il quick targeting adesso è disabilitato quando lo zaino o una borsa sono aperti.
- Corretto un problema per cui il fabbro Rupert (a Trinsic) non sempre riusciva a riconoscere se avevi una blackrock e quindi non poteva produrre una spada Blackrock.
- Sono state corrette molte aree in cui Raven forniva opzioni di dialogo scorrette.
- E' stata aggiunta un'opzione per farsi dare da Raxos la chiave della cella di Nico dopo che lo Shrine of Sacrifice è stato ripulito.
- Non c'è più bisogno dell'opzione per chiedere a Lord British la scorciatoia per Yew una volta che era stata mostrata.
- Il parlato dei due scheletri che bevono vicino a Britain ora si sente (prima veniva solo mostrato il testo).
- Eustus non ti parla se non premi il pulsante del mouse su di lui. Quindi devi allontanarti ed avvicinarti nuovamente se non hai risposto alla sua domanda. Nota: una volta che hai ricevuto il Quill of Justice non ha più nulla da dirti.
- Corrette alcune aree dove non veniva suonata la musica d'ambiente corretta.
- Il testo per le note di Blackthorn era troppo lungo per la pergamena in cui era visualizzato e non era possibile leggerlo interamente. La pergamena è stata allungata.
- Groldek (the evil Archmage in Serpent's Hold) non lanciava correttamente i suoi incantesimi e cercava di uscire dalla sua piattaforma. Il suo comportamento è stato corretto.
- Sistemato un problema che si verificava quando due personaggi combattevano usando la magia.
- Corretto un problema a Despite dove si riceveva un Karma hit anche se si aveva salvato Thadius (doveva succedere solo nel caso della sua morte)
- Corretto un errore con i fabbri per cui non ti offrivano denaro per la spada di "blackrock".
- Corrette alcune etichette dai venditori Minoc (ad esempio dicevano "Dozzina di fiasche d'olio" e ne vendevano una sola)
- Corretto un problema nell'Abyss dove venivano lasciate le palle di fuoco alle spalle impedendo di poter proseguire.
- In alcuni casi quando la piccola imbarcazione ti ha portato fino all'entrata segreta di Wrong non viene più visualizzata.

- Corretto un problema dove la caverna segreta dal Buccaneer's Den a New Mangincia apre un percorso falso quando tenti di ritornarci una seconda volta.
- C'è un punto a nord ovest di Yew che a volte si blocca, ripetendo ossessivamente lo stesso suono. E' stato corretto.
- Ci sono alcune modifiche che facilitano il gioco in alcune sue parti, questi aggiornamenti sono meno critici (il gioco funziona comunque - sono solo dei miglioramenti). La patch sistema queste cose indipendentemente dal punto raggiunto all'interno del gioco.
  - I mattoni segreti a Wrong sono più facili da vedere. Se installi la patch prima di entrare nella prigione di Wrong puoi notare questi cambiamenti.
  - A Terfin il gioco genera a volte un errore se metti tutti i pezzi del cancello nero in cerchio troppo velocemente. Ora è stato corretto in modo da funzionare correttamente in ogni situazione. Se installi la patch prima di entrare a Terfin puoi notare questi cambiamenti.
  - E' stato creato un modo nuovo per tenere il Mage Shield una volta che l'hai trovato. Se installi la patch prima di arrivare a Britannia noterai questo cambiamento.