

Icewind Dale: Heart of Winter

patch v1.41

COMPAGNIA	<u>Interplay</u>
DIMENSIONI	4.74 MB
DATA	6/4/2001

Questo patch risolve i seguenti problemi:

PROBLEMI GENERALI

- Risolto un problema relativo agli “invisible stalkers” che attaccavano il gruppo in Lower Dorn's Deep quando la difficoltà era impostata su “Insane”.
- Apportati piccoli miglioramenti al combattimento con Malavon nel Lower Dorn's Deep.
- I druidi affaticati che raggiungono il 15mo livello e acquisiscono il potere Corpo Senza Tempo (“Timeless Body”) ora vengono correttamente liberati da tutta la loro fatica.
- Ora non capiterà più che i mostri attaccati alle spalle da un ladro guadagnino un bonus di +20 agli attacchi (!) .
- Ora i personaggi ricevono i nuovi poteri associati alle varie classi in Heart of Winter non appena il gioco viene caricato, e non è più necessario guadagnare un livello per ottenerli.
- Risolto un baco grafico che compariva durante la battaglia finale quando non si usava accelerazione grafica e il colore era impostato a 24-bit.
- Ora il gioco non si bloccherà più dopo l'ultimo filmato.
- I settaggi del gioco multiplayer non influenzeranno più il gioco singolo.
- I druidi che cambiano forma non perdono più gli incantesimi negli slot “Quickspell” quando riacquistano forma umana.
- Eliminate informazioni scorrette circa alcuni bonus/penalità.
- Gli effetti che diminuiscono il tempo di lancio degli incantesimi di un personaggio ora funzionano tutti correttamente. Un esempio: il Sangue di Kossuth (Kossuth's Blood).
- Il diario riportava in modo scorretto che “Vexing Thoughts” voleva che il gruppo uccidesse nove persone, quando in realtà gliene basta una.
- Le creature evocate in modalità “Heart of Fury” hanno i punti ferita e i bonus d'attacco un po' diminuiti.
- Ora quando si mette un oggetto non identificato in una borsa, questo non verrà identificato automaticamente!
- Alcuni uomini lucertola nell'Occhio del Drago si comportavano amichevolmente anche se questo non era previsto.

- Le abilità simil-magiche innate (come il cambiamento di forma dei druidi) non possono più venire interrotte da attacchi fisici.

OGGETTI

- Non si può più usare il “Blur Deck” prima di identificarlo.
- La Cintura d’Imbellimento (Girdle of Beautification) ora concede correttamente il suo bonus, equivalente a un Bless.
- La Scimitarra Fortunata (Lucky Scimitar) ora dà un bonus fortunello quando imbracciata.
- La “Veste di Colui Che Sta Lì Guardare” (Robe of the Watcher) ora dà un bonus di 10% di resistenza magica.
- Ora la descrizione degli effetti magici giornalieri dello Scettro della Tirannia (Sceptre of Tyranny) viene visualizzata correttamente – prima compariva nuovamente il nome dell’oggetto.
- Come sopra, per la Lama Canterina di Aihonen (Singing Blade of Aihonen)
- Ora si possono acquistare pugnali da lancio in grandi quantità, e non solo uno per volta.

MULTIPLAYER

- Migliorata l’efficienza della rete: alcuni pacchetti che contengono informazione potenzialmente ridondante sono più piccoli e più rari. Questo dovrebbe aiutare a diminuire il lag in tutte le partite multiplayer.

INCANTESIMI

- In alcuni casi, la Rabbia del Sangue (Blood Rage) avrebbe lasciato un personaggio con Forza uguale a 3. Questo è stato corretto.
- Ora Chant e Prayer non hanno più effetto sulla fortuna ma, correttamente, su THAC0, tiri salvezza, e bonus al danno. Inoltre questi tre e Recitation ignorano la resistenza magica quando vengono lanciati su creature amiche.
- Ora PelleCorteccia (Barkskin) modifica la classe d’armatura anche ai livelli alti.
- Ora Cono di Gelo (Cone of Cold) e i suoi derivati sono tutti più veloci.
- Gli effetti magici basati su Confusione ora mostrano costantemente l’icona corretta nella schermata dei personaggi.
- Ora il gioco non andrà più in crash quando si lancia Decastave avendo equipaggiato uno scudo.
- Ora Cancella Magia (Dispel Magic) elimina anche gli effetti speciali dati dai Sette Occhi (Seven Eyes).

- L'incantesimo "Power Word Silence" viene riconosciuto come conjuration/summoning, non più invocazione.
- Ora il Muro di ChiardiLuna (Wall of Moonlight) apparirà correttamente anche appena dopo un caricamento o un quick-load.
- Risolto un problema con il Mulinello (Whirlwind), che spesso mancava l'obiettivo. Inoltre mostrerà lo stesso movimento su tutti i client, cosa che prima non faceva.
- Corretta la tabella degli incantesimi dei Maghi sopra il livello 20.
- La durata dello Scudo di Lathander è stata abbassata da 3 a 2 round.
- I druidi non possono più lanciare l'incantesimo Uccidi (Slay Living).