

La **patch 1.1** è disponibile in concomitanza all'uscita di **The Sims Medieval**, vi consigliamo di installarla subito dopo aver installato il gioco, anche perchè l'installazione della patch azzera la progressione nelle missioni! E come sempre la lista di bug corretti è molto lunga, ma contiene anche nuove missioni e altre ottimizzazioni.

Installando questa patch, porterete il vostro gioco alla versione 1.1.

Per leggere tutto il dettaglio delle correzioni, continuate a leggere!

- Nuova missione: "Contenuto: genio"! È stata trovata una bottiglia che contiene un genio magico. I tuoi eroi potrebbero servirsi dei suoi poteri per realizzare i loro desideri più fantasiosi, oppure potrebbero decidere di liberare il genio dalla sua dimora alquanto angusta. La scelta è tua!

- Nuova missione: "Granchio Bandito"! Sotto la città vive un misterioso mostro a forma di granchio. Come ti comporterai con quella bestia? Il monarca potrebbe costringerla a diventare una nuova alleata, oppure il fabbro potrebbe avere idee più creative per servirsene.

- Nuova missione: "Incenerimento di libri"! I contadini stanno incenerendo i libri e devi fermarli. Utilizzerai il bardo e il monarca per insegnare ai contadini a leggere e scrivere, oppure sceglierai il mago e il bardo per terrorizzare i contadini con la magia e fargli credere che i libri sono vivi?

- Dinamica di gioco: i golem non possono più diventare invisibili in certe situazioni.

- La spia guadagna PE con i borseggi.

- Dinamica di gioco: aggiunti nuovi editti per i territori conquistati.

- Ottimizzazione: i Sim ricevono sempre uno stato umorale di divertimento per avere fatto fiki fiki.

- IU: le frecce indicano correttamente con quale rapidità aumenta o diminuisce il rendimento di missione.

- Dinamica di gioco: è possibile assistere alle esibizioni sul palco.

- Dinamica di gioco: la velocità selezionata viene preservata quando si cambia modalità.

- Dinamica di gioco: ritoccata la temporizzazione delle scene alternative nella sala da ricevimento.

- Dinamica di gioco: ora i bardi possono guadagnare denaro esibendosi con le opere.

- Effetti: quando i Sim fanno fiki fiki dopo un pisolino, non continuano più a dormire.

- Testo: ora appare un messaggio che elenca gli oggetti scambiati via nave.

- Ottimizzazione: ridotto il numero di porzioni per le grandi quantità di cibo.

- Generale: aggiunte delle lezioni sull'esibizione con le opere e sulle bancarelle.

- Dinamica di gioco: di norma, i Sim dormiranno finché non riceveranno lo stato umorale "Buon riposo".

- Dinamica di gioco: è possibile scartare il cibo non completamente cucinato e iniziare a preparare un nuovo pasto.

- Dinamica di gioco: ora esiste un periodo franco di due ore nel sermone delle 23.

- Testo: facendo scommesse al tavolo da gioco, ne viene visualizzata l'entità.

- IU: i tratti dei Sim predefiniti possono essere cambiati e sono visibili quando si seleziona un eroe per un edificio.

- Dinamica di gioco: i gigli degli eroi tornano a casa a un'ora ragionevole.
- Dinamica di gioco: i Sim non possono più addormentarsi dentro la Fossa del Giudizio.
- Dinamica di gioco: i difetti fatali non lasciano più stati umorali negativi quando vengono sostituiti con tratti leggendari.
- Generale: aggiunta una lezione su "Pattuglia la strada per...".
- Dinamica di gioco: ora gli attori reclutati chiedono un compenso.
- Animazione: corrette svariate animazioni.
- Dinamica di gioco: i Sim religiosi possono pregare in appositi luoghi di raccoglimento.
- IU: ritoccate svariate didascalie.
- Testo: le TNS annunciano la quantità di simoleon d'oro sottratti durante un furto.
- Effetti: corretti gli effetti delle fiamme.
- IU: il pulsante "Sposta nel carrello" è disattivato se nessun articolo è disponibile.
- IU: le statistiche degli oggetti vengono disattivate quando si sposta il puntatore del mouse sopra le formule del fabbro.
- Ottimizzazione: il valore dei pasti viene calcolato in base al numero delle porzioni rimaste.

- Dinamica di gioco: corretti i bloccaggi in uscita dal gioco.
- Effetti: appare del fuoco durante l'interazione "Scaldati le mani".
- Dinamica di gioco: impossibile ripetere le interazioni delle missioni nella coda d'attesa.
- Generale: il gioco non salva le modifiche annullate.
- Dinamica di gioco: i bambini combattono amichevolmente più spesso.
- Effetti: gli effetti delle sanguisughe non scompaiono più.
- Ottimizzazione: i valori di massimo profitto definiscono gli oggetti venduti.
- IU: varie correzioni al pannello degli aspetti.
- Dinamica di gioco: i Sim trasandati non rimangono disgustati dal cibo avariato.
- IU: "Aggiungi ingredienti" si oscura quando non c'è nulla da aggiungere.
- Dinamica di gioco: l'elisir di avvenenza fornisce il relativo stato umorale.
- Audio: corretti svariate effetti sonori.
- Dinamica di gioco: non è possibile chiamare un'unità familiare a mangiare un pasto avariato.
- Dinamica di gioco: è diminuita la ricorrenza di errori nel lavoro di fabbro autonomo.
- IU: il pulsante "Occhio del Guardiano" è disattivato nella modalità Regna.
- IU: aggiunto il sonoro durante la visualizzazione degli editti.
- Dinamica di gioco: i Sim stanchi possono eseguire le interazioni necessarie.
- IU: è possibile salvare le impostazioni di visualizzazione durante il tutorial.
- Dinamica di gioco: il sottomenu del prete non viene visualizzato per i bambini.
- IU: l'IU di selezione degli eroi non può essere aperta nella modalità Vivi.
- IU: viene aggiornata quando vengono rimossi i disegni personalizzati.
- Dinamica di gioco: il conestabile non viene eliminato se è incapace di stabilire il percorso per un arresto.
- Dinamica di gioco: gli stati umorali relativi al cibo vengono sovrascritti correttamente.
- Ottimizzazione: lo stato umorale "Liuto delizioso" appare dopo che il bardo ha raggiunto il livello 5.
- Dinamica di gioco: lo stato umorale "Godimento della musica" appare solo quando un carillon entra in funzione.
- Dinamica di gioco: al giocatore viene annunciato che non è possibile sposare un Sim

prima che si tenti il matrimonio.

- IU: i simoleon d'oro vengono sommati correttamente nel corso dell'ambizione "Tesoreria piena".

- Dinamica di gioco: la TNS "Esibizione recente" appare se il bardo ha guadagnato simoleon d'oro con l'opera precedente.

- IU: la finestra di dialogo "Manca un oggetto richiesto" è stata resa più leggibile.

- Grafica: risolti vari problemi di conflitto sull'asse Z.

- Dinamica di gioco: ritoccate le etichette della mappa "Attiva il marcatore del Sim".

- Dinamica di gioco: gli stati umorali appropriati vengono rimossi bevendo la pozione lo Mai Bevuto.

- Dinamica di gioco: l'ascolto di un eco fornisce lo stato umorale appropriato.

- Dinamica di gioco: svariate correzioni e ottimizzazioni delle missioni.

- Dinamica di gioco: solo i medici possono determinare il sesso di un bambino.

- Dinamica di gioco: i giacobiani vengono influenzati negativamente quando i proclami vengono strappati.

- Dinamica di gioco: i preti pietriani possono fare fiki fiki.

- Dinamica di gioco: ritoccato il tempo di recupero dell'incantesimo "Crescita".

- IU: ritoccata la lunghezza della barra dei PE.

- IU: svariate correzioni ai motivi dei muri e dei pavimenti.

- Dinamica di gioco: non è possibile ignorare le minacce dei banditi.

- Ottimizzazione: ritoccato il furto di fondi dalle postazioni dei messaggeri.

- Ottimizzazione: ridotta l'affilatura delle spade dei banditi.

- Dinamica di gioco: i beni di scambio non usati restano nella stiva della nave.

- Dinamica di gioco: è impossibile eliminare Sturione.

- IU: i fondi della tesoreria reale vengono visualizzati negli edifici appropriati.

- Dinamica di gioco: i bambini non possono essere invitati in un luogo.

- Dinamica di gioco: i Sim reagiscono al monarca solo se è nel loro campo visivo.

- Dinamica di gioco: il viandante Adalberto non parla dei viandanti.

- IU: ritoccato il colore delle etichette della mappa per le responsabilità del mercante.

- IU: svariate correzioni alle icone.

- Dinamica di gioco: ora i PE vengono assegnati correttamente nell'approccio "Sabota il campione di Advorton" del Torneo d'Onore.

- Dinamica di gioco: le interazioni relative alle navi non scompaiono più dopo avere aperto la stiva e chiuso l'inventario.

- Dinamica di gioco: non esiste più una scadenza per il tutorial "Occhio del Guardiano".

- Dinamica di gioco: aggiunte le razioni da campo alle ricette.

- Scelta dei percorsi: sono stati corretti numerosi percorsi inefficienti.

- Dinamica di gioco: gli ingredienti delle ricette per le missioni sono nel negozio del villaggio.

- IU: "Chiedi di comprare" non appare più per i bambini.

- Dinamica di gioco: c'è più tempo per vincere la gara di bevute nel Torneo d'Onore.

- Dinamica di gioco: i Sim non possono più sfuggire all'arresto cucinando del cibo.

- Dinamica di gioco: ora è più facile capire chi ha vinto una partita a Palla Reale.

- Generale: aggiunta un'opzione per disattivare la telemetria.

- IU: ora viene visualizzato l'importo delle mazzette.

- Dinamica di gioco: i Sim sanguinari non ricevono più gli stati umorali "Persa una

scazzottata" e "Preso a pugni" dopo avere usato un'interazione negativa ma non di lotta con un altro Sim.

- Dinamica di gioco: impossibile vendere il libro della missione "Fontana Leggendaria".
- Ottimizzazione: l'assoluzione e la conversione dei Sim fornisce un numero maggiore di PE.
- IU: quando si invita a casa un Sim, viene visualizzato una TNS in modo corretto.
- Grafica: risolti vari casi in cui certi messaggi venivano visualizzati con miniature errate.
- Dinamica di gioco: i Sim che sono stati uccisi nel corso di una missione non tornano più in vita.
- Ottimizzazione: sono necessari meno frammenti di Artiglio dell'Angelo per creare Guardia degli Angeli.
- Ottimizzazione: è stato ridotto il numero di livelli di combattimento che si perdono dopo avere subito ferite.
- Dinamica di gioco: "Trasmetti saggezza" genera uno stato umorale appropriato.
- Dinamica di gioco: il gioco modifica la velocità in base ai Sim controllabili anziché a quelli dell'unità familiare.
- Ottimizzazione: i Sim visitano la taverna più spesso quando il barista è presente e vi lavora.
- Dinamica di gioco: la probabilità di successo delle operazioni dipende dalla concentrazione del medico anziché da quella del paziente.
- Dinamica di gioco: se si controllano due eroi, entrambi guadagnano PE quando si esercitano in strategia militare l'uno con l'altro.
- Ottimizzazione: la quantità di PE guadagnati aumenta quando un Sim si addestra con un manichino da addestramento.
- Dinamica di gioco: ora i Sim che usano l'interazione di addestramento su un manichino da addestramento ricevono PE.
- Dinamica di gioco: il cordiale combustivo è diventato un veleno.
- Ottimizzazione: il mercante può chiedere di comprare merci una sola volta al giorno a ogni Sim.
- Crea un Sim: risolto un problema di errato aggiornamento del colore degli occhi nelle lunghe sessioni d'uso di "Crea un Sim".
- Modalità Arreda: impossibile revocare un'azione quando l'interfaccia di scelta dei materiali da sostituire è aperta.
- Dinamica di gioco: il cibo fresco non viene più cumulato con quello avariato nell'inventario.
- Crea un Sim: vengono aggiornate correttamente le caselle di selezione dei colori personalizzati degli occhi.
- Dinamica di gioco: nei momenti appropriati, si possono trovare in vendita due fedeli nuziali.
- Dinamica di gioco: corrette le etichette della mappa che indicano luoghi sbagliati.
- Dinamica di gioco: non si possono più vendere gli oggetti dell'inventario che sono in uso.
- Ottimizzazione: nelle operazioni chirurgiche, i punti dolenti dipendono solo dalla ferita più grave e non da tutte.
- Ottimizzazione: i Sim beoni non avranno più bisogno di bevande con la stessa frequenza.
- Ottimizzazione: è stata aumentata la quantità di simoleon d'oro per le interazioni "Fai una

scommessa".

- Dinamica di gioco: i fabbri e i mercanti guadagnano lo stato umorale "Guadagnati alcuni simoleon d'oro" quando realizzano un profitto.
- Generale: un salvataggio non viene più eliminato quando si seleziona "Salva con nome..." subito prima di accedere a "Scegli un abito" in "Crea un Sim".
- Crea un Sim: il pulsante "Aggiungi un abito" non cambia più il colore dei capelli quando si sceglie un abito.
- Missioni: corretti i marcatori fissi che mostravano un ritratto di Sim sbagliato durante le missioni.
- Effetti: riallineate le fiamme sull'altare cerimoniale giacobiano.
- IU: il negozio del villaggio mostra la quantità giusta di fedi nuziali nell'inventario del Sim.
- Dinamica di gioco: risolti diversi casi in cui i Sim potevano partorire in luoghi inappropriati.

- Dinamica di gioco: non è possibile accettare nuove missioni se il regno non ha un monarca.
- Dinamica di gioco: il successo "Versi fluenti" viene conseguito correttamente dal bardo dopo la cinquantesima poesia recitata.
- IU: la schermata di completamento delle missioni visualizza correttamente il numero di PE ricevuti rispetto a quelli attuali.
- Modalità Arreda: i preferiti vengono salvati solo nella relativa cartella.
- Dinamica di gioco: gli effetti visivi dei premi monetari vengono visualizzati correttamente quando un bardo si è esibito con delle poesie.
- IU: è possibile cambiare posizione all'ispirazione del bardo nell'inventario del Sim.
- IU: aggiunta la data ai salvataggi.
- Modalità Arreda: i Sim non restano più trasparenti dopo avere selezionato la modalità Vivi.

- IU: l'inventario viene chiuso quando si cambia Sim dopo avere visualizzato gli editti proposti nella mappa tattica.
- Dinamica di gioco: i cumuli di oggetti possono essere venduti correttamente trascinandoli sopra la bancarella.
- Generale: la partita viene salvata correttamente dopo avere completato un'ambizione e guadagnato un livello di successo come Guardiano.
- Testo: viene visualizzata correttamente l'origine della condanna a morte.
- Testo: risolti i problemi del testo in svariate lingue.
- Modalità Arreda: non è più possibile collocare una culla in posizioni non raggiungibili.
- IU: il testo della mappa di un territorio non viene più eliminato cliccando sul territorio dopo avere scritto qualcosa.
- Modalità Arreda: la mappa tattica non si blocca più entrando nella modalità Arreda mentre si osservano i risultati degli editti.
- IU: la prima interazione "Dormi" non viene più eseguita in caso di annullamento quando diverse sono in attesa.
- Ottimizzazione: gli scontri con il mostro della fossa fruttano PE.
- Dinamica di gioco: il PNG beve il prototipo di antivirale dopo che è stato somministrato.
- Dinamica di gioco: i simoleon d'oro ricavati dalle vendite al negozio nel villaggio vengono assegnati ai Sim appropriati.
- IU: risolti dei casi di oscuramento del pulsante "Missioni".

- Dinamica di gioco: i Sim partecipano nel modo corretto a un'interazione di strategia militare già iniziata sulla mappa tattica o a una partita già iniziata al tavolo da gioco.
- Dinamica di gioco: non è più possibile equipaggiarsi di corazze relative a missioni precedenti usando l'interazione "Cambia abito".
- Dinamica di gioco: i mercanti non possono più chiedere di comprare merci ai bambini né corromperli.
- Modalità Arreda: risolti dei problemi sullo stato del cursore quando si selezionano degli oggetti.
- Scelta dei percorsi: l'acquisto di oggetti artigianali non viene più annullato se effettuato in un lotto diverso.
- Dinamica di gioco: i Sim non restano più bloccati in mare se si selezionano altri Sim durante la missione "Tempo libero".
- Dinamica di gioco: risolti svariati casi in cui i Sim restavano bloccati all'interno di oggetti.
- Dinamica di gioco: i Sim possono rimuovere gli oggetti dalle forge di altri lotti.
- Dinamica di gioco: il Sim controllato bara nel modo corretto quando viene selezionata l'interazione "Bara" al tavolo da gioco.
- Modalità Arreda: tutti gli oggetti dotati di inventario trasferiscono il proprio contenuto nell'inventario di chi possiede il lotto.
- Modalità Arreda: i Sim non cadono più attraverso il pavimento quando la visuale si trova su un piano diverso e stanno seguendo un percorso dopo essere rientrati nella modalità Vivi.

- Dinamica di gioco: corrette diverse ricorrenze di blocco causate dalla pressione rapida dei tasti.
- Modalità Arreda: impossibile eliminare gli oggetti necessari nell'inventario dell'unità familiare se nel lotto non è già presente un duplicato.
- Grafica: risolti svariati problemi delle texture.
- Dinamica di gioco: i Sim non possono più usare l'interazione "Caccia una balena" senza nave baleniera o arpione.
- Modalità Arreda: impossibile collocare l'armadietto per manuali Palpatina nell'inventario dell'unità familiare.
- Generale: i Sim non guadagnano più continuamente PE dopo avere eseguito certe azioni.

- Dinamica di gioco: non appare più il liuto quando sono accodate due interazioni "Esibisciti con una canzone" e se ne annulla una.
- IU: corretta la funzionalità della barra di scorrimento nella finestra dei tasti di scelta rapida.

- Dinamica di gioco: lo stato umorale "A prova di fiamma" sparisce nel tempo appropriato dopo la missione del drago.
- Modalità Arreda: "Vendi tutto" nell'inventario di famiglia funziona correttamente.
- Dinamica di gioco: un mago di livello 1 non può usare bastoni di alto livello.
- Dinamica di gioco: gli ingredienti delle missioni tornano nell'inventario se la creazione di oggetti fallisce.
- Dinamica di gioco: lo stregone geloso può duellare.

Dettaglio estratto dalla [pagina ufficiale italiana](#) .

Scritto da Paperpin

Giovedì 24 Marzo 2011 20:59 - Ultimo aggiornamento Giovedì 24 Marzo 2011 20:59
