

Powerslide

Patch v1.04

COMPAGNIA GT Interactive

DATA 3/6/99

Attenzione: se avete installata la versione 1.00 (quella originale sul CD), prima di applicare il patch versione 1.04 dovete obbligatoriamente aggiornare la vostra copia di Powerslide alla ver. 1.1 (il patch relativo era su TGM qualche mese fa).

Aggiunte

- Ora si possono fare dei benchmark del gioco stesso utilizzando un apposito comandi
- Su schede video 3dfx Banshee e Voodoo3, le risoluzioni massime supportate sono più alte
- Supporto per le nuove istruzioni Katmai
- Si può creare una competizione personalizzata con le piste e i giri che volete
- Nuova interfaccia multiplayer, che supporta anche le suddette competizioni personalizzate
- Supportata l'organizzazione Heat, quella Wireplay e altri network speciali mediante il supporto DirectPlay Lobby.
- Ora ci si può unire a una corsa anche dopo l'inizio della stessa.
- Le opzioni da riga di comando possono essere salvate in un file di testo, che a sua volta può essere editato con l'apposita utility.

Bachi risolti

- Le schede Voodoo3 sono ora riconosciute correttamente. Prima invece venivano "viste" come delle Banshee, e non funzionavano gli effetti grafici di "specchio"
- Alcune schede sonore davano problemi, ora non più
- La versione europea non riconosceva il CD in corrispondenza di alcuni tipi di lettore; questo impediva il gioco. Il problema è stato risolto.
- Talvolta la protezione da copia (cd-check) faceva andare in crash alcune macchine
- Ora si può rallentare il movimento del mouse nei menu, dato che con alcune schede video era velocissimo
- Alcuni problemi con Direct3D
- Idem con il Force Feedback
- Idem con schede sonore, in particolare quelle EAX
- Problemi con la Voodoo Rush in alta risoluzione
- Se un giocatore andava in crash prima saltava tutta la gara multiplayer, ora non più
- Problemi relativi al mouse lento con alcune rare configurazioni