

# Requiem

## Patch v1.2

<b>COMPANY</b>	3DO
<b>DIMENSIONI</b>	1.1 MB
<b>DATA</b>	1/6/99

Ed eccovi le migliorie apportate da questo patch per Requiem:

- Ora la versione Direct3D può utilizzare la tecnica del “dithering” sulle texture dimodochè la qualità della grafica migliorerà sensibilmente
- Oltre a questo il patch disabiliterà automaticamente il mipmapping. Infatti tutte le textures in Requiem: Avenging Angel sono state disegnate per NON usare le mipmappe.
- molte altre piccole migliorie sono state applicate per rendere la qualità della grafica in Direct3D ancora superiore.
- Sono supportati tutti i joystick e gamepad tramite Microsoft® Direct Input. Le periferiche di gioco devono essere calibrate prima di lanciare Requiem e si possono configurare in maniera analoga a tastiera e mouse.
- Ora i computer con multipli lettori CD-ROM possono usare uno qualsiasi dei lettori, indifferentemente.
- Ora la scheda 3Dfx(TM) Voodoo3 è riconosciuta e completamente supportata. NOTA BENE: Ci sono delle ben note incompatibilità con i driver più recenti, quelli compatibili con la versione test di Quake 3 Arena. Non usate questi ultimi driver con la risoluzione di 1600x1200, in quanto potrebbe causare errori inaspettati. In generale usate sempre driver non-beta quando volete giocare a Requiem: Avenging Angel.
- Sono state apportate migliorie a tutti i boss: la loro intelligenza artificiale è migliorata e ora, quando subiscono danno, lampeggiano brevemente in rosso.
- È stato ampliato e migliorato il supporto delle schede audio 3D. Quelle compatibili con la tecnologia Aureal™ A3D ne sfrutteranno l'audio posizionale. Sono comunque supportate tutte le schede compatibili DirectSound 3D. È possibile emulare accuratamente il suono 3D via software se scegliete di usare DirectSound 3D Software (della Microsoft stessa) oppure RSX (della RAD GameTools).