

ПАТЧИ

Данный файл пригодится исключительно тем, кто испытывает проблемы с запуском либо нормальным функционированием компакт-диска. Никакой другой пользы от него не будет, так как информация, в нем содержащаяся, гораздо лучше представлена через оболочку компакт-диска.

Ориентируйтесь по подзаголовкам: структура файла в точности соответствует структуре директорий раздела на CD.

Искренне надеемся, что у вас не возникнет ни малейшей необходимости воспользоваться данным "драфтовым" вариантом оболочки компакт-диска :).

--Редакция "Мании"

Рейтинги патчей

Единица — бессмысленный патч, который совершенно не нужен (такие у нас вы увидите редко).

Двойка — патч имеет узкую направленность либо крайне малополезен.

Тройка — ряд исправлений средней степени критичности, ставить по желанию.

Четверка — важнейшие доработки, совершенно необходимо вашу игру с ним познакомиться.

Пятерка — кроме внесения исправлений патч добавляет нечто полезное (например, новую кампанию).

Помимо прочего, учитывается соотношение объема патча и его полезности.

Заметьте также, что по отношению к качеству игры самые хорошие патчи — с рейтингом *единица* (когда править почти нечего — это хорошо) и *пятерка* (бесплатные бонусы — это всегда классно!).

Kohan: Immortal Sovereigns

Патч за номером 1.0.9 добавляет возможность паролирования серверов в мультиплеере, дает поиграть в режиме **Team Deathmatch**. Также латает некоторые дырки, оздоравливает баланс юнитов. Как утверждает разработчики, также оптимизирует графический движок.

Рейтинг: 3

MechWarrior 4: Vengeance

Патчик **версии 1.5** весом в 7.8 мегабайт всего-навсего стабилизирует игру в режиме мультиплеер, избавляя от повышенных лагов и пропавших пакетов.

Рейтинг: 3

Myst 3: Exile

Не успел выйти очередной сиквел известнейшего квеста, как появился патч к нему. **Версия 1.1** дает следующее: если у вас CD-ROM привод навешен на букву "I" или дальше по английскому алфавиту, то игра могла его и не распознавать. Теперь будет. Ура. Если игра раньше вылетала при попытке досрочно завершить **Credits** с помощью клавиши "Пробел", то теперь не будет. Ура. Ну и по мелочам: мышку можно "инвертировать" (Ctrl+I), субтитров стало побольше, глюки кое-какие поубивали. А также ввели так называемый режим Software. Отныне графические карточки и акселераторы на чипсетах **Intel 740, 810 и 815**, а также видеокарточках **Neomagic** и **SiS** будут идти именно в этом режиме.

Рейтинг: 3

No One Lives Forever

Патч под названием **Update 3** (сколько можно!) излечивает нижеследующие бедствия.

В мультиплеере, если навесить свой измененный `weapon.txt`, игроки не могли подсоединиться к какому-либо серверу. Теперь могут.

В мультиплеере, если игрок ходил впрысдку по местности, то его могло случайно телепортировать на другую точку местности. Теперь не может.

В мультиплеере, если игрок садился в средство передвижения, используя zipcord, мог летать где угодно. Теперь не может.

Игрок мог войти в зону действия спящего газа и вследствие этого летать по небу. Теперь не может. Только во сне.

В мультиплеерном меню раньше показывали только три доступных опции “соединения”. Теперь больше.

Убрали **Stun/Sleep Recoils**.

Исправлены “летающие” бонусы в сохраненках.

Рейтинг: 3

Sacrifice

Patch 3 — так называется заплатка, вводящая в игру множество интересных вещей. Например, режим **Observer**, что дает возможность просто осматривать карту, не играя на ней; возможность редактирования книги заклинаний и самого колдуна; новый экран подсчетов; рейтинговая мультиплеерная система и многое другое. Патч **ТРЕБУЕТ DirectX 8**.

Рейтинг: 5

StarCraft

Бета-обновление 1.08b. Пофиксили известный баг, когда игра просто зависала или вылетала при попытке превратить поврежденную *creep colony* в *sunken colony*. А также исправили некоторые глюки по мелочам.

Рейтинг: 4

StarCraft: Brood Wars

Бета-обновление 1.08b. Пофиксили известный баг, когда игра просто зависала или вылетала при попытке превратить поврежденную *creep colony* в *sunken colony*. Добавили поддержку режима **Top vs Bottom**. Добавили **Game Recording** — теперь вы можете записывать любую дефматчевую игру (тимплей не поддерживается). Улучшили поддержку **Battle.net**. Улучшили поддержку прокси, а также исправили те баги, которые были исправлены в **Starcraft 1.08**.

Рейтинг: 5

Tropico

Версия 1.02 добавляет программируемые “горячие клавиши”, позволяющие быстро перескочить в ту или иную точку на карте. Аэропорты строятся на 35% быстрее (другие большие здания строятся на 10% быстрее). Проблемы с рыбацкими лодками испарились и — sic! — включили *редактор карт!*

Рейтинг: 5

WarCraft 2 Battle.net Edition

Патч 2.02 делает ужасающие по своей мощи штуки: во-первых, **Eye of Kilrog** можно заставить патрулировать (!), во-вторых, общественность избавлена от взлома игры, при котором юниты можно было апгрейдить до поистине небесных высот. Ну и далее по мелочам: исправления на **Battle.net**, саперы стабильно взрываются, если кликать на стену, **Death Coil** можно кастовать на бывшего союзника. А также пофиксили забавный баг: если компьютер оставить на 24 дня или больше со включенным WarCraft 2 BNE, то главное меню не реагировало на клики! Мда... это кто же догадался оставить на три с половиной недели включенный компьютер?..

Рейтинг: 4

===NEW===

Clive Barker's Undying (new)

Версия: v1.0 Texture Patch

Данный патч правит сбои и неправильности, связанные с игровыми текстурами. Объяснение настолько краткое (а другого как бы нет), что наводит на подозрение: интересно, а что именно под таковыми разумеется?.. Может, заодно какой-нибудь супербаг, который активно скрывается?.. Впрочем, поставить все равно стоит. Мало ли...

Рейтинг: 2/5

C&C: Red Alert 2 (new)

Версия: v1.006

Изменения, вносимые патчем, потрясают своим размахом: 1) Quick Match Client претерпел некоторый апдейт, 2) Исправляются ошибки в предыдущем патче, который 1.005. Супер?

Рейтинг: 1/5

Diablo II (new)

Версия: v1.06b

Патчи для **Diablo II** выходят гораздо чаще, чем грибы вылезают после дождя. Должно быть, в **Blizzard** льет перманентный ливень. Этаким вселенский потоп, который грозит и нас с вами утопить в океане патчей. Что делает нынешний представитель семейства патчевых? Да ничего не делает. Игроки больше не смогут вышибать один другого с помощью спама. Исправлена проблема с сохранением персонажей. И решили проблему с неадекватным восприятием CD-драйверами от Samsung игры по имени Diablo II... Как бы все. Ставить придется, если играете через Battle.net.

Рейтинг: 1/5

Fly! II (new)

Версия: Update #2 (требуется Update #1)

Гигантский по количеству выполняемых исправлений патч от **Terminal Reality** для их нового гражданского симулятора **Fly! 2**. Патч относится к разряду улучшений, т.е. не столько нацелен на устранение допущенных ошибок, хотя и это имеет место быть, сколько в целом оздоравливает игру. Подробности читайте в прилагаемом английском тексте.

Рейтинг: 4/5

Added a check to Automatically fix broken Aircraft during the Select Aircraft Process (to get rid of Aircraft being crashed after said transition).

Enhanced Water Landings so they terminate More Better.

The DLL management system was changed to fix a bug in the Task Manager window.

Added bobbing effect for aircraft with floats.

Building shadows work and tweaked so they don't generate much of a speed hit.

Changed Fly! to honor the "serchOtherDrives" variable when loading scenery.

Fixed Pilatus PC-12 EFIS selector panel so that Course, Heading Bug, Arc mode, and Nav source options work properly.

RMI gauge can now allow ADF selection on either needle; ADF1 will be used on secondary needle if an ADF2 is not installed.

Fixed needle alignment on PC-12 analog CDI and RMI gauges.

Some gauges were not properly localizing text from pods for "status" messages; fixed.

Place Models window had a transparent list, which was difficult to read. Fixed.

Tweaked helicopter engine frequency for better sound reproduction.

Added fuel pump sound effects for Flyhawk.

Added KLN89 startup tone sound effect for equipped aircraft.

Fixed bug in simulation initialization that caused a crash when calling specific SDK functions from a Python script.

Subsystem sound effects, such as warning horns, would stop working after switching aircraft. Fixed.
Fixed SHIFT key sticking problem.
Fixed bug in SDK where ReadIniFile/WriteIniFile routines were not being called.
Fixed bug in SDK where GetTunedFreq would always return the standby frequency.
Added INI variables in [Graphics] section to adjust water parameters. Change waterTransparency to set the level of water transparency/reflectivity (0=totally transparent, 255=totally opaque). Change waterTilingDensity to adjust the "size" of the waves (1=natural texture density, increase to make smaller waves; numbers should be a power of 2 [1, 2, 4, 8, etc...])
Fixed the Gear Up/Down SDK Functions.
Add Auto Coordinate.
Environmental lighting (when manually enabled) lights the correct side of the aircraft.
Added Trim Keys for Bell 407
Lens flare, when enabled, works with the DX8 renderers.
EFIS in the PC-12 is now working.
Helicopter Sounds have been "tweaked".
Prop sounds have been "tweaked".
Crash when turning on the Battery Avionics fixed.
Building Shadows have been added (performance hit when enabled).
Rotor Position on the Bell 407 has been fixed.
Fog has been tweaked.
In the Pilatus - Sounds have been added, Fuel Manager Gauges now work, Trim Indicators now work, Auto-pilot buttons now work, Panel memory now works, Keyboard lighting controls have been added.
In the Bell 407 - Caution/Warning sounds added, Vents fixed, Temp control and defrost fixed.
In the Kodiak - Alternator switches have been fixed.
Rob Young flight model tweaks have been added on the Flyhawk and Kodiak.

Serious Sam (new)

Версия: v1.02

Команда **Croteam** выпустила новый патч для **Serious Sam: The First Encounter**, нацеленный на версии игры, изданные в США и Европе. Мы ставим европейскую версию. Проверить на то, насколько она совместима с отечественной локализацией, мы не успели, так что если будете ее у себя инсталлировать - то это на свой страх и риск.

Пропатченная игра не будет мультиплеерно-совместима с непропатченными версиями игры; после инсталляции патча нужно будет заново выставить установки звука, видео, сети и вообще игры (зато сохраненки выживают - тут все ок). При этом исправлений вносится масса. Но ни одно из них не является критичным, если вы не одержимы бесом многопользовательских баталий. Читайте английский текст, думайте, нужно оно вам или нет.

Рейтинг: 4/5

- + automatic switching to proper mod when joining a network game
- + fixed server restart when one player leaves due to a "Port Unreachable" ICMP packet. (happened behind some routers)
- + after a level-change, server used to drop players with slower computers (if they were slow at loading the new level)
- + added remote administration. use net_strAdminPassword to set administration password. use Admin() to remote execute a console command on the server that you are connected to. (example: /Admin("NetworkInfo();") will give you list of connected players and their ips)
- + scripts for custom shortcuts in SeriousEditor (F2, F3, F4, Shift+F2, Shift+F3, Shift+F4, middle mouse) were missing
- + 32bit sound mixer with automatic sound normalizer - prevents sound clipping and noise in extremely large fights
- + fixed volume interpolation bug that caused some sound artefacts when moving quickly around a sound source
- + added support for 2nd mouse. first mouse must be plugged in PS/2 or USB port and the second one must be plugged in a COM port. inp_i2ndMousePort controls the COM port number. note that the second mouse must not be installed in windows, but the com port must be installed (if in Win2k or WinT). use 'customize controls/load predefined settings' to load default settings for the second player. many thanks to Boris Pereira from Doom Legacy project for giving us info on how to read the second mouse.
- + fixed wrong reporting of sound memory usage. some sounds were reported as taking less memory than they really do.
- + added frame buffer control. you can control number of color/alpha/depth/stencil bits using cvars: gfx_iColorBits, gfx_iAlphaBits, gfx_iDepthBits, gfx_iStencilBits. use ApplyDisplayMode() to put your new settings to effect.
- + textures can now be exported even if special effects (dithering, sharpening...) are enabled, or if texture size is cut down. the result of exporting will always be original texture without effects or size reduction. (no more 'Cannot export texture with changed frames' problem).
- + pretouching with 16 pages skip - should offer better performance on Win9x (if you use pretouching)

- + viewbobbing on/off option added
- + if infinite ammo was on, ammo-dropping (at Alley Of The Sphinxes) caused player to be unable to use the weapon for entire game
- + added coop respawning in-place option. player respawns at place of death if killed by a monster. if killed by some environmental hazard (spikes, abyss...), player respawns at standard respawn place as usual. you can force normal respawning if you hold down 'use' button while respawning.
- + fixed occasional server crash on receiving CRC check response from client
- + shielded with extra checks against network message overreading and overwriting
- + if 'ded_bRestartWhenEmpty' is set to 0, dedicated server will retain current map when all players leave
- + added extra shielding against compression=2 crashes on server
- + unintentional actions found - was a bug with LinkSys routers - users have to upgrade to latest firmware
- + fixed message corruption and possible crash when multiple blocks are received with one TCP port read
- + added option for disabling singleplayer/splitscreen or highscore menu for mods
- + added mth_fCSGEpsilon for workarounds for CSG errors in some situations
- + added hud_bShowMessages - use to turn off the NETRICA message notification if it irritates you
- + added environment mapping on world polygons
- + added forcefields (similar as gravities, but used for things like water flow, etc.)
- + added bitfield entity property type. declare as an enum, but with 'flags' keyword instead of 'enum' keyword.
- + triangulate polygons now works on entire polygon selection
- + automatic texture aligning on one or both axis
- + fixed crash when putting a lightning entity on world
- + added flag for surround sound in SoundHolder entity
- + fixed last marker in WorldBase for fog, haze, mirror, gravity.. (didn't work)
- + added console function PlayDemo()
- + added MOD DLL extension for testing mods without using mod dir. A suffix can be appended to entity and game dlls. It is read from file 'ModExt.txt' in mod dir (for SeriousSam.exe) or from registry HKEY_CURRENT_USER\Software\CroTeam\WorldEditor\General\ModExt (for SeriousEditor.exe).
- + random select, random deselect and random orientation options in entity browsing dialog

Summoner (new)

Рейтинг: v1.30

Исправлен баг, когда игрок, оказавшись в районе болот, терял скиллы, хиты и поинты способностей. Ряд исправлений в области мультиплеера, касающихся самого игрового процесса. Подправили анимацию оружия. Приструнили мышку, проявлявшую лентяйство (в скорости движения) на некоторых D3D картах. *Внимание!* - ограничение на рост персонажа переместили с 10 уровня на 99-й! И так далее - всякое по мелочи.

Рейтинг: 4/5

Tribes 2 (new)

Версия: 22755 (агрейдит с версии 21570).

Выпущенный компанией **Sierra** для **Tribes 2** патч выполняет огромное количество манипуляций по оптимизации движка, искоренению глюков и улучшений в области игрового баланса и вообще всего чего угодно. Переводить гигантский текст, поступивший от разработчиков, мы не будем, так как, в общем-то, это занятие долговременное, кропотливое и дюже бессмысленное: патч все равно имеет смысл ставить. А если захотите врубиться в детали, то пожалуйста - ниже приводится английский текст, можете над ним помедитировать в свое удовольствие.

Рейтинг: 4/5

(optimization) Damage Decal toggle applies to ALL damage decals now. This improves performance on video cards with lower VRAM. Those cards should turn this feature OFF for best gameplay.

(optimization) Dynamic lighting now fades with distance so that systems do less calculations on lights that make little or no difference anyway.

(optimization) The following missions were edited/revised in order to achieve much higher framerates in-game. They are: Death Birds Fly Dust to Dust Recalascence Reversion Riverdance

(optimization) There is now a PARTICLE DENSITY slider on the GRAPHICS menu that allows you to turn down the number of particles used in explosions and weapon effects. Systems with low VRAM should turn this down as low as possible.

The effects will still look good, but will use many less polygons and alpha translucencies.

(optimization) The force shield effect on players and objects has been greatly simplified. The old effect was hammering the frame rates on older video cards when played. This new effect greatly speeds gameplay on all cards, and particularly on Voodoo cards.

(memory leak) Memory leaks were located and eradicated. This most likely was the cause of the "degradation over time" that folks were experiencing on their servers.

(bug fix) "Vote Spamming" has been prevented in-game.

(bug fix) Moved some of the CD check from script into code, where it should be.

(bug fix) The "sticking" mouse button problem is now fixed.

(bug fix) Deployables are now easier to place on walls and other surfaces. There were some inconsistencies on which surfaces could be placed upon and those are now resolved.

(bug fix) There was a bug that prevented users from deleting some Server Filters. That is resolved now.

(bug fix) There was a Siege bug where a base item (like a turret) could be destroyed, and then repaired, but it would no longer receive power after being repaired. That is now fixed. The items will receive power correctly after being repaired.

(bug fix) Resolved the Team Damage OFF situation where friendly troops could destroy permanent "base" objects.

(bug fix) Removed a packet overrun in the net code that *could* have allowed hackers to bring down servers. This had not occurred to date and is now prevented.

(bug fix) Deployable inventory stations can no longer be deployed directly next to each other. They must be at least 20 meters apart in order to be deployed properly.

(bug fix) Ejection speed increased slightly to more easily accommodate jumping out of moving vehicles.

(bug fix) Many team damage fixes occurred. When Team Damage is OFF the following are now true: Friendly teammates are no longer prevented from destroying deployables. The ELF will no longer drain energy from friendly players. If a friendly player blinds another friendly player with Whiteout grenades, then a message is displayed in the Chat HUD so that the blinded person knows who did it. (There are more Team Damage changes coming in the next patch.)

(bug fix) Medium now has a standard loadout of 12 grenades in the grenade launcher instead of 10. Light: 10; Medium: 12; Heavy: 15.

(bug fix) Deployable pulse sensors now have a range of 150m instead of 120m to make them a more attractive option to deploy.

(bug fix) Fixed an indoor turret proximity bug introduced in the last patch.

(improvement) Flag captures are now worth 100 points (for the team), instead of 1 point. Additionally, each time someone grabs the flag *from the enemy flag stand* they will gain 1 point (for the team), regardless of whether they actually capture it or not. You will ONLY get this single point if the flag was actually on the flagstand. You will NOT get the point by touching the flag anywhere else on the field. This change will help prevent tie situations and will reward aggressive offensive play. NOTE: The "touch" point can only be gained once every 20 seconds...so a "scrum" around the flag base will not result in a large group of points being gained.

(improvement) Siege: Alcatraz. The generators have been moved around a bit. There are two entrances to that base. One is the "front door" and the other is the "back door". (The back door is the one that has a team-pass-only force field blocking enemies from the switch room.) There is now an upper generator down the chute from the "front door" that powers the "back door" force field. Additionally, there is a solar panel outside that powers the base turrets and sentry turrets. None of these generators have to be destroyed to get to the switch, but their destruction makes it MUCH easier to do so. There are four generators total on this map (all are waypointed now), and the destruction of all four is necessary before the base power will go down.

(improvement) Siege: Caldera. The generator has been moved out of the switch room and into the very big main room that has the inventory stations in it. It is no longer necessary to destroy the generators in a particular sequence. Destroying the two main generators (Primary and Secondary) will drop the force field that protects the switch. Both gens must be down in order for the switch force field to drop.

(improvement) Added "quickbuy" keyboard shortcuts to use at vehicle station. (Default keys are the 1-6 number keys. 1 is the top vehicle on the list, 6 is the bottom vehicle on the list). NOTE: These key bindings are not currently editable. However, since you are on the vehicle purchase pad when they are in effect, they cannot interfere with any custom keys you've created, so you should have no problems.

(improvement) Team Damage ON/OFF can be changed by Admins/SuperAdmins as well as being voted on by players. If you are an Admin or SuperAdmin, then just go to Lobby and look up where the "Vote" options are listed. There are options there to toggle the Team Damage flag. Regular players can also Vote to Enable/Disable Team Damage in the same spot.

(improvement) Default server prefs have been changed so that the default time limit is now 30 minutes (instead of 20) and Team Damage is OFF.

(improvement) Fixed buddy filter. You can now use the Filter option on the JOIN screen to find games that have players in them that are listed on your buddy list. (Use the Email or Warrior Browser functions to add/remove people from your buddy list.) NOTE: We feel that there is an issue that may be related to NAT (Network Address Translation). Sierra QA uses public IP addresses on it's internal network that are not routable on the Internet. They experience a problem that occurs when anyone inside their firewall uses the Internet for anything, their internal address is "changed" to a legal external address. In their case, they use "many to one" NAT, so everyone appears to be the same address outside our walls. This issue prevents Sierra QA from seeing "buddies" that are on systems *inside* their firewall (they can see "buddies" on external servers just fine). We are hypothesizing that it is NAT that is causing the buddy list lookup to fail internally. We are continuing to work on this. ALSO

NOTE: This feature works correctly for everyone else.

(improvement) You can now add a player to your server admin lists (so that server admins can auto-admin players when they join a server, if desired). How this is done: If you are a SuperAdmin (owner of the server), you can go into the lobby and right-click on a player's name. You will then have the ability to add them to your Admin or SuperAdmin lists.

(improvement) Master Server list no longer insists on keeping your current game highlighted while refreshing a query. This allows you to page up and down more easily on the list while it is refreshing.

(improvement) Added "Team Damage ON/OFF" and "Windows/Linux" as options for creating new Server Filters.

(improvement) Missile reticle is improved aesthetically. This is part 1 of 2 of the missile reticle changes. The second part will be in the next patch.

(community) Made changes to Tribe Forums to make posting new topics work better with the current cache architecture.

(community) Fixed buttons on Tribe/Warrior Browser to reflect visitors membership in tribe

(community) Changed NEWS button on Tribe page to OPTIONS, added links to Tribe Forum, Tribe Public Chat and Tribe Private Chat.

(community) Added "EMail" and "Add To Buddylist" options into the right click menu in the Chat Channel member list.

(community) Changed layout of right click menu's in the Community for easier understandability.

(community) Added Moderator functions to the T2 Community - allows post removal, ability to send warnings and execute ban's to the perp.

(community) Added confirmation box to the News page on Submit News - explains purpose and requires yes/no.

(community) Upgraded Forum Cache version

(community) Added ability to Lock Topic for Moderators

(community) Added locking for posts where Topic is already in cache.

(community) Implemented a ban structure on the Database

(community) Fixed DBProxy thread disconnections - removed blank error boxes.

(community) Fixed bug in Blocking Email Senders