

Serious Sam

Patch v. 1.00c

COMPAGNIA	<u>Croteam</u>
DIMENSIONI	4.92 MB
DATA	25/4/2001

NOTA: la versione 1.00c è completamente compatibile con la 1.00. È possibile partecipare a sessioni multiplayer indifferentemente, e i salvataggi e demo (filmati di gioco) continuano a funzionare senza paté d'animo.

- Talvolta quando si attivava l'opzione "sharp turning" la visuale avrebbe cominciato a roteare vorticosamente, soprattutto quando c'è un cambiamento di gravità.
- Ora il server dedicato supporta i "mod".
- Usare il Serious Editor non resetta più tutte le opzioni di Serious Sam.
- Mancava il file di inizializzazione del server dedicato (Scripts\Dedicated_startup.ini) – ops.
- La visualizzazione dell'"attacco fulmine" dell'elettro-pesce in rari casi avrebbe mandato in crash il gioco (in particolare quando il giocatore correva via)
- Prima non venivano salvate le opzioni audio.
- Ora l'auto-disabilitazione del joystick è "off" per default – alcuni driver riportavano erroneamente il suo stato corrente.
- La connessione via rete tra versioni differenti (USA-Europa e simili) non funzionava. Ora funziona, ma sia il client che il server devono installare questo patch.
- L'impossibilità di determinare la velocità della CPU su macchine con Win2000 poteva provocare una divisione per zero all'avvio, con conseguente crash del gioco.
- Talvolta, quando si disabilitava l'opzione "wide screen", il puntatore del mouse sarebbe rimasto bloccato nella parte alta dello schermo.
- Aggiunti controlli per gamma, luminosità, contrasto e posterizzazione (gfx_fGamma, gfx_fBrightness, gfx_fContrast, gfx_iLevels) – però è solamente supportata da sistemi Win9x e Win2k e se questi controlli sono supportati dalla scheda video.
- Aggiunte nuove opzioni di "credits" per le partite in coop nel menu di opzioni di gioco.
- Aggiunto supporto per la vecchia scheda Ati RagePro – è lenta, ma funziona (bisogna usare obbligatoriamente ogl_iFinish=3)