

Sacrifice

Patch 3

COMPAGNIA	<u>Shiny Interactive</u>
DIMENSIONI	6.63 MB
DATA	25/5/2001

NOTA: questo patch RICHIEDE l'installazione di DirectX 8!

Cambiamenti e migliorie apportati nel Patch #3:

- Aggiunta una Modalità Osservatore
- Ora si può editare il proprio libro di incantesimi
- Nuova schermata "game summary" (riassunto dello stato della partita)
- Implementato un "ranking sistem" (sistema di classifica) per multiplayer
- Nuove opzioni per il gioco multiplayer
- Molte altre correzioni, migliorie e raffazzonamenti.

Cambiamenti e migliorie apportati nei Patch Precedenti:

- Aggiunta la possibilità di disabilitare il "fogging" (nebbia) nello Scapex
- Abbiamo bilanciato la forza di alcune unità
- Rimossa la possibilità di processare linee di comando nello Scapex
- Aggiunto supporto per giochi multiplayer su TCP/IP (locale e Internet)
- Aggiunto il logo GameSpy alla "stanza chat" Internet (lobby)
- Risolto il baco relativo all'attesa infinita del SacDoctor
- Risolto un crash derivante dal tentativo di saltare un discorso di Zyzyx prima che cominciasse "ufficialmente" (all'interno del motore di gioco)
- Risolta l'asserzione "base != NULL"
- Risolto un potenziale problema che poteva insorgere quando si enumeravano i dispositivi capaci di supportare Direct3D ma non si riconosceva/rilevava un driver utilizzabile.
- Eliminato l' "autojoining" (auto-unione) ai giochi appena elencati in una Internet chat lobby
- Risolto un possibile errore derivante da nomi duplicati nel menu di setup del giuoco
- Cambiati i "popup" del mouse all'interno del gioco nella misura in cui ora sono scritti con un carattere (font) proporzionale

- Ora quando si preme “Invio” (Enter) sul tastierino numerico all’interno dei menu di gioco, il gioco non si minimizza più!