

# Quake III Arena

v1.32

**COMPAGNIA**      id Software

**DIMENSIONI**    28.1 MB

**DATA**            8/10/2002

**Il patch ver. 1.32 si applica sia a Quake III Arena che a Team Arena e apporta le seguenti modifiche e migliorie:**

- Aggiunto supporto per il software PunkBuster, che dovrebbe impedire l'uso dei vari cheat e trucchi illeciti per ottenere vantaggi proditori nelle partite multiplayer.
- Migliorato il protocollo di rete: partite ancora più fluide e solide.
- Migliorata la console (aggiunti molti comandi)
- Aggiornato il "renderer" con migliore supporto delle nuove schede video
- Molti altri cambiamenti... vedi file readme allegato

**Questo patch include anche tutte le migliorie apportate in precedenza: qui sotto sono riportate le più recenti.**

- Risolti i problemi con l'effetto Doppler
- Il numero di protocollo è stato aggiornato da 66 a 67
- Ora non si può più "barare" usando la variabile da console "developer 1"
- ora alcuni avvertimenti (warning) compaiono solo in modalità programmatore (developer)
- I comandi "rcon" non vengono più frammentati ma inviati al client in modo "buffered"
- Risolti problemi di connessione, in particolare la corruzione delle informazioni sul giocatore (broken userinfo)
- ora gli avvertimenti "R\_AddPolyToScene" vengono visualizzati solo se è stata impostata l'opzione +set developer 1
- eliminata una serie di problemi e imperfezioni del server dedicato
- Risolto un problema legato al sonoro che poteva portare al crash alcuni "mod"
- Poteva accadere che, se il logfile era attivato, la funzione Sys\_Printf entrasse in un ciclo infinito
- Risolto il problema con logfile 1 / ttycon 1, anche qui c'era un problema di ciclo infinito. Questo risolve anche un errore correlato che era stato identificato dal team q3f

- I comandi rcon sono stati cambiati da Com\_DPrintf a Com\_Printf, cosicché ora vengono visualizzati nella console con tutta l'informazione sugli indirizzi IP.
- Nell'interfaccia di Q3 c'era un errore nel "toggle" (interruttore) di comando dell'autodownload
- Risolti tutti i problemi relativi alla sensibilità del mouse e alla sua allegra rotellina
- Eliminata una nota causa di crash dei server
- Tutti coloro che hanno sperimentato problemi di framerate dovrebbero notare un netto miglioramento (praticamente è tornato come prima)
- I programmi di installazione ora daranno agli utenti i file .pak giusti!
  - Risolti molti problemi relativi alla predizione di eventi generati da un giocatore.
  - Ora gli eventi generati da entità sono più affidabili.
  - Ora la variabile sv\_minping funziona.
  - Prima se si configurava la variabile "sv\_maxclients" con il valore 0 e si ricominciava una partita, il server sarebbe andato in crash se in quel momento era "pieno" di client.
  - Ora quando si vota per un nuovo tipo di gioco, il suo nome viene stampato sullo schermo.
  - In modalità "tournament" talvolta si compariva in gioco "sopra" ad altri giocatori, telefraggandoli. Risolto.
  - Ora quando si entra in un server non capiterà più che i due messaggi vocali "sudden death" (morte improvvisa) e "5 minute warning" (avvertimento che mancano 5 min. alla fine della partita) si sovrappongano.
  - Ottimizzato l'uso della memoria per quanto riguarda la gestione della memoria di massa. Ora il gioco può caricare agevolmente più di 100 file .pk3.
  - Ora quando si carica un mappa in teamplay le icone con le testoline dei giocatori verranno sempre caricate correttamente.
  - Eliminate molte "memory leak", ovvero perdite di memoria che veniva allocata e non più deallocata, che portavano eventualmente a un errore di tipo "Z\_MALLOC failure".
  - Quando si prendeva in mano la stessa arma che si possedeva prima di un "restart" della mappa, l'auto-cambiamento delle armi non funzionava.
  - Ora è impossibile cadere fuori dalla mappa appena dopo un map\_restart.
  - Ora si può fare il chat dalla console del server dedicato e funziona bene.
  - Ora l'auto-downloading gestisce meglio gli errori.
  - Aggiunta un'opzione globale per gli oggetti: "noglobalsound"
  - Migliorata ancora una volta l'intelligenza artificiale dei bot.

- Ora i bot in CTF non prenderanno più sempre lo stesso cammino all'interno della base nemica.
- Sistemato l'uso del "gauntlet" da parte dei bot.
- cg\_forceModel ora funziona senza bisogno di fare un vid\_restart.
- Le chiavi del CD ("CD key" di protezione) non vengono più sovrascritte!
- Se si digitava un % come testo di "chat", il client si sarebbe disconnesso con un messaggio illeggibile da parte del server. Risolto.
- Per adesso abbiamo eliminato tutto il supporto delle classifiche mondiali (Global Rankings). Stiamo investigando in questo momento qual è il modo migliore di integrare una siffatta funzionalità in Quake III Arena e Quake III: Team Arena.
- Applicati molti piccoli accorgimenti per aumentare la velocità e fluidità del gioco.
- Abbiamo ottimizzato molto la macchina virtuale per portare la sua velocità molto vicina a quella delle .dll.
- Aggiunto supporto ai filmati per gli sviluppatori di "mod".