

Vangers: One for the Road

Patch v1.3

COMPAGNIA Interactive Magic

DIMENSIONI 1.6 MB

DATA 15/10/98

Bachi riparati:

- Il gioco tentava di stabilire una connessione a Internet tramite il provider all'avvio. Se non veniva stabilita la suddetta, il gioco andava in crash.
- Altre volte il gioco si bombava simpaticamente con messaggi tipo "free mechos not found" oppure "item ptr not found".
- Sistemati i problemi con le ombre dei mechos
- Altro giro, altro crash: questo è relativo al multiplayer, messaggio "gethostname failed".
- Non si poteva terminare il gioco con successo se non si chiudevano tutti i cicli su tutti i mondi PRIMA di visitare Carmane.
- Quando si comprava un mecho personalizzato, appena costruito, non venivano addebitati i "Beeb" corretti.
- Il gioco ora determina le capacità del vostro sistema video all'apertura e non mostra le animazioni iniziali se le stesse non possono essere visualizzate correttamente. Prima, ovviamente, il gioco sarebbe andato in crash.
- Altre correzioni minori

Nuove eccitanti peculiarità:

- Abbandonato il limite al frame rate. Prima il limite era 20 fotogrammi al secondo, indipendentemente dalla velocità e potenza del PC. Ora il gioco sfrutta tutta la potenza dell'hardware. Se riscontrate problemi di velocità, usate da riga di comando lo switch /t che setta il massimo a 30 FPS.
- Nella schemata di chat ora i giocatori sono identificati con il colore del loro mecho.
- Ora un server può mantenere un log delle sessioni di gioco.
- Su molti mondi sono stati aggiunti altri modi di ottenere le chiavi

ATTENZIONE: questo patch è per le sole versioni americana e inglese!