

# Quake II

## Patch v3.20

**COMPAGNIA** id Software

**DIMENSIONI** 5.08 MB

**DATA** 2/12/98

Questo patch aggiorna la vostra copia di Quake 2 ver. 3.15 o successiva alla versione 3.20. Non sono previsti ulteriori aggiornamenti.

Si noti che questa versione coincide con quella precedentemente rilasciata dalla id Software come 3.20 beta. La beta si è rivelata stabile ed è stata "promossa" al rango di patch ufficiale.

NB Il file non contiene le mappe DeathMatch né il CTF ("Capture The Flag"), che trovate peraltro inclusi in un patch di Q2 precedente, su uno dei Silverdisk dei mesi scorsi -- ndSG

Ecco qui i succosi cambiamenti apportati alla ver 3.20:

- Sistemato un problema di rete, relativo a un pacchetto di dati di dimensioni eccessive che provocava il crash del client.
- Finalmente sistemato il vecchissimo baco per cui, dopo uno "spawn" (rinascita) o un teletrasbordo, vi sareste ritrovati inopinatamente a fissare il soffitto o il pavimento.
- Ora i tasti funzione vengono "letti" durante l'esecuzione di un demo. In questo modo è possibile ad es. prendere foto durante i demo (tasto F12). Un interessante effetto collaterale riguarda il "fast forward" dei demo: se scrivete ad esempio

```
alias +ff "timedemo 1"  
alias -ff "timedemo 0"  
bind f7 +ff
```

Questo farà sì che il tasto F7 faccia entrare/uscire il gioco dalla modalità timedemo, funzionando effettivamente come un pulsante di "fast forward"

- Oops, il patch 3.19 era "impacchettato" in maniera errata. Il CD del Mission Pack della Rogue aveva un pak2 da 45 KB e i file .md2 relativi ai modelli 3D delle "armi visibili" nella directory baseq2/players, ma il patch 3.19 aveva un file pak2 da 2.7 MB. Ora abbiamo sistemato tutto.
- Adesso anche il primo Mission Pack, quello della Xatrix, supporta le armi visibili. Sono naturalmente inclusi nel presente patch anche i modelli 3D delle nuove armi (Ion Ripper e Phalanx).
- I file .pak non validi non causano più crash e vengono semplicemente ignorati.
- I colpi di railgun ora attraversano anche i gibs...
- Quake 2 non cercherà più la .dll del gioco nella directory di installazione, ma caricherà sempre e comunque dalla directory del gioco corrente (specificata da riga di comando).
- La variabile "logfile", che abilita appunto il "logging" della sessione, è stata estesa e ora ha i seguenti valori legali:
  - 0 - nessun log (default)
  - 1 - sovrascrivi qconsole.log e usa scritture bufferizzate
  - 2 - sovrascrivi qconsole.log and forza ("flush") la scrittura di ogni linea
  - 3 - appendi al fondo del file qconsole.log e forza la scrittura

- Rimossi molti bachi minori all'interno della .dll relativa al Mission Pack della Rogue

Per ulteriori informazioni, e per tutti i miglioramenti apportati alla versione Linux, vedere il file 3.20\_changes.txt all'interno dello stesso file zippato. Ciao.