

Patch per Drakan

COMPAGNIA: SURREAL SOFTWARE

DIMENSIONI: 6.18 MB

DATA: 29/9/99

MIGLIORIE APPORTATE AL MULTIPLAYER

- Al posto di DirectPlay, ora per giocare in rete si usa Winsock (TCP/IP e UDP).
- Ora si può lanciare un server dedicato sotto Windows NT 4.0 (SP3).
- Abbiamo ridotto la banda passante utilizzata dal giuoco.
- Aggregazione dei pacchetti! Ora ottimizziamo la banda combinando più pacchetti in un solo pacchettone, diminuendo l'overhead (spreco di risorse).
- Il supporto del modem è più intelligente, adattandosi dinamicamente ai problemi mentre insorgono.
- Ora il gioco a squadre Dragon (in aria) fa sì che tutti i draghi nello stesso team abbiano la stessa skin (definita dall'amministratore del server).
- Added server commands for viewing in-game chat and talking to the players ("chat on/off" and "say MESSAGE").
- Abbiamo aggiunto dei comandi per il server per cambiare il limite di tempo di una partita ("timelimit SECONDI") e il numero di uccisioni necessario per terminarla prematuramente ("scorelimit FRAGZ").
- Ora quando ci si unisce a una squadra, il tabellone mostrerà quanti e quali giocatori sono in ogni team.
- Dovremmo aver definitivamente sconfitto la possibilità di barare (cheat)
- Talvolta non si vedevano le armi che un altro giocatore stava imbracciando, ora non più.
- Sistemato un errore in modalità di gioco Master of the Dragon, tale per cui talvolta il Drago sarebbe scomparso dal livello, oppure ne sarebbero comparsi due, oppure sareste stati attaccati da un drago già morto.
- Aggiunto supporto per 256 colori (8-bit) e colore a 24-bit nella finestra del server dedicato.
- Ora il server dedicato visualizza il nome del server sulla barra del titolo della finestra, nonché la versione corrente installata. Inoltre vengono mostrati il numero massimo e il numero corrente di giocatori nella partita.

- LEVELLIST ora funziona come un comando sul server dedicato.
- Ora il server dedicato è più efficiente quando viene minimizzato, perché non deve usare il processore per disegnare lo schermo 3D.
- *Altre migliorie miste - vedere il file readme*

MIGLIORIE APPORTATE AL GAMEPLAY

- Ora il raggio d'azione e il danno dell'esplosione della Freccia di Energia Blu sono aumentati. Questo rende l'arco molto più utile.
- Ora la Freccia di Energia verde (DragonStrife) ricerca l'obiettivo da una distanza più lontana. In questo modo dovrebbe essere più facile uccidere il drago.
- L'anello di fuoco e l'ascia del fulmine ora fanno un po' meno male. Buoni pezzi d'armatura ridurranno il danno inflitto da questi artifatti abbastanza da sopravvivere ad un attacco.

CAMBIAMENTI E CORREZIONI GENERALI

- Migliorato il supporto a joystick e gamepad.
- Possibilità di usare Drakan come benchmark 3D. L'output è compatibile con programmi di utilità come 3D GameGauge.
- Ora quando passate da un livello all'altro viene creato un file di autosalvataggio, che vi permette di ricominciare sempre come minimo dall'inizio del livello corrente.
- Sistemati bachi e crash relativi all'uso dell'inventario
- Ora non succederà più che Drakan vada in crash durante un caricamento. Potete caricare tutti i salvataggi, anche quelli che provocavano crash.
- Aggiustamenti minori sono stati apportati ai livelli di gioco, in particolare per impedire che il drago rimanesse bloccato al suolo, incastrato senza poter più volare.
- Il boss finale è più intelligente e in più rispecchia adeguatamente il livello di difficoltà selezionato.
- Abbiamo aggiunto un messaggio d'errore quando DirectDraw non riesce ad essere completamente inizializzato (bad DirectX setup).
- Abbiamo aggiunto un messaggio d'errore quando si cerca di lanciare il gioco in una modalità di colore non supportata, ad esempio 256 colori.
- Aggiunto un nuovo livello di difficoltà, "nightmare". Ora le creature attaccano più ferocemente e sono più aggressive.
- Ora la Matrox G400 non dà più problemi quando si abilita il bump-mapping.
- *Molti altri aggiustamenti minori... vedi file readme*

