

# Abomination

Patch v2.6.4

**COMPAGNIA**            **Eidos Interactive**

**DIMENSIONI**           **3.21 MB**

**DATA**                    **1/12/99**

## Modifiche apportate:

- Nella modalità missione il giocatore non può più selezionare strutture disattivate sulla Satellite Map (HQ. Etc.) e mandare così in errore il gioco.
- Il comando /quit nella modalità Multiplayer è stato integrato con la combinazione dei tasti CTRL & F12.
- La connessione MPlayer è semplificata. L'utente, una volta collegatosi attraverso il programma launcher, si trova davanti a una schermata per la selezione del gioco: il nome del gioco disponibile è sempre selezionato ed evidenziato, l'utente deve unicamente premere Join per proseguire.
- Per quanto riguarda la rotella degli Intellimouse Logitech sono supportati unicamente le configurazioni di default. Potrebbero verificarsi dei problemi quando il supporto per l'Intellimouse è attivato durante il gioco, se i comandi sono stati configurati in modo personalizzato.
- È stato eliminato un errore nelle strutture nemiche chiamate Plague Generators che le rendeva invulnerabili agli attacchi del giocatore.
- È stato eliminato il problema dovuto al passaggio di messaggi scorretti alle macchine client durante la modalità MultiPlayer.
- I campioni delle voci femminili per "I'm on offence" e "I'm on defence" ora sono stati correttamente ordinati.
- Le porte che prima in ambienti molto ampi non si vedevano sono state rese ora visibili.
- I nemici non possono più uscire dai limiti della mappa, rimanendo così nel raggio di azione delle armi.
- L' Obelisk of Subservience ora esplode quando viene distrutto.
- Alcuni piccoli errori di grammatica nei testi sono stati eliminati.
- La finestra per la chat nella satellite map non è più nascosta dalle animazioni.
- Finestre di dialogo estranee non sono più presenti.
- Un successo in difesa di una unità di ricerca è ora sempre registrato.
- I personaggi non perdono più il loro equipaggiamento entrando in cunicolo.
- Problema in uscita (\quit) che causava la disconnessione degli altri client nella modalità MultiPlayer è stato corretto.
- Nella modalità Lone Runner non vengono più attribuiti punti per la sopravvivenza finché l'Hunter non entra nell'arena.