

BATTLEFIELD 1942

Patch versione 1.2

COMPAGNIA: Electronic Arts
DIMENSIONI: 21.8 MB
DATA: 7/11/2002

MODIFICHE AL SERVER/PRESTAZIONI SULLA RETE

- La bassa precisione di tiro in combattimento corpo a corpo era dovuta al lag sulla rete, ora è molto migliorata.
- Ottimizzato l'uso della CPU sul server: ora, ad esempio, istanze multiple del server sulla stessa macchina dovrebbero andare molto meglio.
- Ora quando si cambia mappa non accadrà più che i giocatori già collegati vengano "cacciati" per far posto a nuovi collegamenti.
- L'applicazione "remote console" ora funziona.
- Ora i socket occupati vengono rilasciati correttamente.
- Un baco che faceva sì che mancassero degli "spawn points" e delle bandiere Grigie è stato eliminato.
- Ora le animazioni dei soldati non si bloccheranno più come sporadicamente accadeva.
- Risolto il problema delle riconessioni.
- Eliminato l'errore di inizializzazione originato nel file ASEHost.dll - "Failed to execute ASEQuery_init()".
- Ora quando il server riparte non dovete più ridare a mano ogni volta i comandi `admin.enableRemoteConsole` e `enableRemoteAdmin`.
- Eliminato l'errore che faceva sì che comparisse l'errore "Corrupted Data" quando si lanciava sul server la mappa Bocage in CTF.
- Aggiunto feedback sui colpi inflitti: ora quando il server registra un colpo a segno il reticolo sul client lampeggia, compare un piccolo puntino nel centro e si nota anche qualche lineetta aggiuntiva.
- La configurazione dei server dedicati è ora salvata correttamente. Nota: se si disattiva l'opzione "Friendly Fire", la volta successiva il box relativo sarà nuovamente spuntato, ma le percentuali saranno tutte a 0%)
- L'amministratore remoto collegato come giocatore non deve più dare il suo assenso (autorizzazione) ogni volta che il server cambia mappa.

MODIFICHE AL CLIENT

- Totalmente riveduta la struttura dei file:
 - Assicurata la facile implementazione di "mod" e pacchi espansivi
 - Ora il file `bf1942.pid` contiene la "process id" del gioco in corso.

- Modifiche al gameplay:
 - Le Jeep sono più sensibili alle cannonate (ne basta una per farle fuori).
 - I B-17 sganciano più bombe, i bombardamenti a teppeto sono più efficaci.
 - Le granta ora fanno il 40% meno danno ai tank.
 - Il danno dei cannoni AA contro la fanteria è aumentato (un colpo al torso/testa uccide). Eliminato lo “splash damage” contro i fanti.
 - Aumentata leggermente la distanza alla quale un coltello infligge danno.
 - Aumentata leggermente la deviazione quando si cammina e spara.
 - Aumentato il danno de Mitra 42 e del Browning contro i fanti.
 - Aumentato il danno dei cannoncini degli aerei contro gli altri aerei.
 - Aumentata la resistenza dei tank Tiger del 25%.
 - Ora un M10 non è più trattato come una jeep per quanto riguarda lo “splash damage”.
 - Aumentato leggermente il danno inflitto alla fanteria da MP40, MP18 e Thompson.
- Cheat eliminati:
 - Eliminato il cheat “Visuale lunghissima”.
 - Eliminato il cheat “Wireframe”.
 - Eliminato il cheat “Disattivare la Nebbia”.
- Migliorie e ottimizzazioni al sonoro:
 - Ora non si verificheranno più suoni irregolari in circolo e/o suoni mancanti.
 - Eliminati stati ridondanti nella modellizzazione del sonoro.
- Ottimizzato l’uso della memoria.
- Apportate migliorie notevoli al modello fisico: ora non è più possibile affondare una jeep nel terreno piazzandoci sopra una mina (!).
- Miglioramenti all’Intelligenza Artificiale:
 - I bot non saltano più dentro e fuori dai veicoli.
 - I bot si muovono di più e meglio quando sono nei tank: un nemico vicino ora spinge i bot ad allontanarsi e sparare da lontano invece di cercare senza speranza di girarci attorno.
 - Molti altri piccoli miglioramenti ai bot
 - Apportate modifiche notevoli all’artiglieria.
 - Migliorata la scelta del cammino da parte del computer (se possibile non attraversa più terreno accidentato).
 - Il fuoco ora si comporta meglio; è più realistico.
 - Corretto l’effetto sonoro delle pistole dei bot.
 - Ora l’IA non sceglierà gli aereoplani se la pista è occupata da altri veicoli.
 - Diminuita la distanza alla quale l’IA “vede” correttamente.
 - Modificati molti file di configurazione (quelli con estensione .con) affinché descrivano in modo più accurato gli elementi del mondo virtuale.

- Migliorie apportate al menu
 - Il nuovo pulsante “Custom Game” permette al giocatore di usare un mod o un pacco espansivo.
 - Il setting “Backfire” nel browser dei server viene visualizzato propriamente.
 - La console è meno trasparente; si legge meglio.
 - I filtri applicabili alla lista di server sono più potenti.
 - Il tasto TAB ora funziona in modo tale che i giocatori possono vedere il loro punteggio anche se non sono nei primi tre.
 - Quando un compagno di squadra usa un comando vocale o radio, la freccia gialla sulla minimappa lampeggia più a lungo.
 - Il menu del server dedicato ha una funzione aggiuntiva chiamata “Restart Automatico”. Quando viene selezionata, il server cercherà automaticamente di ripartire se va in crash o se viene spento in qualsiasi modo diverso dalla pressione del pulsante “stop server”.
- Ottimizzazioni al rendering:
 - Alberi su GeForce 3-4.
 - Ombre via hardware sulle GeForce 1-4.
 - Skin via hardware sulle mesh animate (ruote, bandiere, soldati) su GeForce 3 e successive e altre schede che supportano vertex shaders.
 - Nuova opzione per da aggiungere se desiderata in videoDefault.con:
renderer.forceSwSkinning 1 che forza lo skinning via software. Il default è 0; che significa di usare l’hardware se possibile.
 - Tri-stripping (ottimizza le mesh per migliorare le prestazioni).
 - Risolto un problema con la GeForce4 MX che portava talvolta a dei crash al desktop su alcuni computer.