

Joint Strike Fighter - Patch v. 1.11

COMPAGNIA Eidos Interactive

DIMENSIONI 492 KB

DATA 11/2/98

novità per la versione 1.11: è stata ridotta la latenza (lag) del gioco multiplayer. La latenza è ridotta ai pacchetti di dati di dimensioni tra gli 0.7 e gli 1.5K. Questo significa che il gioco via Modem e Seriale è MOLTO più fluido.

Altre migliorie e aggiornamenti:

1. Ora la dimensione dello schermo viene salvata correttamente quando si usa una scheda 3Dfx.
2. Ora i Joystick MS Sidewinder Force Feedback si auto-centrano correttamente.
3. È stata aumentata la IR-signature (immagine agli infrarossi) sulle postazioni AAA e SAM intorno agli aeroporti. Ora possono essere selezionate come bersagli.
4. Gli obbiettivi IR (tank, convogli etc.) hanno immagini IR più marcate. Il radar li identifica in un tempo molto minore.
NOTA: non si può fare il lock di un obbiettivo IR. Dovrete allinearli con il "bomb site" e sganciare l'arma. Le armi IR si dirigeranno automaticamente sul nemico. Abbiamo anche aumentato la potenza delle armi suddette.
5. Aggiunte le scorciatoie da tastiera per il tempo compresso: CTRL e i tasti 1-4.
6. Il puntatore del mouse MFD può ora essere settato permanentemente ON/OFF. Usa il menu ESC e scegli GAME, poi spunta la casella ON del puntatore del mouse. Il puntatore comunque sarà sempre attivo nel cockpit virtuale e nelle schermate dell'MFD.
7. Aggiunto l'indicatore della velocità verticale (VSI) sull'HMD. È il numero che appare ora in alto a sinistra, più in alto di tutti. Il range varia da -200 a 2/300.
8. Aggiunto l'indicatore dell'angolo di attacco (AOA) - l'angolo tra la vostra direzione e il vostro bersaglio. È il nuovo numero tra il VSI e il misuratore di forza G sull'HUD.
9. Abbiamo ridotto la latenza globalmente del 50% in multiplayer.

Se avete la versione commerciale usate il file

JSF-1V11.EXE

Per il demo invece,

JSF_DEMO_PATCH.ZIP

Per le sole schede acceleratrici basate su chipset Voodoo2:

JSFV112.ZIP