

# Tribes 2

patch versione 22755

**COMPAGNIA**      Sierra  
**DATA**              18/5/2001

- (ottimizzazione) l'opzione che permette di disabilitare le "decalcomanie" ora si applica anche a TUTTE le texture che indicano danno inflitto alle strutture. Questo migliora le prestazioni delle schede video con poca memoria: l'opzione in questo caso è da impostare su OFF.
- (ottimizzazione) L'illuminazione dinamica ora sfuma con la distanza, dimodoché ora i sistemi fanno meno calcoli su luci che di fatto poi non hanno nessuno o pochissimo effetto.
- (ottimizzazione) Le seguenti missioni sono state cambiate e riviste per ottimizzarne la velocità durante la partita: Death Birds, Fly, Dust to Dust, Recalascence, Reversion, Riverdance.
- (ottimizzazione) Ora c'è un controllo PARTICLE DENSITY (Densità delle Particelle) nel menu GRAPHICS che permette di regolare e nel caso abbassare il numero di particelle usate nelle esplosioni e negli effetti delle armi. I sistemi dotati di poca memoria video dovrebbero portare questo controllo al livello più basso possibile.
- (ottimizzazione) L'effetto di "scudo di forza" sui giocatori e gli oggetti è stato molto semplificato: quello vecchio aveva un effetto devastante sulle schede video. In particolare ne hanno tratto giovamento le schede Voodoo.
- (memory leak) Sono state rilevate e sradicate alcune "memory leak", ovvero perdite di memoria. Con tutta probabilità era questa la causa dei rallentamenti sperimentati dai server dopo essere stati attivi molto tempo.
- (bug fix) È stato impedito lo "spamming dei voti" durante il gioco.
- (bug fix) Alcuni dei check del CD sono stati spostati dallo script al codice vero e proprio, dove dovrebbero stare!
- (bug fix) Risolto il problema del pulsante del mouse "appiccicoso".
- (bug fix) Ora si possono sempre cancellare i Filtri sul server, se lo si desidera.
- (bug fix) Risolto una potenziale debolezza del sistema che avrebbe permesso ad hacker maliziosi di tirare giù i server usando tantissimi pacchetti. Questo non è mai successo a quanto ci risulta, e ora è impossibile.
- (bug fix) Le stazioni dislocabili sulla mappa ora devono essere distanti almeno 20 metri una dall'altra, e non possono più essere piazzate una accanto all'altra.
- (bug fix) Ora è un po' più facile saltar fuori da veicoli in movimento.
- (bug fix) Risolti un sacco di errori legati all'uso dell'opzione "team damage". Quando il danno tra compagni di squadra è disattivato, ora NON accadranno più le seguenti

cose: compagni di squadra che non possono più distruggere oggetti, unità ELF che suggono energia dagli amici e altro ancora. Altri cambiamenti sono previsti per il prossimo patch

- (bug fix) Ora "Medium" ha una dotazione standard di 12 granate nel lanciagranate anziché 10. Ecco la distribuzione -- Light: 10; Medium: 12; Heavy: 15.
- (bug fix) I sensori dislocabili a pulsazioni ("Deployable pulse sensors") ora hanno un raggio di 150m anziché 120 per renderli un po' più potenti.
- (bug fix) Risolto un baco relativo alle torrette che era stato introdotto nel patch precedente.
- (miglioria) Ora le catture della bandiera valgono 100 punti per la squadra e non più 1. Inoltre, ogni volta che qualcuno prende la bandiera dalla base nemica (indipendentemente dal fatto che poi riesca a catturarla) guadagna 1 punto per la squadra. Il punto non verrà assegnato se la bandiera non è al suo posto nella base nemica. Questo cambiamento vuole premiare il gioco più aggressivo e risolvere le situazioni di stallo. NOTA: il punto dovuto al "tocco" della bandiera verrà assegnato solo ogni 20 secondi o giù di lì, in modo da impedire che qualcuno bivacchi nella base nemica per fare un sacco di punti.
- (miglioria) abbiamo migliorato la mappa Siege: Alcatraz. Spostati i generatori, i pannelli solari, ecc.
- (miglioria) abbiamo migliorato la mappa Siege: Caldera. Spostato il generatore, rimosse alcune sequenze prima richieste, ecc.
- (miglioria) Ora le opzioni di default sul server sono: la partita dura 30 minuti (e non più 20) e il danno tra amici (Team Damage) è OFF.
- (miglioria) Ora il filtro dei "buddies" (amici) funziona. Ora si può usare quel filtro nel menu JOIN per trovare le partite in corso alle quali stanno partecipando i vostri amici. Per editare la lista di amici, bisogna usare la funzione Email o il "Warrior Browser".
- (miglioria) Ora si può aggiungere dinamicamente un giocatore alla lista degli amministratori del server.
- (miglioria) Aggiunte due nuove opzioni "Team Damage ON/OFF" e "Windows/Linux" quando si creano Filtri dei Server.
- (miglioria) Il reticolo di puntamento dei missili è stato migliorato esteticamente. Questa è la prima parte del cambiamento, la seconda avrà luogo nel prossimo patch.
- Infine, sono state apportate molte migliorie alla "community" di Tribes II (forum, browser, NEWS, email eccetera)

### **Modifiche apportate nei patch precedenti:**

- Ora le torrette "Spider Clamp" hanno bisogno di più superficie utile per poter essere piazzate.

- Il server è più stabile durante sessioni di gioco particolarmente lunghe
- È stato aggiunto un nuovo Codec vocale, il 'GSM', che permette la comunicazione vocale tra utenti Linux e utenti Windows.
- Piccoli aggiustamenti e migliorie minori nel sistema sonoro.
- Migliorata la navigazione e la ricerca dei BOT.
- Ora i BOT non contano più quando si vota (prima comparivano nel "Vote Meter" sballando il conto dei votanti).
- Migliorata la fisica dei veicoli (in particolare, non capiterà più così spesso che i veicoli rimangano bloccati per il bordo contro un ostacolo).
- Quando l'Amministratore cambia la skin dei BOT, ora questa si aggiornerà dinamicamente come effettivamente deve fare.
- Talvolta il cursore svaniva senza particolare motivo. Risolto.
- Migliorato un pochino il sistema di "query" al server.
- Ora si possono aggiungere altri giocatori alla lista di Amministratori del server.
- Ora non si può più fare il BAN di un giocatore con una votazione – lo può fare solo il Super-Amministratore.
- Piccole migliorie della GUI (interfaccia grafica), in particolare gli elementi Voice Com. nella Lobby. Inoltre in certi casi abbiamo migliorato l'icona del puntatore.
- Ora i server Linux sono identificati da un simbolo con un Pinguino nella Lista dei Server, in modo che si possano distinguere a colpo d'occhio dai server Linux.