

Red Alert 2: Yuri's Revenge

Patch v1.001

COMPAGNIA	<u>Westwood Studios</u>
DIMENSIONI	2.4 MB
DATA	3/12/2001

Attenzione – Molti utenti si sono lamentati della lentezza della nuova versione. Il fatto è che prima la risoluzione era limitata a 640x480 per i “quick match”, ora non più, per cui molti hanno inavvertitamente giocato a una risoluzione di 1024x768 su macchine dotate di processori lenti.

Raccomandiamo l'uso della risoluzione 640x480 se avete un sistema inferiore a un PII 450 MHz con 128 MB di RAM.

Sono state apportate alcune modifiche per facilitare i Sovietici che ora, stretti tra Alleati e Yuri, se la passano maluccio:

- L'armatura degli Aerei Spia Sovietici (Soviets Spy Plane) e dei MiGs è stata aumentata.
- I carri Rhino (Rhino Tanks) vengono costruiti un po' più in fretta.
- L'elicottero da assedio (Siege Chopper) costa un po' meno.
- Il Minatore Schiavo (Slave Miner) costa un po' di più.
- Se viene ordinato dal menu Strutture, lo Schiavo Minatore viene costruito un po' più lentamente. Tuttavia, se viene ordinato dal menu Unità, viene costruito un po' più velocemente.
- Il Chaos Drone ora costa un po' di più, viene costruito un po' più lentamente e spara un po' più lentamente.

Altre modifiche a unità & strutture:

- Eliminata una causa di scomparsa della “Con Yard”.
- Talvolta dei veicoli o tank sarebbero rimasti bloccati all'uscita della Fabbrica di Guerra (War Factory), ora questo non accadrà più.
- Ora gli “Oil Derrick” sono visualizzati con la loro animazione su tutte le mappe, non solamente alcune.
- Ora i veicoli non continueranno ad essere riparati anche dopo che il “Repair Depot” è andato in un'altra locazione mediante cronotrasbordo.
- Ora la fanteria non potrà più interagire con un edificio in fase di cronotrasbordo da parte di un “Chrono Legionnaire”

- Quando si usa il Mutatore Genetico su della fanteria, quest'ultima verrà correttamente trasformata in un'unità di bruti invece di morire.
- Le bombe "Crazy Ivan" associate a unità di fanteria non scompariranno più.
- Il quartier generale (HQ) del comando delle forze aeree non ha più "rally points".
- Ora il "rally point" di un cantiere navale può essere piazzato durante la sua costruzione/piazzamento.
- Quando si usava un Magnetron per sollevare un veicolo nell'aria e mollarlo su un ponte, il veicolo sarebbe passato attraverso il ponte cadendo nell'acqua sottostante. Questo non accadrà più.
- Il Magnetron non si confonderà più, continuando a prendere e mollare lo stesso veicolo ad infinitum.
- Non sarà più possibile "tirare in secca" uno Squid mentre attacca un veicolo: se attaccato con il cronotrasbordo morirà, se si userà il Magnetron mollerà la presa.
- Un Minatore Schiavo ora si unirà correttamente al gruppo che l'ha liberato dalla prigionia, anche quando viene lasciato cadere nell'acqua. Prima sarebbe divenuto neutrale.
- Talvolta la fanteria sarebbe divenuta incontrollabile quando si dislocava una Fortezza (Battle Fortress) piena di unità. Problema risolto...
- Quando un veicolo contenente unità aggiuntive veniva inviato nel Tritatutto (Grinder), il giocatore avrebbe ricevuto solamente i soldi relativi all'unità principale. Ora vengono "pagate" anche le unità al suo interno, compresi eventuali Droni del Terrore (Terror Drones).
- Non capiterà più che unità vaganti finiscano incastrate in un Tritatutto (Grinder), rendendolo non più operativo.
- Quando un Clone Yuri veniva caricato su una Fortezza e poi controllava una unità nemica, nel caso la Fortezza venisse poi distrutta con un Grinder, il giocatore avrebbe continuato a controllare mentalmente l'unità dominata dal Clone. Ora invece tornerà correttamente sotto il controllo del possessore precedente.
- Se un'unità eroica (Tanya, Boris, Yuri Prime) veniva piazzata in un trasporto distrutto sull'acqua, il giocatore non sarebbe più stato in grado di costruire un'altra unità siffatta.
- Ora non si possono più attaccare bersagli fuori raggio cambiando l'obiettivo durante la corsa del missile.
- Ora le unità Yuri Prime sono immuni dall'attacco psichico (psychic blast) di un Yuri Clone.
- Ora il giocatore computerizzato che controlla Yuri Prime venderà anche gli edifici catturati.
- La produzione di unità di uomini rana (Navy SEAL units) sarà ora accompagnata da un annuncio audio quando un'unità esce dalle Caserme.
- Ora in multiplayer si può mettere una guarnigione in un edificio LAX.

- I “Guardian GI” ora possono infliggere normalmente danno ai paracadutisti.
- Ora il Magnetron di livello “elite” ha lo stesso raggio d’azione di un Magnetron normale. Prima il raggio era un po’ meno.
- L’attacco di terra del Gatling Cannon è un po’ più potente.
- Ora quando Boris attacca un Tank Bunker verranno chiamati i MiG.
- Tanya non può più attaccare un veicolo all’interno di un Tank Bunker.
- Ora gli IFV carichi di fanteria non si possono più confondere con quelli vuoti.