

Des patches des patches oui mais des qui fonctionnent!

Postée par [BF_stefr-frenchy](#) le mardi 27 mars 2007 à 00:47

Comme c est la mode de 2142,voici un nouvel open beta patch 1.25(jusqu ou irons-ils? )qui va faire plaisir aux "gonfleurs d helices".Cette fois-ci Dice focalise ses efforts vers un meilleur équilibrage du système des missiles anti-aériens. Bien entendu le patch corrigera d'autres points du jeu.....

[Version full 287mo](#)

[Version incremental 33mo](#)

ATTENTION 

pas de precipitation

notez bien qu'il s'agit là d'une version bêta du patch 1.25. Si vous souhaitez l'installer, il est préférable d'effectuer une sauvegarde de votre répertoire Battlefield 2142 avant tout ("C:\Program Files\Electronic Arts\Battlefield 2142" par défaut).

CHANGELOG PATCH 1.25 :

- Exploit des coques des titans PAC et EU résolu : Les joueurs ne pourront plus passer au travers de la coque pour attaquer librement les défenseurs, les consoles et le réacteur central.
- Bug du drone de squad leader résolu : Le point de spawn du drone a été surélevé pour éviter les cas où celui-ci tuait le squad leader..
- Réglages mines AED : Le rayon de détection des mines a été réduit, il faudra s'en approcher davantage pour les faire exploser.Le rayon d'action de l'explosion a aussi été réduit.
- Bug des grenades-radar résolu : Le bug qui empêchait parfois les grenades-radar de s'afficher sur la mini-map a été résolu.
- Exploit Bridge at Remagen résolu : Les joueurs ne pourront plus rentrer à l'intérieur du tablier du pont côté ouest.
- Ajout modding : Possibilité d'édition de 'Physics. AirDensityZeroAtHeight' ajoutée (règle l'altitude maximale des aéronefs).
- Ajout modding : La commande 'object.listObjectsofTemplate' a été rétablie dans la liste de commandes rcon_invoke.
- Amélioration du verrouillage des missiles SAAW: Le SAAW se verrouillera sur toutes les cibles aériennes. Les missiles deviennent "fire and forget" (plus besoin de garder l'objectif dans le viseur) mais requièrent un temps de verrouillage légèrement plus important.
- Augmentation des dommages SAAW : Les dégâts par missile ont été légèrement augmentés.
- Amélioration du verrouillage des missiles des chasseurs : Les missiles des chasseurs (Talon & Doragon) se verrouilleront correctement sur les cibles aériennes, leur comportement face aux cibles terrestres restera inchangé.
- Amélioration du canon du poste tireur des chasseurs : La vitesse et les dégâts des projectiles des canons des postes tireur a été augmentée sur les deux chasseurs.
- Amélioration du verrouillage des canons antiaériens statiques : Les missiles EMP tirés depuis le poste AA statique ont été améliorés afin de mieux poursuivre leur cible une fois verrouillés.
- Diminution de la portée de verrouillage des canons AA statiques : La portée de verrouillage des canons AA a été réduite afin que les aéronefs bénéficient de périmètres de sécurité autour des maps.
- Amélioration de la défense active des chasseurs & vaisseaux de transport : Une partie de la queue de ces

aéronefs n'était pas correctement couverte par le bouclier de défense, cela a été corrigé. L'effet visuel restera le même.

- Ajustement missile TV des chasseurs : Les dommages des missiles TV ont été légèrement augmentés.
- Exploit des clôtures résolu : Une déviation des balles a été ajoutée à toutes les clôtures/barrières pour éviter un exploit. En conséquence les joueurs placés derrière une clôture/barrière seront plus difficiles à toucher à moyenne/longue distance.
- Problème de clé CD déjà utilisée : Changement de la vérification de la clé cd évitant aux joueurs de recevoir une erreur de clé cd injustifiée en joignant un serveur.
- Ajustement LMG : La durée de stabilisation après mouvement a été normalisée (rallongée sur Bianchi (1/10e s.), raccourcie sur Shuko & Ganz (1/4 s)) . La précision de l'arme en mouvement a été diminuée (sauf Ganz) -lien-
- Ajustements drone : Les points de vie de la sentinelle A12 et des drones Accipiter et Otus ont été diminués.
- Ajustement sentinelle A12 : Les sentinelles mettront plus de temps avant de tirer sur l'ennemi, leur portée de détection a été légèrement réduite.
- Bug du pack de soins résolu : Résolution d'un bug qui permettait aux joueurs de disposer d'un pack de soins immédiatement après déploiement d'un premier.

Bataillon Francophone - Par ce qu'on le vaut bien

http://www.bataillon-francophone.com/site/index.php?file=News&op=index_comment&news_id=236