

patch 0.6 pour project reality bientôt la

Postée par [BF_snipermjc](#) le lundi 21 mai 2007 à 16:24



Les développeurs de Project Reality ont publier sur leur forum une petite news faisant le point sur leur travaux actuels, voici ce dont il en retourne :



Comme à chaque release, les devs découvrent en chemin des choses qui sortent du programme qu'ils se sont fixés. Cette fois, leur découverte se porte sur des maps de 17 km², avec une distance de vue d'1 km. Ils compte voir ce qu'ils peuvent faire pour implanter leurs récentes trouvailles dans la version 0.7 (sachant que l'on est à la 0.5).

Vous me direz qu'une vue d'1km, cela changera totalement le gameplay, et bien oui, mais pour que cela soit rentable, les devs devront faire quelque modifs sur les armes actuelles, sachant que les armes sont actuellement équilibrées pour des combats jusqu'à 400m de distance. Et certains projectiles disparaissaient simplement après une distance de 860m. Pas d'infos concernant les performances avec ces paramètres par contre.

Cette distance de vue ne s'appliquera pas à toutes les maps, car elles ne le supporteraient tout simplement pas. Mais les devs travaillent fermement à améliorer tout ça.

Sur les screens qui se trouve [là](#), [là](#) et [là](#)

vous pourrez remarquer plusieurs choses :

Le complexe militaire fait environ 1.6km², soit à peu près la taille d'une map 16 de BF2 classique

On devine la disparition des messages du HQ au profit d'une minimap qui affichera des drapeaux cerclé d'orange pour des flags pas encore capturable.

Les flags sur le HUD : le premier à 180m s'affiche, tandis que l'autre à 500m ne s'affiche pas. Cela rendra le Hud bien plus lisible. Ils n'oublieront pas, bien sûr, de vérifier la compatibilité avec PunkBuster, au niveau de l'affichage des names tags.

Concernant les ajouts "officiels" pour la 0.6 :

Encore un pas de plus pour les bâtiments destructibles ! Comme dans la 0.5, une nouvelle map apportera des bâtiments destructibles, même les tanks pourront les pulvériser en fonçant dedans.

De nouvelles modifications seront faites sur le système de commandant et sur le système de spawn.

Certaines maps proposeront un système de spawn des véhicules toutes les 20 minutes. Spawn qui se fera indépendamment de la survie ou non du premier véhicule. Si l'équipe conserve sont premiers véhiules durant les 20 minutes, elle sera récompensée. Pas plus de 2 véhicules pourront spawner du même slot.

Au contraire, sur certaines maps les véhicules ne spawneront plus une fois détruit. Ce qui forcera les gens à prendre soin des rares véhicules, et à les valoriser

Voici un aperçu du changelog de la version 0.6 du mod Projet Reality:

Décision du Commandant:

Les Commandants ont maintenant la possibilité de placer des "bunkers", qui serviront de point de respawn/de demande de kits pour l'équipe entière.

Nouvelle Liste des cartes de la version 0.6:

- 7 Gates,
- Al Basrah,
- Al Kufrah Oilfield,
- Assault, on Mestia,
- Bi Ming,
- Daqing Oldfield,
- Desert Storm,
- EJOD Desert
- Gulf of Oman WAC,
- Helmand Province,
- Hills of Hamgyong,
- Inishail Forest,
- Jabal Al-Burj,
- Kashan Desert,
- Operation Ghost Train,
- Operation Phoenix,
- Qwai River,
- Raid on Moskiye,
- Road to Kyongan'Ni,
- Street,
- Sunset City,
- Zatar Wetlands

[les maps de la version 0.5](#)

Pour la version 0.6, il y aura les kits de base, soit:

Pour les armées conventionnelles(USMC,GB,PLA,MEC):

- Opérations spéciales,
- Assault,
- Ingénieur,
- Médecin.

Pour les Insurgés:

- Civil,
- Insurgé,
- Assaillant,
- Vétéran de guerre.

Pour la version 0.6, il y aura les kits limités, soit:

- Grenadier,
- Anti-Tank léger ou lourd,
- Support (4 par équipe max en full serveur),
- Marksmen(Snipeur d'appui au groupe)(2 max),
- Sniper isolé,
- Anti-Aérien.

Les kits demandable:

Ils ne sont pas limités, donc le joueur peut faire des demandes quand il en a le besoin:

- Kit d'officier,
- Kit de Crewman(réparateur),
- Kit de Pilote.

Mode de jeu "insurgé":

AL Basrah sera la carte pour un nouveau mode de jeu avec les insurgés.

Changement du mode d'attribution des points:

Toutes les classes "support"(soutien,médecin,ingénieur) auront plus de point en faisant des actions de support,ceci afin de favoriser leurs actions.

La faction Militia:

Militia est la faction Tchétchène,plus avancée que les insurgés,mais moins que les armées conventionnelles.

Changement dans la faction des Insurgés:

Nous introduisons une nouvelle classe de civils.

Bataillon Francophone - Par ce qu'on le vaut bien

http://www.bataillon-francophone.com/site/index.php?file=News&op=index_comment&news_id=249