

Bugs Fixed and changes in V49:

Save game time are now in local time and not GMT.

Fixed Lightning effects in final battle and hanger.

Added build version to start screen.

Changed conversation to use action key.

Multisampling and post process are no mutually exclusive. (Only possible with DX9.0a or higher)

Stopped ammunition decreasing too fast.

Added key remapping for cycle weapons.

Stopped quick-save from producing empty filenames.

Fixed incorrect lighting on statically lit animated objects.

Stopped failed controller profile from removing existing profiles.

Added user clip plane support to projected shadows.

Command Line

-level=<filename>	Load Specific Level e.g. "-level=data\maps\paris5_3"
-selectlevel	Level Select Dialog
-fullscreen	
-windowed	This is unsupported. The desktop colour depth should match the colour depth in the settings.
-norun	
-nofmv	
-padplayback=<filename>	Plays back the basic input. When finished the application will end.
-padrecord=<filename>	Records the basic inputs until the application finished
-settings	Displays a dialog that allows a user to change there device settings
-settings_override=<PS20 PS14 PS11 HWFF SWFF>	Overrides the gfx settings for a predefined subset. Some things are not changed, like resolution. The profile name must be in upper case.
-mode=<width>x<height>x<refresh>	Overrides the gfx setting's screen mode value. Under Windows98/ME, or any situation where D3D returns a 0 for a modes refresh, the refresh rate is ignored.
-multisample=<type>	Overrides the gfx setting's multisample value. This can be 0, 2-16. A value of 1 is not supported.
-debugkeys	
-godmode	Sets the power ups to level 10 and gives a selection of guns and ammo

Bugs Fixed V41:

Stopped Crashes when Keyboard is remapped to selected keys.

System deadlocks if the correct is not present when playing an FMV.

System deadlocks or crashes just after loading a level.

Missing Shotgun.

EAX Logos incorrect.

FMV player now supports machines with the VMR9 interface.

Problemi risolti e modifiche nella V49:

I salvataggi sono con orario locale, non più con ora di Greenwich.

Risolti gli effetti luminosi nello scontro finale e nell'hangar.

Aggiunto il numero di versione nella schermata iniziale.

Modificata la conversazione per usare il tasto Azione.

Multi-sampling e post-processo non si escludono più a vicenda (solo con DirectX 9.0a o superiore)
Le munizioni non calano più troppo rapidamente.
È possibile modificare i tasti per scorrere le armi.
Il salvataggio rapido non crea più file senza nome.
Risolti i problemi di illuminazione sugli oggetti animati con luce fissa.
Un profilo controller errato non rimuove più i profili controller esistenti.
Aggiunto un piano utente per supportare le ombre proiettate.

Linea di comando

-level=<nomefile> Carica il livello specificato, per esempio "-level=data\
maps\paris5_3"
-selectlevel Finestra di selezione del livello.
-fullscreen
-windowed Non supportato. La profondità di colore del desktop
deve corrispondere a quella delle impostazioni.
-norun
-nofmv
-padplayback=<nome file> Ripete l'input di base, quindi chiude l'applicazione.
-padrecord=<nome file> Registra gli input di base fino alla chiusura
dell'applicazione.
-settings Mostra una finestra di dialogo che permette all'utente
di modificare le impostazioni della periferica.
-settings_override=<PS20|PS14|PS11|HWFF|SWFF]> Annulla le impostazioni grafiche a
favore di un sotto-set predefinito. Alcuni elementi, come la risoluzione, non vengono modificati. Il
nome del profilo deve essere in lettere maiuscole.
-mode=<larghezza>x<altezza>x<aggiorna> Annulla la modalità valore della
schermata delle impostazioni grafiche. In Windows98/ME, o in situazioni nelle quali D3D
restituisce uno 0 per l'aggiornamento delle modalità, la frequenza di aggiornamento viene
ignorata.
-multisample=<tipo> Annulla il valore multi-campione delle impostazioni
grafiche. Può essere compreso fra 0,2 e 16. Il valore 1 non è supportato.
-debugkeys

Problemi risolti V41:

Blocco di sistema quando vengono riassegnati i tasti di comando della tastiera.
Blocchi di sistema se il filmato richiesto non è presente al momento di esecuzione del corretto
FMV.
Blocchi di sistema dopo il caricamento di un livello.
Fucile a pompa mancante.
Riproduttore FMV compatibile con le macchine dotate di interfaccia VMR9.

Behobene Bugs und Änderungen in V49:

Der Speicherzeitpunkt entspricht jetzt der Ortszeit des Spielers.
Die Probleme mit den Lichteffekten im Endkampf und im Hangar wurden behoben.
Neue Version des Startbildschirm.
Geänderte Unterhaltung über die Aktions-Taste.
Multisampling und Post-Processing schließen sich nicht mehr aus. (Nur mit DX9.0a oder höher
möglich.)
Munitionsverbrauch wurde verlangsamt.

Neuer Tastenbefehl für Waffenwechsel.
Schnellspeicherung generiert keine leeren Dateinamen mehr.
Fehlerhafte Beleuchtung animierter Objekte wurde behoben.
Vorhandene Profile werden nicht mehr entfernt.
Clip-Plane-Unterstützung für projizierte Schatten hinzugefügt.

Befehlszeilen

-level=<dateiname> paris5_3"	Bestimmtes Level laden; z. B. "-level=data\maps\ paris5_3"
-selectlevel	Auswahl des Levels
-fullscreen	
-windowed	Wird nicht unterstützt. Die Farbtiefe des Desktops sollte der in den Einstellungen gewählten Farbtiefe entsprechen.
-norun	
-nofmv	
-padplayback=<Dateiname>	Spielt die allgemeinen Eingaben ab. Anschließend wird die Anwendung beendet.
-padrecord=<filename>	Zeichnet den Input auf, bis die Anwendung beendet wird.
-settings	Blendet ein Fenster ein, in dem Sie die Geräteeinstellungen ändern können.
-settings_override=<PS20 PS14 PS11 HWFF SWFF>	Überschreibt die Gfx-Einstellungen für ein vordefiniertes Subset. Einige Dinge, wie die Auflösung, werden nicht verändert. Der Profilname muss in Großbuchstaben geschrieben werden.
-mode=<Breite>x<Höhe>x<Aktualisierungsrate>	Überschreibt die Gfx-Einstellungen für den Bildschirmmodus. Unter Windows98/ME und in Situationen, in denen D3D als Aktualisierungsrate 0 meldet, wird dieser Wert ignoriert.
-multisample=<Typ>	Überschreibt die Gfx-Einstellungen für das Multisampling. Dieser Wert kann 0 oder 2-16 sein. Der Wert 1 wird nicht unterstützt.
-debugkeys	

Korrigierte Fehler V41:

Spiel stoppt bei bestimmten Tastaturbelegungen.
System blockiert bei dem Versuch, FMVs abzuspielen, ohne den entsprechenden Player zu besitzen
System blockiert am Levelanfang
Fehlende Schrotflinte.
FMV Player unterstützt Rechner mit VMR9 Interface

Bugs résolus et modifiées dans la version V49 :

L'heure des sauvegardes s'affiche maintenant en heure locale et non plus en GMT.
Effets de lumière fixes pour le dernier combat et le hangar.
Numéro de version ajouté à l'écran-titre.
Les conversations répondent désormais à l'utilisation de la touche action.
Les échantillonnages multiples et le post-traitement peuvent désormais cohabiter (uniquement
possible avec DX9.0a ou plus récent).
Les munitions ne s'épuisent plus trop vite.
Touches de défilement des armes ajoutées.
La sauvegarde rapide ne crée plus de noms de fichier vides.
Les problèmes d'éclairage fixe sur les objets animés sont résolus.
Le profil de manette incompatible ne supprime plus les profils existants.

Ajout de la compatibilité avec les clip plane utilisateur pour les ombres projetées.

Ligne de commande

-level=<nom_de_fichier> charge un niveau spécifique. Exemple : "-level=data\
maps\paris5_3"
-selectlevel <Niveau> charge un niveau
-fullscreen
-windowed commande non compatible. Le nombre de couleurs du
Bureau doit correspondre au nombre de couleurs des paramètres.
-norun
-nofmv
-padplayback=<nom_de_fichier> rejoue les actions effectuées. Une fois terminé,
l'application prend fin.
-padrecord=< nom_de_fichier > enregistre les actions jusqu'à la fin de l'application
-settings affiche une fenêtre permettant de modifier les
paramètres de périphérique
-settings_override=<PS20|PS14|PS11|HWFF|SWFF> : remplace les paramètres graphiques.
Certains ne sont pas modifiés, comme la résolution. Le nom de profil doit être en majuscules.
-mode=<largeur>x<hauteur>x<fréquence> remplace les valeurs définies pour les paramètres
graphiques à l'aide de la fenêtre correspondante. Avec Windows98/ME ou dans tout autre cas où
D3D renvoie 0 comme fréquence de rafraîchissement, cette dernière est ignorée.
-multisample=<type> remplace la valeur d'échantillonnage multiple des
paramètres graphiques. Elle peut être de 0, 2-16. La valeur 1 n'est pas acceptée.
-debugkeys

Bugs solutionnés V41:

Blocage du jeu suite aux changements dans les touches.

Blocage du système en cas d'absence du lecteur FMV adéquat à la lecture d'une FMV.

Blocage du système au chargement d'un niveau.

Fusil à pompe absent.

Lecteur FMV désormais compatible avec les machines à interface VMR9.

Errores corregidos y cambios en la V49:

La hora al guardar una partida aparecerá como hora local y no según GMT.

Corregidos efectos de luz en el combate final.

Añadida versión en la pantalla de inicio.

Cambiada conversación para usar la tecla de acción.

El multisampling y el postprocesado no son mutuamente excluyentes (solo son posibles con DX9.0a o una versión posterior)

La munición ya no se gasta tan rápido.

Añadida tecla para cambiar entre las armas.

Se ha evitado que al guardar automáticamente se produzcan nombres de archivo vacíos.

Corregido error de iluminación en objetos animados con iluminación estática.

Corregido perfil de controlador erróneo que eliminaba los perfiles existentes.

Añadido plano de usuario para sombras proyectadas.

Línea de comandos

-level=<filename> Carga el nivel especificado, por ejemplo: "-level=data\
maps\paris5_3"
-selectlevel Selección de niveles

-fullscreen Pantalla completa

-windowed Esta opción todavía no es válida. La calidad del color del escritorio debería coincidir con la especificada en la configuración.

-norun

-nofmv

-padplayback=<nombre de archivo> Reproduce la entrada básica. Al acabar, se cierra la aplicación.

-padrecord=<nombre de archivo> Graba la entrada básica hasta que se termina la aplicación.

-settings Muestra un menú en el que se permite al usuario cambiar la configuración de dispositivos.

-settings_override=<PS20|PS14|PS11|HWFF|SWFF> Ignora la configuración gfx de un subconjunto predefinido. Algunas cosas, como la resolución, no cambian. El nombre del perfil debe ir en mayúsculas.

-mode=<anchura>x<alturat>x<actualización> Ignora el modo de pantalla especificado en la configuración. En Windows 98/ME o en cualquier situación en la que D3D devuelva 0 como modo de actualización, se ignora éste.

-multisample=<type> Ignora el valor de multisample de la configuración. Puede ser 0, 2-16. No se puede poner 1.

-debugkeys

Errores corregidos V41:

El juego se cuelga cuando se personaliza el teclado y se cambia la asignación de teclas.

El sistema se bloquea si, al reproducir una secuencia de vídeo, no está instalado el reproductor adecuado.

El sistema se bloquea justo después de cargar un nivel.

Falta la escopeta.

El reproductor de secuencias de vídeo ya es compatible con la interfaz VMR9.