



## Actualización de Torrente, El Juego y Torrente Online

Esta actualización contiene mejoras tanto para *Torrente el Juego*, como para *Torrente Online*. En este documento se especifican los cambios realizados en cada uno de ellos.

### TORRENTE, EL JUEGO

- Se han mejorado los gráficos en algunos sistemas, especialmente en los que está instalada la nueva serie de tarjetas ATI Radeon.
- Se ha arreglado la incidencia por la que en la misión 7, "*Secuestrados*", en ocasiones al rescatar a una rehén que se encuentra dentro del estadio de fútbol, éste desaparecía y no era posible continuar la misión.
- Se ha arreglado la incidencia en la misión 6, "*Esto es la bomba*". En ocasiones, se producía una salida al escritorio si se eliminaba a un perro que atacaba a Torrente, cerca de La Cibeles.
- Se ha solucionado la incidencia por la que jugadores en ordenadores con dos monitores, perdían el control del juego si pulsaban con el ratón en el monitor en el que no se ejecutaba *Torrente el Juego*.

### TORRENTE ONLINE

**NOTA: las versiones 1.0 y 1.1 son incompatibles. Una vez instalada la actualización solamente se podrá jugar contra personas que posean la versión 1.1.**

- Se han mejorado los gráficos en algunos sistemas, especialmente en los que está instalada la nueva serie de tarjetas ATI Radeon.
- Se ha corregido la incidencia por la que la música se interrumpía en algunas configuraciones, especialmente en Windows XP.
- Se han realizado algunos cambios en el sistema de conexión de partidas por Internet para mejorar la velocidad de actualización de la lista de partidas.
- Ahora es posible ordenar la lista de partidas en Internet y en red local por todos los criterios (nombre, ping de la partida, número de jugadores, etc.).
- Se ha añadido un gestor de noticias para informar a los jugadores acerca de acontecimientos importantes (por ejemplo el lanzamiento de nuevas actualizaciones). Para ver las últimas noticias basta pulsar el botón "Buscar partida en Internet". También se ha añadido el botón "Noticias" en la pantalla de selección de partidas.
- Al crear la partida en modo *Local* no se publicará en Internet y estará disponible solamente para los usuarios de la red local.
- Se ha añadido la posibilidad de mandar mensajes privados a otros jugadores. Para ello se usará el comando normal de conversación pero escribiendo al principio de la frase un tanto por ciento ("%") seguido del identificador numérico del jugador. Por ejemplo "%7 %5. Esto es un mensaje privado para el jugador 7 y para el jugador 5". Para obtener el identificador del jugador hay que escribir en la consola (pulsar la tecla "\n" para abrir la consola y "Esc" para cerrarla) la palabra "player" seguida del nombre del jugador, por ejemplo "player Torrente". Cuando un jugador reciba un mensaje privado le aparecerá en pantalla escrito en color azul.
- Se han añadido varios símbolos a la conversación, entre ellos @, #, ñ, [, ], etc.
- Ahora es posible utilizar el teclado numérico para escribir en las cajas de texto y en la ventana de conversación.

- Se han añadido más mensajes durante el juego:
  - Se avisa de tanto en tanto del tiempo restante de partida.
  - Se avisa qué jugador o equipo se ha puesto en cabeza durante la partida.
  - Al jugador que va en último lugar le aparece un aviso mostrándole esa información.
  - Al jugador que va en primera posición le aparece un aviso mostrándole esa información. Cuando otro jugador le arrebatara esta posición también se indica.
  - Al terminar la partida se indica quién ha ganado.
- Cuando una partida por equipos se queda sin jugadores, los contadores de puntuación se ponen a cero.
- Se ha eliminado el tiempo de espera en el modo de juego *DeathMatch por equipos*.
- Se han modificado algunas armas, en especial el daño que hacen y su munición, tratando de compensar mejor todas ellas.
  - Lanzagranadas: se ha aumentado la munición a 4 granadas y cada proyectil tiene ahora un mayor radio de acción.
  - Lanzamisiles: se ha aumentado la munición a 2 cohetes y cada proyectil tiene ahora un mayor radio de acción.
  - Pistola de Bengalas: se ha aumentado el radio de acción de los proyectiles y además ahora explotan más rápidamente cuando chocan con el terreno.
  - Lanzallamas: tienen ahora más combustible y sus llamas hacen más daño.
  - Escopeta: sus proyectiles tienen ahora más dispersión y hacen mayor daño, de manera que es mejor utilizarla en distancias cortas. Se ha reducido la munición a 30 cartuchos.
  - Minas remotas y de proximidad: ahora hay 4 de cada una de ellas.
- Se ha arreglado la incidencia que producía un ligero “tirón” o pausa en el juego cuando un nuevo jugador se conectaba a la partida.
- Se ha arreglado la incidencia que imposibilitaba seleccionar las minas con la tecla de acceso directo (tecla “5”). Ahora es posible.
- Se ha solucionado la incidencia por la que jugadores en ordenadores con dos monitores, perdían el control del juego si pulsaban con el ratón en el monitor en el que no se ejecutaba *Torrente el Juego*.
- Se ha arreglado la incidencia que impedía comenzar la partida a los jugadores con un “ping” muy elevado.
- Arreglada la incidencia que en ocasiones se producía al pulsar el comando agacharse/levantarse y que podía producir inconsistencias (ver agachado a un jugador que realmente estaba de pie o viceversa).
- Se ha arreglado la incidencia según la cual era posible que la vida de un jugador llegase a cero y sin embargo no muriese. De este modo, el jugador podía seguir jugando siendo además invisible para el resto de jugadores.
- Se ha modificado el tiempo del escenario de destruir objetivo “Asalto” pasando a ser de 15 minutos.