

# Civilization: Call to Power

Patch v1.1

**COMPAGNIA**                      Activision

**DIMENSIONI**                    3.68 MB

**DATA**                              20/5/1999

## NOTA BENE

Quest'aggiornamento è per la sola versione inglese di CIV:CTP. Il patch per la versione italiana seguirà tra qualche tempo.

### 0 CAMBIAMENTI

1. Civiltà: Corretta l'ortografia di nomi di città e leader storici.
2. Editor: ora il file EDITOR\_README.DOC contiene istruzioni dettagliate sulle sue peculiarità.
3. Editor: CLEAR MAP nella sezione "Terrain" cambia tutte le mattonelle della mappa in Shallow Water (acqua bassa).
4. Editor: l'opzione DIFFICULTY cambia il livello di difficoltà.
5. Editor: i beni (Goods) ora possono essere aggiunti/rimossi dalla mappa.
6. Editor: gli elementi del menu delle Unità e delle Città ora vengono visualizzati in maniera chiara quando selezionati.
7. Editor: il comando "RESET LOS" seleziona la linea di visione (line-of-sight) dell'unità correntemente selezionata.
8. Editor: il supporto agli Scenari personalizzati ora permette ai database speciali di sostituire i database predefiniti. In poche parole gli utenti possono creare nuovi oggetti, come Unità o Meraviglie del Mondo, che verranno adeguatamente registrati nei salvataggi delle partite. Le opzioni di gioco personalizzate non sono supportate ufficialmente dalla Activision.
9. Editor: l'opzione "START LOCs" permette di editare le posizioni di partenza di ogni giocatore e di ogni Civiltà.
10. Grande Biblioteca: ora è correttamente scritto che i Diamanti appaiono solo in prossimità dei Vulcani.
11. Grande Biblioteca: ora la descrizione dei bombardamenti (Bombarding) è corretta.
12. Interfaccia: Le unità ora non spostano da una mattonella i Lavoratori e gli Schiavi appartenenti a una civiltà alleata, quando occupano la mattonella stessa
13. Interfaccia: la velocità delle animazioni ora è selezionabile dall'utente.
14. Interfaccia: ora se si cerca di fare pirateria su una rotta commerciale appartenente a un'altra Civiltà, nel caso che quest'azione rompa un Trattato comparirà prima un avvertimento.
15. Interfaccia: Ora l'opzione "Auto-Centering" mostra le mosse del nemico
16. Interfaccia: ora è supportata un'opzione di Auto-Salvataggio.
17. Interfaccia: Finalmente l'opzione "Build Queue" (Costruisci una Coda di Produzione) permette l'inserimento di elementi nel mezzo della coda.
18. Interfaccia: i nome delle città possono essere attivati/disattivati dal menù delle opzioni grafiche (Graphics Options). Correntemente questo non è collegato a nessun tasto, ma potete usare voi stessi l'opzione KEYBOARD per legare questo comando al tasto da voi preferito.
19. Interfaccia: La schermata delle Città (City Status) non compare più nel bel mezzo dello schermo.
20. Interfaccia: Ora la schermata della Diplomazia indica correttamente le Alleanze.

21. Interfaccia: Ora il tasto ESC cancella le finestre di dialogo e chiude qualsiasi schermata aperta.
22. Interfaccia: Ora è supportato esplicitamente il mouse usato con la mano sinistra (per mancini).
23. Interfaccia: Adesso dall'interno del gioco è possibile scegliere la velocità del mouse.
24. Interfaccia: Ora la schermata che comunica l'acquisizione di una nuova scoperta scientifica offre un link diretto alla corrispondente voce della Grande Biblioteca.
25. Interfaccia: Quando viene visualizzata la finestra corrispondente a una nuova scoperta scientifica tutta l'azione di giuoco viene messa in pausa.
26. Interfaccia: L'opzione Reset Trade Routes (re-inizializza rotte commerciali) funziona correttamente.
27. Interfaccia: Ora i salvataggi (Saved Games) non hanno più spazi bianchi nel nome del file (funziona anche sotto Windows NT).
28. Interfaccia: Ora fondare una nuova città dà origina a un messaggio appropriato
29. Interfaccia: Ora l'opzione "Show-all-battles-in-battle-view" (mostra tutte le battaglie nella finestra speciale) funziona.
30. Interfaccia: Ora tutti i particolari sullo schermo si aggiornano sempre.
31. Interfaccia: Supportata l'opzione di salvataggio veloce (Quick Load/Quick Save).
32. Multiplayer: Ora nella finestra di Chat si possono scrivere messaggi su più righe.
33. Commercio: Ora si può commerciare anche con Città che non si sono mai incontrate di persona, ma della cui esistenza abbiamo avuto notizia tramite lo scambio di mappe con altre civiltà.
34. Unità: ora le bombe atomiche non esplodono quando incontrano delle unità invisibili.
35. Unità: L'aeroplano spaziale ora richiede l'avanzamento tecnologico "Advanced Composites".
36. Unità: Ora usare una bomba atomica contro un'altra Civiltà rappresenta un atto di guerra (!)
37. Unità: Il file **Units\_historic.txt** contiene valori realistici di combattimento per le varie unità. Questo file è localizzato nella directory \ctp\_data\default\gamedata\. Per usare questo file anziché quello di default, sovrascrivete il file **Units.txt** con una copia di **Units\_historic.txt**. Per tornare a giocare con i valori di default, sovrascrivete nuovamente il file **Units.txt** con una copia del file **Units\_release.txt**. Si noti che le modifiche al gioco di default non sono supportate ufficialmente dalla Activision.
38. Condizioni di Vittoria: Quando la modalità Sete di Sangue (Bloodlust) è attivata (ON), l'unico modo di vincere è la conquista di tutto il globo.
39. Meraviglie del Mondo: Ora il computer aggiorna in maniera acconcia l'indicazione del possesso delle Meraviglie che si trovano in Città in stato di rivolta.
40. Meraviglie del Mondo: ora il "GlobeSat" disattiva la nebbia di guerra per la Civiltà che lo possiede.

## 1 MOTIVI DI CRASH ELIMINATI

Le seguenti azioni non causano più crash di gioco o altri problemi:

1. Intelligenza Artificiale (AI): Il passaggio, controllato dal computer, tra le differenti Personalità dell'intelligenza artificiale (AIP) non causa più crash casuali.
2. Grande Biblioteca: se cercate di aprire la Biblioteca senza avere il CD nel lettore il gioco non va più in crash.
3. Pulsante "Next-City" (Città Successiva): Usare questo pulsante dopo aver perso una partita non causa più un crash di sistema.
4. Speed Turns: Quando le unità di aria finiscono il carburante durante gli Speed Turns, il gioco non va più in crash.
5. Migliorie del Terreno: Piazzare le Migliorie (Tile Improvements) ora è un atto sicuro.
6. Tutorial: Ora il gioco non va più in crash se durante il tutorial soffrite Rivolte, Carestie o

Sollevazioni popolari.

7. Unità: Cercare di paracadutare unità in città alleate non causa più un crash di sistema.
8. Schermata di Vittoria: il fatto che altre finestre siano visualizzate quando compare la schermata della vittoria non fa più andare il gioco in crash.
9. meraviglie: Ora si può costruire la Meraviglia “Progetto Eden” (Eden Project) senza timore.

## 2 Novell Client v2.5 per Windows 95 e 98

Se avete problemi di installazione e avete installato sul vostro computer il Client per reti Novell, provate a fare un logout o a disinstallare il software. Dopo avere installato CIV:CTP, potete reinstallare il software Novell.

## 3 Codice colorato per l'identificazione dei Salvataggi di gioco

Con l'aggiunta dell'opzione Autosave e quella relativa agli Scenari, ora Call To Power ha quattro tipi distinti di salvataggi, identificati dai seguenti colori:

- nero - Salvataggio normale
- grigio - Auto-salvataggio
- verde - Salvataggio di uno Scenario
- blue - Salvataggio creato dallo stesso file Scenario (deve essere nella stessa directory del file dello Scenario stesso).

Non spostate assolutamente i salvataggi blu e quelli verdi dalle directory originarie.

**IMPORTANTE:** Non usate Windows Explorer per rinominare le cartelle localizzate in ...\`ctp\save\games` e ...\`ctp\save\mp`. Per cambiare il nome di una cartella, usate l'interfaccia di gioco quando la cartella viene creata per la prima volta. Se in seguito il nome viene cambiato, si potranno verificare vari problemi, soprattutto per quanto riguarda il multiplayer.