

# Civilization: Call to Power

Patch v1.2

COMPAGNIA                      Activision

DATA                              30/8/99

Nuove peculiarità:

- Gioco "Hot Seat"
- Gioco via email (PBEM)
- Schermata d'interfaccia tra Hot Seat e PBEM
- Interfaccia con il pacco di missioni (descrizioni, ecc.)
- Nuove Opzioni "scenario"
- Nuovo insieme di messaggi relativi alla coda di produzione
- Nella schermata delle città (City Screen) invece di una summa sul cibo prodotto ora compare un display specifico
- La visualizzazione delle rotte commerciali può essere disattivata
- I messaggi possono essere attivati dalla tastiera
- Aggiunto un messaggio che indica a quale città sono stati inviati gli schiavi dopo un'azione dello Schiavista
- Migliorata la precisione del piazzamento delle Migliorie del Territorio

Errori corretti:

- Ridotta la frequenza di blocchi totali del sistema
- Sistemati i banchi nel commercio con il computer
- Ora si possono selezionare anche le città catturate
- Sistemata la gestione dei messaggi che rendeva difficoltosa la selezione di alcune città
- Sistemato il controllo della protezione, che richiedeva che TUTTI i partecipanti avessero un CD originale quando si caricava una partita salvata
- Sistemata la stringa cablata nel codice "Reset Trade Route"
- Migliorata la gestione del comportamento dell'intelligenza artificiale quando cerca di bloccare gli sconfinamenti nel suo territorio
- Sistemati i problemi di passaggio delle unità gestite dal computer sulle barche e nei tunnel subacquei

- Si può continuare a giocare anche dopo che qualcuno ha vinto il gioco grazie alla condizione “aliena” di vittoria
- Ora l’auto-centering degli attacchi speciali funziona sempre
- Sistemati i bug con lo scrolling della finestra di Chat