

## **Pax Imperia: Eminent Domain - Patch v. 1.03**

<b>COMPAGNIA</b>	THQ
<b>DIMENSIONI</b>	1.4 MB
<b>DATA</b>	16/1/98

Migliorie e aggiornamenti:

Risolti i problemi di crash nel gioco singolo che avvenivano, in qualche caso, nello schermo Ship Design. Sistemato anche il crash in multiplayer quando viene inviato un pacchetto non valido. La finestra di chat interna al gioco (CTRL-C) ora si ricorda a quale gruppo o gruppi hai inviato l'ultimo messaggio. È quindi molto più facile per i gruppi alleati comunicare velocemente. Inoltre i messaggi inviati vengono visualizzati anche sullo schermo di coloro che li ha inviati.

Risolto il baco che faceva sì che nello schermo Domestic, quando si visualizzavano tutti i pianeti esplorati (oltre a quelli colonizzati), era possibile venire a sapere il valore di CP Subsidy di un pianeta nemico esaminando tutti i valori suddetti.

Ora vengono supportati dei parametri da riga di comando che aiuteranno non poco a lanciare dei giochi in multiplayer su TCP/IP.

Seguono i comandi:

`pax_imperia.exe -client 127.0.0.1` conatterà al server il cui indirizzo IP è 127.0.0.1

`pax_imperia.exe -host` salterà tutti i filmati e selezionerà automaticamente Multi/TCP-IP/Host

`pax_imperia.exe -nocd` disabilita le tracce audio, il che aiuterà un pochino coloro i quali soffrono una bassa performance del gioco per scarsità di hardware.

Sono state cambiate le convenzioni di nome delle navi comandate dalla CPU cosicché ora i nomi non escono più dalla parte sinistra dello schermo, come prima tipicamente facevano.

Talvolta le flotte, dopo essersi ritirate da una battaglia, eseguiranno gli ordini successivi in maniera errata.

È stato cambiato il raggio d'attacco per gli attacchi automatici per usare il corretto valore di attacco a breve distanza.

Il gioco non permetterà più di usare \*super\* razze in gioco singolo o multiplayer.

FILE: PAX103.EXE