

## **Patch per Close Combat: A Bridge Too Far v. 2.0b**

|                   |           |
|-------------------|-----------|
| <b>COMPAGNIA</b>  | Microsoft |
| <b>DIMENSIONI</b> | 760 KB    |
| <b>DATA</b>       | 4/12/97   |

Bug fix: le unità tedesche di PanzerFaust non spareranno più contro le unità di fanteria alleate con le armi anticarro. Inoltre il patch comprende tutte le correzioni del patch 2.0a.

Occhio perché non sarà possibile giocare via modem in multiplayer tra possessori di versioni differenti. Invece i salvataggi continueranno a essere compatibili, che fortuna!

Il patch funzionerà anche con tutte le versioni localizzate.

Miglioramenti e bugfix relativi al precedente patch 2.0a:

- Non puoi più capire dove sono i nemici durante la fase di piazzamento delle unità guardando il colore del cursore.
- Gli sprite dei tank distrutti non scompaiono più, e continueranno a emettere fumo.
- E' ora più facile guidare un tank lungo una strada dritta. Oltre a questo i tank tenderanno a ridurre la possibilità di esporre il fianco al fuoco nemico durante un movimento.
- Le armi pesanti anti-yank piazzate dentro a edifici alti non hanno più il vantaggio dell'altezza perché si assume siano al piano terra.
- Ora i carri armati possono muoversi sul ponte di Arnhem.
  - I mortai erano troppo poco accurati quando avevano l'ordine "Defend" oppure erano controllati dal computer. Ora spareranno su un'area di campo, non contro uomini singoli.