

Zeus: Poseidon

Patch v2.1

COMPAGNIA Impressions Games

DATA 20/11/2001

Il patch v2.1 include le seguenti migliorie:

- Le Avventure Personalizzate dei Greci (Greek Custom Adventures) non vengono più visualizzate come Avventure Personalizzate degli Atlantidei.
- Le piramidi non risulteranno più “corrotte” dopo aver compiuto una cancellazione seguita da un “undo”.
- Il gioco non andrà più in pausa quando si cancellano alcune determinate strutture.
- Ora coloro i quali devono raccogliere risorse sono più bravi a riconoscere le risorse più vicine e non faranno giri inutili.
- Hera è più veloce a sgridare Zeus quando costui si permette di fare invasioni.
- Le piramidi distrutte dai disastri possono essere ricostruite.
- Quando si imposta come scopo 'Slay' (Uccidi, Stermina) nell'editor, quest'ultimo non va più in crash ributtando l'utente al desktop.
- ora i punti ottenuti con la pesca non vengono più raddoppiati.
- Dioniso ora funziona in modo appropriato per prevenire le insurrezioni popolari.
- Risolto un raro problema che faceva sì che talvolta gli eserciti rimanessero “incollati” nella loro posizione.
- Ora i disastri non uccidono più gli eroi in modo permanente.
- Gli eroi non vengono più colpiti quando sono all'incrocio di un ippodromo (!).
- Le Avventure Personalizzate (Custom Adventures) non ritornano più avvertitamente in modalità Gioco Libero (Open Play), i creatori di avventure non devono più includere il file .set quando distribuiscono le loro creazioni.
- Le truppe temporanee (cosiddette “On-loan”) non rimangono più incastrate sul bordo dello schermo quando cercano di tornare a casa loro.