



Bisoños Usuarios de GNU/Linux de Mallorca y Alrededores | Bergantells Usuaris de GNU/Linux de Mallorca i Afegitons

Bug destructor en Call To Power II de Activision hizo que el juego (tipo Civilization) se fuese al garete. (17742 lectures)

Per René Mèrou, [H](http://h.says.it/) (<http://h.says.it/>)

Creado el 17/06/2001 17:32 modificado el 01/11/2002 23:40

Los jugadores de Civilization: Call to Power y Call to Power II de Activision ya estamos habituados a los bugs. Pero desde hace pocos días se ha hecho público un bug en Call To Power II que permite unas trampas increíbles.

Actualización: El CTP2 no se recuperó. (Todo el mundo dejó de jugar en la liga y los servidores casi se vaciaron)

Mientras ha aparecido el Civilization III que desde hace unos días ya tiene multiplayer. Otra noticia: Dos nuevos proyectos de código abierto a parte del Freeciv.

Actualización:

Poco después o casi mientras ponía este artículo en Bulma se convertía en humo la liga.

Noticias desde entonces:

Ya ha salido el Civ 3 o Sid Meier's civilization III y por fin le han puesto el multiplayer.(en octubre del 2002) Se espera aun para saber si al final lo podremos jugar en Linux.

Por otro lado también ha aparecido un proyecto de juego de código abierto tipo civ, el llamado [Guns, Germs & Steel: Tools Of Conquest](#), en civ3.sourceforge.net⁽¹⁾ Aun están un poco verdes y al principio será para Windows para luego pasar a Linux.

Otro proyecto de código abierto es el [Civ Evolution Project](#)⁽²⁾ cuyo código principal es mantenido por una sola persona que busca colaboración

Ninguno de los dos tiene la solidez del Freeciv desde mi punto de vista, pero puestos a elegir creo que el primero tiene posibilidades por ser un proyecto más abierto y más jugable.

Otro juego que se está desarroyando, aunque no de código abierto, es [The Clash of Civilizations](#)⁽³⁾. Su calidad es muy buena, tiene un realismo que no tiene el civ3.

Los jugadores de Civilization: Call to Power y Call to Power II de Activision ya estamos habituados a los bugs y a tener que bajarnos parches de www.activision.com⁽⁴⁾. También estamos acostumbrados a que aun así, las partidas tengan continuamente problemas. Pero lo que no nos esperábamos era que íbamos a encontrar un bug que permitiese hacer tales trampas que todo se fuese al garete.

Tenemos organizada una pequeña liga donde todos tenemos una posición en el ranking mundial dependiendo de las victorias de cada uno. Esté en gameleague.megaultra.com⁽⁵⁾. Hay otros sitios como por ejemplo el de [Apolyton](#)⁽⁶⁾ o el que podéis encontrar junto con la versión Linux en <http://www.lokigames.com/products/civctp/>⁽⁷⁾

De Civilization: Call To Power se vendieron 2.5 millones de copias y creo que muchas menos de Call To Power II posiblemente por no tener el Civilization delante. Pero luego en Internet la verdad es que somos muchísimo menos. En la liga de ctp2 somos unos 160 apuntados actualmente. Personalmente creo que es porque el juego tiene problemas al conectarse a la red si no se usa el parche. (Yo tuve que hacer un copy/paste con ficheros con los nombres de los hosts del CTP1 en el CTP2)

BULMA: Bug destructor en Call To Power II de Activision hizo que el juego (tipo Civilization) se fuese al garete.



Bueno, todo iba más o menos bien hasta que descubrimos que, comprando dos veces en distintas partes del turno, podíamos comprarnos una maravilla o cualquier cosa por el precio de la más barata de las unidades. La única forma de controlarlo es revisando las partidas guardadas para buscar la producción acabada de algo que no había empezado pero se hace arduo y puede no dar resultados.

¿Soluciones? Los jugadores de la liga hemos enviado emails a **Activision** pero no tenemos ninguna respuesta. Lo que pedimos es un nuevo parche para evitar ese bug.

En cuanto al Linux, he probado el [freeciv](#)⁽⁸⁾ por primera vez en la red y me ha gustado un montón. Sorprendentemente para mí fue una partida sin ninguno de los problemas del y nada de resincronizaciones en el pequeño Pentium 200 que dedico al Linux. Además, casualmente había más jugadores de los que suele haber a la misma hora en CTP2.

También está el CTP1 en Linux, no lo he probado aun en red pero se que hay quien lo utiliza en la liga. Tuve una partida con uno que manejaba la versión Linux mientras yo utilizaba la de Windows pero hubo un problema que, pienso que no tiene nada que ver con la versión.

Por cierto si queréis conocer algunos trucos útiles, al menos cuando arreglen el bug catastrófico visitad mi [página web](#)⁽⁹⁾.

Por último daros la dirección del [Sid Meier's Civilization III](#)⁽¹⁰⁾ de Firaxis que pronto estará disponible y seguro que batirá los records de venta de sus primeras versiones (4 impresionantes millones de ventas). Sería estupendo disponer de una versión para Linux.

Lista de enlaces de este artículo:

1. <http://civ3.sourceforge.net/>
2. <http://bulma.net/>
3. <http://clash.apolyton.net/frame/>
4. <http://www.activision.com>
5. <http://gameleague.megaultra.com>
6. <http://apolyton.net/>
7. <http://www.lokigames.com/products/civctp/>
8. <http://www.freeciv.org/>
9. <http://webs.ono.com/enr/gl.htm>
10. <http://www.firaxis.com/civ3/>

E-mail del autor: ochominutosdearco_ARROBA_gmail.com

Podrás encontrar este artículo e información adicional en: <http://bulma.net/body.phtml?nIdNoticia=681>