Parche Nº 7

Publicado por spartatop - 11 Nov 2013 14:42

---

sabe alguien cuandro saldra este parche y que traerá?

gracias

==========

Re: Parche Nº 7

Publicado por CeltíberoClearco - 11 Nov 2013 23:10

---

forums.totalwar.com/showthread.php/10937...s-an-update-from-CA-

Patch 7

This is going to be a substantial patch and you will be hearing more about this soon. We've not talked about specific fixes yet just because we want to make sure that everything we want is making it into the patch. There will be a public beta soon, though not this week, and we cannot confirm dates.

==========

Re: Parche Nº 7

Publicado por CeltíberoClearco - 14 Nov 2013 17:50

Liberada la beta:

Como veis, han modificado el balanceo de las unidades para el multi....

Aquí están las notas del parche para Total War : Rome II - Patch 7 (a partir del 14/11/2013) :

Problemas conocidos

El panel objetivos mostrará el texto del marcador de objetivos finales y los Objetivos del capítulo después de abrir otro panel de interfaz de usuario (por ejemplo, la selección de una unidad, hacer clic Comercio etc

global

Performance - rendimiento de la representación Unidad de alta especificación GPU se ha optimizado , lo que resulta en mayor velocidad de fotogramas en ajustes extremos en la mayoría de los escenarios.

Amplios ajustes Frontend -UI y optimizaciones .

Mejoras batalla AI

Atacar asedio AI utiliza ahora arietes con más frecuencia.

Atacar asedio AI ahora puede utilizar todas las unidades para quemar puertas, y no debe convertirse en inactivo si tiene solamente unidades no infantería restantes.

Atacar AI ahora es más conservador con el uso de su general, al asaltar murallas y puertas , pero todavía se puede utilizar la unidad en general como último recurso .

Salvaguardias contra algunos problemas raros que podrían causar la AI asentamiento atacar quede inactivo Añadido .

Solucionado un problema en el AI de solución que podría dar lugar a unidades que pierden sus órdenes de ataque , haciendo que las unidades a veces funcionan las unidades enemigas últimos que estaban tratando de atacar, además de causar defienden unidades de misiles en las paredes para poner fin a sus órdenes de fuego .

Uso de Mejora de la IA de utilizar el icono y avance rápido .

AI ahora se dirige a los perros de guerra en lugar de sus manejadores después de los perros han sido puestos en libertad .

Eliminado reformas innecesarias en tácticas de defensa de la línea de AI .

Mejora de la IA comportamiento de exploración.

Unidad de reajuste

Aumento de los daños de las armas del club.

Aumento de defensa cuerpo a cuerpo para las unidades lucio .

Reequilibrio de todo el daño de proyectil de pequeño brazo :

Jabalinas han recibido un impulso a su daño de penetración de armadura .

Todos los arqueros a caballo (incl. Royal Horse Archers) ahora se han disparado pesado .

Algunos arqueros de élite pie ahora también tienen acceso a tiro pesado .

Los diferentes tipos de arcos ahora tienen diferentes rangos.

Todos los arcos tienen ahora cierta penetración de armadura .

Reajustado las siguientes unidades :

guerreros desnudos

emboscadores

Berserkers

pintadas los

Naked espadas

Algunos escudos de infantería misil Se ha aumentado la probabilidad de bloqueo de misiles.

Torre proyectil incendiario daño se ha reducido .

Burning daños incendiaria petróleo se ha reducido.

Mejora de la torre de flecha daño se ha reducido , y ahora es principalmente daños normal en lugar de penetración de armadura .

Escorpión torre proyectiles tienen ahora un cono más pequeño de efecto.

Reducción de Daño incendiarias en todos los vehículos de asedio , aparte de carneros ardiente que tienen puntos de golpe tanto incendiarias y normal aumentaron .

Eliminado capacidad muro de escudos de Falxmen , tracio Warriors and Nobles tracios .

Mejoras generales de batalla

El aumento de puntos de golpe la batalla del lado de los generales y oficiales .

Solucionado el problema de las normas de combate de combate que no pudo dar el mando de ahorro adicional generales lanza , por lo que los generales inusualmente vulnerable en los modos de dificultad más difícil . Estas tiradas de salvación también se han extendido a los generales no mando , por lo que todos los caracteres generales más difíciles de matar en las batallas.

Solucionado el problema que causó que las unidades de artillería que se mueven a veces hacia adelante en lugar de disparar cuando la orientación de una posición de tierra .

Botón de ataque Formado añadido para las unidades disciplinadas clave (por ejemplo, legionarios , hoplitas , piqueros) . Unidades disciplinadas ahora son mejores para mantener la formación en la lucha.

Mejora formaciones unitarias existentes.

Reducida " blobbing " , donde las unidades convergen en una pelea desordenada

* Espacio ajustado de algunas unidades de infantería para evitar que las unidades están demasiado estrecha.

Alta efectos en la sangre de los animales , para los jugadores que son dueños de la Sangre y Gore DLC.

Se ha solucionado un problema por el que los piqueros ignorarían órdenes.

Rango y atajos que no funcionaban correctamente archivo fijo , y sólo ha resultado en unidades más amplias.

Telestration (basándose en el mapa) ahora trabaja para los espectadores en las batallas de MP .

Solucionado el problema de las antorchas que lanzan en las puertas fracasaron debido a la simulación proyectil causando antorchas que rebotan en el techo de la caseta de vigilancia en vez de golpear la puerta en sí .

Nuevo modo mecánico de guardia : unidades estarán en el comportamiento por defecto el modo de guardia y mantener su línea a menos que tengan una orden de ataque directo .

Varias mejoras en cómo se formaron los atacantes ajustar a uno o más objetivos , que abarca diferentes anchos de destino.

Nueva mecánica de ocultación : funcionamiento ya no revelar unidades ocultas .

Mejoras de comportamiento para las unidades de desacoplamiento : Unidades de tracción fuera de combate cuerpo a cuerpo ahora esforzarse más para evitar el combate y correr hacia el lugar ordenado .

Nueva mecánico para los soldados derribados : unidades más pesadas se necesitará más tiempo para levantarse después de ser derribado .

Correcciones y mejoras refuerzos :

- Profundidad de Formación y formaciones defensivas tienen ahora el impacto correcto en refuerzo extra.

- No arriostramiento bonificación cuando se utiliza separación suelto.

Elefante y el carro colisiones son ahora menos letal.

Aceite hirviendo ya no se activa cuando los enemigos están en la cima de una torre de entrada .

Entidades no urdimbre en combate cuando dos unidades de infantería se cobran entre sí .

Evitar - jittering eliminados cuando varias unidades en superposición de ataque formado.

Impedido barcos y hombres ahogados flote por encima de la línea de flotación en los mares muy agitados .

Mejorada la velocidad de fotogramas cuando varias unidades pasan por debajo de aceite hirviendo .

Opción para deshabilitar el botón izquierdo en movimiento arrastrando los pedidos Añadido .

Formación de grupos primarios bloqueados ahora rastrear correctamente los objetivos en movimiento

cuando se les da órdenes de ataque .

Formación de grupos primarios bloqueados ahora deben moverse a la velocidad correcta en todas las circunstancias .

Unidades ahora entretejen menos cuando se mueve una formación cerrada hacia atrás.

Las unidades de artillería ya no se mueven hacia delante para atacar un edificio cuando su objetivo ya está en el rango.

Disparar mientras se mueve ahora siempre se dispara en la unidad de destino.

Casos reducidos de distancia - unidad de parada / arranque movimientos cuando persigue un objetivo móvil.

Las unidades ya no atacan automáticamente a su objetivo melee anterior después de enrutamiento después de reunión .

Cuando los puntos de captura de puerta son neutralizados , las puertas están cerradas a todas las alianzas y el aceite hirviendo detiene vertido .

Unidades de disparo de las paredes ahora se puede detener de forma coherente.

Unidades de disparo de las paredes ya fuego con todos los rangos.

Reequilibrio de los volúmenes de audio entidad / proyectil / efecto .

Alta nueva ciudad preestablecido y mapas de puertos de la batalla / multiplayer listas de mapas personalizados .

Situaciones donde los defensores podían desplegar parcialmente unidades fuera de las murallas de la ciudad en batallas de asedio eliminado .

Mapas de asedio ahora tienen torres o puertas vinculados a los puntos de captura correcta .

Cambiado temporizador punto de capturar desde 20 segundos a 30 segundos. Puertas y torres ahora tomar 1 minuto en lugar de 40 segundos para cambiar de una alianza a otro .

Añadidos nuevos asentamientos menores: 1x puerto Pérsico y la ciudad, 2x ciudades egipcias , 1x ciudad griega .

Soporte mejorado y puntos de aterrizaje en varios mapas.

Añadido icono espectador para la batalla para que sea más claro cuando la gente espectador .

Cámara cinematográfica ahora funciona correctamente para las unidades en edificios .

Generales soluciones técnicas / uso a través de muchos mapas de batalla (puntos de atraque , zonas de despliegue , la colocación de un paisaje , puente puntos de la torre , etc .)

Amplios ajustes de batalla de IU y optimizaciones .

Fija varios casos de accidentes raros .

Ayudante de consejero campamento se ha habilitado para el modo multijugador ahora .

Modificado click derecho arrastres , por lo que al mover el ratón para el umbral de mínima resistencia , y luego de nuevo por debajo del umbral de mínima resistencia , ya no puede ocultar la visualización arrastre.

campaña

Modo legendaria campaña multijugador salva ahora funcionará correctamente .

Campaña de AI es ahora más centrado en la contratación de mejores unidades y la construcción de edificios que permitan la contratación de mejores unidades.

Aumento del número de umbrales Imperium 4-7 , reequilibrando la progresión de los militares , el agente y la tapa edicto aumenta a juego.

Diplomacia de campaña: Ahora es más difícil de firmar tratados comerciales y alianzas con facciones de IA , los regalos ahora dan un mayor impulso a las relaciones .

Alerta Alta cuando el jugador está a punto de romper tratado diplomacia que se traducirá en el reproductor es traicionero.

Enemy / ejército / agentes aliado ahora se muestran en el mapa táctico de campaña y no sólo los jugadores .

La interfaz de usuario problemas de animación fijos en la campaña , donde en el modo campaña multijugador , animaciones veces estarían en cámara lenta .

Añadido iconos de recursos a la barra de información de la ciudad .

Se ha añadido una pequeña demora para actualizar el panel de información del Acuerdo, al mover el ratón fuera de la construcción de iconos para hacer más fácil la comparación de dos edificios , sin panel de información vacilante a la provincia de información en el medio.

Fijado por si panel de información Unidad se muestra en la batalla que se estaba mal ajustado en los modos campaña, que lleva a la unidad de panel de información está oculta en la batalla, sin jugador de la historia minimizarlo .

Botones de ciclo de campaña fijas (que ciclo entre los asentamientos) que van en dirección opuesta , y se fijaron los dos botones que van en la misma dirección .

Solucionado el problema de si una unidad se ha dotado de un grupo , el jugador aún puede controlar la unidad a través de grupos que antes eran pulg

Solucionado el problema de emblema del ejército actual no se muestra en la lista de los emblemas es decir , una vez cambiado no podría establecer por ti.

Cuando el jugador está defendiendo al acecho, las unidades atacantes están ocultos porque si fueron emboscados que no conocer los detalles de la fuerza que se enfrentaban .

Telestration (dibujo) ahora trabaja en el mapa táctico de campaña para el modo de campaña multijugador.

Añadido un voto automático de los botones del panel autoresolve en el modo multijugador Campaña pre - batalla, así que los jugadores saben cuánto tiempo queda para tomar una decisión una vez que se abra el panel.

Únete opción Confederación aparece ahora como una opción diplomática cuando la lucha contra la oferta diplomática de una IA .

Alta indicadores experiencia en tarjetas de la unidad de contratación en cola.

Múltiples unidades ahora pueden actualizar con mejores equipos , o re-entrenados en mejores unidades , al mismo tiempo.

Cuando las unidades de reciclaje , la interfaz de usuario muestra ahora la unidad de una unidad actual se re-entrenado en , junto con el costo de hacerlo.

Finanzas panel de impuestos slider ahora se ajusta a los valores , para que sea más fácil de usar , y para aclarar que hay un número finito de niveles.

Notificaciones para cuando el otro jugador guarda en la campaña multijugador , para que sepa por qué el juego está en pausa Añadido .

Añadido info filtro específico para información sobre herramientas en el mapa táctico de campaña (por ejemplo, los valores de la riqueza regional, cuando en el filtro de la riqueza región) .

Info Unidad de interfaz de usuario ahora toma en cuenta la bonificación de HP para la unidad estadística de la salud, para fijar valores incorrectos se muestran

Info Unidad ahora muestra el desglose de los valores de armadura blindaje en la información sobre herramientas de defensa y combate cuerpo a cuerpo .

Alta temporizador voto a la pantalla pre - batalla en el modo campaña multijugador , así que los jugadores saben cómo queda mucho tiempo para tomar la decisión una vez que abrir este panel.

Info Unidad de visualización misiles daños que ahora trabaja correctamente (modificador de daño se aplicaba al daño de penetración de armadura , y la ruptura no estaba tomando en cuenta el modificador de daño de misiles) .

Campaña mapa de radar sigue ahora la cámara para mejorar la navegación .

Cliente declara y satrapías se muestran ahora como aliada en el panel de la liquidación. También se ha añadido un icono para mostrar la relación de las facciones que poseen las regiones.

Fija varios casos de accidentes raros .

wiki.totalwar.com/w/Total_War_ROME_II:_Patch_7

Advertencia: Spoiler!Here are the patch notes for Total War: ROME II - Patch 7 (as of 14/11/2013):

Known Issues

The objectives panel will show placeholder text for Ultimate Objectives and Chapter Objectives after opening another UI panel (e.g. selecting a unit, clicking Trade etc.

Global

Performance – Unit rendering performance on high spec gpu's has been optimised, resulting in higher frame rates on EXTREME settings in most scenarios.

Extensive Frontend-UI tweaks and optimisations.

Battle AI improvements

Attacking siege AI now uses battering rams more frequently.

Attacking siege AI can now use all units to burn gates, and should not become inactive if it has only non-infantry units remaining.

Attacking AI is now more conservative with the use of its general when assaulting walls and gates, but can still use the general unit as a last resort.

Added safeguards against some rare issues which could cause the attacking settlement AI to become idle.

Fixed an issue in settlement AI which could result in units losing their attack orders, causing units to sometimes run past enemy units they were trying to attack, as well as causing defending missile units on walls to halt their firing orders.

Improved AI's use of Use The Whip and Rapid Advance.

AI now targets war-dogs rather than their handlers after dogs have been released.

Eliminated unnecessary reforms in AI's defence-line tactics.

Improved AI scouting behaviour.

Unit rebalancing

Increased damage for club weapons.

Increased melee defence for pike units.

Rebalance of all small-arm projectile damage:

Javelins have received a boost to their armour penetration damage.

All horse archers (incl. Royal Horse Archers) now have Heavy Shot.

Some elite foot archers now also have access to Heavy Shot.

Different types of bows now have different ranges.

All bows now have some armour penetration.

Rebalanced the following units:

Naked warriors

Ambushers

Berserkers

Painted ones

Naked swords

Some missile infantry shields have had their missile block chance increased.

Tower projectile incendiary damage has been reduced.

Burning oil incendiary damage has been reduced.

Improved arrow tower damage has been reduced, and is now mostly normal damage instead of armour penetration.

Scorpion tower projectiles now have a smaller cone of effect.

Reduced incendiary hit points on all siege vehicles apart from burning rams which have both incendiary and normal hit points increased.

Removed shield wall ability from Falxmen, Thracian Warriors and Thracian Nobles.

General battle improvements

Increased battle-side hit points of all generals and officers.

Fixed issue in battle combat rules which failed to give the commanding general additional saving throws, making generals unusually vulnerable in harder difficulty modes. These saving throws have also been extended to non-commanding generals, making all general characters harder to kill in battles.

Fixed issue which caused artillery units to sometimes move forwards instead of firing when targeting a ground position.

Formed Attack button added for key disciplined units (eg Legionaries, Hoplites, Pikemen). Disciplined units are now better at keeping formation when fighting.

Improved existing unit formations.

Reduced “blobbing”, where units converge into a disorganised brawl

*Adjusted spacing of some infantry units to prevent units being too cramped.

Added blood effects on animals, for players who own the Blood & Gore DLC.

Fixed an issue where pikemen would ignore orders.

Fixed rank & file shortcuts which were not working correctly; and only ever resulted in wider units.

Telestration (drawing on the map) now works for spectators in MP battles.

Fixed issue where throwing torches at gates failed due to projectile simulation causing torches to bounce off the roof of the gatehouse instead of hitting the gate itself.

New guard mode mechanic: units will be in guard mode behaviour by default and hold their line unless they have a direct attack order.

Several improvements to how formed attackers adjust to one or more targets, encompassing different target widths.

New hiding mechanic: running will no longer reveal hidden units.

Behaviour improvements for disengaging units: Units pulling out of melee will now try harder to avoid combat and run to the ordered location.

New mechanic for knocked-down soldiers: Heavier units will take longer to get up after being knocked down.

Fixes and improvements to bracing:

- Formation depth and defensive formations now have the correct impact on bracing bonus.

- No bracing bonus when using loose spacing.

Elephant and chariot collisions are now less lethal.

Boiling oil no longer triggers when enemies are on top of a gatehouse.

Entities no longer warp in combat when two infantry units charge each other.

Avoidance-jittering eliminated when multiple units in formed attack overlap.

Prevented ships and drowning men from floating above the waterline in very rough seas.

Improved the framerate when multiple units pass under boiling oil.

Added option to disable left-click dragging move-orders.

Locked formation unit groups now correctly track moving targets when given attack orders.

Locked formation unit groups should now move at the correct speed in all circumstances.

Units now interweave less when moving a locked formation backwards.

Artillery units no longer move forwards to attack a building when their target is already in range.

Firing whilst moving now always fires at the target unit.

Reduced instances of ranged-unit stop/start movements when chasing a moving target.

Units no longer automatically attack their previous melee target after routing then rallying.

When gate capture points are neutralised, gates are now locked to all alliances and boiling oil stops pouring.

Units firing from walls can now be consistently halted.

Units firing from walls now fire with all ranks.

Rebalancing of entity/projectile/effect audio volumes.

Added new preset city and port maps to the custom battle/multiplayer map lists.

Removed situations where defenders could partially deploy units outside the city walls in siege battles.

Siege maps now have towers or gates linked to the correct capture points.

Changed capture point timer from 20 seconds to 30 seconds. Gates and towers now take 1 minute rather than 40 seconds to change from one alliance to another.

Added new minor settlements: 1x Persian port and city, 2x Egyptian cities, 1x Greek city.

Improved docking and landing points in several maps.

Added spectator icon for battle to make it clearer when people are spectating.

Cinematic camera now works correctly for units on buildings.

General technical/usability fixes across many battle maps (docking points, deployment zones, scenery placement, tower bridging-points etc).

Extensive battle-UI tweaks and optimisations.

Fixed several rare crash instances.

Aide de camp advisor has been enabled for multiplayer now.

Modified right click drag-outs, so when moving the mouse to the minimum drag threshold, and then back under the minimum drag threshold, the drag-out visualisation will no longer be hidden.

Campaign

Multiplayer campaign legendary mode saves now work correctly.

Campaign AI is now more focused on recruiting better units and constructing buildings that allow the recruitment of better units.

Increased number of Imperium thresholds from 4 to 7, rebalancing progression of military, agent and edict cap increases to match.

Campaign diplomacy: It’s now harder to sign trade & alliance treaties with AI factions, gifts now give a bigger boost to relations.

Added warning when the player is about to break treaty in Diplomacy which will result in player being treacherous.

Enemy/ally armies/agents are now shown on the Campaign Tactical map and not just players.

Fixed user interface animation issues in campaign, where in Multiplayer Campaign mode, animations would sometimes be in slow motion.

Added resource icons to the city info bar.

Added a small delay to update of the Settlement info panel, when moving the mouse off building icons to make easier to compare two buildings, without info panel flickering to province info in between.

Fixed setting for whether Unit info panel is shown in battle, which was being set incorrectly in campaign modes, leading to unit info panel being hidden in battle, without player ever minimising it.

Fixed campaign cycle buttons (which cycle between settlements) going in opposite direction, and fixed both buttons going in the same direction.

Fixed issue where if a unit was gifted in a group, the player could still control that unit via group they were previously in.

Fixed issue where current army emblem wasn't shown in list of emblems meaning once changed couldn't set it back.

When the player is defending in ambush, the attackers units are hidden because if they were ambushed they wouldn't know the details of the force they were up against.

Telestration (drawing) now works on the campaign tactical map for Multiplayer Campaign mode.

Added a vote-timer to the autoresolve panel buttons in Multiplayer Campaign mode pre-battle, so players know how much time is left to make a decision once the panel is opened.

Join Confederation option now appears as a diplomatic option when countering an AI's diplomatic offer.

Added experience indicators on queued recruitment unit cards.

Multiple units can now be upgraded with better equipment, or retrained into better units, simultaneously.

When retraining units, UI now shows the unit a current unit will be retrained into, along with the cost for doing so.

Finance panel tax-slider now snaps to values, to make it easier to use, and to clarify that there are a finite number of levels.

Added notifications for when the other player saves in multiplayer campaign, so you know why the game is pausing.

Added filter-specific info to tooltips in the campaign tactical map (such as regional wealth values when on the region wealth filter).

Unit info UI now takes into account bonus HP for unit health stat, to fix incorrect values being shown

Unit info now shows the breakdown for melee defence and shield armour values on the tooltip.

Added vote timer to the pre-battle screen in Multiplayer Campaign mode, so players know how much time left to make decision once open this panel.

Unit info missile-damage display now working correctly (damage modifier was being applied to armour penetration damage, and breakdown wasn't taking into account the missile damage modifier).

Campaign radar map now follows the camera to improve navigation.

Client states and satrapies are now shown as allied on settlement panel. Also added an icon to show relationship of the factions owning the regions.

Fixed several rare crash instances.

==========

Re: Parche Nº 7

Publicado por CeltíberoCarlos - 14 Nov 2013 18:06

_____

Nuevo modo mecánico de guardia : unidades estarán en el comportamiento por defecto el modo de guardia y mantener su línea a menos que tengan una orden de ataque directo .

==========

Re: Parche Nº 7
Publicado por CeltiberoCaesarAug - 21 Nov 2013 15:22

He estado echándole un ojo mas detenidamente a lo que dicen que trae el parche y destacar que meten muchas y buenas mejoras en lo que se refiere al comportamiento de unidades y control de grupos.

Ejemplo: Si tenias un grupo y le dabas a atacar una unidad, atacaban todas las unidades a la unidad en cuestión. Ahora, cada unidad atacará la que tenga más cercana guardando la formación entre las unidades del grupo. Es lo que pasaba siempre en los total war y en este no lo pusieron desde el primer momento.

Otra mejora que llega es la de que puedes habilitar/deshabilitar la opción de mover la formación entera de tus tropas desplazándolas con el botón izquierdo.

Ahh!! me olvidaba de la mas importante, se supone que las tropas se enganchan mucho menos cuando las sacas de un combate.

PD: Menos efecto de carga de los
y nueva facción GRATIS (Bactria)

==========

Re: Parche Nº 7
Publicado por CeltíberoClearco - 21 Nov 2013 18:23

Liberado el parche 7.

wiki.totalwar.com/w/Total_War_ROME_II:_Patch_7

==========

Re: Parche Nº 7
Publicado por celtiberojuanjo - 21 Nov 2013 21:36

Donde esta la faccion nueva?
no sale en el parche.

==========

Re: Parche Nº 7
Publicado por CeltíberoDraco - 21 Nov 2013 21:53

_____

quizás la saquen este fin de semana, eso espero
, eso espero

==========

Re: Parche Nº 7
Publicado por Rhygus - 22 Nov 2013 01:05

_____

Bueno yo llevo jugando un buen rato (ya estaba en la beta) y así de primeras y entre otras cosas....

1- Los proyectiles reparten estopa como quieren, los vélites hacen 37 de daño base y los arqueros 27 (excepto los de élite que hacen 32 y tienen acceso a tiro pesado que les aumenta a 37 a costa de 40 menos de alcance). Si a eso le sumas recarga rápida que sólo aumenta la fatiga son unas jodidas ametralladoras.

2- La IA ahora por lo menos usa maquinaria de asedio y mejora el equipo de sus tropas que ya es algo. Si te superan en número, especialmente con caballería intentan rodearte y atacar la retaguardia. En general la IA se comporta mejor.

3- Creo que hay algunos cambios en los bonus de algunas tecnologías pero no lo puedo confirmar 100%.

4 - Efectivamente las unidades se quedan menos pilladas cuando están en combate cuerpo a cuerpo. Se las puede retirar un poco mejor que antes.

5- Las unidades creo que tardan más en huír, no mucho pero al menos ahora llego a perder una unidad completa sin que eche por patas.

Y algunos cambios más que no recuerdo o no aprecié. De todas formas a veces hay algunos bugs nuevos como que las unidades a la hora de correr, de repente van mucho más rápido como si hicieran sprints momentáneos pero de forma exagerada (que se ve claramente que es antinatural/un bug). No es muy frecuente pero ya me pasó un par de veces.

Y otro bug que toca bastante las pelotas es que a veces cuando abres el panel de edificios recién construidos al inicio del turno la ventana se queda en gris y el juego se queda pillado. Sigues pudiendo mover la cámara pero ni el ratón ni el teclado arrancan por lo que la única solución es Alt+F4 y a lanzar de nuevo el juego. Menos mal que autoguarda cuando finalizas turno porque sino tócate los coj****. xD

==========

Re: Parche Nº 7
Publicado por CeltiberoVito - 22 Nov 2013 12:01

_____

O es una sensación o ahora los proyectiles afectan a las unidades propias. Ayer se me activo el parche y me fundi una unidad propia antes de darme cuenta.

==========

Re: Parche Nº 7
Publicado por Rhygus - 22 Nov 2013 13:02

_____

Sí así es, ayer perdí a mi general cuando ya había ganado la batalla por el fuego amigo

==========

Re: Parche Nº 7
Publicado por CeltíberoClearco - 22 Nov 2013 13:49

_____

Pues yo, lo que mas he notado de este parche son los CTD constantes que antes no tenía...

==========

Re: Parche Nº 7
Publicado por Rhygus - 22 Nov 2013 18:25

_____

Yo por ahora no he tenido ningún CTD pero lo que sí me pasa es que ahora mis unidades no mantienen la formación como antes y me refiero a que es para peor. Me explico, si tengo un frente de 3 regimientos de legionarios y me atacan por ejemplo al de la derecha, con tal de que un par de unidades del regimiento del medio se vean comprometidas todo el jodido regimiento abandona la formación y se

al de la derecha con lo que me deja en su lugar un puñetero hueco....

==========

Re: Parche Nº 7

Publicado por CeltíberoDraco - 23 Nov 2013 13:06

_____

Primero, ¿que es un CTD?, no me he dado cuenta de lo del fuego amigo, eso habrá que probarlo en el multi, yo si les veo conservar la formación y otra cosa, JODER CON LOS CARROS FALCADOS, son segadores de vida, que.....pasada de unidad, ayer probándolos, Numancia hizo unoas 700 bajas con 3, si habeis leído bien, 3 carros falcados, es que entran por un flanco y salen por el otro.

==========

Re: Parche Nº 7

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 23 Nov 2013 14:10

_____

Un CTD es la clasica caida al escritorio (Crash To Desktop).

Loe elefantes y los falcados se supone que los han equilibrado y no hacen tanto daño... hay que probarlos.

==========