

Nuevoparche 1.4 Ahora por las navales

Publicado por CeltíberoGil - 15 Jul 2009 14:39

Pues eso que parece que estan trabajando para desarreglar lo de las navales.

[http://www.meristation.com/v3/des_notic ... b0&pic=GEN](http://www.meristation.com/v3/des_notic...b0&pic=GEN)

=====

Re: Nuevoparche 1.4 Ahora por las navales

Publicado por Jorghot - 17 Jul 2009 08:20

bueno pues aver si esta vez va a mejor :pta:

=====

Re: Nuevoparche 1.4 Ahora por las navales

Publicado por CeltíberoGil - 18 Jul 2009 14:29

Pues no sé qué pensar sobre esta nueva actualización. Según comentan tratarán de hacer más variado el tipo de barcos con lo que no estoy muy seguro de qué van a hacer con los agrupamientos...

[http://otrapartida.com/empire-total-war ... v1-4/4851/](http://otrapartida.com/empire-total-war...v1-4/4851/)

=====

Re: Nuevoparche 1.4 Ahora por las navales

Publicado por celtiberojuanjo - 18 Jul 2009 15:38

ya estoy temblando :got: :got: :got: :got: ,

=====

Re: Nuevoparche 1.4 Ahora por las navales

Publicado por CeltiberoLeonidas - 18 Jul 2009 17:10

CeltíberoGil escribió:

Pues no sé qué pensar sobre esta nueva actualización. Según comentan tratarán de hacer más variado el tipo de barcos con lo que no estoy muy seguro de qué van a hacer con los agrupamientos...

<http://otrapartida.com/empire-total-war ... v1-4/4851/>

Puff, no me fiaría mucho de esa información Gil. Te lo digo por que es misma página web tiene como si fueran imágenes del Empire Total War imágenes que realmente son del Imperial Glory :roll:

=====

Re: Nuevoparche 1.4 Ahora por las navales

Publicado por CeltíberoGil - 30 Jul 2009 12:15

Bueno pues según lo que he encontrado por ahí... principalmente en las páginas guiris parece que van a cambiar muuuchas cosas en las navales, el rango de los disparos, la velocidad del barco, el tiempo de recarga... etc. Quieren hacer algo así como un piedra papel o tijera con las diferentes unidades... Miedo me dá... veremos qué es lo que sacan de momento sigue sin haber fecha de salida para el parche.

Aquí teneis los diferentes enlaces...

<http://www.n4g.com/News-360932.aspx>

<http://www.incgamers.com/News/17412/nex ... h-detailed>

<http://news.bigdownload.com/2009/07/14/ ... l-battles/>

http://www.meristation.com/v3/des_notic ... 1b0&pic=PC

=====

Re: Nuevoparche 1.4 Ahora por las navales

Publicado por CeltíberoLeonidas - 19 Ago 2009 23:31

Lista de cambios:

18th August:

Hello everyone, today's update is about the upcoming 1.4 update.

The focus for the update has been AI, both campaign and battle along with improvements to sieges and the naval rebalancing. A lot of work has been put into the campaign and diplomacy AI, focusing on how it wages war, makes alliances and peace as well as use of naval invasions. Battle side improvements have been made to most areas of the AI with the focus on the siege AI which has had major changes made to it. Sieges have also had a lot of work done on them with a lot of bugs fixed, improvements made to pathfinding and how guns and troops on walls work.

Below is a list of some of the fixes that will be in 1.4:

- Fix for auto unlimbering causing the attack order to terminate prematurely resulting in an inability to stop the unit from firing.
- Fix for troops on fort walls not using fort gun range when judging when to fire on enemy troops.
- Fix for fort guns using wrong targeting formula.
- Fixes to fort pathfinding and use of ropes.
- Multiplayer soft lock fixes.
- Fix crash in quotes table.
- Cumulative updates to improve AI invasion behaviour.
- Bug fixes and improvements to AI counter offers.
- Improvements to AI diplomatic valuation of military access and alliances.
- Fix for wind sounds not working in naval battles
- Fixed ship wakes not always working.
- Fixed potential crash disembarking agents from navies.
- Fixed armies not being booted out of regions when losing military access gained by joining an ally in war.
- Improved AI diplomacy valuation of technologies.
- Fixed reinforcements from unreachable positions.
- Balance of power fix for attack of opportunity.
- Fixed bug that was causing issues with embarking an army containing multiple characters.

- Minor tweak to stop some ship sails endlessly play furling sound.
- Fixed path blocked bug (pathing into ZoC).
- Diplomacy counter-offer improvements.
- Fix for fast forward not working as intended on some PCs. Will always speed up if camera is still, if camera moves fast forward will be as fast as possible on each PC.

p.s. Mark say's hi everyone

=====

Re: Nuevoparche 1.4 Ahora por las navales

Publicado por CeltiberoLeonidas - 02 Sep 2009 23:36

Informacion del parche 1.4:

Traducido con Google:

1 de septiembre:

Hola,

Me complace confirmar que la actualización 1.4 saldrá a finales de septiembre.

En primer lugar, algunos elementos nuevos que se van a 1.4:

- 2 nuevas batallas históricas: Batalla de Rossbach y la Batalla de Fontenoy. Ambos disponibles en un solo jugador y multi jugador.

- **Caballería misil puede ahora volver a cargar el fuego y al mismo tiempo en movimiento.**

Y se anunció anteriormente, la actualización incluirá las siguientes soluciones y los cambios de equilibrio.

Cambios de equilibrio:

- Revisión de equilibrio naval como hablamos en 9 de julio de actualización.
- Ahora hay un **límite sobre cuántos de algunas unidades que usted puede tomar en MP**. Ejemplos de tales unidades se Ferguson Rifles, muchas de las unidades de élite de Occidente, y otras unidades únicas, como el Royal ecossais etc
- Dragones están disponibles en los niveles más altos de construcción y ahora tienen el fuego por el rango que les permitan cumplir mejor el papel de la infantería móvil.
- **Dragones ligeros han adquirido armas de fuego de largo alcance que les permita una mejor escaramuza.**
- **Los gastos de caballería revisado** a fin de reflejar mejor su valor en el campo de batalla.
- **Aumento del costo de Windbusche Jaegers y Ferguson Rifles.**
- Algunas mejoras en el equilibrio de proyectil.
- Mejoras de balance reembolsados a camino a la independencia Episodio 3.

Arreglos y mejoras:

- Incrementar significativamente la tasa de invasiones navales. Incluidos los que a través de teatros.
- Aumento de la agresión AI y mejorar el uso de los ejércitos.
- Aumentar la creación y retención de los ejércitos más fuerte, mezclado nivel de la unidad por el CAI.
- Arreglo para la asignación de la textura en la memoria caché sprite que estaba causando un accidente de la memoria.
- "Traidor" y "ultraje a los tratados" factores de cambio tan diplomático no se aplican cuando se incorporen a un aliado en la guerra.
- Arreglo para algunos pueblos de las regiones todavía a dar bonificaciones a la renta cuando dañados por las incursiones.
- Mejoras en sitio de AI en la forma en que los enfoques y las agresiones paredes.
- Unidades de fuego por su rango de fuego ahora correctamente cuando detrás de las paredes.
- Bug con cañones fuerte orientación fija, haciéndolos mucho más precisos.
- Muchas correcciones de errores de sonido a través de la mejora del sonido en general del juego.
- Solucionado el problema con la preferencia por defecto batalla no se está guardando.
- Fix para incluir protectorado de propiedad de las regiones en las regiones de manera explícita la

condición especificada por la victoria.

- Varios arreglos accidente.
- Soluciones a errores en formaciones de distintas formaciones para mejorar utilizado por jugador / IA.
- Fix para el encaminamiento de las tarjetas de unidad de perder el color de las facciones.
- Arreglo para el auto unlimbering causando la orden de ataque para terminar antes de tiempo resultando en una incapacidad para detener la unidad de disparo.
- Arreglo para las tropas en la muralla del fuerte, que no utilizan campo de tiro fuerte a la hora de juzgar al fuego contra las tropas enemigas.
- Arreglo para armas de fuego fuerte con la fórmula de la orientación equivocada.
- Soluciones a errores en Fort precursor y el uso de cuerdas.
- **Correcciones de bloqueo Multijugador suave.**
- Fix caída en las cotizaciones de mesa.
- Actualizaciones acumulativas para mejorar el comportamiento de la invasión de AI.
- Correcciones de errores y mejoras en la lucha contra la IA ofrece.
- Mejora de la IA de valoración diplomática de acceso y alianzas militares.
- Arreglo para el viento los sonidos no trabajan en las batallas navales
- Buque fija no siempre se despierta de trabajo.
- Accidente de potencial fija agentes desembarque de las armadas.
- Fija los ejércitos no ser expulsado de las regiones que pierdan el acceso militar obtenida por unirse a un aliado en la guerra.
- La valoración de Inteligencia Artificial mejorada de las tecnologías de la diplomacia.
- Refuerzo de las posiciones fijas inalcanzable.
- Balance de poder fijar para el ataque de oportunidad.
- Solución de error que causaba problemas con iniciar un ejército que contienen caracteres múltiples.
- Ajustar para evitar que algunos menores navega sin cesar jugar enrollador de sonido.
- Corregido error camino bloqueado (planificación de la trayectoria en ZOC).
- Contador de Diplomacia mejoras de oferta.
- Arreglo para avanzar rápido no funcionan como es debido en algunos PC. Siempre se acelerará si la

cámara es aún, si se mueve la cámara de avance rápido será tan rápido como sea posible en cada PC.

- Solucionado el problema de donde la artillería se dijo que dejar de disparar, pero siguen.
- Solucionado el problema con el sistema de archivos virtuales en las que en ciertas unidades de disco duro / configuraciones RAID / particiones que estaban experimentando un accidente con el sonido activado.
- Corregido un fallo de límites precursor.

Gracias

Jack

Original:

1 September:

Hi,

I am pleased to confirm that update 1.4 will be out in late September.

First off, some new items that will be going into 1.4:

- 2 new historical battles: Battle of Rossbach and Battle of Fontenoy. Both available in single player and multi player.
- Missile cavalry can now fire and reload whilst on the move.

And previously announced, the update will contain the following fixes and balance changes.

Balance changes:

- Overhaul of naval balancing as talked about in 9th July Update.
- There is now a cap on how many of some units you can take in MP. Examples of such units are Ferguson Rifles, many of the Elite Units of the West, and other unique units such as Royal Ecosais etc.
- Dragoons are available from higher building levels and now have fire by rank to allow them to better fulfil the role of mobile infantry.
- Light Dragoons have gained longer range guns to allow them to skirmish better.
- Reworked cavalry costs to better reflect their value on the battlefield.
- Increase in cost to Windbusche Jaegers and Ferguson Rifles.
- Some improvements to projectile balancing.
- Balance improvements made to Road to Independence Episode 3.

Fixes and improvements:

- Significantly increase the rate of naval invasions. Including those across theatres.
- Increase AI aggression and improve use of armies.
- Increase the creation and retention of strong mixed higher level unit armies by the CAI.
- Fix for texture allocation in sprite cache that was causing a memory crash.
- "Backstabber" and "Dishonouring Treaties" diplomatic factors change so don't apply when joining an ally in war.
- Fix for some towns in regions still giving bonuses to income when damaged for raiding.
- Improvements to siege AI in how it approaches and assaults walls.
- Units with fire by rank now fire correctly when behind walls.
- Bug with fort cannon targeting fixed, making them much more accurate.
- Many fixes to sound bugs improving overall sound across the game.
- Fixed issue with default battle preference not being saved.
- Fix to include protectorate owned regions in explicitly-specified victory condition regions.
- Various crash fixes.
- Fixes to various group formations to improve formations used by player/AI.

- Fix for routing unit cards losing faction colour.
- Fix for auto unlimbering causing the attack order to terminate prematurely resulting in an inability to stop the unit from firing.
- Fix for troops on fort walls not using fort gun range when judging when to fire on enemy troops.
- Fix for fort guns using wrong targeting formula.
- Fixes to fort pathfinding and use of ropes.
- Multiplayer soft lock fixes.
- Fix crash in quotes table.
- Cumulative updates to improve AI invasion behaviour.
- Bug fixes and improvements to AI counter offers.
- Improvements to AI diplomatic valuation of military access and alliances.
- Fix for wind sounds not working in naval battles
- Fixed ship wakes not always working.
- Fixed potential crash disembarking agents from navies.
- Fixed armies not being booted out of regions when losing military access gained by joining an ally in war.
- Improved AI diplomacy valuation of technologies.
- Fixed reinforcements from unreachable positions.
- Balance of power fix for attack of opportunity.
- Fixed bug that was causing issues with embarking an army containing multiple characters.
- Minor tweak to stop some ship sails endlessly play furling sound.
- Fixed path blocked bug (pathing into ZoC).
- Diplomacy counter-offer improvements.
- Fix for fast forward not working as intended on some PCs. Will always speed up if camera is still, if camera moves fast forward will be as fast as possible on each PC.
- Fixed issue where artillery would be told to stop firing but continue.
- Fixed issue with the virtual file system whereby on certain hard drives / raid configurations / partitions which were experiencing a crash with sound enabled.

- Fixed a boundary pathfinding crash.

Thanks

Jack

=====

Re: Nuevoparche 1.4 Ahora por las navales

Publicado por CeltiberoClearco - 03 Sep 2009 14:42

- Revisión de equilibrio naval como hablamos en 9 de julio.

O sea, que se cargan definitivamente las navales con eso de que los bergantines frien a los navios de linea que se cepillan a las fragatas, las cuales, pueden con los bergantines.

Yo, de puestos, propongo los bergantines fergusson o con windbuchse.

Estos llevan cañones de 4", pero de repetición por aire comprimido.

Además, pueden esconderse tras las olas y poner minas.

Para una cosa que funcionó desde el primer día.....

=====

Re: Nuevoparche 1.4 Ahora por las navales

Publicado por CeltiberoLeonidas - 03 Sep 2009 15:07

CeltiberoClearco escribió:

- Revisión de equilibrio naval como hablamos en 9 de julio.

Es esta traducida con google:

Imperio presentó batallas navales en tiempo real a la serie Total War, por primera vez. La reacción a ellos en el foro ha sido en general muy positiva, y estamos muy orgullosos de nuestra primera incursión en la guerra naval.

Sin embargo, como son nuestro primer esfuerzo, naturalmente, sentimos que podíamos hacer más. Por lo tanto, una de las cosas que estamos centrados en la actualización 1.4 es equilibrar la batalla naval.

Mientras que en la tierra que tienen líneas muy claras entre diferentes tipos de unidades, batallas navales de la liberación fueron en su mayoría carecen de esa área, no había piedra, papel, tijera, el equilibrio. Si bien hay diferencias, no eran lo suficientemente grande como para alentar a flotas mixtas.

Así que para la actualización 1.4 se ha producido un reequilibrio de los buques a crear una mayor diversidad entre los diferentes tipos de buques, junto con la mejora del juego en general de las batallas.

El equilibrio que ahora existe para las batallas navales es como esta:

Los buques de la línea de vencer Fragatas que derrotó a los buques pequeños que derrotó a los buques de la línea que derrotó a los buques de la línea de

Ahora, por supuesto esto no es el grado completo de él. Los buques de la línea siguen siendo los mejores en tomar en otros buques de la línea. Buques especiales, tales como cohetes, bombas y las cocinas queches llenar nichos especiales en el campo de batalla.

Este nuevo equilibrio se ha logrado mediante el ajuste de la resistencia del casco, tiro (precisión), la tasa de recarga, rangos, la moral y el daño de varios buques.

El tipo de buque que ahora funcionan como sigue:

Los buques de la línea de

Pros:

- Mejor ánimo
- Cascos Strongest
- Mejor capacidad de fuego

Contras:

- Velocidad lenta
- Radio de giro grande
- Una baja exactitud y el tiempo de recarga lenta
- Armas de menor alcance

Fragatas

Pros:

- Una buena precisión y velocidad de recarga de
- Armas de fuego de largo alcance
- Buena velocidad y la velocidad de giro

Contras

- Cascos relativamente débil
- No mucho poder de fuego

Buques pequeños (chalupas y trae)

Pros:

- Los buques de más rápido
- Muy maniobrable
- Mejor tiempo de la exactitud y la recarga de

- Armas de fuego de largo alcance, como fragatas

Contras:

- Cascos Muy débil

- La cantidad más baja de potencia de fuego

Ahora, por supuesto, no hay variación dentro de cada tipo de buque, y especialmente en los buques de la línea de la actualidad hay diferencias más notables en las estadísticas y poder de fuego entre otros buques, tales como las tasas de 4 y 3 de las tarifas.

Y con los cambios mencionados, se puede ver cómo funciona el nuevo equilibrio dinámico. Los buques de la línea son muy fuertes y tienen grandes cantidades de potencia de fuego, pero de baja precisión, la velocidad de giro lento y en el margen inferior en comparación con las fragatas y los buques pequeños les hace vulnerables a los rápidos buques pequeños como corbetas. Fragatas son también una amenaza, sino objetivos más grandes que los pequeños buques que significa que son vulnerables en caso de errar en los barcos de la gama de la línea.

Los buques pequeños, siendo muy rápido y maniobrable puede mantener a una distancia de los buques de la línea y los golpearon con sus armas de fuego, mientras más tiempo fuera de convertirlos. Como tiro de la cadena ha recibido un impulso en los daños, aun con su baja cantidad de buques de potencia de fuego como chalupas puede ser una amenaza incluso para los mayores navíos de línea. Puede tomar algunos de ellos, o mucho tiempo, pero pueden llevar hacia abajo.

Fragatas sentarse entre los otros dos tipos. Siendo rápida y ágil, que tienen armas de largo alcance como los barcos pequeños. Pero debido a que son más grandes en tamaño, son más vulnerables contra los buques de la línea si vagan en su gama de armas. Ellos tienen muy buena precisión y velocidad de recarga rápida, y esto, combinado con su naturaleza ágil que les permite asumir las chalupas incluso rápido y bergantines.

Todos los buques se han ajustado para tener tipos de armas en general más acertada, y la popa de todos los buques que se han debilitado mucho a fin de que rastrillar disparos más perjudiciales. Varios modificadores han ajustado para reducir la cantidad de azar hundimiento del buque, mientras las barras de la salud sólo mostraron poco daño. Ahora bien, es casi siempre está claro cuando un buque vaya a hundirse.

Mientras que la velocidad de giro se detuvo también se ha reducido en la mayoría de los buques para evitar que se conviertan rápidamente en el terreno y actuando como torretas.

Naves espaciales también han tenido algunos cambios realizados en sus cohetes para hacerlos menos poderosos.

Todos estos cambios combinados añadir una nueva dinámica a las batallas navales. La mejor de la flota seguirá siendo en su mayoría barcos de línea con un fragatas pocos en apoyo, pero ahora existe la posibilidad de una amplia gama de tácticas.

Así que con el 1,4 que va a obtener una experiencia de juego para las batallas navales, que añade una nueva dinámica y piedra, papel, tijeras elemento a ellos.

De todas formas me llama tambien la atencion los cambios que vana hacer en las terrestres.

Saludos.

=====

Re: Nuevoparche 1.4 Ahora por las navales

Publicado por CeltiberoGil - 03 Sep 2009 19:11

Hay una cosa que puedo entender de este reajuste, es decir los buques más pesados pueden ser más lentos y necesitar más radio y tiempo para girar debido a su envergadura pero digo yo que apuntar y disparar deberían tener la misma que cualquier otro navío ¿o por ser más altos un tio de 1.90 tarda más en recargar y apuntar con su fusil que otro con 1.60? En fin cuando veamos los estragos juzgaremos...

=====

Re: Nuevoparche 1.4 Ahora por las navales

Publicado por CeltiberoLerend - 04 Sep 2009 11:18

Hummm... no sé Gil, desde mi desconocimiento casi absoluto de los navíos de época puede deducirse

que una navío más pequeño como una fragata p.e., con la línea de flotación y su centro de gravedad más bajos al ser más ligero y maniobrable que otro mucho mayor, puede que el efecto al realizar un giro cerrado a uno u otro lado haga que la borda contraria al giro se levante permitiendo por tanto que los cañones de esa banda tengan un mayor alcance y puntería que los de un buque de línea. :pta:

=====

Re: Nuevoparche 1.4 Ahora por las navales

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 04 Sep 2009 11:52

jejeje Pero supongo que en las batallas los navios no se pondrian ha hacer virajes bruscos para ganar angulo de tiro jejeje Yo tambien desconozco esa epoca pero me da en el ocico que como lo hicieran se chocaban con el navio de alado.

=====

Re: Nuevoparche 1.4 Ahora por las navales

Publicado por CeltiberoLerend - 04 Sep 2009 14:04

Hablo de los buques pequeños de 1 y 2 puentes... supongo que un bicho de 3 o 4 puentes solo podría aprovechar un mayor ángulo de disparo con sus cañones más potentes (situados en la primera batería) sincronizando un poco el disparo con los movimientos del barco producidos por el oleaje pero no creo que pudiera llegar a "derrapar" del modo en que probablemente lo haría un barco más pequeño...

=====

Re: Nuevoparche 1.4 Ahora por las navales

Publicado por CeltiberoClearco - 04 Sep 2009 14:36

Recargar, era mas dificil en los cañones de gran calibre por el sencillo hecho de que eran mas grandes y pesados. Bastantes mas grandes. Ahora bien, el proceso era el mismo por lo que no creo que hubiera una gran diferencia de tiempo.

Pero lo cierto es que aparte de esos tremendos cañones, los navios de linea incluian en las cubiertas superiores mas cañones de pequeño calibre que los barcos mas ligeros, por lo que es ridiculo eso de que los barcos pequeños puedan hacer pupa a un navio grande desde lejos, sin que este pueda defenderse.

Para haceros una idea, el Santisima Trinidad tenia:

32 cañones de 36 libras

34 cañones de 24 libras

36 cañones de 12 libras

18 cañones de 8 libras

10 obuses de 24 libras

24 obuses de 4 libras

Ahora que alguien me explique como demonios un bergantin con 12 cañones de 6 libras puede hacer daño a este barco disparando desde lejos....

Son dos las principales innovaciones navales del siglo XVIII. La adopción de la Línea como orden de combate y las dobles cuadernas y doble armazón. Esto, permitió construir buques más grandes (los costados de un navío de 3ª tenían un grosor de 50 cm) y embarcar en las cubiertas inferiores grandes cañones que en los de 3ª eran de 24 libras y los de 1ª de 36 libras o más grandes. La curiosa forma abombada en la línea de flotación que tienen los barcos más grandes, se debe a la tremenda longitud que tenían los grandes cañones de la cubierta inferior.

La adopción de la Línea como orden de combate llevó a construir navíos muy parecidos, ya que era necesario que tuvieran una velocidad y maniobrabilidad similar para mantener la formación. El éxito de la formación, unido a la potencia de fuego de los navíos de línea, hizo que desaparecieran de las flotas los navíos pequeños por el sencillo hecho de que no tenían ninguna posibilidad contra un navío de línea.

=====