

Primer parche día 06 Septiembre

Publicado por CeltíberoCarlos - 04 Sep 2013 16:48

Hace referencia a los problemas gráficos que todos conocemos.

Copio y pego:

At Creative Assembly we are very pleased with the response to ROME II, with hundreds of thousands of players enjoying the game so far; but we do know that, as with all large PC releases, the variety of hardware and general system specifications can cause issues for some people and we are urgently working to help get them the right experience.

As announced last month, we are also planning to tweak the balancing, AI routines and other features now that we're getting real-time metric feedback from thousands of players.

The result is that the first update to the game will drop this Friday, with the intention to update the game on a weekly basis in the immediate future.

Full patch notes will be available on Friday, but the update will address known instances of crashes due to hardware conflicts alongside several other performance fixes.

In addition, anyone experiencing graphical issues including low resolution textures, should check our support forums at www.totalwar.com/rome2support which contain suggestions for settings which will improve visuals in almost all cases.

There are also a variety of other fixes suggested in our support forum, please head there to find out more or report your own problem directly to the CA team who will assist you.

=====

Re: Primer parche día 06 Septiembre

Publicado por CeltíberoLerend - 04 Sep 2013 18:29

Pero como se puede ser tan caradura para decir que están "encantados con la respuesta de los jugadores" y que, "como ya a anunciamos el mes pasado, estamos planeando modificar el

equilibrado, la IA y otras cosas ahora que tenemos información en tiempo real de miles de jugadores".

Son unos sinvergüenzas, y punto.

=====

Re: Primer parche día 06 Septiembre

Publicado por CeltiberoSico - 04 Sep 2013 18:33

Encantados lo estarán ellos, porque yo no demasiado.

=====

Re: Primer parche día 06 Septiembre

Publicado por CeltiberoClearco - 04 Sep 2013 18:36

CeltiberoLerend escribió:

Son unos sinvergüenzas, y punto.

Podía ser peor. Acordaros del multi del Empire con Finlandia 🇫🇮

Lo que es de ley es que si ves que el desarrollo va retrasado de cojones, el gilipichas de los videos con coleta tiene color de mierda y el equipo de trabajo que iban a montar para el multi huele a mierda.... pues al final, todo se confirma y es una mierda.

=====

Re: Primer parche día 06 Septiembre

Publicado por CeltiberoJaskier - 04 Sep 2013 19:04

Se han ahorrado meter a peña para testearlo, directamente nos lo venden y ya lo testeamos nosotros, y luego venga parches 🛠️

=====

Re: Primer parche día 06 Septiembre

Publicado por amarassa - 04 Sep 2013 19:32

Hombre visto asi economicamente salen ganando jaja les hacemos el trabajo jajjaa

=====

Re: Primer parche día 06 Septiembre

Publicado por spartatop - 05 Sep 2013 10:30

creeis que traduciran en algun parche las voces en batalla y en la diplomacia que no estan traducidas?

me parece fatal que se hallan dejado eso sin traducir, ya podrian haberle dado algo mas de pasta al traductor y que hubier traducido todo, me parece una falta de respeto a los demas idiomas.

produto imcompleto;iiii

=====

Re: Primer parche día 06 Septiembre

Publicado por CeltíberoKeke - 05 Sep 2013 12:08

Sinceramente el juego es una "estafa";..

No cumple las expectativas ni a nivel de jugabilidad ni a nivel grafico de la gente.

No sacan Demo para probarlo como dios manda...

No lo sacan completo y para jugar ciertas facciones tendrás que pasar por caja...

que podemos esperar si nos han dado el juego a medio terminar un martes, para que los usuarios lo testeen, y asi poder sacar un parche para el fin de semana....

Donde las infanterias corren igual o mas que las caballerias...

Donde los barcos de transporte son mas duros que flotas en sí...

Lo mejor: que me lo pille por la mitad de lo que valia en Steam...

=====

Re: Primer parche día 06 Septiembre

Publicado por Annibal - 05 Sep 2013 12:49

carloscos96 escribió:

Copio y pego:

Full patch notes will be available on Friday, but the update will address known instances of crashes due to hardware conflicts alongside several other performance fixes.

There are also a variety of other fixes suggested in our support forum, please head there to find out more or report your own problem directly to the CA team who will assist you.

Estos escurriendo el bulto; con problemas de HARDWARE y demas gaitas; que si tenemos; nosotros; problemas al jugar; no somos nosotros; es el juego en si

Señores de CA; saquen el juego al completo; y testeado debidamente; No son problemas nuestros los innumerables Bugs, son problemas de ustedes; que se estan acostumbrando malamente a sacar juegos incompletos para que la comunidad TW los testee y arregle.

=====

Re: Primer parche día 06 Septiembre

Publicado por spartatop - 05 Sep 2013 13:37

ok bien dicho

de todas formas creo que todas estas queja le estaran llegando de todos los paises en los que han vendido el juego.

ahora que apechugen, pues la mala imagen que estan dando con todAS tarde o temprano les pasara factura, pues lo malo corre como la espumaaaaaaaaa

=====

Re: Primer parche día 06 Septiembre

Publicado por CeltiberoSico - 05 Sep 2013 21:31

Pues esto es lo que solucionara el parche de esta semana (copio y pego):

Here are the patch notes for Total War: ROME II Patch 1 (due for release on 06/09/2013):

For additional information on improving graphical performance visit this thread.

- Higher average frame rates with out-of-the-box settings (more conservative settings)
- Fix for DirectX 10.0 Lighting issue reported - environment map wasn't being created leading to black reflections.
- Fixed a sunken Samothrace temple complex world wonder on the Campaign map.
- Fixed defender being able to create encampments when involved in a combined battle.
- Added some localisation fixes to audio packs in French, Russian, Italian, German and Spanish.
- Fixed lock up in Multiplayer Campaign battles when a desynchronisation occurs. Players are now notified of the desynchronisation, and the battle ends.
- Fixed Multiplayer Campaign battle "overrun" prompt, which was not being shown to a player if they were a reinforcement and the other player was spectating.
- Fixed corrupt loading screen when changing to fullscreen / windowed mode after a battle, and then going into another battle.
- Fix for Multiplayer Campaign host being unable to move the camera in campaign, after reloading a save game on some rare occasions.
- Safe guards added to prevent a very rare crash in coastal assault battles.
- Fix for game lock up during end turn sequence / Celtic AI faction turn in single player campaign.
- Improved AI use of walls on Athens large settlement battle map.

- Improvements to Auto-resolve balancing in Single Player and Multiplayer Campaign modes.
- Aligned ship unit upkeep costs with land units - made mercenary ships more expensive and non-mercenary ships cheaper.
- Fixed slow turning rates for transport ships.
- Improved civil war balancing in relation to campaign difficulty.
- Fixed vehicle ground pipes, to prevent Siege Towers becoming immovable when they are left empty during the Deployment Phase of a Siege Battle, then units were moved into the Siege Tower when the battle has started.
- Fixed bug when ramming sideways into moving ship, which caused the ramming ship stick to target and strafe along with it in battles.
- Reduced the chance of Naval units sometimes clipping through the ground or harbours / ports during Port Assault battles when attempting to disembark.
- Fixed issue where armies would be stuck in Muster stance and could not exit that stance in Campaign modes.
- Fixed case where spies could get stuck on top of fleets in Campaign modes.
- Fixed rare post battle lockup in Campaign modes.
- Improved unit pathfinding in Barbarian village battle maps (fixed no go zones).
- Fix for Multiplayer Campaign lock up when the player was reinforcing an AI ally who was victorious in battle, causing the player to become stuck with no victory / continue / exit battle user interface functionality.
- Fix for cultural influence bonus from the Shrine of Neptune building
- Fix for "Zone of Controls" of hidden armies being visible to both players in head to head Multiplayer Campaign mode on mouse-over.
- Assorted minor fixes to city battle maps.
- Fix for "Rome Wasn't Built in a Day" achievement failing to unlock when its requirements were met in some situations.

=====

Re: Primer parche día 06 Septiembre

Publicado por Celtiberolsmaylive - 05 Sep 2013 23:04

No me ha parecido leer nada sobre lo de que las ciudades de los vasallos nos cuenten para propios tanto como para objetivos menores como para edictos...

Espero que esté esto al final, porque a mi me está jodiendo bastante esto.

=====

Re: Primer parche día 06 Septiembre

Publicado por amarassa - 06 Sep 2013 00:39

Debo mejorar mi ingles...

Isma los vasallos los veo muy inutilis , tenia a una tribu gala de vasalla cubriendome el norte y cuando me di cuenta su motivacion porque la protegia provoco la guerra con helvecios nordos y venetos , la posterior masacre de mi vasallo y que ahora tenga q enviar dos legiones a solucionar su motivada , conclusion : conquistar todo es mas util

Volviendo al tema .

Hoy me ha pasado que una ciudad me generaba mas dinero con los impuestos camcelados que con ellos activos , esto es un cachondeo

=====

Re: Primer parche día 06 Septiembre

Publicado por Tarod - 06 Sep 2013 00:57

Si todo esto os parece serio mirar este video y partiros el ojete un rato xD un 10 a los desarrolladores de este juego les daba yo :D

www.youtube.com/watch?as=Ba2vFhvhz8I

=====

Re: Primer parche día 06 Septiembre

Publicado por CeltiberoEmberrado - 06 Sep 2013 06:07

1 Giga de parche. Anda que como piensen aprovechar el resto de los gigas libres que recomendaban nos queda tela.

Por si alguien tenía alguna duda de que CA sabía perfectamente que vendía una beta.

=====