Lanzada la beta del 3 parche.

Publicado por CeltíberoClearco - 20 Sep 2013 17:50

---

liberada la nueva beta del parche 3º

wiki.totalwar.com/w/Total_War_ROME_II:_Patch_3

Cuestiones técnicas y de funcionamiento

Mejoras significativas en la velocidad de campaña multijugador, que ahora está limitada por la máquina de jugadores más lento.

Mejoras Velocidad de fotogramas en el mapa de campaña de baja especificación Core2 Duo CPU en modo ventana.

Arreglo para el lock-ups informó sobre la carga de la batalla en DirectX9.

Mejoras Velocidad de fotogramas en el mapa de campaña en todas las configuraciones de la hora de fijar Efectos calidad en Bajo o Alto.

Arreglo para tartamudea menores y fallos de representación del terreno en algunas GPU cuando se representa el terreno.

Se ha corregido un error en el display la velocidad de fotogramas de referencia gráfica que informa del tiempo por trama mal.

Modos multijugador LAN son accesibles cuando el vapor está en modo fuera de línea.

Arreglo para gráficos de accidente causado por el cambio de la resolución de pantalla de juegos poco después de cargar una nueva campaña.

Fijar un accidente cuando se realiza una acción del agente en una unidad de heridos / asesinados en los modos de campaña.

Otras optimizaciones del mapa de campaña.

Fuego y humo efectos optimizados en el mapa de campaña (mejora de las imágenes por segundo en todas las configuraciones de gráficos, especialmente durante el último juego donde se revelan todos los territorios facción)

Fijar en la campaña multijugador, después el jugador 1 ofrece la diplomacia para el jugador 2, el jugador 2 hace una contraoferta, luego se canceló la oferta, lo que hizo que el juego se bloquee para el Jugador 1.

Fijar para evitar que la interfaz de usuario de los juegos de parpadeo cuando SLI está habilitado.

Mejora de sacrificio en el mapa de campaña para evitar que los apoyos (por ejemplo, las pirámides) de desaparecer cuando la cámara se ajusta a ciertos ángulos.

Mejora el icono del escritorio para Total War: Rome II para soportar múltiples resoluciones.

Mejoras del juego

Cuando el jugador es atacado mientras que en un acuerdo de menor importancia (no capital de provincia), un nuevo botón de "Sally Forth" se encuentra disponible en el panel de pre-batalla para luchar contra los atacantes en una batalla en campo abierto.

Todos los ejércitos que se ven obligados a retirarse y, a continuación, son atacados, ya no tienen a * Equipaje batalla de tren. Es una batalla en campo abierto normal con las sanciones generadas campaña aplicadas como antes.

Cuando un ejército en marcha forzada es atacado en el mapa de campaña, una batalla emboscada está activa, en lugar de un bagaje de tren Victoria Point batalla.

Batallas combinados donde no hay marina en la alianza de defensa no tienen * Puntos de Victoria / Trenes Equipaje.

Batallas combinados donde el defensor tiene una marina de guerra conservarán su punto de victoria.

Puntos de Victoria han tenido su tiempo de captura aumentó en 3 veces su longitud anterior.

Atacar AI es ahora más probable que priorizar teniendo puntos de victoria en las batallas de asedio / City Asalto Batallas.

Agentes controlados por la IA son más propensos a actuar en los asentamientos de los jugadores en lugar de estar por fuera de ellos.

Solucionado el problema en la batalla AI que impidió grupos de asalto de asedio de responder a las amenazas cercanas.

Problema de tiempo fijo en la batalla AI que podría provocar que el AI atacante asedios puerto para detener la actualización.

Sustancialmente reducidas tiros libres de los enemigos en las batallas, al mover una unidad a través de las unidades enemigas (sin atacar a ellos), por lo que las unidades pueden desactivar con menos pena.

Fuerzas controlados por la IA más pequeños y empobrecidos son ahora menos probabilidades de sobrevivir auto-resueltos batallas en modo Campaña.

Caballería no puede capturar puntos de victoria en batallas mientras está montado. Aún así, pueden neutralizar los puntos de victoria si fueran previamente en poder del enemigo, y capturar puntos de victoria cuando se desmontó.

El tamaño / radio de puntos de captura se ha incrementado en batallas costeras.

Arreglo para algunos casos de AI pasiva durante las batallas de Río Crossing, cuando la AI defiende.

Solucionado el problema que impide el despliegue de buques de artillería de refuerzo.

Solucionado el problema en batallas de asedio en que el AI ha intentado utilizar las infracciones y de las puertas que no podían alcanzar.

En Battles, el número de filas ahora factor de refuerzo al bono masiva para el sistema de colisión, es decir, las líneas finas le hará perder su bono arriostramiento contra las cargas de caballería de la parte delantera

Fijo perseguir de routers al final de las batallas, por lo que entrar en combate con más frecuencia y se pueden matar más fácilmente.

Satrapías ya no pueden firmar tratados de paz con los enemigos de su señor (pero aún capaz de realizar automáticamente la paz si su señor firma un tratado de paz con el enemigo) en los modos de campaña.

Tipo de suelo Snow ahora sustituye hierba en zonas de desgaste de nieve del mapa de batalla.

Unidades en formación Testudo ahora responder a una orden de atacar puertas de la ciudad en una ciudad batallas Asalto.

Hombres que lanzan antorchas para encender puertas en batallas, ahora tienen menos posibilidades de no tirar sus antorchas y golpear la puerta, si se solicita más de una vez para encender la misma puerta.

Casas de IA ya no puede promociones seguras sin primera reunión de la edad requerida y el rango en los modos Campaña.

Eliminado antigua oculta por la lógica distancia, que era incompatible con el sistema de visibilidad más reciente. Por ejemplo, las unidades que son visibles en el rango podría parecer que estaban ocultos en su interfaz de usuario, cuando se podían ver.

Piqueros pueden salir de cuerpo a cuerpo cuando pica falange está activo en las batallas. Por ejemplo, si es atacado sólo una de las piquero, toda la unidad ya no empiezan a no responder a las órdenes.

Mejora de la capacidad de respuesta del equipo de asedio cuando bajó y cogió de nuevo varias veces.

En los modos de campaña, el número de entradas de equipos de asedio ahora se coronó como la duración del asedio - 1

Otras mejoras a la IA de detección de colisiones con Desplegables en la batalla.

Las unidades de carga, mientras que en la formación (por ejemplo, formación de bloques) detener cuanto antes el contacto con el enemigo, para reducir el "blobbing" donde las unidades convergen en una pelea desordenada.

Solucionado un problema con las unidades de misiles en barcos no disparar a los enemigos con fiabilidad durante las batallas.

Solucionado un problema con artillería barco no disparar contra edificios fiable en las batallas.

Arreglo para barcos supervivientes en el mapa de campaña después de hundirse en el mapa de batalla.

Fijar los buques de misiles se queda pegada al orientar las unidades de tierra en las afueras de su área de distribución.

Se ha reducido el riesgo de refuerzos IA (enemigo) y los jugadores refuerzos unirse a una batalla en el mismo lugar y por lo tanto entrar en combate al instante en las batallas de los modos de campaña.

Cambios de equilibrio

Puntos de ataque de todas las unidades se han incrementado en el combate.

Cuerpo a cuerpo defensa se ha reducido en la mayoría de las unidades de caballería cuerpo a cuerpo y para algunas unidades de infantería de élite.

Reducción de daño de arma cuerpo a cuerpo en las batallas, y el aumento de defensa cuerpo a cuerpo de escudos.

Diversos efectos de rasgos están trabajando según lo previsto.

Mejora lucio arma equilibrio daños en las batallas.

La fatiga de correr y estar en combate se ha incrementado en las batallas.

Otros ajustes y reequilibrio se ha hecho a la unidad de la moral en las batallas.

Moral de infantería de élite se ha reducido ligeramente durante las batallas.

Umbrales de nivel de experiencia se han aumentado para las unidades.

Habilidad especial fresco tiempos muertos han vuelto a equilibrarse en las batallas.

Los costos de construcción se han actualizado para reflejar los cambios en la construcción de los efectos en los modos de campaña.

Bonificaciones Moral de formación y creación de cadenas religiosas se han reducido en los modos Campaña. En su lugar, estos edificios ahora dan más variadas bonificaciones a las unidades.

El costo de las primas de experiencia por encargo y las batallas multijugador se han reducido.

La miseria y el consumo de alimentos se han reequilibrado (reducción para los edificios de más alto nivel) en los modos Campaña.

La capacidad Headhunt se ha vuelto a equilibrarse en las batallas.

La prima de carga para el Celtic, el británico y unidades germanas se han reducido.

Las masas de los caballos y los hombres en el campo de batalla se han hecho más razonable.

Reducción de la masa de unidades de camellos en la batalla.

Mejoras en la usabilidad

El saldo de la barra de energía en la pantalla de diplomacia ahora muestra la proporción correcta, en lugar de 50/50.

Mejorada la detección de desincronización en el modo campaña multijugador, y ahora los jugadores se les da un mensaje emergente cuando se ha producido una desincronización, con las opciones para resincronizar el juego para continuar o abandonar el juego.

Cuando el huésped deja el vestíbulo del equipo en el modo multijugador de batalla rápida, se encuentra un nuevo host.

Mejora de la compatibilidad multijugador entre los jugadores que poseen los Estados griega DLC y los que no lo hacen.

En Multiplayer Emboscada Battles, si el jugador 1 hace clic en el botón "Start Battle", y el jugador 2 espera a que el temporizador se ejecute por la batalla para comenzar, el jugador 2 ya no se bloquea en modo cinemático con controles de interfaz de usuario limitadas.

Todas las batallas ahora termina 5 segundos después de que se decida la victoria (Esto solía ser de 10 segundos).

En la tierra Batallas multijugador, cuando el despliegue es más, los ejércitos enemigos ya no será visible, cuando se supone que se oculta, por un par de segundos antes de desvanecerse.

En las batallas multijugador, un jugador que ha reconocido su derrota ahora se convertirá en un espectador. A continuación, puede salir de la batalla si así lo desean.

Arreglo para conseguir música de batalla se detuvo, mientras que en velocidad lenta batalla.

Cuando en el mapa de campaña, si un agente se coloca cerca del borde de un asentamiento enemigo medida que se expande (construye un edificio en una ranura de la construcción) el agente está ahora teletransportó fuera del camino de la expansión, por lo que no se bloqueen dentro del asentamiento. Si el agente ya se ha quedado atascado en un acuerdo ampliado antes de esta actualización, se quedarán atascados y tienen que ser disuelta. Esta actualización impedirá que esta situación se repita en el futuro.

Un poco mejorar el combate de respuesta y animaciones para los ataques de formación en las batallas.

Solucionado un problema con artillería barco no disparar a todo después de usar el modo primera persona en batallas.

La Testudo banda ya no se puede activar en combate cuerpo a cuerpo en las batallas.

Arietes mueve de la manera correcta después de golpes de una puerta en las batallas.

La tortuga maltrato animación ram se ha ajustado un poco para que choque con las paredes mejor, en el punto de impacto cuando se destruye un muro.

Múltiples puntos de referencia muestran para las unidades de equipo de asedio, como ya solo 1 se muestran.

Selección de desmontar las unidades montadas continuamente durante el despliegue en batallas moverá las unidades hacia su última posición ordenada menos después de bajarse.

Durante las batallas, si una unidad de caballería se le ordena que vaya a un lugar, y luego ordenó a desmontar, los hombres ahora se desmonta pero no seguir avanzando en la ubicación previamente ordenado.

El número de flechas es ahora correctamente cuando se agote unidades, mientras que el fuego en movimiento durante las batallas.

Bonificaciones correctos se están aplicando a las unidades de los edificios del taller.

Solucionado un problema con el lucio falange no volver a meterse en el lucio posición después de correr.

Bonificaciones de carga ahora se aplican correctamente a las unidades reclutadas en ciertas provincias.

Efectos de impacto de proyectil que golpean las unidades y edificios están posicionados con mayor precisión.

Mejora de los efectos del fuego en edificios, vehículos de asedio y entregables durante las batallas.

Mejora de algunos efectos visuales de las batallas. Mejor versión de edificios quemados con brasas y el agua corriendo por los techos y superficies verticales en la lluvia.

Efectos visuales dañadas se han mejorado en la campaña.

Fijo británico atributos unidad Chariot.

Arreglo para escita variación Unidad caballo.

Los logros "Noble Maestro", "maestro de espías" y "Campeón de los Dioses" ahora desbloquear cuanto antes después de que se han cumplido sus requisitos.

Arreglo para el mapa de campaña del terreno desapareciendo al alternar repetidamente entre el mapa de campaña y campaña mapa táctico.

Bonificaciones nivel provincial (como los edictos con bonos de comida) están tomados en cuenta en el nivel de los alimentos está representada en una visión provincia en los modos de campaña.

Etiquetas de liquidación en el mapa de campaña están posicionados con mayor precisión y ya no quedan desplazados de los asentamientos.

En el panel de la provincia en los modos Campaña, provincias ya pueden ser ordenados por su nivel de producción de alimentos.

Varios edificios del Este ahora consumen alimentos correctamente (en lugar de todo lo que no sea consumir o dar contradictorios efectos de orden público) en los modos de campaña.

El edificio Qanat (en la cadena agrícola del Este) ahora produce una pequeña cantidad de comida en el modo de campaña.

El mensaje de aviso que informa al jugador que no están investigando una tecnología cuando presionan el botón "End Turn" en campañas para un jugador se muestra ahora también en campañas multijugador.

Los ejércitos jugadores en Emboscada postura ya no moverse por sí mismos en los modos Campaña, que ocurrió en raras ocasiones.

Arreglo para el bug interfaz de usuario que muestra el nivel de impuestos mal en el panel de detalles de la provincia cuando el botón "Impuesto provincia" fue marcada en los modos de campaña.

Conversión de Cultura procedente de algunos caracteres ahora muestra correctamente como "carácter" en la descripción cultura, ya no como "edificio".

En los modos de campaña, la cultura que terrenos consagrados pertenecen ahora se muestra en el título, para hacerlo más claro por qué tienen que ser convertidos.

El "Reduce esclavo población decline" icono en el panel de información al colocar el puntero del ratón sobre el "negrero" en la sección de edificios comunes en los modos Campaña se muestra ahora como el verde en lugar de rojo (ya que es un afecto positivo).

El primer edificio de la cadena de equipos (Taller Por ejemplo, para Helénica, intendente de Oriente, etc) ya no puede ser evitado mediante la conversión de la cadena de equipos de otra facción sin investigar.

Tecnologías Ahora se requiere para crear el edificio 4 JewelSmith nivel, para evitar un exploit.

Mejora de cuerpo a cuerpo / embestida barco selección de objetivos en las batallas.

Modo de estado emite botón embarque fijos cuando se trata de abordar un barco en la batalla.

En las batallas, los hombres que ya han abordado un barco enemigo ya no salto en el mar una vez que la nave comenzó a hundirse o de nuevo en el barco que se hunde. (Los hombres que permanecen en el barco que se hunde aún saltan en el agua.)

Mejora de sincronización de labios Asesor en varias piezas de asesoramiento en los modos Campaña.

Al hacer clic en la "Plaza" habilidad especial como una unidad está tratando al hombre una torre de asedio ya no se pegue la torre de asedio a esa unidad en las batallas.

Cuando se selecciona un agente en el modo Campaña, y los hace clic derecho sobre el jugador a un acuerdo para sabotear al enemigo, el menú ya no actuar de forma errática.

Cuando el jugador tenía un tema para tratar en la pantalla de la política y el sujeto tenía un efecto infamia, este efecto una vez visto persistido en que se muestra para todos los demás personajes, incluso si el sujeto está despedido. Esto se ha solucionado.

Arreglo para un texto mal alineados en una información sobre herramientas que se muestra cuando un acuerdo con un puerto está bloqueado por un enemigo, y el jugador selecciona el enemigo y coloca el puntero del ratón sobre el acuerdo.

Mejora de pequeños problemas técnicos con marcadores de selección Campaña y Forzada efectos visuales marzo veces que se muestra en las posiciones equivocadas cuando las unidades se mueven.

Se han solucionado algunos nombres de capacidad inconsistente para tipos de habilidades generales.

En el modo Campaña, Roman "Basílica de X" templos ahora ha sido renombrado a "Recinto de X".

Tooltip respecto a las "unidades de asedio blindados" efectos de la tecnología de bonificación sobre los vehículos pre-asedio (todas las variantes de galerías, torres de asedio, escaleras y arietes) Ahora es más clara.

Se ha corregido el texto de ayuda cuando se coloca el ratón sobre las columnas druidas árboles tecnológicos del Consejo en el Grupo de Tecnología en los modos Campaña I, II y III para los ejercicios de guerra, Code Warrior, Economía y tribales.

Dos pedazos de consejo del Asesor Battlefield relación con acompañamiento se equivocaron en italiano y español. Estos ahora se han corregido.

Se ha corregido un par de casos en los que lo que los asesores de campo de batalla estaba diciendo que no coincide con el texto que aparece en español.

Algunos terrenos escarpados en un puerto menor griega mapa de batalla se ha estabilizado, para detener a los barcos de pasar por la playa cuando desembarcan.

Mejoras en la conectividad de pared en un puerto griego mapa de batalla.

Aceite hirviendo se vierte desde casas de puerta en las batallas se verá mejor cuando se cruza con el suelo.

La mejora de las animaciones de impacto cuando las canales de cerdo cayó al suelo cuando se dispara rondas como veneno forman artillería en las batallas.

Al cruzar los ríos en las batallas, las unidades pasos ahora por defecto en barro suena en lugar de los sonidos del agua.

Arreglo para un pequeño agujero en el terreno en un puerto menor griega mapa de batalla.

Cuando el jugador está defendiendo en una batalla de asedio desde el modo Campaña, y el enemigo capture un punto de victoria parcial en el mapa de batalla, el jugador se gana el control del punto de victoria, el Asesor de Battlefield ya no decir "Nuestro enemigo ha perdido un punto de victoria ".

Arreglo para el Asesor de Battlefield ya veces se refieren a los jugadores propios refuerzos como "refuerzos enemigos" durante las batallas.

Añadido un texto de localización y soluciones de audio para el español, francés, italiano, alemán, checo, ruso, polaco y turco.

Añadido Stonehenge volver al mapa de batalla personalizada en estas coordenadas 0.137, 0.238 (Iska).

Corregido error en el edicto 'reclutamiento' en Inglés.

Ha mejorado la selección de ciertas rocas en el campo de batalla.

Alta localización francés, italiano, alemán y español para la palabra "Acuerdo" en el Panel de acción del agente en los modos Campaña.

Texto y gramática Varias correcciones para la interfaz de usuario de campaña.

==========

Re: Lanzada la beta del 3 parche.
Publicado por VideogamerElCelta - 24 Sep 2013 12:54

_____

No lo es.

Una forma de saberlo fácil es meterte en el periodo beta de "parche3beta", si ves que te esta actualizando el juego cuando lo pones, es que no tienes el parche.

De modo contrario si al ponerlo no pasa nada, es que ya tienes el parche puesto.

Un saludo

==========

Re: Lanzada la beta del 3 parche.
Publicado por CeltiberoLoky - 24 Sep 2013 15:27

_____

a ver si para principios de septiembre sacan un parche oficial y se dejan de betas.

==========

Re: Lanzada la beta del 3 parche.
Publicado por celtiberojuanjo - 24 Sep 2013 19:19

_____

A principios de "Septiembre" lo veo dificil

este tarde se ha instalado otra actualizacion para rome 2 este si que creo que es el parche 3.

==========

Re: Lanzada la beta del 3 parche.
Publicado por VideogamerElCelta - 24 Sep 2013 19:59

_____

Ya no hay posibilidad de poner el parche beta 3, lo que significa que el oficial ya ha sido lanzado.

Ami se me ha descargado a eso de als 3, voy a probarlo

==========

Re: Lanzada la beta del 3 parche.
Publicado por VideogamerElCelta - 24 Sep 2013 20:34

_____

Fallo mio, por lo visto ese parche de 70mb que se ha descargado no es el parche 3 completo.

Si no un hot fix que arregla el problema de la resolución cuando minimizas.

A esperar al viernes apra el parche completo

==========