Parche N 5 Lanzado
Publicado por CeltiberoRegne - 18 Oct 2013 16:27

Ya se esta actualizando el juego al parche 5 :)

Aqui las notas:

wiki.totalwar.com/w/Total_War_ROME_II:_Patch_5

==========

Re: Parche N 5 Lanzado
Publicado por Rhygus - 23 Oct 2013 13:58

A mi en rendimiento también me va algo peor

Por cierto soy al único que le pasa que ahora los agentes sin importar las habilidades que les metas no pasan del 3% en probabilidades de llevar a cabo la misión?

Me han quedado totalmente inservibles.

==========

Re: Parche N 5 Lanzado
Publicado por CeltíberoDraco - 23 Oct 2013 16:34

---

me pasa exactamente lo mismo

==========

Re: Parche N 5 Lanzado
Publicado por XsintaX - 23 Oct 2013 21:16

---

el 3% del que hablais no es la probabilidad del agente es si, solo una parte.

cuando poneis el raton encima de la accion que quereis usar a la derecha sale una venta explicando con detalle cada una de las posibilidades, por ejemplo

5% de exito para que muera el objetivo

65% de que sea herido

25% de fracaso

5% de que el agente sea herido

yo tenia la misma duda y descubri que solo era eso

==========

Re: Parche N 5 Lanzado
Publicado por CeltíberoDraco - 23 Oct 2013 22:49

_____

Ok gracias, lo probaré

==========

Re: Parche N 5 Lanzado
Publicado por Rhygus - 24 Oct 2013 00:42

_____

Lo que si que ya no funciona es la munición incendiaria de los proyectiles, al menos la de las flechas y jabalinas. en lugar de hacer más daño hacen menos! Ya cuando las activas el daño baja una barbaridad en la hoja de la unidad. Creí que sería un error nimio sobre el papel pero no, realmente funciona al revés! xD Como si los proyectiles no fueran lo suficientemente inútiles ya...

Otra cosa curiosa que me ocurrió fue que siempre que les declaro la guerra a una satrapía de los seleúcidas siendo estos mis aliados militares, cuando voy a solicitar su ayuda para luchar contra su propia satrapía se me cala el juego y me tira error de salida al escritorio... xD

==========

Re: Parche N 5 Lanzado
Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 24 Oct 2013 16:49

_____

Rhygus escribió:

A mi en rendimiento también me va algo peor

Por cierto soy al único que le pasa que ahora los agentes sin importar las habilidades que les metas no pasan del 3% en probabilidades de llevar a cabo la misión?

Me han quedado totalmente inservibles.

Ese porcentaje tan bajo sólo es la probabilidad de muerte total del objetivo. Como se ha dicho, al atacar y pasar el ratón salen las auténticas probabilidades de los sucesos, incluída la de que quede herido el propio agente en el intento de acción.

Respecto a otras acciones de los agentes contra ejércitos y enclaves, no sólo actúan según el titular del tipo de acción: Además ralentizan movimiento, ralentizan la construcción de un edificio en concreto o de todos, destruyen a veces todos los edificios (adalides), bajan la autoridad o el fervor de un general en concreto (aparte de la opción de asesinarle), impulsan la cultura propia del agente en el enclave generando desorden público o neutralizando agentes propios que la impulsan, aumentan el desorden público en general, reducen las tropas de guarnición (en general o en alguna unidad en concreto según se elija), etc.

En campo propio, desplagándolos, aumentan la conversión cultural (dignatarios), disminuyen la posibilidad de acciones de agente enemigos en esa provincia (exploradores), o aumentan el orden público por fervor/disminuyendo la probabilidad de éxito también de adalides enemigos (adalides). También sirven, añadidos a tus ejércitos, para aumentar la experiencia de las unidades y el grado de fervor (es decir de la moral en combate de la unidad del general en concreto y también el poder de estimular esa unidad a las tropas cercanasl) (adalides), reducir el mantenimiento de las tropas y aumentan la autoridad del general (es decir la moral de todas las tropas comandadas por él) (dignatarios) o aumentar la movilidad del ejército y el grado de astucia del general (creo que se traduce en eficacia de las tropas en combate), etc.

Así que parece que en esta versión de la saga son multifunción

==========

Re: Parche N 5 Lanzado

Publicado por Rhygus - 25 Oct 2013 09:35

_____

Caray Asdrúbal, menuda guía te acabas de cascar jajaj. Gracias!

PD: A alguien más le pasa lo de los proyectiles?

==========

Re: Parche N 5 Lanzado
Publicado por CeltíberoDraco - 25 Oct 2013 13:11

_____

No te preocupes, a mi también me pasa, desde el parche 4 no funcionan como antes, sobretodo a la hora de las descargas de los mismos, que en vez de realizarlas todos a la vez, ahora lo van haciendo por grupitos, reduciendo así aun más su eficacia

==========

Re: Parche N 5 Lanzado
Publicado por TotalChambon - 29 Oct 2013 19:50

_____

jajaja, a esperar por un sexto parche. Por cierto, la mejora de rendimiento en frames es palpable? Se lo pregunto a los que han dicho por ahí que lo juegan casi en extremo y fluido como si fuera la primera vez que lo hacen. Porque me da miedo actualizarlo y que me vaya peor.

==========

Re: Parche N 5 Lanzado
Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 30 Oct 2013 04:16

_____

Por cierto, ahora la campaña de Cartago en nivel díficil o muy difícil, con los Bárcidas, es imposible o cuasi imposible. Se parte en guerra con los turdetanos, que se alían con Getulos, Célticos y Lusitanos en los primeros turnos. Siracusa te declara la guerra en tres turnos y en cuatro Roma, y a los 5-6 Garamancia y los Nasamones. Al ver eso, fin de la campaña, jejeje.

Creo que el sistema de alianzas de la IA lo han pensado y comprobado sólo para llevar a Roma,y da la casualidad de que igual puede ser bueno tambien para galos y germanos, ya que en el desarrollo inicial sólo hay lucha contra las microfacciones, y si lo ha superado el humano, ya puede tener el suficiente poder para enfrentarse a las macroalianzas de la IA.

==========