Parche 9.81

Publicado por CeltíberoClearco - 25 May 2016 19:56

Traduccion de Eishen al parche

forum.game-labs.net/index.php?/topic/142...e-de-correccion-981/

La Consti ha vuelto!?!?!?

Que hay de Nuevo?

Continuamos buscando el mejor modelo de supervivencia que compagine precision historica con jugabilidad y diversión. Comenzamos por unos parámetros bastante históricos (posiblemente algo exagerados) y estamos ahora afinándolos para aumentar la diversión.

Aplicar multiples cambios a la vez normalmente no permite un juicio rápido de los mismos, así que en esta corrección solamente vamos a ocuparnos del problema de la armadura de los barcos de línea.

Cambios en la anchura de chapado(planking) efectiva(cm)

- HMS Victory – de 100 a 80
- Santisima – de 90 a 78
- St Pavel – de 80 a 75
- HMS Bellona – de 80 a 77
- 3rd rate de 75 a 73
- USS Constitution de 75 a 70
- La armadura de las fragatas se ha incrementado algo (entre 1 a 5cm para la mayoría de los buques)

Los HP (N.T Planking en el original,posible error) tambien se ha variado para estos buques

- USS Constitution – 5700 a 7000
- Ingermanland - 6500 a 6300
- Third Rate – 8000 a 7500

El coste de producción de un tercera clase se ha reducido en un 10%

El Bellona permite ahora isntalar cañones de 24lb en el segundo puente

Los ajustes a los parametros de los cañones se deja para el proximo parche. Nuestro objetivo final es permitir a los Navios de Linea pelear comodamente hasta los 300 metros. Para ello decesitamos ajustar la armadura y la penetración de los puentes superiores de un modo que no afecte al combate de fragatas (que creemos ahora mucho mejor que antes del parche 9.8).

Esto tiene que ser hecho de modo gradual porque si "bufamos" en exceso los cañones de 9 y 12 libras para mejorar los ratios haremos a las fragatas demasiado débiles entre si.

Temporizadores de batallas de Puerto

Las horas del Puerto pueden ahora fijarse tras la captura (se arregla el problema que solo permitía el cambio despues del mantenimiento).

Funcionara de este modo

- Durante el estado de disputa (contested) – El horario puede resetearse un numero ilimitado de veces.
- Cuando el puerto pasa de disputado a Capturado en el mantenimiento diario - Los horarios ya no podrán ser alterados (hasta la próxima vez que se capture)

Perdida de cañones y daño por municion de racimo (grape)

El daño a cañones y el provocado por municion de racimo se modifica para dejarlo mas parecido al nivel del anterior modelo de daño, donde debias bajar la integridad de la coraza (planking) para hacer mas bajas en cañones y tripulación.

Como las balas de cañon atraviesan el barco haciendo daño mientras retienen energía se hará mas daño en disparos de enfilada por proa o popa.

Otros cambios

· Si el creador de un clan borra su personaje el clan no dejara de existir – el cargo de creador del clan pasara al oficial con la fecha de ultima entrada al juego mas reciente.

· Los Oficiales pueden abrir y cerrar almacenes de clan.

· Los barcos de linea podran instalar cañones en la popa (ademas de las carronadas)

· En los paises con politicas de uso de internet mas severas la lista de servidores no se veia- Se ha solucionado este problema .

Fallos arreglados:

· Problemas en los iconos de batalla en el mundo abierto (OW)

· La entrada automatica a batallas ahora funciona aun bajo los efectos del temporizador de invulnerabilidad de 120 segundos..... Si se ataca a un barco cercano al vuestro entrareis en batalla .... aunque no sereis capaces de uniros a batallas ya en desarrollo.

Esto soluciona el problema de que tus compañeros no podían unirse a una batalla iniciada contra ti aun saliendo a la vez del puerto.

· La visualización de rebotes y disparos que no penetran se ha mejorado sincronizando mejor el cliente y servidor

Ajustes:

· Los PNJ de misiones aparecen mas cerca del jugador

· El temporizador de batalla en eventos pequeños es ahora de 15 minutos .

· El tamaño de los circulos de refuerzo se incrementa y se reduce la distancia entre ellos.

· Arreglado el problema con el timon del Indiaman.

· El volumen de agua que entra por las vias se reduce en un 30% aproximadamente para evitar el error de los hundimientos casi-instantaneos.

· El tamaño del boquete por debajo de la linea de flotacion resultante de embestir de decrementa , con lo que también baja el numero de tripulantes requeridos para arreglarlo.

· Se mejora la precisión de la municion de cadena en un 10%

· Se reduce en 10x el umbral para considerar “Kill” de 55% a 5% de los PG totales del objetivo

· Las penalizaciones por timon son ahora binarias. El timon blanco indica daño 0, amarillo 50% de penalización al giro del barco (antes 1punto de daño al timos hacia bajar linealmente su rendimiento, pero no se visualizaba en ninguna parte)

· EL tiempo para poder reconectar a una batalla despues de una caida del sistema se incrementa de 10 a 15 minutos

A discutir…

original forum.game-labs.net/index.php?/topic/142...fix-981-patch-notes/

==========

Re: Parche 9.81
Publicado por CeltiberoCaesarAug - 25 May 2016 20:21

_____

Eso parece, la consti parece que ha vuelto... a ver que dicen los que las usan.

==========

Re: Parche 9.81
Publicado por CeltiberoLeonidas - 25 May 2016 20:51

_____

Sin usarla creo que la han intentado igualar al Ingermeland poniéndome más vida que al este pero teniendo menos potencia de fuego.

Lo que hay que ver es su mayor HP le vale para aguntar los cañones del Ingermeland y poder hundirlo.

Creo que las únicas posibilidades de la consti, son, o ir a velas desde lejos y luego ir a por el ingermenland, o jugar a disparar desde muy cerca y si su mayor vida le da posibilidades.

En batallas de Puerto, creo que va a ser esto último lo que se vea.

==========