

## Parche 1.02 para Command & Conquer 3 La Ira de Kane

2008-12-20 19:58:43 by Ivan

Este parche de Command & Conquer® 3: La Ira de Kane® corrige diversos errores y realiza cambios en el juego y ligeros reajustes económicos para las nueve facciones.

### Errores corregidos:

- Se ha corregido un error que a veces hacía que los jugadores seleccionaran inesperadamente varios grupos de control a la vez cuando pasaban rápidamente de uno a otro.
- Las balizas vuelven a funcionar para las subfacciones
- Los iconos del Triturador y del Tirachinas de la GDI se intercambiaban en el Centro recuperador para reflejar la Fábrica de guerra
- La torre de vigilancia autodesigna correctamente las unidades objetivo a su máximo alcance
- El triturador de la ZOCOM ya no impide la interrupción de la potencia del rayo sobrecargado al solicitar un transporte.
- El cerco sónico no desaparecerá más del arsenal mientras se esté curando a las unidades de infantería
- Los espectros señuelos ya no recibirán los mismo daños como otros sin señuelo si el señuelo muere mientras el proyectil del arma ya está en pleno vuelo
- Los espectros señuelos ya no causarán daños si el señuelo muere mientras el proyectil ya está en pleno vuelo
- Los espectros ya no causarán daños a las unidades aerotransportadas
- La grúa de Nod ahora puede crear la voz de Kane
- Las unidades ya no podrán seguir usando el efecto Catalyst de la nave nodriza al ser transportadas a través de un agujero de gusano
- Los trípodes señuelos ya no podrán usar el cañón EMP
- Se ha solucionado el fallo que permitía a las unidades pequeñas caminar junto al borde del mapa, sin ser detectadas por medios normales, en el mapa Torre del torneo

### Conquista global:

- Los soportes para armas de las metaunidades se restablecerán al comienzo de cada batalla de Conquista global
- Los nombres de las fuerzas de ataque ahora incluyen espacios

### Cambios generales:

- La bonificación de veteranía de Nivel 2 ha aumentado del +20% de daños y +30% de salud al +25% de daños y +40% de salud.
- Para todas las Extractoras: se ha reducido el coste hasta 1.600 y el tiempo de construcción a 16 seg. Con esto aumentará la velocidad de producción de la unidad y disminuirá la sensación de ir a toda prisa sin que influya en la fase de exploración al comienzo del juego.

### Facciones de la GDI &ndash; unidades

- Se han aumentado los daños causados por los cañones Guardian de 175 a 200
- Hammerhead: se ha aumentado su alcance de 200 a 300 y su velocidad de 150 a 160
- Orcas de la ZOCOM: se ha aumentado la capacidad de los cargadores en 5
- Estación móvil: Se han aumentado los puntos de vida desplegados de 5.000 a 5.500
- Se ha aumentado el alcance de detección de las estaciones móviles de 200 a 400

# A Divertirnos

<http://www.adivertirnos.com>

---

- Se han aumentado de 1.250 a 1.500 los daños causados por el rayo sobrecargado del Triturador de zona
- Triturador y Triturador de zona: se ha aumentado su alcance de 325 a 350
- Se ha aumentado la duración del ataque del Orca en un 50% por disparo
- Se ha aumentado de 50 a 100 la distancia a la que el transporte de reparación móvil repara los robots teledirigidos
- Se ha aumentado la salud del tanque Mammoth de 10.000 a 11.500
- Juggernaut: el tiempo de recarga se ha reducido de 5 a 3 seg.
- Juggernaut y Gigante: se ha duplicado la velocidad de giro de la torreta
- Se ha aumentado el alcance de los Titán de 300 a 325

## Facciones de la GDI &ndash; habilidades

- El reactor portátil para soldados de asalto y Raiders ya no sufrirá un pequeño retardo previo al salto. Se ha aumentado la velocidad de vuelo.
- El equipo de francotiradores no volverá visible al bombardear
- El coste de la cápsula de sensores se ha reducido a 100
- El coste del campo de minas para el transporte de tropas se ha reducido a 300

## Facciones de la GDI &ndash; mejoras

- Morteros para Pitbulls: el coste de la mejora se ha reducido a 1.000
- Munición AP: se ha reducido el coste a 2.000 y se ha aumentado el tiempo de creación a 60 seg.
- Soportes para armas: se ha aumentado el tiempo de creación a 60 seg.
- Escáner portátil para Soldados de asalto y Raiders: se ha aumentado el grado de la mejora de un 10 a un 20%, se ha reducido el coste de 1.000 a 500 y se ha disminuido el tiempo de creación a 15 seg.
- Autoinyectores para soldados de asalto y Raiders: se ha reducido el coste a 1.000 y el tiempo de creación a 30 seg.
- Turborreactor estratosférico: se ha reducido el coste de mejora a 1.000 y el tiempo de construcción a 30 seg.
- Blindaje reforzado: se ha reducido el coste a 1.500 y el tiempo de construcción a 45 seg.
- Trajes de campo de tiberio: se ha reducido el coste a 1.000 y el tiempo de construcción a 30 seg.
- Arma electromagnética: el coste de mejora se ha reducido a 4.000
- Blindaje adaptable: se ha reducido el coste de investigación a 1.000

## Facciones de la GDI &ndash; poderes

- Acelerador de arma electromagnética: se ha aumentado la bonificación de la tasa de tiro en un 200% y se ha reducido el coste a 500
- Bombardeo orbital: su coste se ha reducido a 3.000
- Ataque aéreo supersónico: su coste se ha reducido a 2.000

## Facciones de Nod &ndash; unidades

- Fanáticos: se ha aumentado su capacidad de daños de 700 a 800 y su onda expansiva de 50 a 60
- Se ha reducido en un 10% el cañón de la Moto de ataque respecto a su blindaje
- Se ha aumentado el alcance de detección de invisibilidad de los raider buggy de la Mano Negra de 200 a 400
- Se ha aumentado el coste y el tiempo de producción del Obelisco de luz a 2.000/20 seg.
- Se ha aumentado el coste y el tiempo de producción del Espectro a 1.500/15 seg.
- Equipos de Sombras: se ha aumentado su alcance de 200 a 225, se ha reducido el tiempo de recarga en un 40%, se ha aumentado su velocidad de 80 a 90 y su velocidad de vuelo ha subido de 100 a 120

# A Divertirnos

<http://www.adivertirnos.com>

---

- Se ha aumentado la salud del Reconocimiento de 2.000 a 2.200
- Se ha aumentado el alcance del Avatar de 350 a 375, los daños producidos por el cañón de rayos requisado han aumentado de 900 a 1.100 y ha subido el alcance del arma lanzallamas de 100 a 200.
- Se ha aumentado el alcance del tanque lanzallamas de 100 a 150
- Los despiertos son ahora mucho más resistentes a los misiles y al fuego del cañón
- Se han aumentado los puntos de vida de los iluminados de 600 a 650
- Los daños causados por la Venom, antes y después de las mejoras, han aumentado un 10%
- El radio de acción del bombardero Vertigo ha aumentado de 30 a 40

## Facciones de Nod &ndash; habilidades

- El coste de la Cápsula de disrupción se ha reducido a 300
- Trampa explosiva: se ha reducido su coste a 100

## Facciones de Nod &ndash; mejoras

- Infusión de tiberio: se ha reducido el coste a 1.000 y se ha aumentado el tiempo de creación a 30 seg.
- Capacitadores láser: se ha reducido el coste a 2.500 y se ha aumentado el tiempo de creación a 1:15
- Discípulos Negros: se ha reducido el coste de mejora a 1.000 y el tiempo de creación a 30 seg.
- Misiles de núcleo de tiberio: se ha aumentado el coste a 2.500 y el tiempo de creación a 1:15
- Rayo de partículas sobrecargado: se ha reducido su coste a 3.000
- Palas excavadoras: se ha reducido la bonificación de blindaje de un 25 a un 15%

## Facciones de Nod &ndash; poderes

- Campo de ocultación: se han reducido los daños causados a la infantería de 400 a 500
- Escaneo de señales de centrales eléctricas: su coste se ha reducido a 300
- El coste del Templo señuelo se ha reducido a 500
- Poder de redención: se ha reducido su coste a 750
- Misil antirradar: su coste se ha reducido a 300

## Facciones Scrin &ndash; unidades

- Hexápodo: la mejora de Saqueador ya no dispara al aire
- Se ha reducido el alcance del tanque devorador de 350 a 340
- Corruptor: se ha reducido su curación en un 50%
- Se ha aumentado el blindaje del tanque Buscador respecto a los cohetes en un 10%, y el blindaje respecto al cañón en otro 10%
- Portaaviones de ataque planetario: se han aumentado los daños causados de 45 a 55 y se ha incrementado la salud de los robots de reparaciones en un 10%
- Mecápodo: se ha aumentado el alcance del segmento desintegrador de 150 a 175
- La reparación del segmento corrector del Mecápodo se ha reducido en un 66%
- Se ha aumentado el alcance del segmento Saqueador del Mecápodo de 300 a 325
- Andador de fragmentos: Se ha aumentado el coste y el tiempo de producción a 800/8 seg.
- Los daños causados por el Trípode y el Trípode Reaper se han aumentado en un 10%

## Facciones Scrin &ndash; habilidades

- Se ha ajustado la respuesta de las mochilas de teletransporte de forma significativa

# A Divertirnos

<http://www.adivertirnos.com>

---

- La curación por parte de la tormenta de iones ha aumentado de un 2 a un 5%
- Se ha aumentado en 20 seg. la recarga del teletransporte para cerebros y prodigios, ya no funcionará en unidades en fase o atacadas con EMP
- El control de la mente (de cualquier tipo) para cerebros, prodigios y sectarios ya no surtirá efecto con unidades épicas o comandos

## Facciones Scrin &ndash; mejoras

- Articuladores avanzados: se ha reducido el coste a 1.000, el tiempo de creación a 30 seg. y se ha aumentado la bonificación de velocidad en un 10%
- Motores de Traveler: se ha reducido su coste hasta 1.500 y se ha aumentado la bonificación de velocidad en un 10% más
- Campos de fuerza de la Reaper 17: se ha reducido el coste a 2.000 y el tiempo de creación a 60 seg.
- Lanzadores de fragmentos: se ha reducido el coste a 2.500 y se ha aumentado el tiempo de creación a 1:15
- Lanzadiscos de plasma: Su coste y tiempo de producción se han reducido a 1.500/45 seg.
- Mochilas de teletransporte: Su coste y tiempo de producción se han reducido a 500/15 seg.
- Generador de campo de fuerza: su coste se ha reducido a 4.000
- Fragmentos azules: se ha reducido el coste a 2.000 y se ha aumentado el tiempo de creación a 60 seg.
- Campos de fuerza atenuados: se ha aumentado el tiempo de creación a 60 seg.

## Facciones Scrin &ndash; poderes

- Escaneo por vibraciones de tiberio: su coste se ha reducido a 300
- El coste del poder de plaga se ha reducido a 1.000

**Descarga el parche:** [KANE'S WRATH PATCH 1.02 EN ESPAÑOL \(269 MB\)](#)