

Mod Grognard para ETW

Publicado por CeltiberoRamiroI - 16 Mar 2009 21:19

Ya se ha lanzado la versión 1.0 del Grognard_mod, que intenta reproducir el sistema de combate del NTW2 para RTW en el motor del ETW.

De momento se han cambiado los stats de unidades para hacerlo más parecido.

Aquí tenéis las características y el enlace de descarga:

<http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=238063>

Este es el resumen de cambios, para jugar en tamaño grande de unidades:

- *Número de soldados por unidad : 120 para infanterías de linea, 100 para infantería ligera, 80 para jaegers, 60 para caballería*
- *Ataque de melée reducido ligeramente*
- *Bonus de carga muy aumentado (ahora la infantería realmente sufre al recibir una carga)*
- *Habilidad defensiva reducida*
- *Cada unidad tiene ahora un factor de "escudo", como en NTW2, lo que reduce las bajas en melée*
- *Sistema de moral cambiado, constituido por dos parámetros, que en general se han reducido respecto a ETW para acercarse a lo que había en NTW2.*
- *Munición: más para la infantería. La caballería sólo dispara una vez, excepto los dragones.*

- Puntería: sin cambios, excepto los morteros.

=====

Re: Mod Grognard para ETW

Publicado por CeltiberoFrog - 02 Jun 2009 15:39

Bueno,

Parece que nos vamos a quedar unos cuantos dias con esta ultima version (V2E + Patch 6+ Lordz mapas).

Estan preparando una version v2F que tocara los uniformes y reducira el numero de unidades con habilidades especificas segun las facciones.

No se cuando.

Os pondre al tanto, pero mientras tanto seria genial ver unos de vosotros probar esta version actual, hay que pasar por el grupo "Napoleonic War Gamers", suele empezar partida hacia las 21h otra hacia las 22h y las 23h. No hay ninguna regla aparte de cojer MINIMO 2 art.

Set, no te creas que es algo complicado, todo lo contrario :

Vete en la carpeta DATA, sacas el fichero patch.pack (copialo en una carpeta seguridad)

(asegurate que tienes los mapas de los Lordz metido en data tambien)

Luego metes el fichero ultimo mod v2e arriba y metes tambien el partche 6 arriba posteado.

(descargagate estos en una carpeta de seguridad y luego metes esos 2 ficheros en el data)

Nada mas

=====

Re: Mod Grognard para ETW

Publicado por CeltiberoFrog - 04 Jun 2009 13:04

En resumen, para poner el mod esete en marcha :

(Partiendo de el vanilla limpio, sin ningun mod puesto)

1- Quitar de la carpeta Data el fichero patch.pack (hacer copia de seguridad)

2- Bajarse el mod v2E <http://www.megaupload.com/?d=EHPRLA2> desde aqui, descomprimir el fichero en una carpeta (ejemplo : Mod Grogards). Luego copiar y pegar ese fichero dentro de Data.

3- Bajarse el parche 6 <http://www.megaupload.com/?d=EY2QIHM9> desde aqui, descomprimir el fichero en la carpeta "Mod Grogards" creada. Luego copiar y pegar ese fichero dentro de Data.

Asegurarse que el modmap de los Lordz (no el de CWC) esta tambien puesto en el data.

Y ya esta.

Al revés pa volver al vanilla, que son unos 30 segundos de cambios de ficheros.

Pasar a partir de las 21:00 en la sala NWG que se hacen unas batallas épicas !!

=====

Re: Mod Grogard para ETW

Publicado por CeltiberoMaGoN - 07 Jun 2009 06:12

la verdad q tiene buena pinta , pero como mi horario es de murcielago no creo q pueda jugar con nadie... una pena pq la verdad q las batallas del napo me divierten mas q estas :evil: y si se parece tanto, debe ser la ostia de guapo :acdc:

=====

Re: Mod Grogard para ETW

Publicado por CeltiberoFrog - 08 Jun 2009 18:07

Hola MaGon,

Pues ayer lo han probado Soldu, Juanjo y Claerco.

Se lo esta montando Thader, espero que Set lo va a hacer tambien.

Asi que vamos a ser un grupo de Celtis que podran jugar juntos o con la peña de los NBC y algunos KO's, a ver si puedes entrar a las 23:00 se podria hacer una con tigo por lo menos.

Nos vemos

=====

Re: Mod Grognard para ETW

Publicado por CeltiberoFrog - 08 Jun 2009 19:12

Una cosa que se me ha confirmado, es que ese Mod no afecta en absoluto las batallas navales en multi.

Adeuuu

=====

Re: Mod Grognard para ETW

Publicado por CeltiberoSet - 08 Jun 2009 21:36

Frog dijo: "Asegurarse que el modmap de los Lordz (no el de CWC) esta tambien puesto en el data."

Este es el que pesa 139???

=====

Re: Mod Grognard para ETW

Publicado por CeltiberoSoldurio - 08 Jun 2009 21:51

Set me parece que son 143, luego te lo confirmo

=====

Re: Mod Grognard para ETW

Publicado por CeltiberoClearco - 08 Jun 2009 22:07

Los dos acertais.

Son 143.132 Kb ó 139 MB. 🇪🇸

=====

Re: Mod Grognard para ETW

Publicado por CeltiberoMaGoN - 09 Jun 2009 04:30

Me gustaria mucho probarlo , pero es q yo entro a jugar ala 12:30, 1, o incluso 1:30 asi q.... :got:

=====

Re: Mod Grognard para ETW

Publicado por CeltiberoMaGoN - 09 Jun 2009 04:32

A esas horas no hay ni el tato jugando al mod, no?

=====

Re: Mod Grognard para ETW

Publicado por CeltiberoFrog - 09 Jun 2009 14:43

pues es tarde...

Igual yo puedo estar a estas horas el viernes o sabado noche, pegame un toque si me ves.

Ayer hemos hecho un 4v4 con unidades medianas, fue epico a pesar de lag inevitable.

=====

Re: Mod Grognard para ETW

Publicado por CeltiberoFrog - 11 Jun 2009 14:47

Hola a todos,

Pues me he enterado que ya sois unos cuantos que habeis probado el Mod multi ese.

Me alegro mucho !!

Espero que os da mejor disfruto que el vanilla terrestre como a mi.

Sois : Soldu, Juanjo, Thader, Claerco, MaGoN, Caudillo y Alba !!

a ver si nos hacemos unas batallas chulas, que dentro de pocos días llegaran nuevos mapas de los Lordz (Gunner ha hecho unos cuantos de ellos y me dice que son muchísimo mejor todavía que las actuales !!).

A ver Leo y Set si os animais !!

=====

Re: Mod Grognaard para ETW

Publicado por CeltiberoSet - 11 Jun 2009 20:12

Tengo problemas. No sé si será algún archivo que ha bajado corrupto pero el caso es que hago lo que dices:

2- Bajarse el mod v2E <http://www.megaupload.com/?d=EHPRLA2> desde aquí, descomprimir el fichero en una carpeta (ejemplo : Mod Grognaards). Luego copiar y pegar ese fichero dentro de Data.

3- Bajarse el parche 6 <http://www.megaupload.com/?d=EY2QIHM9> desde aquí, descomprimir el fichero en la carpeta "Mod Grognaards" creada. Luego copiar y pegar ese fichero dentro de Data.

Asegurarse que el modmap de los Lordz (no el de CWC) está también puesto en el data.

Y cuando me está arrancando el juego antes de que salga el puntero me tira a l escritorio y no continúa .

=====

Re: Mod Grognaard para ETW

Publicado por CeltiberoRamiroI - 11 Jun 2009 20:28

¿Has probado con el sistema de Clearco?

Igual es más sencillo así.

De cualquier modo, y en previsión de males mayores, yo volvería al Vanilla y probaría que todo funcione bien. A partir de ahí, trastea lo que quieras. :S

=====

Re: Mod Grognard para ETW

Publicado por CeltiberoClearco - 11 Jun 2009 20:36

CeltiberoSet escribió:

Tengo problemas. No sé si sera algún archivo que ha bajado corrupto pero el caso es que hago lo que dices:

.....

Se te olvida el paso 1:

1- Quitar de la carpeta Data el fichero patch.pack (hacer copia de seguridad)

=====