DarthMod Empire + AUM + Ornamentum + Smoke & Blood Mod

Publicado por CeltíberoClearco - 19 Jul 2009 15:53

Voy a poner un conjunto de Mod, compatibles entre si, que dan un nuevo sabor a la campaña:

DarthMod

Este mod es el mejor que he probado para la campaña, los cambios son tantos (desde el tamaño de las unidades al daño de los fusiles segun la distancia pasando por la IA del juego tanto en la diplomacia como en batalla) que mejor os pongo el enlace de su pagina:

[url:35ta52p5] www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=278047 [/url]

La descarga:

[url:35ta52p5] www.twcenter.net/forums/downloads.php?do=file&id=2334 [/url]

ADDITIONAL UNITS MOD (AUM)

Pues eso, añade 59 unidades nuevas, 20 barcos y 52 unidades ya existentes, las pone en otras facciones.

Y para mas narices hay una version compatible con DarthMod. Y por si sois negados con los idiomas, (HG)Super las ha traducido y salen en cristiano!!!.

Hilo:

[url:35ta52p5] www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=250655 [/url]

A destacar de este mismo post, el mod "patch_aum_graphics.zip" que cambia las banderas y trajes de algunas unidades. Muy bueno.

Battlefield Sound Mod and Blood Mod

Este es el conocido mod que añade mas humo a las descargas de fusileria y sangre a los impactos (esto es lo mejor....).

[url:35ta52p5] www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=237457 [/url].

Ornamentum Skinpack

Preciosas unidades que el moder Danova promete ir ampliando.... y dando trabajo a (HG)Super para traducirlas. Hay una version compatible con el DarthMod y con ADDITIONAL UNITS MOD (AUM)

[url:35ta52p5] www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=277297 [/url]

Bueno pues como ya nos vamos conociendo.... paso a poneros los enlaces a las descargas de los mod con lo que solo tendreis que copiarlos a la carpeta "data", activarlos con el ModManager y jugar.

Os recuerdo que salvo aviso, debereis activar el mod DarthMod para que funcione los demas. Las versiones de estos que pongo sirven si teneis el primero instalado.

DarthMod:

[url:35ta52p5] www.twcenter.net/forums/downloads.php?do...act=down&id=2334 [/url]

ADDITIONAL UNITS MOD (AUM) compatible con DM

[url:35ta52p5] www.twcenter.net/forums/attachment.php?a...513&d=1247798219 [/url]

Traduccion al español de (HG)Super: Falso mod, compatible con Vanila (OPCIONAL)

[url:35ta52p5] www.twcenter.net/forums/attachment.php?a...641&d=1247919008 [/url]

Mejoras graficas (uniformes y banderas) Falso mod, compatible con Vanila (OPCIONAL)

[url:35ta52p5] www.filefront.com/14004635/patch_aum_graphics.zip/ [/url]

Battlefield Smoke & Blood Mod (ojo, esta es la version compatible con el DM) (OPCIONAL)

[url:35ta52p5] www.twcenter.net/forums/attachment.php?a...352&d=1247682352 [/url]

Ornamentum Skinpack para AUM (debereis tener instalado y activado el mod AUM)

[url:35ta52p5] www.twcenter.net/forums/attachment.php?a...c=1&d=1247455818 [/url]

Traduccion de (HG)Super Falso mod, compatible con Vanila (OPCIONAL)

[url:35ta52p5] www.twcenter.net/forums/attachment.php?a...641&d=1247919008 [/url]

Una vez descargados, se copian a la carpeta data, se ejecuta el ModManager, activamos los mod y lanzamos el juego desde el MM.

==========

Re: DarthMod Empire + AUM + Smoke & Blood Mod
Publicado por (HG)Super - 19 Jul 2009 19:47

_____

Yo también añadiría el Ornamentum con sus 10 primeras unidades(los enlaces a su tradu de en Center andan algo desfasados,si eso pásate por el foro del clan),ampliables a 80 en un futuro,son unas unidades muy preciosistas .

==========

Re: DarthMod Empire + AUM + Smoke & Blood Mod
Publicado por CeltíberoClearco - 19 Jul 2009 20:45

_____

(HG)Super escribió:

Yo también añadiría el Ornamentum con sus 10 primeras unidades(los enlaces a su tradu de en Center andan algo desfasados,si eso pásate por el foro del clan),ampliables a 80 en un futuro,son unas unidades muy preciosistas .

Pues si. Son muy buenas.

Edito y pa'l saco.

==========

Re: DarthMod Empire + AUM + Smoke & Blood Mod
Publicado por CeltíberoClearco - 24 Jul 2009 21:41

_____

Nueva version de DarthMod, la dos 2.5, ahora trae incluido el mod Smoke&Blood, otro de milicias (estas son diferentes para cada faccion), cambios en la IA...

Probado en una campaña empezada con la 2.4 y funcionando. Por si las moscas desactive el Smoke&Blood.

==========

Re: DarthMod Empire + AUM + Ornamentum + Smoke & Blood Mod

Publicado por CeltíberoCaudillo - 25 Jul 2009 04:10

_____

La única pega que le veo, es que con unidades tan grandes como las del mod , algunas de 400 hombres.Y con tanto humo llega un momento en que aquello se convierte en las fallas, no se ve una leche. Que si bien puede ser muy real para los puristas, va en detrimento de la fluidez. Hay batallas que pueden reunir 6.000 tíos con toda tranquilidad, imagina la que lían con las mascletas que pegan.

Reasumiendo en mi opinión muy bueno visualmente pero poco práctico, sobre todo si se está algo justo de máquina

==========

Re: DarthMod Empire + AUM + Ornamentum + Smoke & Blood Mod

Publicado por CeltíberoClearco - 25 Jul 2009 13:18

_____

Jo.... pues a mi me ha parecido poco humo (sobre todo poca sangre... :sierra:) y he vuelto a poner el mod S&B al maximo.

Tambien estoy probando el poner granadas a los granaderos, incluidos los granaderos a caballo...

Sería interesante probar en el multi el DarthMod. El que la precisión varie con la distancia creo que da nuevas posibilidades tacticas al juego

==========