

Ancient Naval Warfare & Realistic Combat mod

Publicado por CeltíberoClearco - 14 Sep 2013 11:27

www.twcenter.net/forums/showthread.php?6...Realistic-Combat-mod

Mod naval que nos promete:

1. Los barcos son demasiado engorrosos. Birremes y trirremes eran excepcionalmente ágiles. Un trirreme podía mantener una velocidad de crucero de aproximadamente 8 nudos (la réplica que hizo pudo hacer 6 nudos mantenidos con un equipo inexperto de aficionados), y una velocidad de embestida de al menos 12 nudos. Naves más grandes mantienen más o menos las mismas características de velocidad como los más pequeños. A quinquerreme era casi tan rápido como un trirreme a pesar de que tenía más masa y desplazamiento de agua. Obviamente barcos más grandes velocidad y la aceleración de giro fueron menos sin embargo, por lo que los buques más grandes que un quinquerreme no muy adecuado para embestir excepto situacional.

2. El abordaje es demasiado fácil en el juego. Esto se muestra especialmente cuando se utiliza un ejército de naves de transporte con el que pueda desbordar verdaderas armadas. Hay una razón por los romanos (o siracusanos - disputadas). Tuvieron que inventar los corvus

3. Los buques más pequeños llevan demasiados soldados. Trirremes romanos no sólo tenían alrededor de 20 hoplitas por barco, mientras que los romanos empaquetaban alrededor de 50 a 70 infantes de marina en sus trirremes.

4. Ariete no es lo suficientemente eficaz. Hay un énfasis demasiado grande en "grandes barcos de desintegración más pequeños". Un trirreme a toda velocidad embistiendo otro trirreme de abeam habría sido un sumidero garantizado históricamente. Dentro del juego a veces se tarda 3 o 4 carneros antes de que un barco se hunda. Históricamente los barcos más grandes no eran realmente eficaces pisoneros y confiaban más en misiles y embarque. Así que he empezado a trabajar en un completo reequilibrio de todos los barcos en Roma 2

Instalación bajar el fichero, descomprimir y pega en la carpeta Data.

INCOMPATIBILIDADES

El autor avisa que la tabla de movimientos de los barcos se encuentra en el mismo fichero que las de tierra por lo que cualquier mod que toque estas, como el Radius, podria hacer que el mod diera resultados inesperados. Tambien toca los tiempos de embarque que estan en un fichero ampliamente modificado por otros moder.

Si lo que pretendes es utilizar este mod exclusivamente en su parte de batalla naval, y que no modifique otros mod de "tierra" como el radius, el autor ha creado un versión que podeis descargar de aquí:

www.fileswap.com/dl/IINKvM0Q0K/

Aun asi, las tabla de velocidades de Radius, battle_entities, debera ser borrada. El autor avisa que las velocidades de movimiento de su mod y el Radius son muy similares.

Nota de Clearco:

Si hay varios interesados en este mod + Radius, se podria modificar a mano y juntarlos los dos en uno solo de tal manera que las velocidades de tierra sean las del mod de tierra y las del mar las de este.

=====