

## 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 CeltiberoAcre - 16 Mar 2009 23:52

---

**CeltiberoRamiroI escribió:**

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.

- Habilidad defensiva reducida

- Cada unidad tiene ahora un factor de "escudo", como en NTW2, lo que reduce las bajas en melée

Esto parece contradictorio, si tienen menos defensa, donde está el escudo para las melees y encima reduce bajas en combate :?:

Lo que hace falta son mapas.

De todas formas, gracias por la info.

=====

## Re: Mod Grognard para ETW

Publicado por CeltiberoRamiroI - 17 Mar 2009 00:13

---

Eso mismo les han preguntado en twcenter y dicen que lo que se hace con eso es mantener menos tiempo la melée, con menos bajas, pero aumentar la caída de moral. Es como si hubiera más intercambio de golpes, con menor eficacia, pero que la unidad más dañada en moral sufra un mayor desgaste.

Respecto a los mapas... se está a la espera de que CA explique cómo fabricar los ficheros bmd.dat.

Hasta entonces, nasti de plasti. :mrgreen:

=====

### Re: Mod Grogard para ETW

Publicado por CeltiberoFrog - 02 Abr 2009 15:57

---

Mirar en el thread de TWC, hay la ultima version "e" de este mod.

Lo probare esta noche.

Nos vemos

Frog

=====

### Re: Mod Grogard para ETW

Publicado por celtiberoAlba - 02 Abr 2009 16:46

---

Si la melee dura menos porque baje la moral rapidamente y no por las bajas sufridas, será un acierto.

=====

### Re: Mod Grogard para ETW

Publicado por CeltiberoFrog - 12 May 2009 16:30

---

Aqui tenemos la ultima version del MOD GROG ajustado y mejorado despues del ultimo partche que provoco un desmadre.

<http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=260024>

Es muy facil pa cargar, solo hay que descargar el "Complete mod v2b" y se coloca en el data, quitando antes el "fichero patch.pack" de alli. como antes.

Cuando se quiere volver al vanilla pues alreves.

Me lo voy a cargar esta noche os dire, pero parece que mola segun los comentarios.

=====

## Re: Mod Grognard para ETW

Publicado por CeltiberoFrog - 12 May 2009 17:17

---

Otra cosa,

Para los que tenian los mapas de Lordz cargados, si se quiere cargar el Grog Mod, pues incluye tambien los mapas estos; asi que hay que quitar los mapas desde donde estaban porque si no habra conflicto entre los mismos mapas.

Se quitan desde el data, es el fichero &quot;mapmod.pack&quot; que hay que quitar.

Os dire como va.

=====

## Re: Mod Grognard para ETW

Publicado por CeltiberoFrog - 13 May 2009 13:04

---

Ayer he hecho 2 batallas 2v2 con la version &quot;complete v2b&quot;.

Funciona muy bien y da otro sabor el juego realmente.

Principales cambios (se me olvidara un monton pero bueno...) :

- Nuevos costes de unidades.

# La infanteria de linea (columna vertebral de un ejercito) estan entre 350 y 400 florines.

# La caballeria esta parecido de precio al vanilla

# La infanteria ligera esta entre 650 y 800 florines.

# Los granaderos (que tienen el mismo numero que la linea) valen 700.

# Los Elites y guardias valen entre 800 y 1000.

# La artilleria (que tiene hasta 8 variedades !) estan entre 500 y 900.

# Las milicias valen alrededor de 250.

- Nuevos estat de las unidades.

# Se desplazan mas lento las unidades (mas realista)

# Se cansan mucho mas rapido

# La moral tiene efecto mas importante, se puede uir una unidad mas facilmente si esta flankeada o atacada por detras.

# Se ha cambiado los rangos de la art, entre otros cambios, las bolitas (no el canister) tiene rango de 1/3 del rango de bolos de cañones (que es de 900 creo). Muchisimo mejor ! hay 2 tipos de obuses, uno de rango superior 400 o 500 creo.

# La caballeria es mas potente, se pueden retirar de una mele sin demasiado perdidas. Estan todas con el mismo numero de hombres.

# La art sigue siendo vulnerable, se esta esperando los areglos del proximo partche de CA, pero con los nuevos rangos tiene ya mejor supervivencia.

# Las infanterias ligeras no se esconden ya en campo abierto, solo en los bosques. (hay que mirarlo mas porque solo unos arbolitos pueden tener efecto de bosques...), pero esta mejor asi de todas formas.

# La formacion en cuadrado sigue aguantando muy bien contra la cab.

Hay mas cosas, pero os aseguro que merece la pena, es un cambio tremendo que influye muchisimo en las tacticas, algo mucho mas realista y muy cerca del estilo del NTW.

La version 2C esta ya sacada (gracias por la portada !!).

No os olvideis de quitar los mapas de Lordz previamente cargadas antes de lanzar el juego.

=====

## **Re: Mod Grognard para ETW**

Publicado por CeltiberoFrog - 13 May 2009 23:29

---

Esta disponible ya la version 2d.

La probare esta noche.

=====

## Re: Mod Grognard para ETW

Publicado por CeltiberoFrog - 14 May 2009 02:11

---

No hace falta quitar el fichero de los mapas de Lordz.

Si lo teniais en data, pues dejarlo.

Solo hay que intercambiar el mod v2d.pack con el vanilla patch.pack.

Tambien, por seguridad, mejor descargar del Winrar hacia el escritorio, y luego colocar el fichero v2d manualmente en data.

Es super bonito con el humo por todo el campo de batalla.

=====

## Re: Mod Grognard para ETW

Publicado por CeltiberoRamiro1 - 14 May 2009 10:04

---

Lo que no entiendo (supongo que habrá alguna razón) es por qué no utilizan el sistema mod.pack para no tener que quitar nada de la instalación original. :roll:

=====

## Re: Mod Grognard para ETW

Publicado por CeltiberoFrog - 15 May 2009 13:51

---

Lo tienen hecho en 2 maneras :

a) el "mod" para los que sobre todo juegan con multiplayer, es en realidad un parche, no un mod, que incluye varios tipos de modificaciones y que se añade a la version vanilla unicamente. (intercambiando manualmente un fichero)

b) el "mod" para los que juegan las campañas en single, y que sobre todo tienen ya puesto algunos otros mods. Se pueden añadir mods unos con otros via el sistema "script" que esta dado por CA modding tools. Con esta manera se descarga varios ficheros separadamente del "mod Grognards", si les quieres o no (no un fichero unico como el a-). Pero aqui, creo que limita mucho la compatibilidad en el lobby multiplayer.

Bueno es lo que entiendo, pero como yo nunca he tocado un mod de la forma b- no te lo puedo asegurar. Supongo que la manera b- tendra posibilidad de arrancar el juego con raizes distintas (mas facil).

=====

## Re: Mod Grognard para ETW

Publicado por CeltiberoFrog - 28 May 2009 10:43

---

Hola,

Aqui tenemos la ultima version del Mod Grognards llamado NBG :

La version principal "complete 2ve beta" links : <http://www.megaupload.com/?d=EHPRLA2>  
or <http://files.filefront.com/NBG+Completo>  
[ete](#) ... einfo.html

Aqui viene un pequeño patch para la version 2ve (del 27/05/09) : <http://www.megaupload.com/?d=97P06KKC>  
or <http://files.filefront.com/NBG+v2e+Patch>  
einfo.htmlKO|RFG{I}Druid ...

La version principal 2ve se pega en el data habiendo quitado antes el fichero patch.pack del data (que se guarda para volver con la version vanilla).

El patche se añade en el data, nada mas.

En el data estaran los mapas de Lordz, no se toca.

Avisarme si alguien lo quiere probar, merece la pena.

Intentare ponerlos al tanto sobre los nuevos parches que llegaran, se esta intentando llegar al mejor compromiso entre costes y stats de las unidades.

=====

## Re: Mod Grognard para ETW

Publicado por CeltiberoFrog - 01 Jun 2009 03:08

---

Aqui teneis el enlace para descargar el ultimo parche que se añade al mod principal v2e.

Se hacen mejoras poco a poco y se añade un pequeño parche como este cada vez.

Se quita el parche anterior para re-emplazarlo por el nuevo.

No se toca los mapas de Lordz y el mod principal v2e.

<http://www.megaupload.com/?d=TK7ODGFJ>

Este es el parche 5 del 31/05/2009

=====

## Re: Mod Grognard para ETW

Publicado por CeltiberoSet - 01 Jun 2009 17:16

---

Ranita a ver cuando lo dejan un poco estable y si es posible con un acceso directo como el antiguo Napo, que para los que somos un poco torpes y tenemos poco tiempo eso de andar poniendo y quitando carpetas se nos hace un poco "cuesta arriba". Desde luego que atrae y estoy deseando probarlo pero estas cosas me echan atras.

=====