Realistic Naval MOD for NTW- Grand Fleet
Publicado por CeltíberoSoldurio - 04 Abr 2010 23:52

No lo he probado pero ahi esta por si alguno quiere echarle un ojo.

http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=362567

Un saludo.

==========

Re: Realistic Naval MOD for NTW- Grand Fleet
Publicado por CeltíberoClearco - 01 Ago 2012 18:02

Como hablamos ayer, me gustaria probar este mod en multi llevando 1 o 2 barcos por jugador.

Estos son los enlaces de descarga:

depositfiles.com/files/v1now5oue

www.mediafire.com/?yhyjmzzlziw

Saludos

==========

Re: Realistic Naval MOD for NTW- Grand Fleet
Publicado por CeltíberoKeke - 02 Ago 2012 09:48

---

me lo estoy bajando pero hasta no que no vuelva de vacaciones no creo que pueda jugarlo ;)

==========

Re: Realistic Naval MOD for NTW- Grand Fleet
Publicado por CeltíberoSoldurio - 02 Ago 2012 15:54

Ayer probé los barcos del Napo contra la IA y bien, jugué 6 partidas con distintas configuraciones,

siempre con pocos barcos, dos navíos, un navío y dos fragatas, tres fragatas, tres corvetas, estuvo bien, lo que me quedo claro es que manejar barcos de distintos “andares” te da un curro que te vuelves loco, si quieres que se mantenga los barcos de tu flota a una distancia que les primita apoyarse, claro. También me pareció que hay demasiados modelos de barcos con propulsión vapor, igual en el ETW la cosa era mas romántica, pero habrá que ver que y como han configurado el mod., que ya tengo bajado y encomiendo a la habilidad de Clearco el que consiga arrancarlo.

Una vez más, en la soledad del Chat, he vuelto a sufrir una visión nocturna, si, otra campaña :flamenco: :flamenco: , os cuento, la época encaja mas en el ETW, pero eso es lo de menos, el caso es que enfrentaremos a las flotas del Imperio Español, contra la pérfida Albión, (como los barcos britis están bugeados igual es mejor usar otra facción), pero bueno, esto es lo de menos, a lo importante, el trasfondo de la campaña es el siguiente…

La flota española tiene que transportar unas cantidades de oro y plata, por determinar, de Cartagena de Indias a Cádiz, tal es el tamaño del tesoro que tendrán que cruzar el atlántico varia veces, para este cometido se formaran flotas comandadas por 1, 2 y hasta tres Almirantes, cada tipo de barco y en consecuencia cada flota tendrá una capacidad de carga, si a esto le añadimos que algunos navíos serán empleados como cargueros y otros como escoltas del convoy, pero claro, como sabe el ingles que navío lleva carga y cual no, que puede ver en el comportamiento de la flota que le haga descubrir que barcos llevan el tesoro y cuales no ?, con la presión añadida de una batalla con limite de tiempo, donde una vez llegado al mismo, todo barco español que no este hundido, se considera fugado y prácticamente a salvo en Cádiz. Por qué la Corona así lo exige y por la buena marcha de la contabilidad del imperio, las flotas Españolas deben cumplimentar en Cartagena (antes de comenzar la partida) y llevar a Cádiz, si llegan (final de la partida) las relación de la carga y su distribución en los barcos, datos imprescindibles para conocer el resultado de la batalla y por ende la marcha de la campaña. El resultado final dependerá del porcentaje del tesoro, por determinar, que los navíos españoles consigan llevar a las dársenas de Cádiz.

Y esto es la cosa…

Un saludo.

==========

Re: Realistic Naval MOD for NTW- Grand Fleet

Publicado por CeltíberoSoldurio - 02 Ago 2012 22:17

_____

El mod. se instala facilmente y funciona sin problemas, ya lo estoy probando.

==========