Napoleonic Total War 3 Open Beta (The Lordz) Descarga

Publicado por CeltíberoSoldurio - 29 Dic 2010 10:28

Creo que esta es la mejor noticia para los que clamaban por un Multy táctico de verdad, espero que lo disfrutéis. ;)

Aquí tenéis el enlace a la Web de The Lordz, donde podréis descargarlo y ver la presentación del mod. en todo su esplendor y a continuación he puesto la traducción que me da el Google.

[url:x6vg51kg] www.thelordz.org/forum/viewtopic.php?f=138&t=11840 [/url]

Aquí es donde la comunidad lo esta comentando, cualquier aportación cera bien recibida.

[url:x6vg51kg] www.thelordz.org/forum/viewtopic.php?f=138&t=11841 [/url]

El Lordz Modding colectiva (LMC) se enorgullece en presentar a usted napoleónica Total War 3 (NTW3).

NTW3 es el último de nuestros mods napoleónica, sobre la base de Napoleon: Total War de The Creative Assembly (CA). Va a encontrar enlaces de descarga al final de esta presentación).

Considerando que napoleónica total War1 (mod para Medieval Total War 1) y napoleónica Total War 2 (mod para Rome Total War) fueron reinvenciones completa de dos juegos populares, NTW3 es más un cambio de imagen de los últimos Total War de CA título. Sin embargo, esto era todavía una gran empresa como nos esforzamos para proporcionar la experiencia multijugador históricamente más exacta que podría dadas las limitaciones de las herramientas y el motor a nuestra disposición. Algunos compromisos, por supuesto, era necesario por el bien de juego bueno como queríamos que la experiencia para seguir siendo divertido.

Dado que sería aburrido enumerar todos los cambios realizados, voy a poner de relieve las principales características del mod. Por favor, tenga en cuenta que esto es todavía una versión beta en su última etapa y para un trabajo todavía está en curso para pulir algunos de los ángulos difíciles.

Lo que es nuevo:

Facciones jugables I-

NTW3 se incluyen 18 naciones que participaron en las guerras napoleónicas. Una orden completa de la batalla se ha desarrollado para cada uno de ellos para permitir que los ejércitos variadas en el campo. Naciones variará, como lo hicieron históricamente, en tamaños de las unidades, la moral, la potencia de fuego y las capacidades de combate cuerpo a cuerpo, para hacer diferentes fortalezas y debilidades nacionales. Esto se traduce prácticamente en el uso de diferentes estrategias y tácticas para lograr la victoria sobre la base de la nación utiliza.

Por ejemplo; Históricamente Rusia ha ejércitos masivos en el campo, buena selección de caballería, y un gran número de armas de fuego. Es de infantería se hizo en su mayoría de los reclutas y los soldados mal entrenados (Lo hizo sin embargo tienen una serie de élite valientes y las tropas de la guardia). Es salitre pobres hecho de pólvora pobres con más missfires que conducen a la preferencia de Rusia para la carga y la bayoneta en comparación con el uso prolongado combate fusil. Esto se representa en el juego por tamaños de las unidades más grandes, la precisión de mosquete bajos y mejores estadísticas cuerpo a cuerpo. Sus baterías son más grandes que otras naciones con las estadísticas ligeramente inferior para simular las limitaciones históricas de su artillería (mal mandado a salitre primero y malo). A pesar de la menor precisión de la artillería de Rusia, el comandante ruso en NTW3 rápidamente se dará cuenta de la eficacia de su tamaño más grande y lo utilizará para ablandar al enemigo. Él prefiere no quedarse en tiroteos largo, pero a cobrar por la victoria cuando el ajuste es correcto.

En el extremo opuesto del espectro, Inglaterra había más de una elite, pero más pequeño ejército. Son los hombres tenían experiencia, y fueron buenos golpes (Los británicos también desplegó principalmente en formaciones de 2 líneas profundas llevar más armas para llevar a sus enemigos). Muchas tropas de calidad inferior holandés y Brunswickian complementó su bajo número en el continente. Es la caballería era decente, pero no los mejores de Europa. Es comandantes casi nunca utilizaban sus cañones en las baterías grandes, pero sobre todo en las baterías de media en toda la línea. Esto se representa en el juego por unidad de infantería más pequeñas que ofrecen un golpe mortal. Su alto costo hará un comandante británico en NTW3 considerar el suelo como su mejor aliado, con pendiente inversa cuando sea posible, para minimizar las bajas y completar su ejército con unas pocas tropas más barato (y me atrevo a decir, más fungibles), holandés y Brunswickian . Él definitivamente prefieren un prolongado tiroteo a un cargo.

Aquí está una lista completa de todas las facciones jugables:

Francia

Gran Bretaña

Rusia

Austria

Prusia

España

Otomano

Baviera

Dinamarca

Hesse-Darmstadt y Baden

El norte de Italia

Polonia

Portugal

Sajonia

Suecia

Unidos Países Bajos

Westfalia

Wurtemberg

II-Mecánica de juego:

1/Unit Tamaños

Las unidades de infantería representan batallones o regimientos. A causa de «límite de la ranura" el juego en algunos compromisos se necesitaban. Las unidades más grandes son bien fuertes batallones, (Pie de la Guardia británica, húngara de línea) o 2-3 batallones pequeñas (la mayoría de Rusia, y algunas unidades de la milicia). Históricamente la fuerza la unidad fue variable para los

tamaños son una única interpretación (basado en el período 1808 hasta 1815).

Las unidades skirmisher pequeñas empresas representan el 1-3 de las tropas de especialista (la mayoría de los ejércitos utilizaron sus tiradores de esta manera). Una escala de 1 cifra en el juego a 6 soldados reales se adoptó.

La caballería no es tan fácil de definir. Regimientos de caballería a menudo operaban en escuadrones o grupos de escuadrones, como los batallones de un regimiento de infantería, las unidades de caballería en juego representan estos grupos. La escala de unidades 1:06 también se utilizó.

Las unidades de cañón son baterías de tamaño "medio" para los ejércitos. Un arma en el juego representa el 2 cañones reales. La tripulación por arma de fuego, así como el número de armas de fuego por la batería varía según el país.

Dentro de las limitaciones de las 20 ranuras de unidad que trató de permitir a los jugadores para crear ejércitos escala de 15 a 30 batallones de artillería y apoyo especializado. Hay espacio también para una brigada de caballería, más si se hacen sacrificios en otros lugares. En la escala de las batallas napoleónicas reales esto representaría un pequeño cuerpo de tal vez dos divisiones de infantería y caballería de apoyo.

2/Unit Clasificaciones

normas Wargaming se utilizaron como base para estadísticas de las unidades. Varias fuentes se utilizaron para comparar los diferentes valores o la fuerza de una unidad en comparación con sus contrapartes en otras naciones. Una fórmula para calcular el costo de la unidad sobre la base de sus estadísticas. Cada número en las estadísticas se le dio una importancia relativa en comparación con los otros números. Este fue utilizado como un coeficiente para ajustar el precio por ejemplo de las estadísticas de tiro mejor en comparación con mejores estadísticas cuerpo a cuerpo. Hemos aplicado esta fórmula consistentemente a todas las ramas del ejército de cada país. Por último, las naciones de menor importancia fueron divididos en tres categorías en función de su importancia histórica y el tamaño de sus ejércitos durante las guerras napoleónicas entre 1808-1815. Cada categoría recibieron una sanción adicional a los costos unitarios diferentes para representar el hecho de que estas naciones no podía históricamente campo tan grande o tan bueno como los ejércitos de los 5 principales facciones.

Por supuesto, hay cierto grado de subjetividad que se utiliza cuando no hay datos históricos clara fue encontrado algunas unidades en ciertos aspectos, pero sobre todo nos basamos en fuentes publicadas y opiniones de expertos.

Efectos 3/Weapon

El uso de un factor de escala de 1 unidad de distancia en el juego equivale a 3 metros de las gamas y los efectos de las armas se han retratado con realismo. Fusilería sólo causa bajas moderadas más allá de 100 metros, llegando a ser prácticamente inútil más allá de 200 metros. Los cañones se basaron en el rango efectivo, con tasas de fuego diferentes para el bombardeo sostenido, de largo alcance y desesperada "defensa-la batería-'bote cerca.

4/Balance

Gran parte del trabajo se ha hecho para conseguir el equilibrio de Infantería / Caballería / derecha Cannon. Esta es la esencia de la guerra napoleónica, y la igual importancia de cada una de las razones por qué esto es probablemente el periodo más popular para juegos de guerra. Este equilibrio sólo puede lograrse a través de pruebas, y nuestro equipo dedicado de más de 30 ha sido proporcionar retroalimentación durante muchos meses.

También hemos utilizado los límites unidad y costes ajustados para prevenir los abusos.

5/Realistic la fatiga y los efectos de moral

Caballería comienza muy potente, pero se vuelven inútiles después de un par de cargas hasta que descansó de nuevo.

Unidades bajo el fuego pesado y debilitado se puede romper si hay algo "malo sucede.

Los cañones no pueden despedir plana todo el día, reservándose su munición y la energía para las tareas importantes. A medida que la tripulación se fatigan, la batería pierde recarga y precisión. Pasado sin aliento, se vuelven muy ineficientes. La exposición a la escopeta y, especialmente, los cañones se descompone una unidad de "voluntad de lucha de toma de una derrota mucho más probable cuando el enemigo se cierra.

6/Fog de la guerra

Esto significa que usted no tiene idea de lo que es contrario a hasta que esté cerca de su ejército.

Movimiento Scout, generalmente con la caballería ligera, es necesario para localizar al enemigo. En

consecuencia, las emboscadas tácticas y estratégicas son posibles. Creo que este será un aspecto muy atractivo y distintivo de este mod.

Tenga en cuenta que sólo una de vainilla pocos mapas han rediseñado completamente funcional FOW . Aunque pueda parecer que todos ellos lo tienen, algunas de las cosas absurdas en la visibilidad que puede suceder a veces, ya que no están totalmente equipadas. Por otra parte todos los mapas tienen Lordz hecho completamente funcional FOW. . Todos los mapas de vainilla reelaborado tendrá FOW funcionales para la liberación.

La interrupción 7/Unit de interpenetración de Caballería Infantería /.

Las unidades no pueden pasar a través de uno al otro como fantasmas a través de paredes. infantería Friendly será considerablemente más lento y disperso, si lo intento.

Su caballería no puede saltar hacia adelante desde detrás de una línea de infantería para atacar al enemigo. Debe tener huecos para las operaciones de caballería. Esta característica aparentemente pequeño tendrá un gran impacto en cómo los ejércitos se maniobran en el campo.

III-escenarios históricos

ofertas de Napoleón Aguilas con los compromisos históricos de la era napoleónica. Representa el verdadero compañero "Grognard para el mod clásico NTW3. Las batallas son cuidadosamente investigados y recreados con OOBs detallada, uniformes, y el comportamiento histórico.

Los mapas fueron creados a partir de datos topográficos a escala 1:25.000, pueblos representados con su diseño correcto y las posiciones de fortaleza. Realistas efectos del impacto del terreno en gran medida del movimiento de la unidad y el comportamiento. batallas históricas jugar de una manera más realista, que son más lentos y configuración de la fatiga son más difíciles.

Sería la mejor manera de familiarizarse con las batallas históricas antes de tocarlos. En la versión final,

las órdenes de las batallas, el análisis de mapas y otras características (condiciones de victoria, a partir de posiciones, retrasos, etc ..) se publicará para permitir un estudio de línea de estas batallas.

Estas batallas son para ser jugados en multijugador, jugar con ellos en LAN con AI causará retraso significativo en algunas PC, mientras que la IA trata de gestionar un gran número de unidades.

La primera versión se ofrecen:

Batallas de la segunda campaña italiana de Napoleón: Marengo y Montebello.

Aquí, el numeroso ejército austriaco de Melas FM se enfrentarán las divisiones más móviles de la Reserva del Ejército de Napoleón.

El primer volumen de la campaña 1806: Auerstädt

La lucha épica entre Prusia y los franceses "décima legión" Cuerpo del mariscal Davout III. Recreado con un mapa de otoño maravilloso, el jugador de Prusia (s) campo de más de 90 unidades en el escenario completo.

Única de Águilas de Napoleón es la capacidad de controlar a todo un ejército.

Esto significaría, jugando Marengo sobre una base 1vs1 ofrecerá a cada jugador el desafío de gestionar más de 80 unidades, jugando la misma batalla en 2vs2 dará a los jugadores 40 unidades cada uno en otros.

Para acceder a estos compromisos maravillosa visita el escenario de batallas en lugar de las batallas de la tierra cuando se aloja. Usted tendrá la oportunidad de elegir cuántos jugadores estarán en cada lado a partir de ahí. Tenga en cuenta que a veces los jugadores se ven muy pocas unidades disponibles para ellos en la pantalla de pre-carga, pero en realidad va a tener un ejército adecuado en el juego.

Más escenarios seguirá con el tiempo, se debe Aspern Essling pronto, con la batalla de La Coruña el próximo mes de vencimiento.

IV-Nuevos mapas multijugador

Spoiler: mostrar el

Spoiler: mostrar el

Spoiler: mostrar el

NTW3 incluye una reanudación completa de todos los mapas de vainilla, así como más de 20 nuevos mapas a partir de cero. Estos nuevos mapas han sido diseñados en diferentes estilos. Algunas de ellas son los mapas de objetivos con la victoria múltiples ubicaciones asignadas diferentes puntos la victoria. Estos se debe jugar con los plazos, el lado con más puntos al final es el vencedor.

Es nuestra firme convicción de que sin un buen mapa de la experiencia multijugador seguirá siendo deficiente, por lo que estamos comprometidos a mantener a la comunidad interesada, con un flujo constante de nuevos mapas.

Cambios V-Los demás de un vistazo

1 / Una veintena de obras de arte magníficas 2D incluyendo una obra original encargados expresamente para NTW3 por el artista Mehmet SAIT Sener (utilizado como bandera y como la pantalla principal en NTW3).

Mehmet artista es, según sus propias palabras, "Un filólogo (Español / Inglés) y un artista autodidacta, con una pasión por los idiomas, la historia y el arte me gusta representaciones de la historia a través del arte y la literatura;. Ya sea películas, juegos o libros. En la actualidad un artista conceptual freelance ilustrador ".

Lo puedes encontrar aquí: http://woodyend.carbonmade.com/

Algunas de las muchas pantallas de carga de Lord de Legless Lannes

Spoiler: mostrar el

Spoiler: mostrar el

Spoiler: mostrar el

2 / Nuevas unidades con nuevos uniformes de algunas unidades más antiguas (ajustado por la corrección histórica cuando sea posible)

3 / La música y el sonido cambia

4 / Los cambios en los iconos del mapa de radar y la unidad en el mapa de radar (ahora con iconos tradicionales juegos de guerra)

5/Unicorns con la capacidad de disparar proyectiles del frasco, explosivos y dispararon alrededor de ser fiel a su versatilidad histórico. Un compromiso fue desafortunado para eliminar su capacidad de bombardeo. Esto fue compensado en parte por un poco más alta de recarga.

6 / eliminado en cuclillas cuando oculta. Ahora unidades caminar erguido, el atributo oculto era esencial a la niebla de la guerra y por lo que era molesto para ver a los hombres en cuclillas hasta que visto por el enemigo.

7 / Alta previstas mapas para mostrar las posiciones de partida cuando se carga

8 / Eliminado unidades de mejora y sustituye esa característica con la costumbre hecha conscripto / regulares y el crack unidades para modelar estas diferencias de una manera histórica y no sólo un aumento del% genéricos en las estadísticas para todos. En el juego, será fácil para el jugador para conocer sus unidades mejorado ya que han angulares en las tarjetas de unidad.

9 / General no puede cargar, esto se hizo para evitar que las personas que utilizan sus generales a cargo de la parte posterior de un cuerpo a cuerpo, reservando la penalización de alta posterior ataque.

10 / archivos de localización para otros idiomas se hará

Estos fueron algunos de los muchos ajustes de menor importancia.

Créditos:

El equipo de Lordz

1 / Señor Von Clausewitz: líder Mod, trabajó en los unicornios, eliminado en cuclillas, mientras que oculta, participó en el desarrollo del juego en general en el Ministerio de Defensa clásica bajo la dirección de Avon_Ulysses Señor.

2 / Señor Desaix: diseñador de plomo, han trabajado intensamente en todos los aspectos de los escenarios históricos, cartografía tutorial, volver a trabajar todos los mapas de vainilla, por lo que los instaladores, el desarrollo de la niebla del concepto de guerra y varias correcciones aquí y allá

3 / Señor Fullin: Más de 20 mapas hechos a partir de cero, por lo que las nuevas unidades y uniformes innumerables

4 / El Señor Fénix: los mapas de los escenarios históricos a partir de cero, trabajó con el Señor Desaix en los escenarios históricos

5 / Señor Avon_Ulysses: Trabajó en las estadísticas, y la mecánica de juego global que incluye sanciones interpenetración agregando.

6 / Señor de Legless Lannes: hizo todas las ilustraciones 2D hermosas, las pantallas de carga, las tarjetas de la unidad, capturas de pantalla, y las pantallas de vista previa del mapa

7 / Señor Liberalis: ayudar a promover el Ministerio de Defensa en los foros no habla Inglés haciendo las traducciones necesarias y de trabajo en relaciones públicas

8 / Señor Sean Cappone: Para hacer el instalador beta abierta

Un agradecimiento especial:

1 / Honorario Señor Dumonceau: por toda su ayuda y el trabajo duro en el último tiempo, ayudó con unidades que, en los sonidos y la música, así como varias otras correcciones

2/Honourary Lordz BDC y JC por su contribución al Ministerio de Defensa en su infancia. Lordz Badger y Hokomoko por su trabajo en la confección de mapas de ETW. El conocimiento adquirido de ellos nos ayudaron a hacer los nuevos mapas para NTW3.

3/Gen Thielmann AKA Cyn de toda la investigación histórica que ha emprendido para nosotros

4/Jakob por sus investigaciones sobre los ejércitos escandinavos

5 / Jutlandia para lo que nos permite utilizar algunos de sus modelos

6 / Scorpionet de lo que nos permite utilizar algunos de sus modelos en España

7 / Cornwallis por su paquete de Prusia utilizados en las batallas históricas

8 / JFC, por permitirnos usar su mod NTF

9 / LtRowland por permitirnos usar su BettersoundFx

10 / PDGuru por permitirnos utilizar algunos de sus modelos

11 / L'Aigle Imperial submod por permitirnos utilizar parte de su trabajo a pesar de que finalmente no

12 / Por último, pero no menos importante, a nuestro equipo de pruebas beta de más de 30 personas

que probaron el Ministerio de Defensa sin descanso durante meses

Spoiler: mostrar el

(LCR) Junot, [Grognard] _Christ2burd, [Grognard] _kettch, [Grognard] _Raistlin, [N] Clinch, Achilleslastand, AggonyDuke, AggonySpartan, Alpertunga ® Pasha, andferpa, Antoine, apocguy, capitán Gourgaud LCR, CeltiberoFrog, CeltíberoPablo, CeltíberoSoldurio ,

Conq, DougieJ, druida, Ducrot, D | necesidad, evulclown, Falkonfive, Feldmarshal, FilipVonZletek, Byron GG, Gamer1805, Theilmann general, GoldSabre, Grog, Grognard_JP, HannibalLT, DunkFunk HM, Rifles irlandeses, Jakob, LaMarseillaise, Lancier, Legio_IV_Flav , LittleSoldier, Señor Gunner24, mafala,

Mariscal Beale, NapLrd, Siniestro, Liberalis, pbem34, pintas de Guinness, RedIvan, roundie, Sid, SirWolly, Sloop, Strudog, Tac, TLechi, Totola, Turan Oguzhan, turcomanos, VonJaeger, WoC_Sancaktar ® Pasha, Ziethen, Zimbo, {LCR Coignet} y {{SK}} Niesmiertelnik. Lo siento si me he olvidado de nadie.

Problemas de instalación y otros Importnat:

NTW3 viene con su propio gestor que le permitirá elegir para jugar el mod clásico o el escenario histórico. También cuenta con un "guión eliminar" botón. Se recomienda a la prensa si había estado jugando otros mods para no tener errores / problemas de incompatibilidad. Otros botones que te encontrarás son "Guardar preferencias" y "preferencias de carga" que le permiten guardar múltiples gráficos y otros ajustes para cargar a su discreción antes de lanzar el juego para no tener que hacer eso cada vez.

El Mod fue probado ampliamente en los Fondos Medio (10 km) y mediano tamaño de los ejércitos. juegos ultra empresas permitirá duplicar los hombres, excepto las piezas de artillería, donde sólo los miembros de la tripulación doble, pero no el número de canónigos (bug CA). Los ejércitos Ultra empresas sólo se recomiendan en 1vs1 y 2vs2 para evitar el retraso. la experiencia en este entorno, probablemente será diferente que en medio de los ejércitos de tamaño, y puesto que no ha sido probado extensivamente beta, no podemos garantizar los resultados. Artillería podría ser poca potencia en este entorno, que en el futuro podría hacer una versión separada de la mod con el doble de hombres y cánones mejorado (o se duplicará el tamaño o mejorar el daño) que será lanzado desde el gestor de

mod. Esto es algo que todavía se está discutiendo.

Antes de instalar, algunas sugerencias:

1) BORRAR (o mover a otro directorio) cualquier repetición SALVO CON OTROS MOD o de vainilla, esto puede provocar accidentes al guardar / cargar las repeticiones, como por desgracia con cada otro mod

2) BORRAR (o mover a otro directorio) LOS SALVADOS DEL EJÉRCITO CON OTRA VERSION MOD o de vainilla, esto puede provocar accidentes al cargar los ejércitos o los mapas

3) Por favor, guarda el archivo de localización de vainilla a otra carpeta en caso de tener problemas para jugar de vainilla para que pueda restaurar. Esta es una precaución adicional.

Los enlaces de descarga:

Lordz sitio

http://www.thelordz.org/downloads/Ntw3_ ... taller.rar

Espejo

http://www.filefront.com/17714449/Ntw3_ ... aller.rar /

http://www.badger1815.be/NTW3/Ntw3_beta_installer.rar

http://www.icoe.be/ntw3/Ntw3_beta_installer.rar

Por favor únase a los grupos de vapor Lordz para más fácilmente encontrar y organizar juegos en NTW3.

Usted puede encontrar aquí: http://steamcommunity.com/groups/NTW3

Felices Fiestas,

El Lordz Modding colectiva

http://www.Thelordz.org/forum

==========

Re: Napoleonic Total War 3 Open Beta (The Lordz) Descarga
Publicado por CeltiberoSet - 06 Feb 2011 11:33

A mi me gusta bastante este MOD y hasta ahora solo he jugado con Frog y con guiris. A ver si quedamos por este medio una noche los cuatro y jugamos una batalla.

==========

Re: Napoleonic Total War 3 Open Beta (The Lordz) Descarga
Publicado por CeltiberoCid - 06 Feb 2011 18:09

Ufff que bueno este mod.

No sé si se podrá ver un replay del NTW3 en el napo vanilla, pero por si se puede y alguien quiere ver cómo se desarrolla una batalla ahí, subo un replay.

==========

Re: Napoleonic Total War 3 Open Beta (The Lordz) Descarga
Publicado por CeltíberoClearco - 07 Feb 2011 12:20

Ayer estuvimos jugando Marq-Frog vs Soldu-Clearco.

Las bondades del mod son muchas y el juego nada tiene que ver con el vanila, que no es poco...

Pero me gustaria centrarme en aspectos que, seguro, se podrian mejorar facilmente.

Empecemos por lo que considero mas graves:

1º Aunque las bajas por tiroteo han mejorado desde la ultima beta, estas siguen siendo totalmente insuficientes. Ayer monte un tiroteo contra Frog, en que 3 de mis lineas disparaban a una de Frog. El tiroteo se mantuvo toda la batalla, mientras en los flancos realizabamos escaramuzas con la cav. El tiroteo resulto inutil: no logre hacer suficientes bajas para romper su frente y eso que estuvieron tiroteando toda la partida. **Repito un 3 contra 1**

Lo mismo ocurre con las bajas por tiroteo de flanco o por detras. Cierto que estas situaciones afectan bastante a la moral, pero las bajas obtenidas por estas maniobras no compensan en absoluto el riesgo que se corre, o el tiempo que inviertes en ellas.

2º La moral la veo demasiado impredecible sobre todo cuando las unidades estan en mele. En esto, la beta publica no ha variado en absoluto. Si no ha existido un tiroteo anterior que debilite las lineas, estan pueden huir de una mele sin tener practicamente ninguna baja.

3º La cav se cansa en exceso y es demasiado lenta incluso para el ya de por si lento mod.

4º Idem con la arti. Y aqui no hay justificacion ninguna, no es de recibo que una artilleria, capada en cuanto a las bajas que produce (esto es bueno), no sea capaz de pegar 10 descargas sin acabar exhausta. Cosa que curiosamente no sucede con la infanteria.

Lo ideal seria que los poliglotas del clan, a los que les guste este mod, subieran nuestras reflexiones al foro de los Lordz. No es que espere que nos hagan mucho caso, pero si no lloramos un poco.....

Esta noche nos vemos a partir de las 22:30

Cid, siento lo de ayer pero empezar una batalla con este mod a la 1 de la madrugada supone no terminarla antes de las 2..... A ver si te cuadra una estas noches :D

Saludos

==========

Re: Napoleonic Total War 3 Open Beta (The Lordz) Descarga

Publicado por CeltíberoSoldurio - 07 Feb 2011 21:51

_____

Clearco no estoy seguro, pero si según creo, en el mod. solo disparan las tres primeras filas de cada compañía, en este caso tendremos, prácticamente, la misma potencia de fuego con una compañía estirada en tres líneas aprox. (aprox. 45*3) que tres compañías en formación de bloque (aprox.12*12), o algo parecido, si esto es así, el bloque solo aportara moral, pero no tanta como la que perderás al estrechar tu línea de batalla y facilitar el flanqueo de tu ejercito.

La moral, pues como que no me ha dado tiempo a calibrarla.

La velocidad?, ahí quería yo llegar, entre que juego con un lag mínimo de 2-3 seg. y que el mod. es lento con c…, pues eso, que sufro como un perro. Los amagos de caballería a la infantería son un suicidio, puesto que el bonus del cuadro es automático y el defensor le sobra tiempo para usar el hechizo y a las artillerías, mas de lo mismo, por muy ligera que sea la caballería se comerá mínimo una descarga de mosquetes o dos si no se miden los tiempo, que sumando a su trote cochinero, el cazar una artillería es siempre por error del propietario no depende para nada de la habilidad de cazador.

El mod. es buenísimo y mil veces mejor que el Vanilla, pero el empeño en el rigor histórico, por otra parte discutible, ha dado un producto un poco pesado por su lentitud, solo permite una batalla por noche, para los que tenemos un horario de juego “normal”, eso para mi gusto es muy arriesgado puesto que pones todos los huevos en la misma cesta y si la partida peta o algún jugador se cae has perdido el día. Yo particularmente, probaría a meterle un aceleron, pero de los gordos, que la batalla dure máx. 90 min. esto teniendo en cuenta el tamaño de los mapas seria equivalente a que un rush no durara mas de 30 min.

Esta noche estaré en Steam y lo comentamos.

Un saludo.

==========

Re: Napoleonic Total War 3 Open Beta (The Lordz) Descarga

Publicado por CeltíberoClearco - 07 Abr 2011 19:09

_____

Publicada la Beta2 de este mod

Hilo aqui

Principales novedades con el traductor:

Cambios en las estadísticas y juego:

Infantería:

-Revisado y poder de fuego.

-Volver a cargar la habilidad aumentó para unidades pobres y disminución de elite. Disminuir la eficacia en la gama extrema.

-Velocidades movimiento reducción principalmente para correr (acompañando) y carga.

-Hostigadores más eficaces. (mejor tiro, puede out-run de infantería cobrar)

-Precio por unidad cambiado. Las élites hizo más caras con límites más estrictos de números (CAP).

-Las élites británicos, especialmente luces, aumento en el costo.

-Línea austriaco hizo más barato, Granaderos mejoraron para ser verdaderamente "Los Granaderos mejores en Europa".

-La vieja guardia pierde su "Fear Factor", estadísticas de cuerpo a cuerpo mejorados.

-Puede afianzar la infantería otomano jenízaros.

-Las tropas de combate cuerpo a cuerpo otomano tienen límites restrictivos.

Caballería:

-Defensa mejorado, de manera más con heavies, para hacerlos más sobrevivientes en combate cuerpo a cuerpo.

-Lanceros nerved.

-Aumentado de resistencia

-Maniobrabilidad mejorado.

Artillería:

-Pesados cañones hizo más eficaces a larga distancia.

-Todos los cannister hizo un poco menos mortales.

-Foot artillery menos rápido, especialmente al ‘running’

-Barrage capacidad cambiado a 4 ráfagas, cada 3,5 minutos duradera (con 3,5 enfriamiento) con una tasa más alta de fuego.

-Tripulación con velocidad mejorado (puede out-run cargo inf ahora)

-Defensa mejorado.

==========