

Das Dreadnought Improvement Project (DIP) Version 1 für Ultimate Admiral Dreadnoughts

Link zur Mod auf Nexus Mods:

<https://www.nexusmods.com/ultimateadmiraldreadnoughts/mods/7>

Credits: Ein großes Dankeschön an den Baron (Autor des Naval Arms Race Mods) und Admiral SnackBar (Autor des Balance Mods), die mir geholfen haben, das Spiel zu modifizieren und mir erlaubt haben, einen Teil ihrer harten Arbeit in der Mod zu verwenden. Danke auch an den Hauptentwickler Nick Thomadis (alias Dartis), der mir geholfen hat zu verstehen, wie das Spiel funktioniert. Und natürlich vielen Dank an alle, die beim Testen der Mod geholfen haben!

Bekannte Probleme: Einige feindliche Schiffe können gelegentlich aufgrund von Grafikladeproblemen unsichtbar sein, aber sie bleiben angreifbar und können angegriffen werden.

Zweck der Mod: Das Spiel soll mehr Spaß machen! Wenn du vom Vanilla-Spiel kommst, ist das Entwerfen von Schiffen sehr unterschiedlich und Strategien, die in Vanilla sehr gut sind, sind in DIP vielleicht nicht so gut. Die Kämpfe sind viel gefährlicher und die KI hat ein paar Verbesserungen erfahren, das Spiel wird anspruchsvoller, aber weniger nervig. Ich werde versuchen, die Mod so schnell wie möglich auf die neueste Version des Spiels zu aktualisieren, aber das passiert oft und meistens, wenn ich nicht an meinem Computer bin. Die Versionsnummer des Mods funktioniert folgendermaßen: X.Y.Z, wobei X bedeutet, dass wichtige Funktionen hinzugefügt wurden, Y bedeutet, dass sich etwas in der Mod geändert hat, und Z ist ein Kompatibilitätsupdate.

Installation: Entpacke die Zip-Datei und kopiere dann die Datei resources.assets in deinen Dreadnoughts Data-Ordner, der sich normalerweise unter C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\Ultimate Admiral Dreadnoughts\Ultimate Admiral Dreadnoughts_Data

Ihr könnt überprüfen, ob die Mod installiert ist, indem ihr im Hauptmenü die Schaltfläche "News" anklickt.

Es kann zu merkwürdigen UI-Problemen kommen, wenn du irgendwelche gemeinsam genutzten Vanilla-Designs oder -Speicherstände hast, eine saubere Installation wird empfohlen!

Deinstallation: Überprüfe die Spieldateien über Steam

Optionales Schiffspaket: Demnächst verfügbar!

Änderungen in dieser Mod:

Schiffbau

Gewichte und Kosten wurden im Vergleich zum Vanilla-Spiel deutlich angepasst. Ihr werdet jetzt feststellen, dass Schiffe nicht sehr hohe Neigung, Roll oder Offsets haben, aber alles, was Ihr in Bezug auf Schutz, Feuerkraft und Geschwindigkeit wollt, ist nicht mehr gleichzeitig möglich und Ihr müsst Kompromisse eingehen und Entscheidungen treffen.

Die Werte der Geschütze wurden im Vergleich zum Vanilla-Spiel komplett überarbeitet. Große Geschütze sind weitaus praktikabler, die Deckdurchdringung ist viel geringer, lange x,9-Zoll-Geschütze sind nicht mehr die erste Wahl, und die Durchschlagskraft von Sprengstoff ist geringer.

Die Panzerungs-Techs haben sich radikal verändert und führen nicht mehr zu einer Gewichtsreduzierung, sondern sind deutlich stärker. Die Panzerungsgrenzen sind viel höher als in Vanilla. Panzerungs-Techs werden schneller obsolet, um der KI mit dieser Änderung zu helfen.

Die Treibladungen wurden ebenfalls überarbeitet, wobei die Effekte des Granatenschadens entfernt wurden. Mündungsgeschwindigkeit, Reichweite und Durchschlagskraft sind nun miteinander verbunden.

Entfernungsmesser haben jetzt alle das gleiche Gewicht und veralten schneller. Dies hilft der KI, mit dem Spieler Schritt zu halten.

Torpedos verursachen nun deutlich mehr Schaden, ungefähr das Vierfache der Vanille-Werte.

Das Ändern von Breite und Tiefgang hat nun weniger Auswirkungen.

Die Anti-Torpedo-Verteidigung wurde verbessert.

Schwere Kreuzer, Schlachtkreuzer und Schlachtschiffe können keine Hydrophone/Sonare mehr ausrüsten. Sie brauchen leichte Kreuzer und/oder Zerstörer, um Ihre großen Schiffe zu eskortieren.

Zitadellentechnologien haben nun einen sanfteren Verlauf, dies betrifft insbesondere Zitadelle 4 (Schildkrötenrücken), die nun in Bezug auf ihre Effektivität zwischen Zitadelle 3 und Zitadelle 5 liegt.

Einige Kampagnentechnologien wurden geändert, wie z.B. die Kommunikationstechnologie zu Beginn des Spiels und die Technologie für die Überlebensfähigkeit der Schiffshülle am Ende des Spiels, um große Veränderungen in der Effektivität der Schiffe zu verhindern.

Leichte Kreuzer müssen mindestens 0,5 Zoll Panzerung an ihrem Hauptgürtel haben.

Gefechte

Der Schaden bei teilweiser Durchdringung wurde reduziert, ebenso wie die Schadensausbreitung und die Chance auf Feuer. Der Schwellenwert für den Verlust von Schiffen durch Feuer wurde auf 95 % angehoben, so dass Schiffe nicht mehr so leicht mit kleinkalibrigen "He-Spam"-Taktiken versenkt werden können.

Der Schwellenwert für die Durchschlagskraft ist jetzt viel höher, nur sehr große Geschosse, die durch sehr dünne Panzerung dringen, führen zu einer Durchschlagskraft, der Schaden durch Durchschlagskraft wurde jedoch reduziert.

Im Allgemeinen kann man Schiffe in größerer Entfernung sehen und die Kampfreichweite ist größer als in Vanilla. Gefechte im Nahbereich werden wahrscheinlich tödlich und kurz sein.

Die Fähigkeit der KI, Torpedos aufzuspüren, wurde stark reduziert, Torpedoangriffe sollten nun möglich sein.

Anfängliche Divisionsaufteilungen sollten etwas sinnvoller sein.

Schlechtes Wetter ist jetzt weniger wahrscheinlich und hat auch nicht mehr so große Auswirkungen.

Kampagne

U-Boote wurden entfernt.

Minen wurden ebenfalls entfernt (sie können immer noch sehr spät im Spiel erscheinen).

Die Regierungsmodifikatoren wurden so angepasst, dass sie weniger extrem sind und die Provinzen eine größere Bedeutung für die allgemeine Gesundheit der Wirtschaft haben.

Die KI-Persönlichkeiten wurden verbessert, um etwas realistischer zu sein, und die Abwrackschwelle wurde auf 250.000 Tonnen erhöht, um der KI zu helfen, eine anständig große Flotte zu erhalten.

Marine-Invasionen wurden für den Angreifer etwas leichter durchführbar gemacht.

Die Sperrzonen wurden deutlich reduziert, um zu verhindern, dass sich Einsatzgruppen gegenseitig blockieren. Wenn Sie eine Flotte über einer gegnerischen Flotte absetzen, verschwindet diese, weil die KI den Kampf ablehnt und sich im Hintergrund entfernt (es wird keine Mission generiert). Die Sperrzonen für Task Forces sind immer noch groß genug, um enge Meerengen und Kanäle zu blockieren.

Verbündete kaufen nun eher ein eingemottetes Schiff.

Friedensvereinbarungen sollten sich nun größtenteils danach richten, was der Spieler auswählt, und die Feinde werden Ihren Friedensbedingungen fast immer zustimmen. Es besteht immer noch eine kleine Chance, dass die Regierung den Frieden ohne Sie erklärt.

Blockaden und Transportverluste sind in Bezug auf die Siegpunkte viel bedeutender. Die Aufrechterhaltung einer Blockade über einen längeren Zeitraum kann zu Revolutionen oder zum Zusammenbruch feindlicher Nationen führen.

Die Technologieforschung ist viel gleichmäßiger, die Technologieverbreitung ist größer, Prioritäten schmerzen weniger und die Strafen/Boni für das Vorseilen und Zurückbleiben sind auf 5 Jahre festgelegt.