cargas de caballería

Publicado por Al Fil - 08 May 2009 09:06

Soy seguidor de la saga Total War desde Shogun (bueno, me he saltado Medieval II) y aunque son los juegos con los que más he disfrutado, hay una cosa que me ha chocado desde el principio, y no ha variado: las cargas de caballería.

Me refiero a que empiezan bien, hay una bonificación por carga, y los jinetes penetran entre las filas de enemigos. Lo que no me cuadra es que inmediatamente después se queden luchando en melé.

Me explico. Ya sé que “yo no estuve allí” para verlo, ni niego las variadas aplicaciones que ha tenido la caballería en la Historia, pero creo que la mayoría de las veces su táctica era una carga directa que seguía de dos maneras: o bien la caballería rompía el contacto y retrocedía para volver a cargar, o bien atravesaba las líneas enemigas para volver a cargar desde retaguardia enemiga.

Eso que hace la caballería de TW, quedarse en melé, es una locura, a cualquier infante se le hubiese ocurrido rajar al caballo con cualquier arma blanca, y el jinete hubiese caído con una pierna bajo el animal. La ventaja de la caballería es lo contrario a quedarse quieto, es velocidad y movimiento.

Cierto que lo que yo digo lo puede hacer el mismo jugador: mandas cargar a la unidad de caballería, y tras que se haga efectiva la “bonificación por carga”, haces lo posible por retirarla del combate, para volver a formarla a cierta distancia y repetir la carga. Pero eso implica perder la atención del centro de la batalla, para gestionar de manera particular esas cargas. Es como si los arqueros nunca hubiesen tenido la función “escaramuza” para mantenerse a distancia del enemigo, y tú tuvieses que estar encima de ellos para cuidarlos.

Por ello, creo que CA ha perdido la oportunidad de incluir en la caballería del Empire una tecla que al activarla ponga a la unidad en modo “carga, retirada, carga” y/o modo “carga, atravesar, carga”, de manera que el escuadrón de caballería repita la maniobra ella sola, una y otra vez, sobre la unidad señalada como objetivo.

=====

Re: cargas de caballería

Publicado por CeltiberoLeonidas - 08 May 2009 14:58

La verdad es que un juego demasiado facil no tiene gracia, si todo te lo hace el propio juego.

A mi me gusta como esta, pero para gustos los colores, nunca se sabe, quizas en un futuro añadan esa opcion que tu comentas.

Saludos.

=====

Re: cargas de caballería

Publicado por CeltiberoMencey - 08 May 2009 15:11

Al Fil escribió:

Por ello, creo que CA ha perdido la oportunidad de incluir en la caballería del Empire una tecla que al activarla ponga a la unidad en modo "carga, retirada, carga" y/o modo "carga, atravesar, carga", de manera que el escuadrón de caballería repita la maniobra ella sola, una y otra vez, sobre la unidad señalada como objetivo.

me parece una buena idea!! 🍌

=====

Re: cargas de caballería

Publicado por celtiberoAlba - 08 May 2009 16:32

Opino igual que LEonidas, y con esa opinion no te estoy quitando la raz

=====

Re: cargas de caballería

Publicado por CeltiberoEstratega - 09 May 2009 14:43

Yo creo,que con esa opción el juego quedaría muy comodo para el jugador.Lo mejor es que tienes que estar pendiente de todas tus unidades.

No descarto la posibilidad de que puedan introducir esa opción en nuevas versiones.

Un Saludo ;)

Re: cargas de caballería

Publicado por Total_warrior - 15 Nov 2009 06:07

En el empire las cargas de caballería no son tan efectivas, por lo que tienes que estar al tanto de tu caballería y tu retirarla, pienso que las batallas serian mas fáciles si la caballería retrocediera por si sola, solo es cuestión de gustos.

=====

Re: cargas de caballería

Publicado por CeltiberoEstratega - 13 Dic 2009 22:42

En cuanto a lo de cargar o permanecer en melee,pienso que serían los lanceros los que cargarían,rompeían la formación luego volverían a cargar.

Los jinetes con espada igual si podrían permanecer luchando en una melee montados en el caballo.

=====