Esos avances suicidas
Publicado por CeltiberoCid - 19 Abr 2010 00:02

_____

Nas,

me ha pasado muchas veces, y es exasperante. Le das a una unidad de fusileros que dispare sobre una unidad enemiga. Pues los muy retrasados, en lugar de avanzar y colocarse en distancia óptima para el disparo, o sea, dentro del rango máximo del arma, siguen caminando hacia adelante y no se detienen a menos que tú lo hagas manualmente!!!

Resultado: son masacrados.

¿Qué me he perdido? ¿Cómo co.... se hace para que avance y dispare cuando esté a distancia óptima? Porque en medio de un combate con muchas unidades, si te despistas 20 segundos, es tiempo suficiente para perder la unidad, y de paso la batalla. :orate:

==========

Re: Esos avances suicidas
Publicado por CeltíberoClearco - 19 Abr 2010 03:22

_____

Con esa orden la unidad intenta tener a la vista a toda la unidad enemiga, por lo que avanza hasta lograrlo o morir en el intento que es lo normal. Lo mejor es avanzarla hasta rango de tiro y luego indicar a cual tiene que disparar.... cosa que tampoco está exenta de riesgo porque se puede girar o seguir avanzando y dejarte con el culo al aire.... :mrgreen: .

Salvo que quieras un objetivo muy concreto, lo mejor es dejarlas que lo elijan a su bola.

Saludos

==========

Re: Esos avances suicidas
Publicado por CeltiberoCid - 19 Abr 2010 05:37

_____

No lo entiendo. Me parece un bug muy gordo. No ocurría eso en los arqueros del Shogun, Rome o Medieval, o rifles del M2.

No es que pretendan tener la visión completa de la unidad enemiga. En algunos casos, he visto que aún estando a rango de tiro, y con visión completa, si les ordenas tú un objetivo en concreto, avanzan como locos.

Otras veces, les ordenas parar, y no disparan a nadie. Y si les ordenas objetivo, avanzan! Es de locos!

Al final lo único es avanzarlos, esperar a que lleguen a su destino y rezar porque disparen... Lo contrario, detenerlos tú mismo, es una microgestión incomprensible...

Lo dicho, me parece un bug y un coñazo.

==========

Re: Esos avances suicidas

Publicado por CeltíberoSoldurio - 19 Abr 2010 11:01

_____

Y para complicar mas la cosa, por lo menos esa es mi sensacion, el "mantener posicion" no funciona, puesto que si la unidad señala como blanco, se retira, tus tropas inician una persecucion que normalmente termina con la muerte de todos tus hombres, al meterse en la boca del lobo.

Un saludo.

==========

Re: Esos avances suicidas

Publicado por CeltíberoClearco - 19 Abr 2010 11:57

_____

Esa es otra, Soldu, que se ponen a perseguir a la unidad marcada como si les fuera la vida en ello... Pero hay otros bugs "curiosos":

- A veces, al dar la orden detener, se pierde la opcion de fuego a discreción aunque este marcada.

- Las caballerias mueren ANTES de chocar con un cuadro

- En el limite del rango unas unidades disparan y otras no.

- Una unidad de caballeria mermada y agotada, puede perder unidades y huir. Se está investigando si el infarto es al caballo o caballero.

- Los "palillos" de las ligeras son indestructibles incluso para la artillería.

- Las artillerias pueden morir o quedar inservibles al atravesar puentes.

- Las caballerias puede que entren en las casas y no salir....

Otro bug, muy interesante por cierto, es que los disparos matan fuera de rango. Si disparas al limite de rango contra una inf ligera que este delante de sus lineas... tiro que no de a la ligera, muerto en la linea de atrás.

Saludos

==========

Re: Esos avances suicidas
Publicado por CeltíberoClearco - 19 Abr 2010 20:07

_____

Bueno pues parece ser que ya tenemos un primer cheto para el multi, por lo visto se ha detectado a jugadores que han logrado modificar el dinero de salida. Esto lo recojen tambien en el foro de los HG.

El caso es que hace unos dias me jugue unas partidas mañaneras con guiris y en una ellas un tipo salio con 18 unidades, incluido 2 obuses, y llevaba las lineas dopadas, algunas con tres. Me llamo la atencion por lo caro que resulta dopar las lineas, pero como el tipo era un zote con el juego, no le di mayor importancia. Al loro con esto.

Saludos

==========

Re: Esos avances suicidas
Publicado por Lord Guiñano - 27 Abr 2010 19:19

_____

¿Avances suicidas?

y de las cargas suicidas... ¿No habla nadie?.

Cuando ordeno a los dragones ligeros (o las unidades de caballeria con pistolas)cargar contra otra unidad, tienen el maravilloso detalle de abrir fuego contra la unidad objetivo antes del choque (si los fusiles están cargados y la opción fuego a discreción activada), lo cual debilita mucho a la unidad

objetivo puesto que ese disparo se realiza a quema ropa. No obstante, estoy convencido de que mis batallones de dragones son en realidad un comando suicida puesto que al cargar disparan todos, y digo todos, todos, aunque tengan a 4 compañeros delante, lo cual ocasiona casi más pérdidas entre mis lineas que entre las enemigas... y si están en formación de rombo es mucho peor.

Es más, estos suicidas han conseguido detenerse ellos mismos una carga y ponerse en fuga ante la perplegidad del enemigo.

O cargan como mucho en 2 lineas de profundidad o la primera linea no llega al combate por tener demasiado plomo en la espalda.

Las bajas amigas siempre han sido un problema en la saga total war, no obstante, hasta ahora siempre habia sido realista, si disparabas y habia tropas amigas, ya sabias a que te atenias. Sin embargo ahora creo que habria que limitar y realizar una microgestión... (Alguna fórmula de: "imposible abrir fuego")la infanteria abre fuego aunque tu general este delante con la nuca pegada al cañón de un fusilero.

Por no hablar de cuando los artilleros giran los cañones hacia la derecha y el último de la izquierda acaba cargándose toda la bateria y a los artilleros.

Yo tengo que jugar con la opción de fuego a discrección desactivada.

Estas cosas

==========

Re: Esos avances suicidas

Publicado por justin macduro - 27 Abr 2010 19:51

_____

Que razon tienes con lo de los dragones y en el Napoleon los Chasseurs a cheval .... esos disparos que hacen antes de la carga pueden causar mas muertos en tu propio bando que otra cosa ... aunque la verdad a mi no me ha pasado aun que se maten por fuego amigo dentro de una misma unidad , pero si ordenar cargar a un puñado de dragones junto a un puñado de caballeria de linea , y ver como con la caballeria de linea por delante los dragones abren fuego contra el enemigo y no quedar ni el tato de la caballeria de linea con vida ...

Y los cañones ... muy cierto lo de los jodidos cañones , pero lo mas cachondo es que esto de los dragones y la artilleria a la IA no le pasa ... alguna vez me he fijado que si algun cañon de la IA tiene delante tropas amigas este no dispara y disparan solo los que tiene el campo de tiro despejado ... WTF

!!... pero luego cuando eso te pasa a ti los artilleros disparan sin compasion llevandoselo todo por delante ... aun no entiendo el sistema de fuego amigo de estas dos ultimas entregas de los Total War .

==========

Re: Esos avances suicidas
Publicado por Lord Guiñano - 27 Abr 2010 20:35

_____

En el Medieval II, cuando tenias vallesteros en segunda linea, en vez de disparar recto y matar a toda la retaguardia de la primera linea, disparaban haciendo un arco "imposible", poco efectivo pero más que disparar contra tus tropas. Tanto en ETW y NTW disparan contra la primera linea.

Ya se que realizar un arco es imposible con fusiles y mosquetes, no obstante, no estaria de mas dar a las unidades un poco de sentido común y que solo disparasen aquellos que tienen el campo de tiro libre de unidades amigas.

Claro está que disparando contra una melee, vas a tener bajas amigas, lo absurdo es disparar através de una unidad amiga.

==========

Re: Esos avances suicidas
Publicado por justin macduro - 28 Abr 2010 02:14

_____

En el mundo real cuando los grandes ejercitos de fusileros se enfrentaban unos a otros habia muchas veces que las ultimas filas solian disparar al aire por la dificultad de disparar hacia el enemigo sin darle a un compañero , esto era sobre todo asi en las fuerzas de caballeria .

Los disparos hechos al aire evidentemente no matarian a ningun enemigo , pero haria parecer la descarga mas brutal a los ojos de los que tenian enfrente al sonar tantos fusiles disparando al tiempo , vamos , que era una cosa mas psicologica que nada.

Ya podian haber tomado nota los de CA .

==========

Re: Esos avances suicidas
Publicado por Lord Guiñano - 29 Abr 2010 19:32

_____

Algo que me gusta es el factor "Bala perdida". Bala que no alcanza el objetivo sigue su rumbo hasta que se encuentra con otras cosa ya sea un arbol, un muro, otro enemigo, el suelo o un amigo (Aunque eso siempre ha pasado en toda la saga total war pero era menos evidente).

Algo que no me gusta es el no poder descabalgar a la unidad del general o a la mayoria de caballerias (En algunos mods lo permiten, en el ETW el mod IS permite descabalgar todas las caballerias) y con la cantidad de balas que se van altas, tener a tu general tras las tropas, sobresaliendo en su caballo es un poco suicida, por no hablar de una unidad completa de caballeria anclada a sus caballos (un blanco imposible de fallar) recibiendo todas las balas que no alcanzan a la unidad de infanteria que tienen delante.

==========