

Estrategias

Publicado por CeltiberoSet - 08 May 2008 10:25

Para los recién iniciados en el mod se me ocurren múltiples preguntas por lo que abro este hilo con la idea de que los veteranos nos iluminen y nos saquen de nuestras dudas:

¿Qué es más efectivo **entrar en melé** en formación de disparo 2-3 líneas de fondo o hacerlo en cuadro con 4-6 líneas de fondo?

¿Hasta qué punto es conveniente meter la artillería entre tus líneas de tiradores?, ¿No es mejor ponerla detrás un poco más alta?

¿Que tropas es preferible que estén junto a las piezas de artillería?.

En fin esto es un ejemplo. Aprovechemos este hilo para formular todo tipo de dudas e inquietudes aunque parezcan muy básicas.

Seguro que ayudan a las de un visitante :D

Saludos

=====

Re: Estrategias

Publicado por CeltiberoLeonidas - 08 May 2008 15:14

CeltiberoSet escribió:

¿Qué es más efectivo **entrar en melé** en formación de disparo 2-3 líneas de fondo o hacerlo en cuadro con 4-6 líneas de fondo?

¿Hasta qué punto es conveniente meter la artillería entre tus líneas de tiradores?, ¿No es mejor ponerla detrás un poco más alta?

¿Que tropas es preferible que estén junto a las piezas de artillería?:D

Saludos

Bueno pues a la primera no se muy bien que contestarte.

A la segunda para mi es muy importante que la artilleria este entre las lineas de fusileros o/mosqueteros sobre todo cuando las tropas enemigas esta a distancia de disparo de esta infanteria ya que sacas el maximo partido de la artilleria con la metralla, sin duda devastadora.

Las tropas que mas me gusta junto a la artilleria te las he puesto antes, son tropas baratas, que pueden recibir fuego artillero enemigo sin que pierdas una unidad cara, y que lo suficiente un ataque de caballeria o infanteria.

Saludos.

=====

Re: Estrategias

Publicado por CeltiberoAcre - 08 May 2008 21:21

CeltiberoSet escribió:

Para los recién iniciados en el mod se me ocurren múltiples preguntas por lo que abro este hilo con la idea de que los veteranos nos iluminen y nos saquen de nuestras dudas:

¿Qué es más efectivo **entrar en melé** en formación de disparo 2-3 líneas de fondo o hacerlo en cuadro con 4-6 líneas de fondo?

¿Hasta qué punto es conveniente meter la artillería entre tus líneas de tiradores?, ¿No es mejor ponerla detrás un poco más alta?

¿Que tropas es preferible que estén junto a las piezas de artillería?.

En fin esto es un ejemplo. Aprovechemos este hilo para formular todo tipo de dudas e inquietudes aunque parezcan muy básicas.

Seguro que ayudan a las de un visitante :D

Saludos

Bien, Set te me has adelantado al proponer el tema este en el que creo que vamos a sacar cosas interesantes.

Lo primero que quiero hacer es una clasificación de los distintos tipos de tropas, muy a grosso modo, sobre infantería y artillería.

Empiezo por lo que yo conozco de la Artillería.

Las piezas de 12" sirven para las distancias más largas usando proyectil.

Sobre el emplazamiento es importante ponerlas con buena visión y altura si es que defiendes o delante de tu ejército si es que atacas pero bien cubiertas por caballería. Hay que tener cuidado con las emboscadas de los bosques de caballería ligera si dejas la artillería muy adelantada sola.

Un comentario sobre la caballería. He observado que las Caballerías tienen el Bug del RTW que hacen que antes de cargar o contracargar, cuando se trata de proteger nuestra artillería, caracolean y no entran como uno espera. La solución es clickar tras la caballería enemiga (el Swipeo) o hacerlo en un punto que intercepte la trayectoria de la Caballería enemiga.

Llevar siempre algo de caballería ligera porque si no las ligeras enemigas os llevarán siempre ventaja.

¿Que hacer ante una carga directa de Caballería? Pues muy simple y devastador, disparar con todo lo que esté en rango, el efecto suele ser hacerles huir en el 80 por 100 de los casos.

Hay ejercitos que tienen solo piezas de 9" (9" = pulgadas). Su alcance es menor pero el uso es similar a las de 12".

Tanto las piezas de 12" como las de 9" pueden usar munición "Canister" (metralla) en distancias muy cortas y su efecto es devastador.

Las piezas de 6" para mí, si atacas son las mejores sin duda. Una pieza de 6" usando canister a corta distancia y disparando no de frente, sino de fuego cruzado a las unidades enemigas destrozará la línea enemiga si es usada efectivamente en combinación con nuestra línea de fuego.

En partidas que ataco y no es un mapa excesivamente abierto siempre llevo 2 baterías de 6". Bien usadas en la meleé de disparo con munición Canister son devastadoras en primera línea de fuego.

Sobre los Howitzers y Cohetes ingleses no los he probado pero casi no se ven en partidas.

La mejor manera de usar la artillería de lejos es bien situada, contra más alto mejor y si puede ser en desenfilada, o sea, que solo se vean las piezas y no la dotación que les asiste.

Continuo con el post que dejé a mitad.

Infantería:

3 tipos:

Los Cazadores o Tiradores, llamados Lights genericamente en inglés. Suelen venir en formación de 102 y 82 generalmente.

Este mod tiene una cosa muy curiosa con los Cazadores, un rifle o mosquete necesita ser bueno pero además ser bien utilizado, o sea por tiradores de primera. Las unidades de 82 en las facciones que los tienen son devastadoras si son bien usadas. Yo he llegado a batir 300 hombres en una batalla solo con 3 unidades de 82 tiradores.

Los mejores los Lights más caros ingleses, llevan rifle y según el export descr unit disparan accurate bullet, o sea bala precisa.

Yo he probado los Prusianos y son francamente buenos también.

En comparación entre comprar tiradores de 102 hombres y comprar tiradores de 82 comprar siempre tiradores de 82 hombres. Su precio bien usado es compensado por su letalidad.

Además hay otra cosa a comentar (siento si no sigo un orden muy claro)

Las tropas de línea tienen un alcance de 70. Además tiran todos unacurated bullet (bala sin precisión) o bullet (bala), excepto los Ingleses que tiran Rifle bullet y los portugueses entrenados por ellos también tiran Rifle Bullet

Las tropas de cazadores (102) tienen un alcance de 85. Generalmente usan Bullet, algunos Accurated bullet creo recordar.

Las tropas de cazadores de elite (las unidades de 82) tienen un alcance de 120!!! Además tiran con puntería, con lo que son una gran ventaja. Estos o usan accurated bullet o rifle bullet. Letales.

La forma en la que los uso es extendida para atraer al enemigo a mi fuego y mientras viene tratar de ganar los flancos enemigos con mi línea combinados de cañones de 6" para entrar a fuego corto cuando se pueda y empezar a soltar Canister en cuanto pueda.

Una vez están en rango los retiro y generalmente busco las unidades más jugosas para concentrar el fuego con mis Tiradores de Elite. Ayer diezmé una Vieja Guardia Francesa con 2 Lights de elite ingleses. Para cazar coraceros o caballerías pesadas también son muy útiles.

Yo uso los Tiradores de Elite con modo hostigamiento porque cuando me cargan a ellos y si tengo con ellos los cañones de 6" se retiran y permiten a mi línea diezmar la carga enemiga de caballería e infantería.

Otra cosa muy util es que las unidades que están en cuerpo a cuerpo no pueden disparar en ella pero las unidades cercanas pueden hacerlas todas. Recordarlo.

Generalmente soy si ataco de los que busco entrar en rango con esta combinación de infanteria de línea, Tiradores y Cañones de 6" con Canister.

La 2ª clase son los Granaderos.

En los Granaderos el precio marca la diferencia, contra más caros mejor serán.

Los Granaderos hay que usarlos para romper un flanco. La técnica suele ser meter caballeria y apoyar con Granaderos mientras la infanteria de línea fusilea sin piedad esa meleé.

Una cosa desconocida es que los Granaderos tienen buenos números y mejor punteria disparando que la línea normal, por lo que un 2 vs 1 de Granaderos contra línea o un 2 vs 2 no es de desdeñar, aunque se pierdan hombres.

Nunca cargueis de Frente con nada, nunca, salvo si teneis una ventaja en hombres de 3 a 1 como mínimo. Cargar siempre al flanco y evitar las descargas de fusileria cerrada que os diezmarán y os harán huir.

La 3ª clase es la Línea. Son la base de los ejércitos y los que deben ser la columna del ejercito y quienes dispararán, flanquearán e incluso entrarán en Melee.

Cada facción tiene sus peculiaridades. La mejor línea en disparo, todas tiran 70 es la inglesa porque tiran Rifle Bullet.

El número es importante si se sabe usar, pero por tener 2 unidades más de fusileros que el enemigo no implica victoria.

Sobre las líneas:

Es de sentido común que si enfrente tienes 4 unidades de línea tirando y tú metes 3 estiradas (recordar que el máximo son 4 líneas de profundidad para meleé de fuego, ojo no para meleé de cuerpo a cuerpo) te vencerán por simples números. Si metes 3 unidades tuyas intenta flanquear con alguna o hacer una carga de flanco o lo que sea porque palmarás. Por eso es muy importante combinar Lights con Línea, Granaderos y Caballería.

Bueno, por ahora es lo que he descubierto sin tener mucho tiempo y estudiando ligeramente el export descr unit del Napo. En el teneis información valiosísima sobre cualquier TW y el Napo no es menos.

Saludos :)

Proximamente iré analizando facción por facción y la Caballería.

Edit: Este foro: ¿Es público o restringido?

=====

Re: Estrategias

Publicado por CeltiberoBichoco - 09 May 2008 18:23

Interesante Acre...vas haciendo luz en mi oscuro pasillo :vela: ...pero quisiera saber algo más básico:el movimiento.

Se encara igual al enemigo que en el MTW2? es decir, se mueve todo el ejército a la vez hasta situarse a rango? o se va gestionando unidad por unidad?....no se si me explico pero me da la sensación por lo que podido ver, que se juega de forma diferente.....?¿

;)

=====

Re: Estrategias

Publicado por CeltiberoAcre - 09 May 2008 20:02

CeltiberoBichoco escribió:

Interesante Acre...vas haciendo luz en mi oscuro pasillo :vela: ...pero quisiera saber algo más básico:el

movimiento.

Se encara igual al enemigo que en el MTW2? es decir, se mueve todo el ejército a la vez hasta situarse a rango? o se va gestionando unidad por unidad?....no se si me explico pero me da la sensación por lo que podido ver, que se juega de forma diferente.....?¿

;)

Saludos Bicho.

Sobre el movimiento cada maestrillo tiene su librillo.

Ya en la selección de Ejército debes de pensar que facción tienes enfrente y como la vas a atacar o tratar de defender. No es lo mismo atacar con ingleses (gran potencia de fuego y si la concentras más aún) que llevar rusos (es un ejército de Carga claramente). A su vez no es lo mismo atacar que defender y también influirá el mapa (abierto, cerrado, accidentado, bosques, zanjas), si lo lees bien mejor podrás usarlo.

Aunque ningún plan sobrevive al contacto con el enemigo.

Para mover el ejército hay quien lo hace en bloque, hay quien lo hace por bloques separados.

Cuando uno ataca es importante mitigar el cañoneo enemigo llevando las líneas estiradas, aunque bajas te van a hacer seguro.

Sobre correr o avanzar normal, yo avanzo siempre normal y cuando estoy muy cerca del rango entonces hago correr las unidades que deben actuar rápidamente.

Indubablemente el que mejor maniobre con sus tropas se llevará el gato al agua porque si tienes mejor posicionamiento y ganas flancos para fuego combinado tendrás ganada la melee de fusilería. Tener las líneas estiradas tiene la contra de que te pueden hacer una carga y una huida en cadena. Tenerlas muy compactas que te diezmen con artillería.

Como digo el TW siempre ha sido piedra, papel, tijera y en el NTW2 es así.

Hay que tratar de usar tu táctica ya de inicio sabiendo que facción coger y como usarla. Eso lo da el tiempo de juego y el estudio del export descr unit (lo digo de memoria el nombre).

Movimiento hay de dos formas:

En columnas, avanzan muy rapido pero te los pueden diezmar con artilleria y no pueden disparar por la regla de max 4 block firing.

En líneas más lento y más seguro, contra más estiradas (línea de 2) menor impacto de artilleria pero menos moral.

A su vez la línea puede ser abierta o cerrada. Unos tiradores estirados y en formación abierta si son cazados por caballeria de cualquier tipo huirán muy rápido.

El modo escaramuza también se puede usar, pero hay que tratar de combinarlo todo.

En fin, se trata de jugar e ir viendo lo que más le acopla a uno y más efectivo es.

Saludos.

=====

Re: Estrategias

Publicado por CeltiberoSet - 15 May 2008 12:15

Gracias padrino 🍷

=====

Re: Estrategias

Publicado por CeltiberoAcre - 15 May 2008 13:52

Se hace lo que se puede en función del tiempo, amigo :)

Saludos

=====