Pericia marinera

Publicado por CeltíberoEstratega - 29 Mar 2009 10:43

Bueno voy a exponer algunos consejillos para los iniciados en las batallas navales del Empire Total War.Los haré un poco amenos tipo consejero que te aparece en la batalla.

El viento

Bien,si estas leyendo esto marinero debes saber que los barcos son impulsados por el viento(A no ser que lleves un barco de vapor.).Así que como norma principal deberías ver en que dirección sopla antes de hacer nada.

A la hora de desplegar tus navios sería conveniente orientarlos de manera que el viento lo tengan a favor,es decir,utilizar el barlovento que hara que tu embarcación sea más maniobrable y más rapida.

Un buque de guerra que forma parte de una escuadra a menudo trata de entrar en la batalla desde la dirección de barlovento, pues así obtiene una importante ventaja táctica sobre su oponente.

Esto quiere decir que tengas en cuenta el viento cada vez que vayas a maniobrar.Tener el viento en la popa te hará navegar más deprisa y podras aprovechar todo el velamen del barco.En cambio si navegas contra el viento iras más despacio,perderas maniobrabilidad y seras una presa fácil para un abordaje.

Formaciones navales

La mejor manera de sacarle partido a todos tus cañones y a todos tus navios es llevarlos en una formación en linea.Si llevas una formación alineada,navegas con el viento a favor y encaramas bien al barco enemigo,tendras muchas oportunidades de salir victorioso.

Sería una buena idea que al desplegar tus embarcaciones las coloques una detrás de otra,siempre manteniendo la distancia,no te vayas a chocar con una embarcación amiga.

Llevar los barcos sueltos no es buena idea ya que no tendrá la moral que les da su buque insignia.Si,exacto,el buque insignia es el barco en el que navega el Comandante,General,Comodoro...como quieras llamarle.

Dicho buque dará moral a tus embarcaciones,por tanto...no lo alejes demasiado.

Es vital que no navegues en paralelo.¿No querras hundirte a tí mismo no?.

En efecto,si pones un barco en el rango de tiro de otro en el modo "fuego a discreción",tus hombres dispararan tengan a quien tengan delante.

La munición

Encontraras distintos tipos de munción.Las balas normales,las cadenas y la metralla.

Las balas normales dañaran el barco más que cualquier otra.Evidentemente cuanto más cerca más daño haras.Pero el barco enemigo también,así que tenlo en cuenta.

Las cadenas,son dos balas de cañon unidas que al ser lanzadas van dando vueltas sobre un mismo eje.

Son utilizadas para desarbolar los mastiles enemigos y dejar al navió sin que se pueda gobernar.Es una buena idea para un abordaje.

La metralla son pequeños fragmentos que no haran mucha mella en el casco, pero que causaran estragos en la tripulación.

Estas dos ultimas municiones son buena idea para un abordaje.Las cadenas para dejar el barco sin maniobrabilidad y poder alcanzarlo y la metralla para cuando estes muy cerca.También puedes lanzar una andanada de cañonazos...

El abordaje

Asegurate de realizar un abordaje cuando el barco enemigo este en las ultimas.Siempre teniendo algo de superioridad númerica.Eso siempre ayuda.

Es mejor que dejes que tus hombres disparen cuando tengan el barco a tiro.Es decir deja el botón de "fuego a discreción" marcado.Cuando veas que controles veras que te resulta más facil utilizar de vez en cuando el disparo manual.

Tipos de embarcaciones

En El Empire Total War veras que hay varios tipos de embarcaciones.Navios de primera pesados,Navio de primera,navio de quinta,de sexta...bergantín,cohetero...

Cada uno tiene su función en el mar.No quieras llevar de cara, un pequeño Bergantín por mucho que vaya "viento en popa a toda vela", contra un Navio pesado, ya que no haras mella en su duro casco y probablemente con cuatro andanadas te barra.

Es buena idea utilizar un barco pequeño y maniobrable para acosar un buque pesado cuando este, ya se encuentre enzarzado en una escaramuza con un navío tuyo que pueda hacerle frente.

Los barcos pequeños son más veloces y si los usas bien pueden cumplir bien su papel.

Ojo con dejar tu barco a tiro por la popa...puede causarte problemas.

Y si por alguna de aquellas ves fuego...reza para que no estalle la Santa Barbara

¡Suerte marinero!

Como ya dije arriba quise hacerlo un poco más ameno.Jejeje.

Enumeremos los consejos:

-Ante todo mirar en que dirección sopla el viento para poder sacarle partido.Si vais contra el viento os costara la tira llegar a un punto y sereis un blanco fácil.

-Es mejor colocar los barcos en línea y con algo de separación para poder emplear todos los cañones

-Nunca coloques un barco en la línea de fuego de otro(un barco tuyo) si tienes el modo de fuego a discreción activado.

Espero que os sirva de algo ;)

==========

Re: Pericia marinera

Publicado por CeltiberoRamiroI - 31 Mar 2009 14:37

_____

Yo ahora pediría consejo a los expertos almirantes sobre una cuestión.

Anoche estaba enfrentándome contra los piratas, que llevan unos barcos duros de roer, y conseguí reunir mis refuerzos, prolongando mi línea de batalla. En un principio conseguí hacer lo que se comenta en los gráficos, y de los 5 navíos enemigos 3 ó 4 empezaron a parpadear, como si se quisieran rendir o

retirar. Concentré entonces mi atención en los dos intactos que llegaban como refuerzos y de repente me encontré entre dos fuegos porque los que parpadeaban se había rehecho.

¿Cuál es la mejor manera de tratar a esos "barcos dubitativos"? ¿Hay que ir a saco para que no se recuperen? Está visto que dejarlos en paz es muy contraproducente. :S

==========

Re: Pericia marinera
Publicado por CeltiberoCaesarAug - 31 Mar 2009 15:52

_____

Ese en un pequeño fallo del juego a mi entender, cuando parpadean pueden estar rendidos o apunto de rendirse. De tal forma que si dejas de meterles caña se acaban recuperando moralmente y vuelven. Cuando te pase eso te aconsejo que pongas el cursor encima, si te pone todo normal es que no se an rendido, de momento, si te pone una linea menos y en la 3ª creo que es te pone "Rendida" entonces pasa de el y vete a por el resto.

==========

Re: Pericia marinera
Publicado por CeltiberoCaesarAug - 31 Mar 2009 16:10

_____

Primero decirte, Jenofonte, que es un post muy bueno, y para los iniciados les vendra de perlas.

Consejos:

Yo practicamente nunca disparo a mano. Las naves tienen buena punteria y un arco mas grande para apuntar por lo que dispararan mas veces si les dejas hacerlo solas.

No te acerques demasiado. De cerca hasta los cañoncitos de los paquebotes pueden llenarte de agujeros.

Las naves tardan un tiempo en hundirse, dales tiempo... no te lances por una nave que se va a hundir de fijo pues aun puede disparar y hacer pupa.

Ten cuidado en los virajes, piensa que manejas cuatro naves no solo la de cabeza y el virar demasiado cerca de las naves enemigas puede provocar que tus ultimas naves reciban disparos desde popa.

A veces las naves ligeras enemigas tratan de cruzar tu linea. No descompongas tu formacion porque una mierda de balandro te meta un trallazo por el culo.... cuando pase es el momento de darle tu, esta vez si con disparo manual, una descarga cerrada y a bocajarro.

Si tus fuerzas son demasiado inferiores realiza ataques como el primero y luego sal por pies (o por velas...) alejate y repite el proceso. No ganaras pero dejaras algunas naves maltrechas y tu apenas tendras daños

1-No puedo estar mas de acuerdo contigo. El dispara manual es lo mas inutil de este juego, el unico uso que le veo, y que no lo e comprobado es que dicen que tiene mayor alcance. Para lo demas siempre SIEMPRE automatico, no solo porque tienen mejor punteria, sino porque con el manual pierdas la mitad de las balas que disparas.

2-Esto yo lo veo mas como lo que uno quiera, de cerca tanto tu como el enemigo teneis mas precision y hace mas daño, por lo tanto si quieres acelerar la rendicion de una unidad te acercas con el riesgo que supone. Lo que es una tonteria es acercarte en inferioridad o, como hice yo el otro dia xD, de frente a sus baterias.

3-El mismo motivo que das para no acercarte yo lo doy para acerlo, es una unidad que esta apunto de rendirse y te puede seguir machacando, pues acercate por proa o popa y acaba con ella que no te costara nada. Ahora bien, en la campaña igual la encuentras aislada, pero en el multi tendras al resto de barcos cerquita de esta, asi que si la "evitas" lo que aces es alajarte de la batalla y a nada que sea vil tu contrincante te dispara mientras "huyes".

4-Esto que dices, a mi parecer es inevitable, si poniendonos en la situacion que nos a expuesto antes conseguimos cortar si rumbo, la ultima nave sera presa facil, siempre es asi. Y si nos ponemos en una situacion mas realistas(ablando siempre del multi), el otro jugador desviara los barcos sobrantes(que no llegarian al combate, y seguiria hacia el sur(en tu ejemplo muy bien expuesto) cojiendote toda la popa con varios barcos.

5-Cuantas veces he visto yo eso que comentas xD jejeje Es una tonteri acerlo) , te disparan una vez por popa a la de delante y por proa a la de atras y luego tienes con 2 barcos su popa a tiro) . Vamos atravesar sus lineas es casi suicidar tus barcos.

6-Supongo que aqui ablaras de la campaña, en el multi suele estar muy nivelado. En la campaña siempre tienes la opcion de retirarte, si luego te ataca seguidamente...pues lo tienes muy chungo xD asi que mejor darle a automatico y muchas veces les haces daños inverosimiles jejeje.

==========

Re: Pericia marinera
Publicado por Airamand - 31 Mar 2009 20:14

Mis dos centimos.

Jenofonte, eres un crack, llevo años intentando entender qué paso en trafalgar, y porfin atisbo un poco de luz.

Respecto a las balas con cadenas, las han usado contra mi cuando voy viento a favor (pero de frente al enemigo) , y me han dejado seco en el sitio, con nula maniobrabilidad. Tratare de hacer lo propio cuando tenga la oportunidad. Con un barco de frente, una sola bala encadenada va pegando en todos los mastiles.

Respecto a la metralla, la uso a menudo cuando voy a abordar, es fundamental para disminuir la tripulacion del barco enemigo, de poco sirve las de cadena o bala rasa en un abordaje. Si ademas se trata de un barco de la IA, cuanto mas entero lo abordes, mas botin puedes sacar de el.

Y si tengo un barco enemigo medio hundido, trato de llevar la batalla lejos de ese barco, ya volvere a por el cuando la batalla este sentenciada, o que se hunda el solito. Si es uno de mis barcos el que esta dañado, trato de atraer la batalla cerca, para que al menos, lo poco que hace sirva para algo.

Los virajes los hago justo despues de disparar, mientras mis cañones se estan recargando, y los abordajes justo despues de que sus cañones hagan hecho fuego.

==========

Re: Pericia marinera
Publicado por Jenofonte - 31 Mar 2009 20:25

CeltiberoRamirol escribió:

....

¿Cuál es la mejor manera de tratar a esos "barcos dubitativos"? ¿Hay que ir a saco para que no se recuperen? Está visto que dejarlos en paz es muy contraproducente. :S

Lo que he observado es que esos barcos lo unico "malo" que hacen es salirse de la formación y tomar una direccion aleatoria.... pero siguen disparando como condenados. Yo , si puedo, remato a los pesados (galeones o filebotes, que los piratas no gastan navios de linea...) que ademas, si los achuchas, suelen chocar contra los que estan frescos y forman una mele muy apetitosa :twisted: .

Si son ligeros que huyan.... mas que nada porque al separarse de los galeones cogen velocidad y es inutil persegirlos. Si luego vuelven, lo mas seguro es que lo hagan por el costado contrario al que estas disparando y tendrás toda la linea para machacarlos sin dejar de disparar a la linea enemiga.

Por cierto, el que puedas disparar por los dos costados simultaneamente es algo fantastico alejado de la realidad.

==========

Re: Pericia marinera

Publicado por Jenofonte - 31 Mar 2009 21:13

_____

CeltiberoCaesarAug escribió:

Primero decirte, Jenofonte, que es un post muy bueno, y para los iniciados les vendra de perlas.

....

Muchas gracias.

Los disparos manuales solo los utilizo cuando un enemigo choca contra el costado de mi nave y se queda "pegado" a ella. Pero es que cuando pillas a un enemigo por la popa, el disparo automatico le mete dentro practicamente todas las balas y si disparas manual solo le meteras las que encajen dentro del perfil que te muestra y como solo te muestra la popa..... lo que has dicho un poco inutil.

En lo de acercarse.... yo soy un fiel seguidor de Patton: aqui se trata de que sea el enemigo quien de la vida por su pais... si puedo hundirlos desde lejos sin sufrir bajas, pues yo lo tengo claro. Es como en las terrestres cuando ya has derrotado al enemigo pero queda alguna unidad parapetada tras un cerca, claro que puedes enviar un par de unidades de infateria y liquidarlos, pero es más "elegante" machacarlos con tu artilleria.

No he jugado ninguna naval en multi, a ver si aprendo como localizaros en el steam, pero al no poder dar pausa ni relentizar la velocidad del juego, supongo que tampoco sera posible manejar a mano cada

una de tus naves por lo que la linea volvera a ser necesaria. Ahora bien, si alguien intentara hacerme lo que he expuesto arriba, (ojo, yo con el viento en contra) haria que mi primera nave chocara contra la primera enemiga separaria las de atras y le atacaria el final de la linea si es que puedo alcanzarla con el viento en contra.

==========

Re: Pericia marinera
Publicado por Jenofonte - 31 Mar 2009 21:28

_____

Airamand escribió:

Mis dos centimos.

Jenofonte, eres un crack, llevo años intentando entender qué paso en trafalgar, y porfin atisbo un poco de luz.

.....

En Trafalgar a Nelson le tocó la bonoloto, el euromillones y la quiniela. Todo a la vez. Que yo sepa, nunca más se volvió a utilizar la táctica de formar dos columnas e intentar romper la linea enemiga. Simple y llanamente es un suicidio que solo funcionó bien por circunstancias que Nelson desconocía (la linea aliada tenia mas huecos que el mamon del Villeneuve en su cerebro.)

No he jugado al multi naval, pero contra la IA, he intentado varias veces utilizar las balas encadenadas y el resultado ha sido siempre el mismo; cuando consigo derribarle algun mastil.... estoy agujereado.

Por cierto, mira que cargar de frente contra un jugador humano..... con dos cojones y un palito!!!

==========

Re: Pericia marinera
Publicado por CeltíberoEmbirrado - 31 Mar 2009 21:50

_____

Yo las pocas que he jugado contra la IA en la mayoría los he esperado en el centro del "mapa" con los barcos en línea formado una T con el enemigo. Mis barcos el palo de arriba. La IA navega hacía tí en fila india y de esta forma le puedes metar al primer barco enemigo un buen

montón de cañonzos. Con cadenas.

Luego cuando veo que me llegan me pongo a navegar a favor del viento. con mis barcos en paralelo unos con otros. La IA responde haciendo navegar a toda la línea tambien a favor del viento. En esta maniobra el segundo barco de la IA suele comerse el primero que ya va tocado. Con suerte son tres los barcos enemigos implicados.

Y aqui empeiza el show. Hago virar bruscamente a todos mis barcos cuando están cargados los cañones y espero a que suelten la andanada y vuelta al rumbo a favor del viento. repito la maniobra para ambos lados todas las veces que puedo y suelen dejar a los barcos enemigas bastante tocados para luego ir rematandolos.

Con esto he ganado batallas a los piratas y alguna faccion estando yo en inferioridad numérica y de calidad.

==========

Re: Pericia marinera
Publicado por JoePlaice - 04 Abr 2009 11:04

_____

Estupendo Post, Jenofonte. Das consejos muy inteligentes y útiles. Eso si, me gustaría que me dieras tu opinión sobre que hacer cuando una galera mora, que como sabes, eras barcos muy ligeros y que en la realidad escaparían ante una corbeta porque no aguantarían una sola andanada, en el juego aguantan andanada tras andanada de un galeón que les barre la proa y terminan por hacer explotar el galeón con una andanada de sus 4 pedreros. O que pasa cuando barres la proa acristalada de un buque de linea, (lo que en teoria destrozaría cualquier buque y mataría a madia tripulación), y se queda tan tranquilo. O por qué los barcos que arrian bandera no pasan automaticamente a ser tuyos, ya que se supone que tras la batalla (o durante) uno manda un trozo de presa a tomar posesión. O por que no puedes abordar un barco con 2 tuyos, uno a cada lado. Creo que al juego le queda mucho por mejorar para que se pueda aplicar una estrategia medio realista y que efectivamente de la impresion de estar jugando con barcos, y no con tanques o elefantes de guerra, o cualquier otra unidad que se te ocurra, pero con el aspecto de barcos (un aspecto muy bonito, eso si). No sé que pensarás tu del tema. Un saludo a ti y a todos.

==========

Re: Pericia marinera
Publicado por CeltiberoCaesarAug - 04 Abr 2009 12:46

_____

JoePlaice...estas pidiendo opinion de porque el juego no es como te gustaria...simplemente porque no lo han hecho asi :rolf: :rolf:

Eso de que cuando abordas un barcos se vuelva de los tuyos, lo hace al final del combate, pero en

mitad supondria mas procesos internos del juego que realentizaria y ya de por si juego. Los disparos por popa no te cargas muchos cañones ni muchos hombre, pero destrozas la moral...asi tiene explicacion todo porque no te olvides que esto es un juego y por lo tanto representar todas las posibles situaciones es imposible y costoso

==========

Re: Pericia marinera
Publicado por JoePlaice - 05 Abr 2009 11:55

_____

Hombre, pues efectivamente, el juego no termina de gustarme, sobre todo en las esperadas batallas navales. Me pasa justo lo contrario de lo que me sucedió con el Rome: que cuanto más juego, menos me gusta; y, francamente, no me parece extraño preguntar a los demás (sobre todo a los que parece que saben más del tema) si les pasa los mismo, o que piensan ellos. Sobre que los barcos que arrian bandera se vuelvan de los mios, me refiero despues de la batalla. Se que en teoria, es así, pero es que no pasa casi nunca. En los disparos por la popa acristalada te deberías cargar a la mitad de la tripulación, no sólo quitarles moral, porque en la realidad estas andanadas barrían el barco entero, ya que en su interior los mamparos eran delgados y no detenían las balas, que arrasaban con todo. En cambio, las balas disparadas a los costados, que eran relativamente gruesos y de roble, hacían menos daño. Tambien deberían dejar el barco sin control si dan en el timon. No creo que fuese muy dificil programar que fuese así, y daría verosimilitud a los combates.

Un saludo

==========

Re: Pericia marinera
Publicado por CeltiberoCaesarAug - 05 Abr 2009 13:04

_____

Haber, no me malinterpretes, yo en ningun momento te digo que no fuera asi en la realidad.Conozco como iva la cosa en esa epoca en los barcos y toda esa historia, quien no se a visto master&commander jejeje Comviviendo con todos los "fans" de napoleon que hay en estos laares al final te enteras o te enteras de por donde ivan los tiros en esa epoca...

Pero no olvidemos se trata de un juego y reflejar todo eso es practicamente imposible, sobre todo cuando lo que se busca es jugabilidad, y si el juego en si es lento porque pide mucha maquina, imagina si le pides que calcule las consecuencias de disparar por la popa, de disparar por proa, disparar al timon(abria que añadir este objeto al barco)...tendriamos que tener el ordenador de la nasa.

No voy a ser yo quien defienda la historicidad de los total war, pero el realismo no se puede llevar al extremo porque te quedarias sin juego.

Ya veras como con el tiempo y si CA libera lo necesario, saldra mejoras en el aspecto historico pero no

creo que se llegue a ver ninguno que refleje con tanto detalle todos esos factores que comentas.

Venga un saludo :D

==========

Re: Pericia marinera
Publicado por JoePlaice - 05 Abr 2009 14:17

_____

Hombre, CesarAug, seguramente tu sabrás más que yo de programación (con que sepas media cosa ya sabes más, porque yo no se nada de nada), y quizá tengas razón en que estas cosas de las que hablo son demasiado complicadas para añadirlas, pero creo que si ya en el Rome (es el primero de la serie al que jugué) cuando disparabas flechas por la espalda a una unidad le hacian mas pupa que si lo hacias por delante... Supongo que no sería muy dificil hacer que cuando dispares a un barco por la popa o la proa tenga más daños que cuando lo haces por el costado. Respecto al timon... pues tendrás razón. En cualquier caso, lo que me gustaría es tener efectivamente la sensación de jugar con barcos, no sólo por el aspecto exterior, si no porque se comporten y combatan como tal (dentro de las posibilidades, claro), porque tal y como están, y quitando el factor viento, casi tengo la sensación de que están combatiendo dos elefantes de guerra "disfrazados" de barcos; sé que exagero un poco, pero creo que no mucho ;) . En todo caso, en las batallas terrestres también hay cosas que no me gustan, como que sea mas facil tomar un fuerte que defenderlo, pero como este post es "marítimo", no me extenderé.

Un saludo :P

==========

Re: Pericia marinera
Publicado por CeltíberoMencey - 05 Abr 2009 15:01

_____

Tienes razón JoePlace, pero CA-Sega marcan un equilibrio de realismo-jugabilidad y a partir de ahí sólo nos queda quejarnos. Ten en cuenta que son 3 juegos en uno (la campaña-la batalla terrestre-la batalla naval). Con lo que si se incrementa el realismo todo lo que cada uno quisiera en cada una de las tres vertientes... buffff :roll:

==========

Re: Pericia marinera
Publicado por CeltíberoEmbirrado - 05 Abr 2009 15:41

_____

CA sabe perfectamente que pasarse de realismo "ahuyenta" a muchos jugadores y mucho han hecho implementando el tema del viento como lo han hecho y un modelo de daños y potencia/tipo de fuego como el que tenemos. Habrá a quien le resulta corto y hay a quien le resulta demasiado.

Cuestión de gustos.

Ya que se pide opinión yo hubiera preferido una representación irreal pero con mas riqueza táctica que lo que hay que a mi particularmente me aburre si de alarga la batalla.

==========