

Artilleria fija

Publicado por CeltíberoEstratega - 07 Abr 2009 10:21

Bueno ayer juegue una 1vs1 con Leo y me cogí unidades de artillería fija.Estos cañones en las estadísticas tiene de alcance 600, 150 menos que un mortero o un cohete.Aún así si los colocas bien llegan nada más desplegar.

¿Creeis que habría que decir en las reglas que no se pueden elegir?

Un Saludo ;)

=====

Re: Artilleria fija

Publicado por CeltíberoCaesarAug - 07 Abr 2009 10:41

Se está poniendo de moda usarlos y prohibirlos :rolf:

=====

Re: Artilleria fija

Publicado por Airamand - 07 Abr 2009 18:55

Hay reglas que no comprendo porqué se establecen, convocando batallas donde cohetes y morteros no están permitidos. Alguien podrá ilustrarme en esta cuestión.

La artillería es el alma del ejército, s.i.c. Gracias a la artillería evitamos que nuestros rivales se apoltronen en posiciones defensivas, y aceleramos el encuentro de nuestras tropas en el campo de batalla.

A diferencia del ajedrez, opino que a igualdad de estrategia, el primero que mueve o ataca tiene menos posibilidades de ganar. Por lo que es decisivo la elección de nuestras unidades en el preludio de la batalla, tanto para provocar al enemigo, como para embestirlo con esperanza de éxito.

Todas las bajas que puedan causar las piezas de artillería quedan compensadas con la fragilidad que aportan sus defensas. No creo que se repita la historia de la carga de la caballería ligera inglesa en tierras Otomanas, sino más al contrario, se tomarían la revancha.

Y ademas, creo que son muy divertidas.

=====

Re: Artilleria fija

Publicado por celtiberoAlba - 07 Abr 2009 19:05

A ver:

La regla de no usar morteros y cohetes es sencillamente pq esas dos unidades tienes tres características asociadas que las hacen demasiado poderosas: Su largisimo alcance (casi todo el mapa), su municion ilimitada y su poder destructivo.

Si ambos ejercitos sacaran vaias unidades de estas, el juego se tornaría en un Total War Nuclear, o sea, desde tu posicion te dedicarias a destrozr a la infantería enemiga sin moverte tú, ni él ya que el algo alcance así lo permite. Ademas debido a su poder de destruccion esto se completaria en poco tiempo, y ya que ademas es ilimitada su municion, hasta que no eliminaras a toda la infanteria enemiga, no pararias....o sea....un guerra NUCLEAR.

La razon es simplemente que ese tipo de juego no es divertido ni historico, pq como bien apuntas tú, la artillería está para algo...y efectivamente es así, para obligar al enemigo a ser el que ataque, el problem es que con estas dos armas, la infateria tiene cero posibilidades de llegar al contacto con el enemigo, ya que sería barrida antes de contactar.

Por lo tanto, esa regla viene dada por una razon de jugavilidad, sin que por ello se pierda la esencia del duelo artillero.

Y como un apunte más diría que son dos unidades que no son del todo historica, ya que si asi fueran, las batallas napoleonicas estarían repletas de estas unidades, y sin embargo, las que si aparece es las tipicas de libras y todo eso.

Espero que te haya aclarado un poco el tema

=====

Re: Artilleria fija

Publicado por CeltiberoEstratega - 07 Abr 2009 20:06

¡¡Chapo!! 🎖️

=====

Re: Artilleria fija

Publicado por CeltiberoEmberrado - 08 Abr 2009 02:57

Yo creo que las reglas, como siempre, se están asimilando y considerándolas buenas demasiado

rápido.

Ya tenemos MUCHA experiencia con reglas que se ponen al principio del juego y luego se quedan como buenas y justificadas sin serlo. El resultado es que perdemos unidades, perdemos tácticas y tenemos un juego mas pobre.

La prohibición de los morteros y los cohetes, por el momento, parece buena idea. Pero ni mucho menos me conformo con que se quede ahí la cosa. Simplemente por que no creo que haya nadie que se conozca el juego lo suficientemente bien como para asegurar tal cosa.

Si son reglas, de mientras que conocemos el juego; vale. Se acepta. Pero si se está pensando en dejar eso establecido nos estamos equivocando mucho. Desde el Rome, en cada juego y en cada expansión hemos tenido y jugado con reglas equivocadas e injustificadas que lo único que consiguieron es un juego mas reducido y del gusto de los que hacían esas reglas puteando a los que no comulgaban de sus ideas y gustos.

Tratemos que esta vez no pase y estemos abiertos a probar mas cosas.

=====