

## Los dados en combates navales

Publicado por Jenofonte - 13 Abr 2009 14:14

---

Hasta estas fiestas, practicamente todas las batallas navales multi que habia jugado eran un 1x1 cada uno con mas de 6 barcos de diferentes tipos.

Hemos jugado varias de 4x4 con 3 o 4 navios todos de 2ª y dopados a tope. El caso es que durante las partidas me pareció observar que el daño que hacían los disparos, en situaciones similares y con naves identicas, variaban considerablemente.

Hoy he visto las partidas que guardé y estoy alucinado de la enorme influencia que han dado a variables aleatorias (suerte) en el daño que producen los disparos.

Empecé haciendo un cuadro con los datos del navio que dispara, el que recibe y los daños producidos, me esperaba algunas diferencias no muy relevantes, por eso lo del cuadro, pero ha bastado analizar las primeras 25 andanadas para comprobar las enormes diferencias que en casos similares producen los disparos.

Hay situaciones sangrantes, donde se hace fuego a bocajarro sobre la popa de un barco y apenas se les desmonta 4 cañones y mata a los mismos hombres, mientras en otra, dejas al navio objetivo tiritando.

He observado una situacion en que tres navios disparan a un enemigo, uno por proa otro por popa y el tercero de costado. Resultado de las tres andanadas (una con bolas encadenadas): 6 cañones desmontados, 10 muertos y daños inapreciables en las velas. El navio atacado dispara con bolas encadenadas al que tiene en su costado, resultado: se cepilla la mitad de las velas y le desmonta un mastil.....

Con esto no quiero decir que la estrategia no influya en el resultado de las batallas navales, ya que la suerte se reparte, sino que en combates navales con naves identicas, el daño producido por las primeras andanadas puede resultar determinante en la batalla.

Creo que han dejado demasiado a los &quot;dados&quot;.

=====

## Re: Los dados en combates navales

Publicado por Mataplana - 14 May 2009 20:16

---

Deduzco entonces que lo del &quot;final sorpresa&quot; en la naval es una proeza más de esta gente de CA. Hay que joderse con las galeritas... .

**Clearco escribió:**

**Me alegro que te sirviera el post, Aunque con los cambios en el manejo de grupos, el hilo ha quedado un poco kaput y estoy preparando una nueva actualización enfocada a la campaña.**

**Por cierto, las estrategias que puse en ese hilo, las tenía aprendidas de un simulador naval muy antiguo que creo recordar se llamaba &quot;Hombres de acero, barcos de madera&quot;; (en ingles quedaba mas molon).**

Pues la verdad es que a mí no me funcionó mal del todo tu táctica de los grupos aunque ya tenía puesto el parche. Simplemente apliqué aquello de no dar giros bruscos y esperar a que acabaran la maniobra todos. No creo que las formaciones ya no sirvan para nada; eso sí, que no se te ocurra orzar nunca en formación porque la IA siempre te toma la popa del último barco y te da de tu propia medicina (en mi caso tuve suerte que los filibotes estuvieron algo lentos).

Esperaremos ansiosos la actualización del post. Por cierto... ¿tú eres Clearco o Jenofonte?

=====

## Re: Los dados en combates navales

Publicado por CeltiberoClearco - 15 May 2009 10:58

---

Si pones en grupo de linea, sin más, ... ahora las separa de tal manera que es imposible envolver o cortar la linea enemiga. El truco para que sigan agrupadas es juntarlas a tresbolillo evitando giros bruscos o girar contra el viento. En cuanto tenga unos pantallazos lo subo al post.

Me cambie el nick puesto que ya hay un CeltiberoJenofonte.

Asi: Clearco = Jenofonte

Saludos

=====