

AMERICAN CONQUEST

ANTHOLOGY

Tattiche di Guerra



FX
FXINTERACTIVE.COM

INDICE

1. TATTICHE DI GUERRA EUROPEE	3
1.1 Picchieri e moschettieri	3
1.2 Cavalleria	4
1.3 Artiglieria	4
2. TATTICHE DI GUERRA DEI NATIVI	4
3. GUERRA NAVALE	6
3.1 Tattiche navali europee	6
3.2 Tattiche navali indigene	7
4. FORMAZIONI	7
4.1 Requisiti per creare formazioni	7
4.2 Vantaggi delle formazioni	8



In *American Conquest* la tattica militare e le manovre sono più importanti della superiorità numerica. Se conosci i punti forti e le debolezze delle tue truppe e di quelle del nemico, potrai sconfiggere eserciti molto più numerosi del tuo.

1. TATTICHE DI GUERRA EUROPEE

L'uso di archibugi, moschetti e pezzi di artiglieria procura agli eserciti europei un gran vantaggio rispetto agli avversari indigeni del Nuovo Mondo. Tuttavia, in molti casi ti ritroverai in inferiorità numerica di fronte alle tribù native. Cerca sempre di sfruttare al massimo le caratteristiche delle tue unità.

1.1 Picchieri e moschettieri

I picchieri e i moschettieri costituiscono il principale gruppo di combattimento nei primi periodi della conquista. Se li userai adeguatamente, potrai respingere l'attacco di orde indigene ben più numerose delle tue truppe.



- Inizia individuando la direzione dalla quale riceverai l'attacco. A tale scopo puoi inviare alcune unità del tuo gruppo principale a esplorare il terreno.
- Posiziona i tuoi moschettieri in una formazione a linea orientata verso il nemico.
- Impartisci gli ordini "Mantieni la posizione" e "Disabilita attacco". In questo modo non attaccheranno finché non ordinerai il contrario.
- Colloca i picchieri in formazione a linea dietro i moschettieri, e ordina loro di mantenere la posizione. In questo modo non intralceranno gli spari dei moschettieri.
- La potenza di fuoco e la precisione di tutte le unità equipaggiate con armi da fuoco si riducono con la distanza dal nemico. Perciò è meglio attendere che i nemici si avvicinino il più possibile prima di dare l'ordine di sparare ai moschettieri.
- Quando gli attaccanti saranno vicini alle tue truppe, dai ai tuoi moschettieri l'ordine "Abilita attacco". Il fuoco concentrato dei moschettieri neutralizzerà molti nemici e ne disperderà altri presi dal panico. Visto che i moschettieri impiegheranno tempo per ricaricare le proprie armi, ordina loro di retrocedere dietro alle file dei picchieri.
- Allo stesso tempo dai ai picchieri l'ordine di avanzare per affrontare i nemici rimasti in piedi. In questi momenti l'esercito attaccante è disorganizzato e demoralizzato e le tue truppe possono vincere facilmente la resistenza.

1.2 Cavalleria

La cavalleria coloniale dal XVII secolo in poi è composta principalmente da dragoni, cavalieri con poca o nessuna armatura dotati di pistole e fucili. Al contrario delle unità di cavalieri dalle pesanti corazze e armati di spade, molto comuni nei secoli XV e XVI, i dragoni sono unità veloci dotate di un'agilità superiore che consente loro di eseguire manovre sul campo di battaglia e attaccare il nemico sui fianchi e nella retroguardia.

Ricorda che, anche se i dragoni hanno molti punti di vita e sono molto forti nei combattimenti ravvicinati, dispongono di poca armatura, perciò non dovrai farli combattere per molto tempo.

1.3 Artiglieria

Le unità di artiglieria, anche se non molto numerose, possono sbilanciare rapidamente le battaglie contro eserciti nativi.

- Per ogni cannone vi sono quattro uomini addetti a manovrare, caricare, sparare e difendere la posizione.
- I cannoni possono essere facili obiettivi per il nemico, che può circondarli e attaccare su uno dei fianchi. Per questo devi sempre proteggere le tue unità di artiglieria con truppe regolari.
- L'artiglieria può sparare due tipi di munizione: palle solide e mitraglia. Gli addetti al cannone decidono in ogni momento il tipo di munizione che occorre a seconda della situazione.
- Le palle del cannone possono essere sparate a grandi distanze. Per sparare palle di cannone, scegli come obiettivo un edificio o unità nemica lontana. Le palle generalmente non esplodono al contatto col suolo, ma rimbalzano e continuano la loro corsa fino a quando si fermano. Se una palla di cannone rimbalza vicino a una formazione serrata di soldati può causare stragi e provocare una gran quantità di perdite. La mitraglia è composta da piccole palle di piombo che vengono sparate insieme, a mo' di pallettoni. La mitraglia è efficace soltanto da brevi distanze, ma è molto utile contro i gruppi di fanteria.



2. TATTICHE DI GUERRA DEI NATIVI

Nonostante la loro inferiorità tecnologica e di armamenti, le tribù indigene del Nuovo Mondo sono molto lontane dall'essere barbare e disorganizzate. Buoni conoscitori dei territori in cui vivono, la forza di questi eserciti risiede nel numero e nella mobilità. I soldati europei avanzano lentamente sotto il peso delle loro armature e armi d'acciaio, mentre i tuoi guerrieri volano svelti attraverso la giungla, permettendoti di non dare nemmeno un attimo di tregua agli invasori e di ritirarti per evitare gli scontri in condizioni di inferiorità.

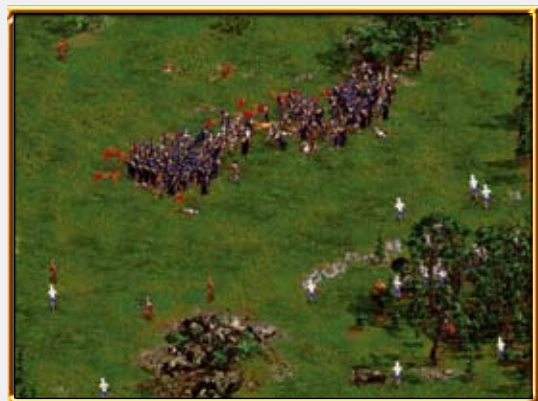
Per importi sugli eserciti europei dovrai combinare adeguatamente i due tipi principali di truppe indigene: arcieri e guerrieri. Per via della portata e del danno che causano le frecce, gli arcieri sono eccellenti per attaccare da lunghe distanze e ritirarsi se il nemico si avvicina con la propria fanteria.

I guerrieri, dotati di armi per combattimenti ravvicinati, sono agili e rapidi, caratteristica che permette loro di logorare il nemico e battere rapidamente la ritirata. Tuttavia, la mancanza di armatura li rende vulnerabili, ragion per cui è consigliabile evitare cariche frontali contro formazioni serrate.



- Per sconfiggere un esercito coloniale, devi individuarne la posizione. Invia esploratori a perlustrare il terreno.
- Sarà molto frequente ritrovarsi di fronte a un gruppo di archibugieri o moschettieri, appoggiati da alabardieri con forti corazze. Attaccare frontalmente un gruppo così è il modo più veloce per essere sconfitti.
- Per poter spezzare questa linea impenetrabile di corazze e picche dovrai dirigere saggiamente il tuo gruppo di guerrieri. Organizza le tue forze in questo modo: un gruppo principale di arcieri, in formazione a linea e situato sulla traiettoria d'avanzata del nemico, e due gruppi di guerrieri con lance, situati ai rispettivi lati degli arcieri in formazione a colonna.
- La formazione a linea fornisce agli arcieri una maggiore capacità di tiro, mentre la formazione a colonna è più utile per manovrare e muovere i guerrieri. Non appena vedrai avanzare le colonne nemiche, invia gli arcieri a combattere contro la prima linea di nemici.
- Ordina ai tuoi guerrieri di muoversi sui fianchi, aprendosi man mano che il nemico avanza e mantenendosi fuori dalla portata dei loro moschetti. In questo modo stai preparando una trappola.
- I tuoi arcieri e i moschettieri si colpiranno a vicenda. Tuttavia, grazie alla distanza, le perdite provocate dalle armi da fuoco non saranno gravi. Se ti accorgi che i moschettieri non sparano ma continuano ad avanzare, ordina ai tuoi arcieri di retrocedere. Approfitta della loro maggiore velocità per mantenerti sempre a distanza.
- Dopo la prima salva, gli europei dovranno ricaricare le armi, azione che richiede molto tempo. Continua ad attaccare con le frecce mantenendo la distanza e molto probabilmente il gruppo di alabardieri avanzerà per opporsi ai tuoi arcieri. A questo punto devi mettere il tuo nemico in trappola.

- Ordina ai tuoi guerrieri di attaccare il gruppo di moschettieri. Questi, non avendo ancora ricaricato le loro armi, cadranno facilmente davanti a una carica proveniente da entrambi i fianchi.
- Successivamente gli alabardieri si ritireranno per proteggere i moschettieri e per scontrarsi con i tuoi guerrieri. Approfitta per attaccarli alle spalle con gli arcieri.
- Quando gli alabardieri saranno retrocessi, il gruppo di moschettieri sarà stato decimato o sarà in ritirata. Ordina ai tuoi guerrieri di affrontare la formazione di alabardieri.
- Adesso parti in vantaggio, visto che i tuoi guerrieri saranno euforici per la vittoria sui moschettieri, mentre gli alabardieri, logorati dai tuoi arcieri nella retroguardia, avranno visto cadere i loro compagni.
- La battaglia sarà veloce e decisiva. Raggruppa le tue formazioni e insegui le unità che fuggono dal campo di battaglia.



3. GUERRA NAVALE

3.1 Tattiche navali europee

Se giochi con le potenze europee, cerca di mantenere i tuoi grandi vascelli protetti da una colonna di barche a remi che dovranno evitare l'avvicinamento di canoe nemiche. I vascelli da guerra europei possono sparare a grandi distanze. A causa della loro limitata precisione, i bombardamenti a distanza risultano più utili contro gli insediamenti e le grandi fortificazioni che contro unità isolate.

- I grandi cannoni delle navi da guerra non possono sparare contro obiettivi a bruciapelo, perciò un gruppo di canoe può rappresentare una minaccia molto seria se sono abbastanza vicine. D'altro canto, le barche europee, armate di fucili, causano molti più danni quanto più vicine si trovano al loro obiettivo, dunque cerca di avvicinarle il più possibile al nemico prima di sparare.
- Le caravelle e i galeoni spareranno automaticamente alle truppe nemiche (sia navali che terrestri) che entreranno nel loro raggio d'azione.
- Le fregate, tuttavia, non sparano di propria iniziativa. I grandi cannoni di queste navi possono causare grandi danni da lontano, ma hanno un tempo di ricarica molto lungo, perciò il loro equipaggio attenderà che tu identifichi un bersaglio abbastanza interessante e che ordini di aprire il fuoco. Una volta impartito l'ordine di attacco, le fregate continueranno a sparare allo stesso obiettivo finché non verrà distrutto.



Tieni in considerazione che un vascello da guerra che spara consuma una certa quantità di ferro e carbone delle tue riserve. Puoi avere risorse a sufficienza per costruire una grande flotta, ma i tuoi magazzini potrebbero svuotarsi nel bel mezzo del combattimento. Assicurati di disporre di risorse sufficienti prima di iniziare una battaglia navale.

3.2 Tattiche navali indigene

Le civiltà indigene dispongono soltanto di canoe da guerra e di canoe da pesca, anche se queste ultime dovrebbero essere usate in battaglia solo nei casi di emergenza, visto che sono più fragili.

- Le canoe da guerra sparano frecce il cui danno non si riduce con la distanza, e possono essere molto efficaci se agiscono in gruppo. Se dovessi scontrarti con barche a remi europee, cerca di mantenere la distanza per ridurre eventuali danni alle tue imbarcazioni.
- Se devi fronteggiare vascelli da guerra, prova a separare le canoe in modo che sia più difficile raggiungerle con i cannoni. Avvicinati il più possibile alle navi, visto che così impedirai loro di colpirti. Più piccolo è il vascello che stai attaccando e più dovrai avvicinarti per evitare il suo fuoco.



4. FORMAZIONI

4.1 Requisiti per creare formazioni

- Gli ufficiali europei possono creare formazioni soltanto con le unità contemporanee. Ad esempio, gli ufficiali del XVII secolo non possono creare una formazione di fucilieri del XVIII secolo.
- Allo stesso modo, per creare formazioni di cavalleria avrai bisogno di un ufficiale a cavallo dell'epoca corrispondente alle unità a cavallo che desideri raggruppare.
- Più è grande il numero di unità vicine, maggiori potranno essere le formazioni. Si possono creare formazioni con il seguente numero di unità:

Tipo di formazione	Numero di unità				
Fanteria	15	36	72	120	196
Cavalleria	40		90	160	

- Quando si crea una formazione, verrà composta automaticamente la formazione più numerosa possibile con tutte le unità disponibili in quel momento.

- Per creare una formazione hai bisogno, oltre che del comandante e della truppa, anche di altre unità di appoggio. Inoltre, puoi aggiungere portastendardo ad alcune formazioni affinché risollefino il morale e rafforzino le caratteristiche delle unità. Nella seguente tabella sono riassunti i requisiti per la creazione di formazioni.

Formazioni europee							
<i>Fanteria XVI e XVII sec.</i>		<i>Fanteria XVIII sec.</i>		<i>Cavalleria XVII sec.</i>		<i>Cavalleria XVIII sec.</i>	
<i>Necessario</i>	<i>Opzionale</i>	<i>Necessario</i>	<i>Opzionale</i>	<i>Necessario</i>	<i>Opzionale</i>	<i>Necessario</i>	<i>Opzionale</i>
<i>Ufficiale XVII sec.</i> <i>Tamburino XVII sec.</i>	<i>Porta-stendardo XVII sec.</i>	<i>Ufficiale XVIII sec.</i> <i>Tamburino XVIII sec.</i>	<i>Porta-stendardo XVIII sec.</i>	<i>Ufficiale a cavallo XVII sec.</i>	-	<i>Ufficiale a cavallo XVIII sec.</i>	<i>Porta-stendardo a cavallo XVIII sec.</i>

Formazioni indigene			
<i>Fanteria</i>		<i>Cavalleria</i>	
<i>Necessario</i>	<i>Opzionale</i>	<i>Necessario</i>	<i>Opzionale</i>
<i>Capo sciamano</i>	-	<i>Capo a cavallo</i>	-

4.2 Vantaggi delle formazioni

- Le formazioni aumentano i valori di difesa e di attacco dei soldati individuali, quindi una formazione di combattimento sarà collettivamente più forte di un gruppo ugualmente numeroso di avversari.
- Questi valori aumentano ancora di più quando una formazione riceve l'ordine di mantenere la posizione.

Quando clicchi l'icona dell'ordine corrispondente, i soldati si prepareranno a resistere a un attacco nemico. Vedrai una barra bianca sotto l'icona dell'ordine che si completa da sinistra a destra. Man mano che si completa la barra, aumenteranno i modificatori positivi delle unità della formazione. Quando la barra si sarà riempita completamente, le unità avranno ottenuto il bonus massimo.



- Le seguenti tabelle riassumono i bonus che ottengono le unità per i livelli di attacco e difesa, a seconda del tipo di formazione:

Formazioni di fanteria		
Ordini	Attacco	Difesa
<i>Normale</i>	+ 2	+ 3
<i>Mantieni la posizione</i>	+ 9	+ 9

Formazioni di cavalleria			
Tipo di formazione	Numero di cavalieri	Comportamento normale	Mantieni posizione
<i>A linea</i>	40	<i>difesa + 1</i>	<i>attacco + 1</i>
	90	<i>attacco + 1</i> <i>difesa + 1</i>	<i>attacco + 1</i> <i>difesa + 1</i>
	160	<i>attacco + 2</i> <i>difesa + 1</i>	<i>attacco + 2</i> <i>difesa + 1</i>
<i>A cuneo</i>	40, 90	0	0
	160	<i>attacco - 10</i> <i>difesa + 9</i>	<i>attacco + 95</i> <i>difesa - 19</i>
<i>A colonna</i>	40, 90	0	0
	160	<i>attacco + 5</i> <i>difesa - 5</i>	<i>attacco - 27</i> <i>difesa + 80</i>