

AMERICAN CONQUEST

ANTHOLOGY

Tácticas de Guerra



FX
FXINTERACTIVE.COM

ÍNDICE

1. TÁCTICAS DE GUERRA EUROPEAS	3
1.1 Piqueros y mosqueteros	3
1.2 Caballería	4
1.3 Artillería	4
2. TÁCTICAS DE GUERRA NATIVAS	4
3. GUERRA NAVAL	6
3.1 Tácticas navales europeas	6
3.2 Tácticas navales indígenas	7
4. FORMACIONES	7
4.1 Requisitos para crear formaciones	7
4.2 Ventajas de las formaciones	8



En *American Conquest* la táctica militar y las maniobras son más importantes que la superioridad numérica. Si conoces los puntos fuertes y debilidades de tus tropas y los del enemigo, podrás vencer a ejércitos mucho mayores que el tuyo.

1. TÁCTICAS DE GUERRA EUROPEAS

El uso de arcabuces, mosquetes y piezas de artillería proporciona a los ejércitos europeos una gran ventaja frente a sus oponentes indígenas del Nuevo Mundo. Sin embargo, en muchas ocasiones te encontrarás en inferioridad numérica frente a las tribus y culturas nativas. Por ello, es necesario que saques el máximo partido a cada una de tus unidades.

1.1 Piqueros y mosqueteros

Tus piqueros y mosqueteros constituyen el principal grupo de combate en las primeras etapas de la conquista. Si los usas adecuadamente podrás rechazar el ataque de hordas indígenas mucho más numerosas.



- Empieza determinando la dirección por donde va a venir el ataque enviando a algunas unidades de tu grupo principal a explorar el terreno.
- Sitúa a tus mosqueteros en una formación en línea orientada hacia el enemigo.
- Dicta las órdenes “Mantener la posición” y “No atacar” para que no actúen hasta que tú lo indiques.
- Coloca a los piqueros en formación en línea detrás de los mosqueteros, y ordénalos que mantengan la posición. De esta

manera no entorpecerán los disparos de los mosqueteros.

- La potencia de fuego y precisión de todas las unidades se reducen con la distancia. Por ello, es mejor esperar a que los enemigos se acerquen todo lo posible antes de dar la orden de disparar a los mosqueteros.
- Cuando los atacantes estén cerca de tus tropas, da a tus mosqueteros la orden “Atacar a discreción”. El fuego concentrado de los mosqueteros neutralizará a muchos de los atacantes y dispersará a otros, presas del pánico.
- Mientras los mosqueteros recargan sus armas, ordénalos retroceder detrás de las filas de piqueros. Al mismo tiempo, da a los piqueros la orden de avanzar para que se enfrenten a los enemigos que queden en pie. En estos momentos el ejército atacante está desorganizado y desmoralizado, y tus tropas pueden acabar fácilmente con la resistencia restante.

1.2 Caballería

A partir del siglo XVII la caballería colonial está compuesta principalmente por dragones: jinetes con escasa armadura equipados con pistolas y fusiles. Los dragones son unidades rápidas que aprovechan su mayor movilidad para maniobrar en el campo de batalla y atacar al enemigo por los flancos o por la retaguardia.

Recuerda que, aunque los dragones tienen muchos puntos de vida y son muy fuertes en las distancias cortas, disponen de poca armadura, por lo que no deberías dejarlos en combate durante mucho tiempo.

1.3 Artillería

Las unidades de artillería, aunque no sean numerosas, pueden desequilibrar rápidamente la batalla contra ejércitos nativos.

- Cada cañón consta de una dotación de cuatro hombres que maniobran, cargan, disparan y defienden la posición.
- Los cañones pueden ser objetivos fáciles para el enemigo, que puede rodearlos y atacar por uno de los flancos. Por ello, siempre debes proteger tus unidades de artillería con tropas regulares.
- La artillería puede disparar dos tipos de munición: balas sólidas y metralla. La dotación del cañón elige en cada momento el tipo de munición necesario según la situación.
- Las balas de cañón pueden ser disparadas a grandes distancias. Para dispararlas, fija como objetivo un edificio o una unidad enemiga lejana. Si una bala de cañón cae cerca de una formación cerrada de soldados puede causar estragos y provocar gran cantidad de bajas. La metralla está compuesta por pequeñas balas de plomo que son disparadas conjuntamente, a modo de perdigones. Aunque sólo es efectiva en las distancias cortas, resulta muy eficaz contra grupos de infantería.



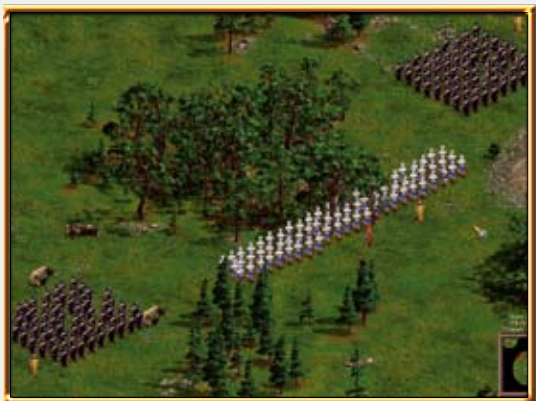
2. TÁCTICAS DE GUERRA NATIVAS

A pesar de su inferior tecnología armamentística, las tribus indígenas del Nuevo Mundo distan mucho de ser bárbaros desorganizados. Además de un excelente conocimiento de su entorno, la fuerza de estos ejércitos reside en su número y su movilidad. Mientras los soldados europeos se mueven lentamente portando sus pesadas corazas y armas de acero, los ágiles guerreros indígenas vuelan a través de la jungla, lo que les permite hostigar a los invasores continuamente y retirarse para evitar enfrentamientos en inferioridad de condiciones.

Para imponerte a los ejércitos europeos es necesario que combines adecuadamente los dos tipos principales de tropas indígenas: arqueros y guerreros. Debido al alcance y el daño que ocasionan las flechas, los arqueros son tropas excelentes para atacar desde media distancia y retirarse si el enemigo acerca su infantería.



Los guerreros, equipados con armas de combate cuerpo a cuerpo, son ágiles y rápidos, lo que les permite hostigar al enemigo y batirse rápidamente en retirada. No obstante, su falta de armadura les hace vulnerables, por lo que nunca es aconsejable realizar una carga frontal contra formaciones cerradas.



- Para derrotar a un ejército colonial, primero debes enviar exploradores a reconocer el terreno.
- Lo más habitual será enfrentarse a un grupo de arcabuceros o mosqueteros, apoyados por alabarderos fuertemente acorazados. Atacar de frente a un grupo así es el camino más rápido hacia la derrota.
- Para poder romper esta línea impenetrable de corazas y picas deberás dividir tus fuerzas de este modo: un grupo principal de arqueros, en formación en línea y situado en la trayectoria de avance del enemigo; y dos grupos de guerreros con lanzas, situados a ambos lados de los arqueros, en formación de columna.
- La formación en línea proporciona a los arqueros la máxima capacidad de disparo, mientras que la formación de columna es más útil para maniobrar y mover a los guerreros. En cuanto divises el avance de las columnas enemigas, envía a tus arqueros a luchar contra la primera línea de enemigos.

- Mientras tanto, ordena a tus guerreros que se muevan por los flancos, abriéndose a medida que el enemigo avanza y manteniéndose en todo momento fuera del alcance de sus mosquetes. ¡La trampa está preparada!
- Tus arqueros intercambiarán disparos con los mosqueteros enemigos. Sin embargo, al mantenerse a distancia, las bajas provocadas por las armas de fuego no serán demasiadas. Si observas que los mosqueteros no disparan, sino que siguen avanzando, ordena retroceder a tus arqueros. Aprovecha su mayor velocidad para mantener siempre una distancia prudencial con el enemigo.
- Tras la primera salva, los europeos tendrán que recargar sus armas. Sigue atacando con flechas desde la distancia y lo más probable es que el grupo de alabarderos avance para oponerse a tus arqueros. En ese momento debes cerrar la trampa sobre el enemigo. Ordena a tus guerreros que ataquen al grupo de mosqueteros. Éstos, que aún no han recargado sus armas, caerán fácilmente ante una carga simultánea por ambos flancos.
- Acto seguido, los alabarderos se retirarán para proteger a los mosqueteros y enfrentarse a tus guerreros. Aprovecha para atacarles por la retaguardia con tus arqueros.

- Cuando los alabarderos regresen, el grupo de mosqueteros estará diezmado o en retirada. Ordena a tus guerreros enfrentarse a la formación de alabarderos.
- Observa que ahora partes con ventaja, ya que tus guerreros estarán eufóricos por la victoria sobre los mosqueteros, mientras que los alabarderos enemigos están siendo hostigados por tus arqueros en su retaguardia, y han visto caer a sus compañeros.
- La batalla será rápida y decisiva. Reagrupa tus formaciones y persigue a las unidades que huyan del campo de batalla.



3. GUERRA NAVAL

3.1 Tácticas navales europeas

Si juegas con las potencias europeas, intenta mantener tus grandes navíos protegidos por botes de remos para disuadir a las canoas enemigas. Los navíos de guerra europeos pueden disparar a grandes distancias. Debido a su limitada precisión, estos bombardeos son más útiles contra asentamientos y grandes fortificaciones que contra unidades aisladas.

- Los grandes cañones de los barcos de guerra no pueden disparar a objetivos a bocajarro, de forma que un grupo de canoas puede ser una amenaza muy seria si se acerca lo suficiente. Por otro lado, los botes europeos, armados de fusiles, causan mucho más daño cuanto más próximos están de su objetivo, así que intenta acercarlos lo máximo posible al enemigo antes de disparar.
- Las carabelas y los galeones dispararán automáticamente a las tropas enemigas (tanto navales como terrestres) que entren en su radio de tiro.
- Las fragatas, sin embargo, no dispararán por iniciativa propia. Los potentes cañones de estos barcos pueden causar grandes destrozos a larga distancia, pero tardan mucho tiempo en recargarse. Una vez dada una orden de ataque, las fragatas seguirán disparando al mismo objetivo hasta que éste quede destruido.



Ten en cuenta que cada vez que un navío de guerra dispara consume una cantidad de hierro y carbón de tus reservas. Puedes tener suficientes recursos para construir una gran flota, pero tus almacenes podrían vaciarse en medio del combate. Asegúrate de que dispones de suficientes suministros antes de empezar una batalla naval.

3.2 Tácticas navales indígenas

Las civilizaciones indígenas sólo cuentan con las canoas de combate y las canoas de pesca, aunque estas últimas sólo deberían usarse en la batalla en casos de emergencia ya que son más frágiles.

- Las canoas de combate disparan flechas cuyo daño no se reduce con la distancia y pueden ser muy efectivas si actúan en grupo. Si te enfrentas a botes de remos europeos, mantén la distancia para reducir los daños al máximo.
- Si tienes que hacer frente a los navíos de guerra, intenta separar las canoas para que sea más difícil alcanzarlas con los cañones. Acércate lo máximo posible a los barcos ya que así impedirás que puedan dispararte. Cuanto más pequeño sea el navío que estás atacando, más deberás acercarte para evitar sus ataques.



4. FORMACIONES

4.1 Requisitos para crear formaciones

- Los oficiales europeos sólo pueden crear formaciones con las unidades contemporáneas. Por ejemplo, los oficiales del siglo XVII no pueden crear una formación de fusileros del siglo XVIII.
- Del mismo modo, para crear formaciones de caballería necesitarás un oficial montado de la época correspondiente a las unidades que deseas agrupar.
- Cuanto mayor sea el número de unidades cercanas, mayor podrá llegar a ser el tamaño de las formaciones. La siguiente tabla muestra los tamaños de las formaciones:

Tipo de formación	Número de unidades				
	15	36	72	120	196
Infantería					
Caballería	40		90	160	

- Al crear una formación, todas las unidades disponibles se agruparán para constituir la mayor formación posible.
- Para crear una formación necesitas, además del comandante y de las tropas, otras unidades de apoyo. También puedes unir abanderados a algunas formaciones para que aumenten la moral y las características de las unidades. La siguiente tabla resume los requisitos para crear formaciones.

Formaciones europeas							
Infantería s. XVI y XVII		Infantería s. XVIII		Caballería s. XVII		Caballería s. XVIII	
Necesario	Opcional	Necesario	Opcional	Necesario	Opcional	Necesario	Opcional
Oficial s. XVII Tambor s. XVII	Abanderado s. XVII	Oficial s. XVIII Tambor s. XVIII	Abanderado s. XVIII	Oficial montado s. XVII	-	Oficial montado s. XVIII	Abanderado montado s. XVIII

Formaciones indígenas			
Infantería		Caballería	
Necesario	Opcional	Necesario	Opcional
Jefe chamán	-	Jefe montado	-

4.2 Ventajas de las formaciones

- Las formaciones aumentan los valores de defensa y de ataque de los soldados individuales, de forma que una formación de combate es más fuerte colectivamente que un grupo igualmente numeroso de oponentes.
- Estos valores aumentan aún más cuando una formación recibe la orden de mantener la posición.

Cuando pulses el icono de la orden "Mantener posición", los soldados se prepararán para resistir un ataque enemigo. Verás una barra blanca debajo del icono de orden que se va completando de izquierda a derecha. A medida que la barra se vaya llenando aumentarán los modificadores positivos de las unidades de la formación. Cuando la barra está completamente llena, las unidades ganan la bonificación máxima.



- Las siguientes tablas resumen las bonificaciones de ataque y defensa que pueden obtener las unidades, dependiendo del tipo de formación:

Formaciones de infantería		
Órdenes	Ataque	Defensa
Normal	+ 2	+ 3
Mantener la posición	+ 9	+ 9

Formaciones de caballería			
Tipo de formación	Número de jinetes	Actitud normal	Mantener posición
<i>En línea</i>	40	<i>defensa + 1</i>	<i>ataque + 1</i>
	90	<i>ataque + 1</i> <i>defensa + 1</i>	<i>ataque + 1</i> <i>defensa + 1</i>
	160	<i>ataque + 2</i> <i>defensa + 1</i>	<i>ataque + 2</i> <i>defensa + 1</i>
<i>En cuña</i>	40, 90	0	0
	160	<i>ataque - 10</i> <i>defensa + 9</i>	<i>ataque + 95</i> <i>defensa - 19</i>
<i>En columna abierta</i>	40, 90	0	0
	160	<i>ataque + 5</i> <i>defensa - 5</i>	<i>ataque - 27</i> <i>defensa + 80</i>