Academia de Blindados: Análisis de naciones y clases de carros

21.10.2014 Academia de Blindados Debatir en el Foro

Reclutas y comandantes:

Por la presente os damos la bienvenida a la **Academia de Blindados**. A partir de hoy, os facilitaremos regularmente pautas para ampliar vuestros conocimientos sobre las técnicas bélicas en World of Tanks, con consejos e información útil para ayudaros a enfrentaros al enemigo con mayor facilidad en el campo de batalla. Como hay muchas caras nuevas entre vosotros, vamos a empezar por lo básico en las primeras lecciones. Estas incluyen: **información general sobre naciones y clases de carros en dos partes** e **información general sobre módulos y equipamiento**.

Veteranos, no os preocupéis. También tenemos algo para vosotros que seguro que os interesará: cuando lo básico esté cubierto, daremos **a la comunidad la oportunidad de elegir el siguiente tema** que vayamos a tratar en la Academia de Blindados. Con este propósito, abriremos **encuestas** especiales en las que podréis **votar por uno** entre una lista de temas sugeridos. El **tema** que tenga más votos en el momento en el que se cierre la encuesta será el que tratemos en el siguiente artículo de la Academia de Blindados.

Sin más dilación, vamos allá con el tema de hoy, que es **un análisis general de los vehículos y las naciones**:

Naciones en World of Tanks

Actualmente, hay un total de siete naciones diferentes disponibles en World of Tanks, cada una con sus particularidades, sus carros, sus pros, sus contras y sus estilos de juego más apropiados. Para controlar los carros de combate de una nación específica, tenéis que ponderar todos estos factores para usar las tácticas apropiadas. Si sois nuevos en el juego, aprender primero sobre las naciones y elegir después la más cómoda para vosotros puede ser una gran ayuda para dar vuestros primeros pasos y controlar la posible frustración. Leed atentamente la siguiente información general y elegid la nación que os resulte más atractiva.

IMPORTANTE : **tened en cuenta que las diferencias entre naciones no se empiezan a percibir hasta los niveles IV y V aproximadamente. Empezaréis en el nivel I y los carros sencillos que vais a conducir en vuestras primeras batallas se manejan de forma bastante similar. Las diferencias nacionales en estos casos (y también las diferencias entre las máquinas individuales) pasan a un segundo plano debido a razones como que se necesita una mayor armonía para las batallas de niveles bajos y la menor reserva de puntos de vida de los carros. Solo hay diferencias pequeñas en opciones de armamento y blindaje.**

Retomando, nuestro primer capítulo del se va a centrar en Estados Unidos, Alemania y China. La próxima entrega de la pondrá el acento sobre URSS, Francia, Reino Unido y Japón.

EE. UU.: un *crack* en lo suyo

Los carros estadounidenses se consideran muy versátiles porque cuentan con un buen equilibrio entre blindaje, potencia de fuego, movilidad y precisión. Su rasgo distintivo es su **increíble depresión del cañón** (el ángulo al que un cañón puede inclinarse hacia abajo), que permite a los vehículos bajar bastante sus cañones. Esta ventaja hace que las máquinas estadounidenses sean las maestras indiscutibles de las **maniobras** *hull down* (cuando un carro se coloca de manera que solo queda visible la torreta, con blindaje más fuerte, mientras que el chasis, más débil, está protegido, por ejemplo, en grietas o detrás de las colinas)**. Por tanto, los carros estadounidenses son muy efectivos en el terreno irregular y empinado, donde pueden atisbar desde las colinas y disparar al enemigo exponiendo solo sus resistentes torretas. También merece la pena recalcar que unos pocos vehículos de niveles bajos de esta nación vienen equipados con sistemas de carga automáticos (sistemas mecánicos que aceleran el tiempo para recargar), lo que posibilita que inflijan grandes cantidades de daño en relativamente poco tiempo.**

Carros pesados estadounidenses: Máquinas **muy robustas** con planchas de blindaje frontal fuertes y torretas prácticamente impenetrables, al menos frontalmente. Los cañones tienen una tasa de fuego muy buena, infligen una cantidad de daño considerable y son bastante precisos. Lo debilidad es generalmente la fragilidad de su blindaje lateral, lo que los hace vulnerables cuando los flanquean.

Carros medios estadounidenses: Obviamente, no son tan robustos como los pesados, pero estos vehículos son bastante eficientes como **apoyo general y por el flanco**. En general, los carros medios estadounidenses tienen un rango de visión excelente, con el que pueden detectar al enemigo más fácilmente y proporcionar información de valor incalculable al equipo, un blindaje frontal decente en la torreta, buena precisión en movimiento y un buen tiempo para apuntar. Sin embargo, muchos de estos vehículos tienen un tamaño considerable

y son incapaces de alcanzar una velocidad máxima considerable, por lo que la jugabilidad con dinamismo es a veces difícil.

Carros ligeros estadounidenses: con un blindaje débil y frágiles, pero ágiles y rápidos, estos carros son unos **exploradores bastante eficaces**. Su función principal es detectar vehículos enemigos en el campo de batalla y para que se encarguen de ellos los cañones más potentes del equipo mientras ellos se esconden. Sin embargo, su buena tasa de fuego permite que estos pequeños carros proporcionen **daño adicional de apoyo** cuando se presenta la oportunidad, como al interceptar carros ligeros enemigos, cazar a la artillería y perseguir a otros carros con blindaje también débil.

Cazacarros estadounidenses: **causan daño** con mucha efectividad y se dividen en dos ramas de desarrollo: vehículos con y sin torreta. Los vehículos del primer tipo tienen buena movilidad, pero a costa de su blindaje, mientras que a los del segundo les sucede exactamente lo contrario: tienen un blindaje más resistente, pero pierden en lo que se refiere a la movilidad. No hace falta decir que estos dos tipos de vehículos requieren estrategias y estilos de juego completamente diferentes.

AAP estadounidenses: Las artillerías autopropulsadas bajo la bandera con barras y estrellas son conocidas principalmente por su **potencia de fuego.** Sus cañones son capaces de repartir cantidades impresionantes de daño por cada disparo, y sus proyectiles altamente explosivos por lo general pueden presumir de **un amplio radio de explosión** (llamado «onda expansiva»), que les permite dañar varios objetivos de una sola vez, siempre y cuando estén próximos entre sí. Los inconvenientes son su precisión mediocre y su tiempo para recargar considerablemente lento, lo que les deja poco margen de error y requiere que el jugador tenga cuidado al lanzar cada disparo.

Alemania: la élite de los francotiradores

Los carros alemanes encarnan la calidad de esta nación en sus diseños, especialmente en lo que se refiere a sus cañones. Esta nación tiene algunos de los **cañones más precisos en todo el juego**, lo que permite que los vehículos asesten disparos certeros incluso a largas distancias. Por otro lado, el blindaje de muchos carros alemanes no supera la media y la transmisión montada frontalmente combinada con los motores de gasolina los hace propensos a fallos del motor. Por tanto, lo que se espera es jugar los carros alemanes como **apoyo** y **francotiradores**. Alemania no es la nación más fácil con la que jugar, así que puede que no sea mejor elección para los nuevos jugadores.

Carros pesados alemanes: los primeros pesados alemanes pueden describirse generalmente como **vehículos desarrollados** con parámetros decentes. Sin embargo, su problema es que tienen poco blindaje inclinado, que aumentaría su eficacia. Los carros pesados de niveles más altos, por otro lado, solucionan más o menos este problema, y de esta forma pueden colocarse con bastante seguridad en la línea principal. En cualquier caso, los fallos del motor y el fuego seguirán siendo un problema. Además, los carros pesados alemanes, especialmente en el nivel X, son algunos de los vehículos más grandes y pesados de todo el juego, lo que los convierte en objetivos bastante apeteciles para la artillería.

Carros medios alemanes: Con movilidad decente y bastante precisos, los carros medios alemanes son **vehículos de apoyo muy valorados** en cualquier equipo. Dado que generalmente son más grandes que sus homólogos de otras naciones, sin embargo, tienden a ser un objetivo mucho más fácil. Hay dos líneas de desarrollo disponibles para los carros medios alemanes: la primera, que culmina con el E 50 Ausf. M, se caracteriza por un blindaje bastante fiable a costa de la movilidad y de la velocidad de giro; mientras que la

otra, que conduce al Leopard 1, incluye máquinas rápidas y ágiles, pero con menor resistencia del blindaje.

Carros ligeros alemanes: aunque los primeros carros ligeros alemanes son pequeños, ágiles y rápidos, los vehículos con los que culmina esta línea de desarrollo son **casi tan grandes y pesados como algunos carros medios**. Por tanto, sus parámetros de camuflaje no son muy impresionantes, así que hay que tener cuidado al explorar el terreno con ellos. Sin embargo, su tamaño y peso puede ser práctico al interceptar otros carros ligeros enemigos. Los alemanes pueden disparar y embestir un explorador enemigo sin apenas hacerse daño.

Cazacarros alemanes: estas máquinas son parte de los vehículos más efectivos en su clase, capaces de repartir **un volumen de daño devastador** al enemigo mientras ellos se mantienen a una distancia segura. Al igual que ocurre con los estadounidenses, la línea de cazacarros alemanes ofrece dos posibilidades de desarrollo: máquinas con buen blindaje y superestructura y vehículos con torretas funcionales pero mala protección. La primera es una elección agradable e integral, mientras que la segunda no tolera errores pero es mucho más peligrosa para el enemigo.

AAP alemanas: la artillería de esta nación se caracteriza por su gran potencial de daño alfa, **su impresionante variedad y una precisión muy buena** para su clase. Sin embargo, como ocurre con la mayoría de vehículos alemanes, sus AAP son generalmente mucho más grandes que las de otras naciones. Por tanto, son más lentas y difíciles de ocultar.

China: el azote urbano

Los vehículos de los niveles bajos y medios de esta nación tienen en su mayoría diseños extranjeros obtenidos o capturados de otras naciones. Algunos de estos diseños se desarrollaron y se convirtieron en modelos autóctonos en los niveles más altos. Hasta ahora el árbol tecnológico chino no ofrece opciones de desarrollo de cazacarros o AAP. Los carros chinos se destacan por sus cañones que son tanto **considerablemente precisos** como capaces de causar estragos debido a su **gran daño alfa** (daño inicial causado por el proyectil) al mismo tiempo. El mayor inconveniente de esta nación es la **ausencia de depresión de cañones**, lo que resulta en un gran problema a la hora de combatir en un terreno con colinas. Como consecuencia, los carros chinos muestran su verdadero potencial en un terreno llano o en un paisaje urbano.

Carros pesados chinos: Carros pesados chinos: Como ye hemos mencionado, los primeros vehículos de la rama tienen diseños extranjeros. Este es el caso para la rama de carros pesados que empieza en el nivel VII. Sin embargo, después del carro 110 basado en los IS-2 e IS-3, los diseños chinos se vuelven más originales y no simplemente copian los diseños de los vehículos soviéticos. Los carros chinos de los niveles más altos se pueden describir como **híbridos de carros pesados y medios**, ya que combinan tales rasgos como movilidad y buen ratio de fuego que son típicos para carros medios, y un blindaje fiable y torretas robustas que normalmente se asocian con vehículos pesados.

Carros medios chinos: Al igual que en el caso de los carros pesados, los primeros carros medios tienen diseños extranjeros, parcialmente copiados del T-34 soviético. Estos también evolucionan en vehículos distintivos que cuentan con torretas sólidas y cañones con el daño alfa más grande entre los vehículos de su clase. Debido a estos rasgos y una buena movilidad, los carros medios chinos originales se consideran unos de los más **peligrosos vehículos de apoyo** de todo el juego.

Carros ligeros chinos: Los carros ligeros chinos de niveles bajos son básicamente un caleidoscopio de distintos diseños extranjeros y no se diferencian mucho de los modelos originales. Sin embargo, a partir del nivel VI las construcciones tienen un diseño muy particular chino. Estos vehículos se pueden describir como **híbridos de carros ligeros y medios**: cuentan con una buena movilidad y un blindaje fino lo que es típico para carros ligeros, y cañones potentes que por sus características se parecen mucho a los de carros medios. Como resultado, los exploradores chinos a veces pueden también jugar como carros medios y contribuir notablemente al resultado final en lo que se refiere al daño infligido.

IMPORTANTE: Por favor, tened en cuenta que este en este análisis cada nación se describe en términos generales. Como los vehículos tienen diseños y objetivos distintos, también pueden haber excepciones a las normas presentadas en este artículo. Esto significa que podréis encontrar algunos carros de combate en uno de los árboles tecnológicos que pueden diferenciarse en cierta medida del carácter de su naciión de origen. Por lo tanto, os recomendamos que experimentéis con los vehículos para adaptarlos a vuestro estilo de juego.