

:: HISTORIA

Durante mucho tiempo en su historia, la tierra que un día ser llamado el Reino Unido estaban en constantes batallas. Romanos fueron los primeros en conquistar las islas británicas y tenerlos bajo control siglos.

Alrededor del año 400 los romanos abandonaron las islas Reino Unido, dejándolos a la deriva, luego de ser invadido por fuerzas extranjeras varias veces.

Los primeros fueron los celtas, que procedían de Irlanda. El Anglos y Sajones invasores de Alemania llegó poco después, y "tragado" la mayoría de las islas rápidamente. Alrededor del año 600, casi todas las islas de Gran Bretaña estaban ya bajo el imperio de anglos y sajones. Aunque los celtas no había sido completamente expulsados, sus campos se redujo a áreas pequeñas.

Los anglos y sajones hizo una última incursión en El territorio británico por tomar el completo dominio de las islas. El pueblo de Gran Bretaña llegó a ser llamado en adelante los anglo-sajones.

En el año 865, Gran Bretaña estaba bajo una nueva ola de invasores. Los vikingos fueron a Gran Bretaña después de obtener victorias en Germania y Normandía (Francia) dominando las islas en diez años plazo.

En los próximos 200 años, los vikingos tenían una línea de fuerte mando, pero un comandante de Wessex llegó a los vikingos tomaron el poder. Sin embargo la paz no es obligatorio, ya que con la salida de los vikingos, se disputó el trono Inglés tres partes. El hijo del conde de Wessex, el rey de Noruega y el duque de William Normandía. Guillermo fue coronado ganador y se hacía llamar Guillermo el Conquistador.

Durante la Edad Media, el principal oponente de los británicos se Francia. En 1337, la Guerra de los Cien Años contra los franceses se produjo cuando el trono de Inglés cobró la corona francesa. Durante la guerra, hizo su Bowman Inglés fantástico debut, ganando varias victorias contra los franceses. Guerra fin en 1453, cuando Francia, inspirada en Juana de Arco capturado Burdeos, el envío de la espalda a sus islas británicas.

:: NUESTRA VISTA

::: Adecuado Mapa:

Definitivamente los británicos no es la propia civilización para los mapas de una isla. Si el mapa del juego se establece en las Islas, Archipiélago, la migración o en las islas del equipo, te haces un gran favor: "Elegir una nueva civilización." Ellos no tienen Cannon Galleon. La ausencia de este barco por sí sola no sería tan malo. El problema se agrava porque, como también a los británicos Paladines no tienen armas pesadas de sitio, por lo que puede hacer una destino efectivas. Sin Cannon Galleon también no se puede preparar la la tierra a la tierra.

Los mapas son ideales para los británicos acuáticos son: Báltico, el cráter El lago y el Mediterráneo, porque la tierra no es una necesidad. Aquí, la lucha contra la lugar más significativo en la tierra donde la Longbowman comandos de la "Casa". En Báltico y el Mediterráneo hay un número mucho mayor de ovejas, sólo jugar con Los británicos es una

excelente elección. Siempre es bueno recordar que dominan el mar es fundamental, pero con la superficie de tierra es más importante. Es la tierra que la los recursos capturados es. Es la tierra donde las reliquias. Es la tierra donde puede construir el monumento.

Tipo de Mapas de la tierra Saudita, Oro Rush, y Highland, también son grandes para los británicos, no de las ovejas, pero las características de los combate. Por ejemplo: En la sierra, un gran grupo de Longbowmen posición en una colina se asentarán cualquier enemigo que pasa cerca - se ser una espina en el oponente.

::: La fuerza en

La ventaja de una oveja, si se explotan, se puede dar lugar a una Edad de Castillo rápida A la edad de los castillos, construcción de centros múltiples la ciudad puede llevar a los británicos a los aldeanos Boom fantástico y decisiva. Estos dos aspectos deben ser plenamente explotados.

::: Punto débil:

De caballería, armas de asedio y armas de fuego son los grandes la debilidad de los británicos. Con dos entidades. Tanto la defensa como en ataque. Tomar esto en consideración cuando el enemigo elegir teutones, sarracenos, francos o Celtas. Usted puede meterse en problemas.

::: Una combinación mortal:

La combinación mortal de los británicos es Longbowmen + Campeones + + Cavaliers catapultas. Si ellos están totalmente actualizadas, se muy difícil ganar un grupo como este (pero muy difícil de mismo). Los Cavaliers, a no ser despreciado, para la obtención de todos los las actualizaciones de la Herrería, un signo de que se benefician de la Champion. Por supuesto, a unirse a ese grupo algunos monjes, piqueros y tiradores sólo podría las cosas peor, el enemigo de pro, por supuesto!

::: Jugando con Breton:

Primera mirada a las ovejas, ovejas, ovejas e. ... más ovejas. Encuentra más de 10 ovejas en los primeros 5 minutos, un bien empezar. Si encuentra más de 14 ovejas ... Bueno ... todo lo que tiene que hacer un hermoso Castillo de Rush, con al menos 2 minutos por delante de cualquier oponente. Y, tal vez matar el partido allí.

Como los británicos no tienen armas, entonces su principal arma es la longbowmen. Ni que decir tiene que son bastante frágil, debe proteger a toda costa. Un grupo de 30 o más es longbowmen malo para el enemigo, que se convertirá en el número 1, objetivo de sus esfuerzos de militar. Seguramente que va a llover de piedras preciosas en contra de su onagro arqueros. En este caso, los puso en la formación "escalonada" (alternativo) para de minimizar los efectos de la artillería enemiga y enviar a los Cavaliers en el pra onagros. Otra posibilidad es que el enemigo tenga toda la caballería pesada. Buena .. no hay más que el envío de la pra piqueros sobre los enemigos hermosa campeones, mientras que el longbowmen proporcionar cobertura y podrás ver un montón de capas de seda que cubre cadáveres en el

suelo.

::: Jugar contra los británicos:

No se te ocurra sobre el uso de los Caballeros Teutónicos, arqueros a caballo, Los arqueros a pie o en contra de los británicos, el enemigo va a reír. La palabra orden es tiradores y tiradores de élite. Actualización de todo lo que los beneficios de ellos. Los hacen en grandes cantidades por adelantado.

Para hacer frente a la combinación mortal de los británicos, son tomar muchos paladines onagros, tirador y los campeones. Tres unidades con una cierta amenaza a longbowmen, con el fin de la capacidad de: Huskarls, samurais, añil Raiders.

::: Jugada de equipo:

Regla número 1 de cualquier alianza: Suplemento. Encontrar un aliado para compensar las debilidades de los británicos explícito y viceversa. Aliados con una caballería fuerte, armas de asedio o pesado, o de la marina de gran alcance (para jugar las islas), son los mejores aliados de los británicos.

La Longbowman es la mejor unidad para si el uso en relación con el las unidades aliadas. Una combinación más mortal y sería casi invencible Paladines longbowmen + + Bombarda Cannon. De lo anterior, podemos concluir que los francos y los persas son los mejores aliados de los británicos. Y tienen razón! Pero este hablando sólo en términos militares! La bonificación económica también deben tenerse cuenta. Por ejemplo, los chinos y los británicos son un par hermoso! Bono estratégicos y los británicos y mongoles, entonces ... imagínese el efecto que tendría sobre el ubicación de las ovejas y la velocidad de disparo, el arquero del caballo de Mongolia.

: ATRIBUTOS

::: Unidad única: Archer Longbow (Longbowman)

::: Fecha de fundación: Castillo

::: Fuerte contra: unidades de la sede militar, arqueros, caballería, Monjes, los Caballeros Teutónicos, elefantes de guerra ..

::: Débil contra: cuerpo a cuerpo, caballeros, catapultas, batidores ocultos (Raiders pastel), Huskarls.

::: Equipo Bonus: Campos de tiro con arco 20% más rápido.

::: Bonus:

::: Centro de la Ciudad de costes -50%.

::: Arqueros 1 a pie hasta llegar a la Edad del Castillo, 1 para la Edad Imperial (de 2 en total)

::: Los pastores de trabajo rápidos. Os 25% más de las ciudades del interior son el hogar de 10 unidades.

::: El desguace de buques 50 puntos de golpe.

:: Trivia

::: Batalla de Crécy

La Batalla de Crécy fue una gran batalla entre los ejércitos de Inglaterra y Francia, tuvo lugar el 26 de agosto (sábado), 1346 cerca de la aldea de Crécy-en-Ponthieu en el norte de Francia durante la Guerra de los Cien Años. La batalla comenzó después de la segunda invasión de Francia por Edward III, rey de Inglaterra, y fue la primera gran batalla de la guerra. Edward estableció una posición en la ladera de una montaña y organizó sus fuerzas, y tres divisiones, dos en la línea del frente y uno en reserva. Cada división constaba de un centro de caballeros y de infantería se apeó, y en sus flancos dos "alas" curvas. Adelante compuesto de arqueros equipados con arcos (arcos). Una fuerza británica consistía en un total de 3900 caballeros, arqueros y 11.000 en 5000 de infantería. El ejército francés, encabezada por el Rey Philip VI, se compuso por al menos 12.000 caballeros montados, arqueros 6000 (crosbowman) los mercenarios, 20.000 milicianos, un número de soldados de infantería y una división de caballería en el comando del rey Juan I de Bohemia.

Los franceses avanzaron de una manera desorganizada, y de los ballesteros incapaz de asumir los arqueros con arcos Ingleses. Incluso los caballeros franceses no podían penetrar en la doble línea de infantería Ingleses. Con cada nuevo ataque de la caballería francesa fue atrapados en sus propias fuerzas ya estaban en combate, y se expone a pequeñas de distancia de los arqueros al mando de Edward III. Los caballeros franceses hizo un total de 16 asaltos, pero antes de la medianoche la batalla cerrada. Ingleses pérdidas son mínimas, por lo menos 1500 caballeros franceses murieron en el campo de batalla.

En la Batalla de Crécy el Inglés demostró por primera vez el arte de la guerra continental, el arco fue superior a las bestias, tanto la distancia como la velocidad de disparo. La victoria también rompió en serio el viejo concepto de arte feudal de la guerra por demostrar que una combinación de los arqueros y la infantería se apeó podría enfrentarse a los ataques de caballeros armados montados.