

:: HISTORIA

Durante el período en el que China se centra en la época de los Reyes, es una nación poderosa, militar, económica y políticamente. Los chinos son aún hoy una civilización floreciente. De hecho, China, duró como una sola nación durante el mayor período de tiempo de todas las civilizaciones vieja. Hay más de 2000 años bajo el mando de una monarquía imperial, el donde cada dinastía fue interrumpida por un corto período de las guerras hasta una nueva familia para asumir el gobierno.

La filosofía básica detrás del gobierno chino fue que cada uno dinastía imperial fue elegido por el Cielo para el control de la Tierra. Cada emperador era, de hecho, llamado el Hijo del Cielo. Cuando los desastres naturales llegó a la gente, y en los cultivos o cualquier otra cosa, se creía que los era una señal del cielo para cambiar el gobierno.

Incluso antes de las civilizaciones de la Edad de Europa Occidental de los reyes son "Rising", China ya era una civilización muy desarrollada, incluida la forma de gobierno, que duró más de 2000 años. Los chinos inventaron el la administración pública y la burocracia. Como un emperador estaba en el poder, eligió a sus consejeros y funcionarios a través de exámenes, similar a la adquisición de hoy. La mayoría de las ciudades y provincias de la nación estaban gobernadas por burócratas elegido este camino.

Así pues, se me aseguró que sólo las personas con el estudio asumir posiciones de poder. Se supone que el comienzo de la Edad de los Reyes es da alrededor del siglo VI, sin embargo, en aquella época el país contaba con 700 años de de edad, bajo el mando de las dinastías. El más prominente de estas dinastías se Qin y la dinastía Han, que apareció 300 años después de la primera.

En el siglo VI, sin embargo, la dinastía Han colapsado próximos a continuación, varias dinastías muy débil, que fueron con éxito y intercambiados. Un punto final datos sobre ese comercio en el año 581, cuando China era unificado por la dinastía Sui. En los próximos 1000 años en China fue la más avanzada la civilización en el mundo, tanto en la ciencia, como en tácticas de guerra y el modo de gobierno. Los caminos empezaron a pavimentar por la dinastía T'ang, que tomó el poder en 618 y estaba al mando hasta el 907.

Durante la dinastía T'ang de China floreció, la carretera de De seda, en la dinastía Han, trajo aún más el comercio de bienes para De China y extranjeros, procedentes de Extremo Oriente. La impresión y la pólvora se inventado durante la dinastía T'ang y las artes han tenido un crecimiento increíble con el apoyo de las clases altas de la sociedad.

Durante casi 60 años después de la caída de la dinastía T'ang, de una cadena de dinastías llegaron a reclamar el trono del Imperio. Este período se conocido como las Cinco Dinastías. Bárbaros del norte dominadas la parte norte del territorio chino, mientras que diez estados rivales lucharon por la el control de la parte meridional de China. General k'uang Yin Chao, llegó a unificar la los estados del sur y fundó la dinastía Sung.

La dinastía Sung duró desde 960 hasta 1279, aunque en los últimos 80 años de su gobierno, China ha ido perdiendo parte de su territorio para Mongoles.

Durante la dinastía Sung de China estaba pasando por un nuevo período de la prosperidad. El intercambio se hizo más intensa de lo que fue en el periodo Tang. Allí una explosión de población nunca antes visto en el mundo occidental, con ciudades como Chang en Beijing y superó los 2 millones de habitantes. En la industria el comercio, la ciencia y la agricultura en China ha crecido extraordinariamente rápido.

Sin embargo, la dinastía Sung comenzó a caer en 1206 cuando los mongoles invadieron China. La victoria fue rápida y Kublai Khan se coronó la primera emperador de la dinastía Yuan nuevo. Los sobrevivientes de la dinastía Sung se trasladó al sur, pero finalmente cayó en 1279 cuando los mongoles se hizo cargo de en todo el país. Durante la dinastía Yuan, el comercio con la India y el Oriente Medio aumentó de nuevo y la estabilidad producida por la conquista de Asia y el Oriente realizados por los mongoles, facilitó los intercambios y las visitas de misionero. Fue durante la dinastía Yuan que Marco Polo hizo su viaje a China.

Insatisfecho con la dominación extranjera, los chinos inició una rebelión en el siglo XIV. En 1368, un grupo de rebeldes, llamados Turbantes rojos, tomó el control de la ciudad de Beijing, capital de la Dinastía Yuan. Así pues, se estableció la dinastía Ming, que aunque se muchos siglos en el poder, nunca alcanzó el nivel de prosperidad de las dinastías más éxito. Gran parte de esto se debe al aislamiento excesivo y ultra conservadurismo lucía por Ming. La forma de mando Ming, China, nunca obtener su gloria perdida.

:: NUESTRA VISTA

::: Adecuado Mapa:

Tres bono económico muy importante para los chinos la evolución más rápida la civilización. Se adapta a las prisas, tanto por tierra y el mar. Aunque no hay Galleon Cannon Elite, o buques de fuego rápido, puede tener un área naval fuerte, hasta la temprana Edad Imperial. En la Edad de Castillo es una de las civilizaciones más equilibrado y más fuerte. Teniendo en cuenta la velocidad en la evolución y la bonificación en el costo de las tecnologías, puede reunir un ejército completo y variado, con todas las actualizaciones militar. En Edad del Castillo, donde todas sus fuerzas, tienen la línea completa Arqueros, caballería, infantería y de sitio.

De hecho, los chinos van bien en ningún mapa, pero puede hacerlo mucho mejor en tierra, donde se aprovechan de la velocidad y la diversidad a sus tropas.

::: La fuerza en

El punto fuerte es la economía. Los chinos son los que puede Rush y Power Up (pluma) de forma simultánea. Pero eso requiere de un jugador poder, para que se apresure y gestionar una economía fuerte no es una tarea sencilla. El resultado es claro: el castillo de A Rush "Animal", con posibilidades de Imperial entre 25 y 30 minutos de juego. Otra posibilidad es la fiebre del feudal, la China tiene el pico más fuerte feudal del juego, y por tanto la mejor la protección contra él.

Usted puede mantener una ventaja de 2 de los peatones para mejorar pra feudales, esto puede no significar mucho, hasta después de 15 minutos de juego, pero en el principio, 2 peones extra producir los primeros minutos hacer un gran la diferencia y son el principal factor que fortalezcan la fiebre feudal del jugador chino tradicional. Existe también la posibilidad de un castillo muy rápido, sin perjuicio de la descarga no funciona. El jugador chino también se aprovecha de las mejoras baratos durante la época feudal, en particular, las mejoras económicas, y las mejoras fletching y militares de armas. Un truco interesante con cualquier CIV está construyendo una torre fuera del alcance del enemigo para que no lo sabe, búsqueda fletching y atraparlos por sorpresa. Es obvio que todo esto es más fácil con dos los peatones más la construcción de la torres y el bajo costo de la actualización. Por último, se muchas ventajas en la carrera feudal china, de modo que cuando jugar en un mapa presentada contra un oponente de China, se preparan para luchar en época feudal.

::: Punto débil:

Debilitar a la Edad Imperial. Tienen importantes unidades de élite que, como Paladín, el cañonero de mano, Bombarda Cannon, Siege Onagro, Elite Cannon Galleon y Fast Ship Fire. Tampoco tienen importantes tecnologías. Por lo tanto, en los juegos muy largos, los chinos en realidad son débiles en el extremo. Usted debe compensar estas deficiencias, en la Edad Media Castillos, cuando los chinos tienen la fuerza para vencer a sus oponentes.

::: Una combinación mortal:

Pikes Ballesta + + + Rams Caballeros + longswords. Cuando totalmente actualizada terrible forma un grupo en el Castillo de Oriente. Unirse Algunos de ellos monjes y catapultas y el enemigo se perderán, especialmente a usted se aprovechó de su velocidad en el desarrollo y abrió una ventaja de uno o dos minutos.

El Nu Ko Chu puede ser parte de ese grupo, pero su eficacia cuanto mayor es la edad imperial. ¿Cómo son débiles contra la caballería deberían protegerlos con picas y las refuerza con arbalistas.

De ahí la combinación mortal de la época imperial: CKNS + Arbalistas Pikes + + + Trebs Rams (muy utilizada por los mejores jugadores). Otro se pueden formar combinaciones, tales como: Campeones Heavy Camellos + + + Trebs onagros (también ampliamente utilizada por los mejores jugadores).

Las posibilidades son grandes, pero disminuye la fuerza como la juego progresa.

Scorpions pesados en relación con el de Campeones puede ser un buen reemplazo para el Paladín.

::: Jugando con China:

La primera media hora de juego es de vital importancia. Tenga esto en cuenta alguna vez. Saltar rápidamente hasta la edad del Castillo. Mantenga su economía siempre ha en aumento. Comprometido en la presión militar constante sobre el enemigo. Actividades militares en la Edad Media feudal y el castillo son fundamentales. No creas que el cierre de una ciudadela, usted estará seguro, porque no lo es. Edad Imperial es muy probable que tu oponente tendrá armas más fuerte que el tuyo, por lo que decidir rápidamente el juego. La fiebre feudal es una buena opción para los mapas terrestres abierto como Arabia Saudita. Así que es feudal, tomar de inmediato la actualización carretilla que acelerará la construcción de su base de avanzada y la recolección características. Si por casualidad que faltan viviendas,

búsqueda de algo, no deje que su los recursos se detuvo.

::: Jugando contra los chinos:

Elija una civilización con una caballería fuerte, armas de asedio y de fuego. Trate de evitar una confrontación prematura con los chinos. Diríjase por favor a Imperial tan pronto como sea posible, porque no tendrá más posibilidades de ganar. No quieren dicen que será fácil, sólo significa que en las etapas iniciales del juego de la marea estará a su lado, pasando a su lado al final.

Esté preparado para las hordas de arqueros, defenderse con muchos tiradores y catapultas. Tenga en cuenta que se dijo, ¡Defiéndete! Se trata de la más probable que ocurra. Puede incluso intentar una carrera si mongol, japonés, Pérsico o Franco, pero probablemente lo hará antes. Así que defenderse con la unidades correctas.

Pero recuerda una regla de negocio: La mejor defensa es contraataque. Las debilidades de los chinos comienzan a aparecer en la Edad Imperial, explorarlo.

Otra regla tradicional: La economía china es su objetivo número 1. Perseguir este objetivo constante. Sus posibilidades de debilitamiento es "Hurt" de su economía fuerte.

::: Jugada de equipo:

La mejor alianza para los chinos, es por lejos los teutones. El Ambos se complementan entre sí económicamente, estratégica y militarmente. Este es uno de los más fuertes alianzas en torno a la AOK. Pero a medida que los teutones son (temporalmente) prohibidos, siguen existiendo otras alternativas grande como los persas, francos y bizantinos.

¡Qué lástima! Trate de imaginar cómo un ataque de los paladines Cañones Bombarda + + + + Caballeros Teutónicos Siege onagros Trebs complementado por Campeones Heavy Camellos + + + + arbalistas Chu Ko Nus + Siege Rams! Se fantástico, realmente una cobardía.

Otros buenos aliados para los chinos y mongoles son los británicos si quieres dar un pico prematuro de la carrera feudal. Estos tres las civilizaciones son de lejos los que tienen el desarrollo más rápido del juego. Bono Equipo de Mongolia da +2 al campo de visión de los scouts, que facilita la localización los recursos y la explotación de la oponente, que es muy importante para la una carrera para correr perfectamente. El equipo de bonificación Breton causas tiro con arco producir más rápido, lo que permite la rápida asimilación de un ejército de sobre la base de la unidad especializada de las tres civilizaciones: los arqueros. El ventajas de la alianza de los mongoles de China + + británicos también brilla al final de la de juego, cuando los recursos son escasos y el juego depende de tiradores, piqueros y caballería ligera.

: ATRIBUTOS

::: Unidad Exclusivo: Chu Ko Nu

::: Fecha de fundación: Castillo

::: Unidades de Fuerza en contra: de infantería, caballería, arqueros, monjes, Caballeros Teutónicos.

::: Débil contra: cuerpo a cuerpo, los caballeros, catapultas, los invasores de añil, Huskarls.

::: Bono de Equipo: + 45 alimentos Ranch.

::: Bonus:

::: Comienza con 3 aldeanos, -150 alimentos.

::: Costo de la tecnología: Feudal -10%, -15% Edad del Castillo, -20% Edad Imperial.

::: El centro de las ciudades son el hogar de 10 unidades.

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

:: CURIOSIDADES

::: La invención de la Trebuchet

De Artillería es un arma de los ejércitos especializados lanzar proyectiles, como los misiles o granadas de fusil. En la antigüedad, la De armas de artillería se catapulta capaz de lanzar piedras o flechas. Las armas que se emplean proyectiles de fuego, tales como la honda y el arco y la flecha, contra las personas. Dado que el papel de la artillería es alcanzar metas como las paredes o grupos de individuos de la infantería o caballería enemiga. El número de Artillería de más antiguo fue inventado por los griegos alrededor del 400 aC y llamado Gastraphetes. Es el arco y la flecha más potente que puede ser transportada por una persona. Usos método mecánico para restablecer la cuerda.

Ya oxibeles, alrededor de 375 antes de Cristo, tiene la cuerda tensa por palancas. La mejora de la oxibeles aporta un desarrollo tecnológico importante: Twist las cuerdas como fuente de energía. Las armas que utilizan el giro dado en llamar katapeltes, donde aparece la palabra catapulta. Un lithobolos, 335 a. C., es una catapulta que lanza piedras en vez de dardos. Os Romanos perfeccionaron el arsenal greco-macedonio, con los cambios en la prestación de los brazos y la torsión de cuerdas dar un mayor margen a las catapultas. El bangers ahora cumplimiento de un objetivo de 800 m. Romano catapultas más comunes son la ballesta, que dispara las piedras, y Escorpio, que lanza dardos. Un onagro, el período de 200 aC, puede desencadenar una piedra de 80 kg y las necesidades de ocho hombres para ser armado.

La artillería se desarrolla notablemente con la invención de la Trebuchet (Trebuchet) en China, entre la AC y BC en el Oeste en el siglo VI dC, en sustitución de las catapultas de torsión. El trebuchet utiliza el poder de gravedad, a través de un contrapeso para lanzar proyectiles de hasta 1 tonelada. Una escopeta 20 m de altura, construido por los investigadores británicos en 1995, puso en marcha un coche de 476 kg, sin motor, 80 metros de distancia.