

:: HISTORIA

Vikingos y normandos, el nombre colectivo por el que auto-reportado algunos nórdicos (danés, sueco y noruego), que dispersos en un período de expansión dinámica durante la edad de escandinavos promedio de 800 d.C. a 1100. Este período, llamado de la época vikinga, se asoció popularmente, por un largo tiempo, un creciente piratería de , cuando los agresores llegaron de las tierras nórdicas en sus barcos, destruyendo y saqueando todo a su paso a Europa. Sin embargo, moderna Los historiadores señalan el éxito de Viking edad en relación con el arte, , las embarcaciones de la tecnología naval, los viajes de exploración y desarrollo de la comercio.

Los vikingos fueron un pueblo guerrero que habitaba la región Escandinavos. Ranurado mar fuera de sus campos, no sólo con el propósito de conquistar nuevos territorios, sino también a establecer asentamientos en otras regiones el mundo. Los vikingos daneses fueron al sur a la parte continental Europa, y las Islas Británicas. Se avanzó también en partes de la costa noroeste del Mediterráneo. Los vikingos suecos viajaron a la oriental Europa, mientras que los noruegos llegaron a Groenlandia y América del Norte.

:: NUESTRA VISTA

::: Adecuado Mapa:

Los vikingos han sido y siguen siendo los reyes de siete mares, ríos, lagos y charcos de agua también. Con barcos más baratos, casi todas las actualizaciones de la Armada, además de la lancha fantástico no tener para cualquier persona. Aunque ellos no tienen la flota más poderosa, son como los minoicos RoR, se pagará por la cantidad. Así que la conclusión más obvia es que la cualquier mapa de agua es ideal para los vikingos. Incluso si sólo un miserable corriente a través del mapa, es suficiente para cualquier otra persona a través de ella. Al menos no sin tener que gastar muchos recursos en las tropas de élite. Alguno de los recursos a disposición de sus lanchas, será temporalmente inaccesible.

Los mapas de tierra también son buenos para que ellos tengan, a lo largo de con los japoneses, la mejor de infantería. En todo el mapa con el Berserk auto-sanación es una unidad poderosa, tiene bonificación contra edificios, Además de ser fuerte también en contra de los camellos. Que justifiquen su buena reputación para "Destructor Guerrero."

::: La fuerza en

Una economía fuerte, los arqueros a pie completa Marina excelente, las unidades de asedio bueno y uno de los mejores de infantería implica todo. Se trata de una civilización a medida para el combate. Usted debe hacer la mayoría de ventaja de todos estos beneficios que los vikingos tienen. Usted debe esforzarse pra vienen rápido a la edad feudal, sólo para comenzar a disfrutar de bonificación impacto económico que tienen.

::: Punto débil:

En el mar el punto débil está marcada por la ausencia de Brulotes (brulotes). En tierra, la

debilidad es la ausencia de Bombarda Cannon, Cannonners mano Monasterios y "decente". Cualquier otro enemigo que ha estas unidades es una seria amenaza.

Como el bono económico sólo está disponible desde la edad feudales, temprano en el juego puede significar una cierta debilidad, como algunos decir "ligera desventaja".

::: Una combinación mortal:

Los vikingos tienen dos! Vamos a ponernos al día:

1) Elite Longboat + Elite Cannon Galleon. Cuando esté completamente al día y agruparse en la proporción 1 Cannon Galleon para cada lanchas 3, se tomar posesión de cualquier rincón húmedo del mapa. Forman un dúo de gran pra destruir la costa del enemigo. La lancha es mucho más eficaz que el galeón asesinato de los aldeanos que están en riesgo la reconstrucción de los puertos. Para compensar la ausencia de brulotes, añadir algunos buques de demolición y dispone de una flota prácticamente invencible! La lancha también es excelente contra brulotes, incluso los bizantinos. Pero en la misma cantidad ... Entonces, el "hombre de manejar".

Pero ... que no sólo el mar, gana el juego ... ir a la segunda "Killer Combo".

2) Berserk Arbalalest Campeón + + + + Heavy Scorpion Siege Ram + catapultas. Oh boy! Hay 6 unidades diferentes! Sí, y su poder es precisamente en la diversidad. Tampoco fue citado piqueros, tiradores y onagros (PRA no complicar la e. .. Pro enemigo no quiere decir que usted llama un cobarde, se había la piedad, etc.) Registrado en 4 grupos: Berserk + Champion, Arbalalest + Scorpions Sitio Ram y catapultas. Esta combinación es muy fuerte. Si se inscribe en su de varios tiradores de elite, ganará la temida combinación de los británicos.

::: Jugando con Wikings:

Con la infantería excelente que usted tiene, más Berserk, usted debe comprobar la edad del castillo, tan pronto como sea posible. Existe el vikingo en beneficio de todo su poder. Si sobrevive incólume a cualquier feudal junco, el enemigo se ha perdido ahora en la era de Castillos. Mientras que usted prepara el paso a la época imperial, se aprovechan de su superioridad aquí. Únete ballesteros Swordmen Rams + + + + piqueros y tiradores Caballeros se abrió paso con el enemigo. Si lo hizo correr en contra de usted, usted es impotente.

Longboat uso del mar y la galera otra persona que tome posesión. Si efectivamente puede realizar estas dos tareas, el juego es bastante ganancia.

::: Jugar contra Wikings:

Los vikingos son un rival muy duro! Pocos gente se da cuenta de que sus dos combinaciones letales son tal vez la más completa, juego versátil y potente. Pero se requiere un jugador muy por encima del promedio en el control de los grupos de combate múltiple. La micro-gestión es vital para su éxito. Así que aprovecha de ella. Únase a un grupo variado y también pra mande sobre ellos. Déles a sus propios dispositivos y mantenerse alejado de maniobrar su Bombarda Cannon, Siege onagros mano Cannonners monjes y PRA desmantelar el poder de su ataque.

Incluso si eso significa sacrificar parte a sus tropas. Hacer muchas unidades que tienen: Paladines, de mano Cannonners, brulotes, etc

El mar, a menos que sea una potencia naval como los persas, Bizantinos, mongoles y japoneses, es mejor no arriesgarse demasiado, porque no habría aún más difícil pero no imposible para un almirante de la buena.

::: Jugada de equipo:

Observación de la regla de adición, vemos que la Persa y francés, como los británicos, son los mejores aliados para los vikingos. De vista económico y estratégico, mongoles y japoneses como grandes alternativas. Tenga en cuenta que una triple alianza japonesa + Mongolia + Vikingos sería cobarde, literalmente, en tierra y mar. Sería un juego que probablemente no llegaran a la edad imperial.

De hecho, cualquier civilización con los paladines, camellos, y arma de fuego sería una buena adición a los vikingos militar.

Una táctica sorpresa Viking cualquier oponente, ya que Suyo es el mar, es el siguiente:

Mantenga sus tropas de tierra en la lucha contra su enemigo actual. Mueva su flota de Sarasota y Cannon Galleon y atacar a la costa del enemigo aliado. El daño será tan grande que los pobres se moverá tropas de la tierra para tratar de destruir su flota. Ahora debe entrar en tu aliado toda su fuerza en la base de la misma sin protección. La comunicación entre los aliados depende de la el éxito de esta táctica.

: ATRIBUTOS

::: Unidad Exclusivo: Nordic destructor Guerrero (Bersek) y Chalupa (Universidad)

::: Fecha de fundación: Castillo / puerto

::: Bersek - Fuerte contra: cuerpo a cuerpo, los camellos, caballería ligera.

::: Bersek - Débil contra: arqueros, escorpiones, arqueros de caballería, cañones, la caballería.

::: Houseboat - Fuerte contra: los buques de demolición, galeón de cañón.

::: Houseboat - Débil contra: brulotes, morteros.

::: Bono de Equipo: -33% coste de muelle

::: Costos de los buques de guerra -20%

::: Infantería +10% puntos de golpe Edad Feudal, +15% para la edad de Castillos, * +20% Edad Imperial

::: Carrito de la compra y la mano libre

:: Trivia

La Barcaza (lancha) Viking

Los vikingos chalupas combinan dos funciones, la de transporte de tropas por mar y puede llevar la bandera en el suelo. Sus diseño increíble permitido la balandras podría acercarse a casi cualquier playa o entrar en el interior de una región con un río, aunque de que sólo había unos pocos metros de profundidad. Los más de 60 combatientes los grandes buques podría

Analisis Vikingos The Conquerors

Escrito por Jacobo

saltar de la parte inferior de la nave a pocos pasos de margen.

La eficiencia de la navegación de los vikingos se hace evidente cuando, basado en relatos históricos y las pruebas nos permite trazar la ruta de Viking viajes, que se extendió desde las tierras nórdicas, Gran Bretaña, La Península Ibérica, Italia y llegó a Bizancio (mapa)

Algunos defensores de los historiadores que los vikingos llegaron a la América unos 500 años antes de Colón, y más precisamente estableció una colonia llamada Norumbega (Noruega en la lengua aborigen sitio), la corriente de Nueva Inglaterra (EE.UU.) a lo largo de las orillas del río Charles.