

:: HISTORIA

Según los antiguos griegos, la primera palabra sarraceno, describe los nómadas de Siria y más tarde los árabes. Sin embargo, llegaron los europeos, que caracterizó como cualquiera de cáñamo de la fe musulmana.

Según el personal de Ensemble Studios, por lo que el Sarracenos son una tribu de nómadas a caballo y también todo el pueblo musulmán que vivió en el Oriente Medio durante la época medieval.

Los antepasados de los árabes fueron los jinetes nómadas ampliaron sus ámbitos de Siria a Arabia Saudita. Estos pilotos no no tenía religión, sino por el Profeta Muhammad (Mahomed - "La alabanza"), convertido en seguidores del Islam, es decir, convertirse en musulmanes.

En el siglo VII, se marcharon en una cruzada para conquistar la tierra alrededor de sus campos, a fin de transformar esta de la tierra en un imperio sagrado. En el 613, Mahoma surgió, predicando una nueva religión, El Islam. Antes de su muerte en el 632 había conquistado una gran legión de seguidores y también un inmenso territorio, en el que se encontraba el de la ciudad de La Meca. Los musulmanes creen que el libro sagrado, el Corán, que Muhammad fue a su pueblo fue la palabra de Dios al Profeta tolerada por el Arcángel Gabriel.

Inspirado por el fanatismo de la nueva religión, los musulmanes continuó sus conquistas, ahora pasa a la tierra de Egipto y Palestina. Alrededor del año 700 que habían entrado y conquistaron Persia y también Norte de África.

Sin embargo, a pesar de su fuerza externa, los sarracenos se O fueron sensibles a las luchas internas. En 656, debido a las luchas de poder interno, los musulmanes se dividieron en 2 facciones: los sunitas y los chiítas. Esto Así, los Estados musulmanes se han convertido ya no actuar como una fuerza unificadora y pero de manera independiente.

Posteriormente, los musulmanes que se encontraban en el norte de África, invadieron España y destruyó los visigodos que se encontraban allí y se conocidos como moros. Se fundó un gran imperio, muy estable en el medio el caos de Europa durante la Edad Media. Sin embargo, unos pocos cientos de años más tarde, los estados cristianos de Castilla y Aragón, afirmó la posesión del territorio y la recuperó de los moros.

En el Oriente Medio, los musulmanes continuaron su expansión va cada vez más hacia el Este para llegar a China. Este espacio de tiempo tierras ocupadas por ellos era de suma importancia para fortalecer el comercio entre China y el Occidente. Los musulmanes también trató de derrocar al Imperio Bizantino, que penetra a través de Asia Menor. Sin embargo, sus intentos de toma de Constantinopla no era feliz. Protegido por una fuerte defensa y el buque guerra griegos bizantinos no permitió Constantinopla fue saqueada por los sarracenos. De hecho, los que lo hicieron fueron los turcos en el siglo 15.

En el siglo 11, el imperio turco ya era más poderoso que el Los estados musulmanes y de ese modo conquistó Asia Menor y gran parte de Oriente Oriente. Los turcos no son tan útiles como los sarracenos con la "peregrinos" los cristianos que se dirigían hacia Palestina a orar. Como resultado de la tal hostilidad se elevó a la 1ª Cruzada. Las fuerzas de Europa, entonces, una adquisición exitosa de Palestina. Sin embargo, en el siglo XII, el sultán Saladino permitió a los musulmanes afirman que la Tierra Santa. Como una de las principales líder, respetado por los cristianos y musulmanes, Saladino recuperó Jerusalén en el proceso de unificación de Egipto, Siria y otros estados en un imperio, Sarraceno.

:: Nuestra opinión:

::: Adecuado Mapa:

Los sarracenos son una de las más antiguas civilizaciones frágil en las primeras etapas del juego. También tienen una de las más fuertes marinos la AOK, donde sus galeras, galeones de guerra y en las cocinas disparar con mayor velocidad, de ser un factor de gran peso en las batallas navales. También han desembarcado más devastador, con el transporte casi indestructible y con el doble de la de capacidad. Todo esto junto es un signo de civilización para mapas de tipo de Islas, Islas del equipo, Migración y Archipiélago.

Estos mapas proporcionan a los sarracenos de la relativa seguridad que necesitan temprano en el juego. Y una vez alcanzado la edad feudal, puede hacer uso de toda la potencia de fuego de su armada, que, aunque incompleta es el más fuerte. A galeras pocos rápidamente fin a la flota la pesca, distraendo al enemigo, mientras se preparaba un aterrizaje monstruoso todavía en la época feudal.

En los mapas terrestres también puede hacer un buen trabajo con sus Mamelucos y sus monjes. Es la civilización que pueden poner en práctica la Smush (Sarraceno Monk Rush, donde el término se origina). Esta es una estrategia cruel e inhumano, pero muy inteligente. No hay defensa realmente eficaz en su contra. Ya se ha sugerido el uso de torres, pero requeriría muchas torres para tener efecto y que sería sacrificar nada en términos de desarrollo económico y militar.

::: La fuerza en

La Marina de Guerra, el mercado de bonos y una de las mejores AoK monjes son los puntos fuertes de los sarracenos. Son también uno de los pocos Civilizaciones con la línea completa de los arqueros y la infantería.

En caso de hacer uso del mercado de bonos de si el avance de rápidamente hasta la edad de los castillos donde sus monjes y mamelucos brillará. A falta de una caballería decente, el arquero se convierte en una unidad de caballería de fundamentales. Son muy importantes en la masacre de los aldeanos y los monjes. Pero, Además, el arquero de Caballería sarracena ha bonus contra edificios. No se puede tienen mucho más pesado de la eficiencia en los edificios, y luego usarlas en contra de las casas dejando el "trabajo pesado" para los Rams.

Pero, con mucho, la mayor fuerza de cáñamo es la posibilidad de implementar un Smush. Uso de 5 a 10 monjes, se puede dar un salto cualitativo en su desarrollo, la conversión de la

mayoría de los aldeanos y las unidades enemigas. Aunque son lentos en su desarrollo, puede hacer un "Fast Castle" con menos de 20 los aldeanos, utilizando el mercado de los recursos.

::: Punto débil:

Al carecer de vínculos militares y económicos que actúan la Edad Media, son frágiles en el comienzo del juego, que requieren importantes apoyo y la asistencia de los aliados, sobre todo si el objetivo de Feudal juncos. A Rush doble feudal puede ser fatal para ellos.

Su caballería es pobre y puede ser parcialmente compensado por los camellos, los mamelucos y los monjes.

Requieren de mejoras importantes en la época imperial, que les obliga a una intensa actividad militar y decisivo en la Edad de los Castillos.

Tampoco han Scorpions pesado, pero esto ya es un problema más pequeños, ya que la línea de Scorpions no es tan eficiente como su predecesor de RoR, la helépolis.

Tenga en cuenta estas deficiencias antes de elegir Sarracenos. Prefiero un mapa de las islas de tipo. Si un mapa terrestre, pruebe compensar ejecutando un Smush.

::: Una combinación mortal:

En definitiva, la combinación mortal de los sarracenos, no es un combo. Es en realidad un puñado de viejos calvo y barrigón, que echaría a cualquier enemigo en un pozo sin fondo, haciendo que todos sus habitantes u obligándoles a permanecer por siempre recortadas y, por tanto, inútil y improductiva. Y uno no puede producir unidades militares, ya que se convierte sin piedad y usado en su contra.

Pero cuando Smush no se aplica, el combo sería mortal entonces: mamelucos catapultas + + + Rams Skirmies Caballería arqueros.

Utilice los mamelucos para proteger a sus catapultas de los ataques caballería, infantería e incluso enemigos monjes. Skirmies utilizar para proteger Mamelucos de arqueros enemigos, su mayor debilidad. Uso de Caballería arqueros contra los aldeanos y los monjes. Es una combinación realmente mortal. Muy difícil de defender, porque está formado por unidades fuerte contra cualquier otra unidad que puede hacer. Saliendo de la lucha contra el ataque de alternativas con las unidades equivalentes o un montón de escorpiones y catapultas.

::: Jugando con el cáñamo:

Objetivo principal: Smush. Es la estrategia más AoK mortal, dejando a los teutones Rush TC / Persa / milla Breton ago. Dependiendo del punto de vista puede ser una estrategia brillante o atractivo. Pero es el que cuando se aplica adecuadamente, puede destruir a un oponente antes de que se que alcancen la edad Castillo! Sin embargo, hay posibilidades remotas de que no el enemigo para anticipar y construir torres de muchos - en este caso se combinan los monjes + carneros.

Si usted prefiere un juego más tradicionales-ortodoxos, a continuación, buscar la área

inmediatamente con sus galeras diferenciadas naval. Desembarques Registrarse transporte de masas, con su doble capacidad. Uso en una combinación de la tierra Mamelucos + asedio / pólvora. Y, sobre todo, el uso y abuso de las bonificaciones mercado, que es una diferencia económica muy importante en las primeras etapas y final del juego.

El sarraceno tiene una característica única en AoK: son frágiles Al principio, muy fuerte a la edad del Castillo, frágil al principio de nuevo Imperial y, finalmente, de gran alcance a fines de Imperial. Un juego con los sarracenos puede sufrir muchos reveses. Esté preparado para ellos.

::: Jugando contra los sarracenos:

Si un juego en las islas prepararse para una aterrizaje repentino. Si en la tierra, las cosas se ponen más difícil. Tú encontramos frente a dos posibilidades: hacer un rápido Feudal Rush "en su contra o prepararse para un Smush. Si utiliza una civilización rápido, como China, de Mongolia o persa, o pensar dos veces, salga inmediatamente de la punta. Durante la carrera por el uso de unidades de gran alcance contra los sacerdotes, porque sin duda encontrarlas en tropel.

Si usted no puede preparar la fiebre, y luego observar la La puntuación de su oponente de cáñamo, si de repente dejan de crecer, es 99,99% probable que sea la forma de feudalismo y prepararse así a los Smush. Comience a juntar piedras e iniciar inmediatamente la construcción de muchas torres. Actualización Fletching, que equivale al alcance de la torre del monje. A la edad de la Castillo, búsqueda Bodkin Arrow va más allá del ámbito de aplicación del Monje. Si es posible, también la búsqueda de agujeros asesinato. Estos procedimientos son vitales para sobrevivir un Smush. Pero no limitado a ello, hacer algunas knights + Caballería arqueros Rams y atacar la base de que será sin duda de indefensión. Mantenga sus habitantes guarnición de las torres. Achers Caballería Vamos a la base para atrapar a los monjes tácticas Hit & Run Algunos de Caballería de luz serán de utilidad contra los Carneros de ella. Si todo va bien, será uno de los pocos privilegiados para sobrevivir a la Smush.

Sólo hay un problema: El Smush ocurre muy temprano, siendo muy probable que usted no puede prepararse adecuadamente para defenderse de ella. Pero no siempre es así, después de todo, Smush es difícil de aplicar y son pocos los que ejecuta a la perfección!

Sin embargo recordar que la base es un Smusher completamente indefensos, debido a la estrategia de apostar todo en la los monjes.

::: Jugada de equipo:

Como he dicho antes, los sarracenos son muy fuertes en etapa final del juego. Pero necesitan ayuda desde el principio. Su línea completo de infantería, arqueros y armas de asedio (excepto escorpiones pesados) Totalmente actualizable, es una gran civilizaciones pra Además con la caballería.

Su bono es de gran ayuda en el mercado cuando el oro de la declaración de fines. Los aliados pueden pagar los impuestos en piedra y madera en el sarraceno se compra de oro, que se pasó a los aliados. En este caso, es esencial que a todos los aliados a la búsqueda acuñación

de moneda y banca. En juegos como 4vs4 demasiado tiempo, Sarracenos puede ser un aliado indispensable.

:: Atributos:

::: Unidad única: los mamelucos

::: Fecha de fundación: Castillo

::: Unidades de Fuerza en contra: de la sede militar, los monjes, los caballeros teutónicos.

::: Arqueros Débil contra: y catapultas.

::: Bono de Equipo: arqueros a pie de ataque contra los edificios 1

::: Trade Marketing costes -5%

::: Transportes 2 veces más puntos de golpe y 2 veces más capacidad de transporte

::: El Ataque de las cocinas 20% más rápido

::: Arqueros de Caballería 3 edificios de ataque contra

:: CURIOSIDADES

La Espada de Damasco

Los hombres de la metalurgia en la Edad Media vivió en la búsqueda de un tipo de acero especial. Los artesanos de Damasco (la capital de Siria) capaces de combinar y formar una liga tan puro y refinado que incluso con todos los la tecnología actual, el hombre moderno no puede igualar. Este secreto ha muerto con que Damasco! Este acero ha alcanzado los niveles de dureza y más alta en toda la historia de la metalurgia. ¿Cómo se forjó en Damasco, recibió el nombre de "acero de Damasco".

A su vez, los sarracenos (incluyendo Damasco) utilizando sólo el acero de Damasco, forjó una especie de espada muy ligero, un poco la curva y ultra resistente (no confundir con la cimitarra de los mamelucos, que era muy grandes y pesadas). Al comienzo de la dominación árabe, la espada fue forjada y el sarraceno incluso templado en Damasco. Más tarde, cuando los moros ocuparon España, empezaron a forjar espadas también en Toledo. Porting "sarraceno Espada" y Espada de Toledo "son sinónimo de uno de los mayores logros en la metalurgia!

Durante las Cruzadas, los europeos se quedaron atónitos cuando su enormes, espadas pesadas, como el de King Arthur, fueron rotos por la mitad con una rápida, trazo firme de una espada sarracena! Los cruzados primero no se Los guerreros no puede competir con los moros y sarracenos, que fueron lentos en el manejo de espadas que pesaba más de 12 libras, mientras que la espada sarracena pesaba menos 3 libras!

Pero el gran secreto de la espada sarracena fue el genio mismo. La leyenda cuenta que la hoja de la espada se calienta hasta que el color rojo (alrededor de de 980 ° C) y luego templado en el cuerpo de un esclavo o prisionero de la guerra!

Según la leyenda, la espada estaba salpicado de arriba a abajo entrar en el hombro izquierdo de la víctima, a través de todo el tórax y el abdomen y no fue que se enfríe completamente. (credo de la Cruz)!

Bueno, esta es una leyenda Pero donde hay humo hay fuego

Mientras tanto, en el otro lado del mundo, utilizando un japonés de acero con una menor calidad de Damasco, forjó la más perfecta "Blade", ha construido por el hombre. La espada japonesa se forjó durante la paciencia meses. Después de un laborioso trabajo, la espada había características de tiempo más la espada sarracena!

Ahora razonemos juntos, "¿Qué pasa si los japoneses utilizan el acero Damasco"

Caballería ligera

El concepto de "Caballería ligera" (Caballería ligera), debemos Árabes o sarracenos! Ellos inventaron.

Los sarracenos se utiliza cuando los camellos enormes en equipo de transporte, alimentos, etc. Caballeros siempre conmutada utilizando los camellos, que fueron rápida y difícil. Muchas incursiones militares se hicieron de camellos. Dado que los caballos árabes, que eran jóvenes y el relámpago -- (menos de 5 años), siempre se basaba en que fueron guardados y se sin necesidad de llevar una carga! En el momento de una batalla decisiva, los sarracenos, cabalgando en sus caballos bien alimentados y "a punta de pistola" y fue todo el enemigo. Me parece extraño que la unidad de Caballería ligera de los sarracenos en AoK no no tienen ningún bonus de velocidad o de ataque. Ella fue superior a la de caballería de la época.

Mientras tanto, el enemigo usa sus caballos por todo! Cuánto tenía que ir a la batalla, los caballos estaban cansados, con hambre, lenta, etc.

El resultado fue sorprendente: la caballería ligera de los árabes caer como un rayo sobre la caballería pesada del enemigo (por ejemplo, de la Cruz); después de una batalla rápida y desigual, la caballería ligera se batió en retirada tan rápido como llegó, sin tiempo de reacción para la infantería y la artillería enemiga!

La táctica básica de los sarracenos (moros y los árabes) fue el siguiente:

- Una rápida y fulminante ataque de la Brigada Ligera, (desestabilización)
- A continuación, el avance de infantería espadas y lanzas (sarracenos y lógico); (desmantelamiento)
- Arqueros a caballo y escopeteros, dio apoyo a la infantería; (cubierta)
- En este momento, los guerreros montados en camellos, entró en acción y desmantelada en completar la caballería;
- Por último, cuando el enemigo estaba prácticamente destruido, vino un nuevo cargo de la Brigada Ligera, y fue el "Post". - (Exterminio).

Hitler utilizó una variante moderna de esta táctica en su guerra relámpago (o cualquier algo así).