

:: HISTORIA

Por primera vez en Isidoro de Sevilla, su nombre, se origina en el latín clásico. Según los autores griegos, el nombre viene de Persia, Perses, hijo de Perseo, el antepasado mítico de los antiguos reyes de Persia.

La civilización persa nació y floreció en la meseta iraní, situada entre el Mar Caspio y el Golfo Pérsico. A través de los siglos los grupos étnicos invadieron la región, el establecimiento de diversas comunidades de las cuales era el mayor de Sialk (6000 a.C). Más tarde, se habían establecido grupos: Guti, el Lulubi, los casitas y los elamitas. La segunda marca de a.C milenio todavía aparición de tribus indoeuropeas, probablemente originarios de las llanuras del sur de Rusia.

Al parecer fueron dirigidos por una aristocracia gobernante formada por miembros de estas tribus, que conquistó los casitas, Babilonia, dominando por cerca de seiscientos años. Es posible que Elam también celebró entre el siglo XVI y el siglo XIII aC A principios del I milenio a. C. se produjo la invasión de la segunda gran meseta de las tribus Indo-irarinanas Transoxiana y originarios de la región del Cáucaso, entre los que se incluyen los medos y persas. Durante años, dominado por los escitas y los asirios, los Tribus Medes están unidos por Ciáxares, tal vez más fuerte y ganar Nínive, capital de Asiria, en 612 a. C. Después de la derrota final de los asirios, los en 610, Ciáxares toma posesión del territorio en Irán, Asia Menor, Anatolia y Lydia.

Mientras que los temores estaba consolidando su posición dominante en el norte de Persas meseta iraní se habían asentado en el sur, en Parsa. El hijo de Aquemenes que dio su nombre a la dinastía, tenía la sucesores primera y Ciro Cambises. El segundo se casó con Mandana (MEDA princesa, hija de Astiages) y el padre de Ciro II, después de llamado el Grande.

Después de Ciro el Grande, llegó Jerjes I y Artajerjes I que marcó la decadencia del Imperio Persa. Durante el siglo IV aC, el Imperio fue destrozado como consecuencia de los disturbios numerosos, pero el golpe final fue dado por Alejandro el Grande, que se anexionó el Imperio persa a su área del Mediterráneo después de derrotar a las tropas de Darío III en una serie de batallas entre los 334 y 331 a. C. En muerte de Alejandro Magno en el 323 aC, tras una larga lucha entre sus generales, el trono. El ganador fue Seleuco, que se anexionó el resto del antiguo Imperio Persa el este hasta el río Indo, así como Siria y Asia Menor. Por lo tanto, Persia, se transformó en una unidad subordinada al dominio de los seléucidas hasta que fueron expulsados por los partos, en el siglo III a. C.

En 226 dC, Artajerjes I, rey vasallo persa, se rebeló contra los partos, los derrotó en la batalla de Ormuz (224), y fundó una nueva dinastía, Persa sasánida. Estableció la religión de Zoroastro. Sucedió en 240 por su hijo Sapor (o Sahrpur) Yo, que enfrentó a dos guerras contra los Imperio Romano. Entre 260 y 263 perdió los beneficios que Septimio Odenato, Príncipe de De Palmira y aliado de Roma. La guerra contra Roma fue tomada por Narsés, cuya ejército fue destruido en el 297. Sapor (o Sahrpur) II (que reinó de 309 a 379) recuperar los territorios

perdidos.

El siguiente gobernante fue Yazdgard I, que reinó pacíficamente 399 a 420. Su hijo y sucesor, Bahram IV, declaró la guerra a En Roma en 420. Dos años más tarde, los romanos derrotados. En 424 los persas Cristianos declararon su independencia de la Iglesia de Occidente.

A finales del siglo V, Persia fue atacada por un nuevo enemigo, el heftalitas bárbaros, o 'hunos blancos', que atacó el rey persa Firuz (o Peros) II, en 483, y durante algunos años los impuestos requiere enormes. En 498, Kavad fue depuesto por su hermano Zamasp ortodoxos, pero con la ayuda de la Heftalitas, fue restaurado en el trono en 501. El hijo y sucesor de Kavad, Khosrow Tuve éxito en sus guerras contra el emperador bizantino Justiniano I y el ampliado su campo, lo que es el más poderoso de todos los reyes sasánidas. Su nieto, Cosroes II, inició una larga guerra contra el emperador bizantino en el 602 y alrededor de 616, había conquistado la casi totalidad del sudeste de Asia Menor y Egipto.

El último rey sasánida Yazdgard III, en cuyo reinado (632-641) los árabes invadieron Persia, destruyeron toda resistencia, reemplazado gradualmente zoroastrismo con el Islam, y entró en Persia, el califato.

The Age of Kings, el Imperio Persa se centra esta vez que estaba en guerra contra los romanos y los hunos.

:: NUESTRA VISTA

::: Adecuado Mapa:

Los persas, además de ser una de las grandes potencias AoK buques de guerra son también una de las dos civilizaciones más rápido en la evolución, con la primera china y sobre todo, la lucha contra los persas en el segundo lugar pulgada a pulgada, con la posición de Mongolia y Japón. También tienen la AOK caballería más completa, con todas las unidades y todos los actualizaciones, por detrás de Francia caballería.

Podemos concluir que el mejor mapa es persa para las Migraciones. Ellos pueden hacer muy bien en los mapas en los ecosistemas acuáticos y terrestres, pero la migración es su dominio absoluto. La velocidad de desarrollo permite a los persas son una de las primero en la edad feudal. Y si antes de aterrizar en el continente central, que es perfectamente posible con la bonificación en el muelle, puede utilizar su caballería para celebrar rápido y limpio cada rincón del nuevo territorio ante el enemigo capaz de establecer una base allí.

::: La fuerza en

La caballería y la Armada también la vía y el bonificación en los muelles y TC son muy fuertes puntos de la persa. A la edad de el Castillo debe aprovechar al máximo sus beneficios. De TC con el doble de puntos de Pérsico da vida a la carrera el segundo mejor TC AOK, sólo por detrás de TC Rush teutón. Avisa a un persa CT es más difícil de punta cualquier otro, incluyendo un teutón TC, porque necesita el doble de la vez o dos veces tantas unidades pra perturbarlo.

A la edad de el Castillo, la tasa de producción de los muelles se han comienza a hacer una diferencia en términos de combate. En esta fase del juego de los persas puede producir 7 barcos por cada 6 del enemigo. Explorar estas ventajas en un boom barcos de pesca y las cocinas, asegurando el control marítimo. Docks persa también tienen el doble puntos de golpe, siendo muy difícil para destruirlos.

::: Punto débil:

Lamentablemente, la mayor debilidad es persa posiblemente la mayor debilidad de todos los AoK. Ellos no tienen la infantería, o arqueros. En un juego decidido por prácticamente el apoyo de catapultas de infantería, que a su vez reciben arbalistas cobertura, apenas ganan persas pobres en la edad imperial. Pero eso no significa que el Imperial sin campeones arbalistas y el persa es un perdedor. Sólo es necesario dotar a las tácticas y técnicas de combate diferente que se utiliza comúnmente en AoK ordinaria. Es Así que muchos jugadores ", como Out4Blood y the_sheriff, jugar con el persa con frecuencia. Creo que esta "aparente fragilidad" Pérsico ha sido un situación difícil para la mente privilegiada de estos grandes jugadores. Pero para los mortales más comunes, utilizados en función de la Champion, el juego con el persa significa tener que configurar el juego a la edad del Castillo, bajo pena sufren terriblemente en la edad imperial.

::: Una combinación mortal:

Paladines piqueros catapultas + + + + Light Rams Caballería. Es una combinación brillante, pero con un montón de gestión y técnica puede seguramente conducirá a la victoria. Usted debe salir de sus campeones + Trebs y realizar movimientos como un juego de ajedrez.

También se puede formar otro grupo con la Guerra de muy buena Monjes elefantes + escorpiones + Heavy + Light + Caballería Caballería arqueros. Pero grupo de control que requiere un cuidado extremo con los enemigos de los monjes, ya que su Los elefantes pueden "volver en nuestra contra", sin ninguna culpa. Jugar La caballería ligera a los monjes y el apoyo de los arqueros de Caballería, no habrá muy difícil de superar este obstáculo, a menos que usted encuentra un nido enorme de sacerdotes y picas. Los arqueros a caballo, a pesar de que totalmente descuidado en AOK, en el caso de los persas es una necesidad de absoluta. Usarlas en contra de los monjes, pero principalmente contra las picas enemigos.

Cannonners paladines de la Mano + + cañones Bombarda puede formar un tercer grupo muy fuerte, a pesar del precio pagado por ella. Si decide utilizarlos, protegerlos con sumo cuidado.

::: Jugando como en persa:

Siempre recuerde algo importante: el Persas TC, cuando está totalmente recortada, son como castillos de mini. Construir TC en la línea del frente y la plataforma de primera con los aldeanos construido, y luego con tiradores. Utilice el TC compuesto por tiradores para cubrir la construcción de un nuevo TC. Siga recto directamente a la base enemiga, donde las batallas se están produciendo. Esta es la manera más fácil eficaz que el persa tiene que superar la falta de arqueros buenos. Así que usted puede dar cobertura importante a la caballería.

Utilizar la luz en relación con la caballería pesada de arqueros de caballería Los monjes eliminar a los enemigos antes de poner en acción sus elefantes de guerra. Búsqueda también

eliminar la principal debilidad de Persia: Las piqueros. Como la fuerza en el persa caballería, a continuación, los piqueros es el enemigo público número 1. Y el arquero la caballería pesada es una gran experto en el arte de eliminar este "pequeño monstruo".

En el mar, los persas no encontrará muchas dificultades, ya que pueden "comisión" su armada más rápido que cualquier enemigo. Ellos pueden tener problemas con Bizantinos, vikingos y celtas (en menor medida de Japón y Mongolia). Pero, ¿puede superar todos los de su marina de guerra casi tan poderoso.

::: Jugando contra los persas:

Explora la debilidad de los persas. Hacer muchas Campeones, piqueros, arbalestas y monjes. Si lo usa en contra de su caballería Archer Los monjes y piqueros, un uso intensivo camellos y tiradores de élite. No dejes que la construcción libremente su poderosos CT. Esto significa producir muchos arietes, para expulsar a aquellos que ya han sido planteadas y Caballeros pra evitar que la nueva construcción.

Si una batalla naval, entonces es mejor para atacar temprano, muy temprano, porque como que el juego avanza la marea estará a su lado. Hacer un esfuerzo grande y destruir sus muelles. Por cada 5 muelles Imperial Pérsico se requieren 6 sus muelles para equilibrar la ventaja en la producción de barcos. Pero cara en el mar es mejor elegir una civilización marítima, tal y como figura por encima de.

::: Jugada de equipo:

Los grandes aliados a los persas son los británicos, Bizantinos, sarracenos, vikingos, japoneses, francos, germanos y chino. Bono equipo entre francos y persas refuerza tanto la caballería.

Si un envío de juego, bizantinos y los vikingos son, pues, ahora las mejores alianzas. Centrarse en la economía. Pregunte a sus aliados para erradicar los monjes y los monasterios del mapa. Para entonces, en su guerra contra elefantes junto con catapultas brillará profundamente en Imperial. Sus aliados deben dar todo su apoyo en arbalestas de Campeones y picas en la búsqueda de enemigos.

: ATRIBUTOS

- ::: Unidad Exclusiva: War Elephant
- ::: Fecha de fundación: Castillo
- ::: Guerreros fuertes en contra: con la espada y tiro con arco
- ::: Débil contra: piqueros, camellos, monjes y mamelucos
- ::: Bono de Equipo: Caballeros 2 ataque contra arqueros.
- ::: Consulta con los alimentos y 50 de madera.
- ::: Centro de la ciudad, Pier 2 veces más la vida.
- ::: Cambio de trabajo de los aldeanos y barcos de pesca de Edad +10% * Feudal, +15% Castillo de Edad, +20% Edad Imperial

::: CURIOSIDADES:

Ciro el Grande (580-529 a. C.), hijo de Cambises I, un Down Aquemenes y miembro de la dinastía aqueménida, fue el primer emperador Aqueménida. Fundó Persia cuando se reunió a dos tribus de Irán - los medos y los persas. Aunque es conocido como un gran conquistador, el emperador que logró una de las más grande imperio jamás visto, es mejor recordado por su magnânicas gran tolerancia y las actitudes hacia los derrotó.

Ciro I, responsable de uno de los mayores imperios de la historia de la humanidad, y se caracteriza por su bondad para con los pueblos conquistados.

Después de su victoria sobre los medos, fundó un gobierno, su nuevo reino, que incluya tanto nobles persas y medos, así como oficiales de civiles. Con la conquista de Asia Menor, que condujo a su ejército a la las fronteras más al este. Más hacia el este, conquistó Drangiana, Aracosia, Margiana y Bactria. Después de alcanzar el río Jaxartes (Asia Central), se ciudades fortificadas, construidas con el fin de defender su frontera más lejos de su reino contra las tribus nómadas de Asia Central.

Sus victorias en el este lo llevó a cambiar de dirección y la conquista de Babilonia y Egipto hacia el oeste. Cuando conquistó Babilonia en el año 537 aC, liberó a los Judios y les permitió regresar a la tierra prometida. Esto actitud era su política de llevar la paz a la humanidad. Un nuevo viento soplaba desde al este, llevando consigo los gritos y la humillación de las víctimas y los derrotados asesinados, de extinción de los fuegos de la saquearon ciudades, y liberador de las Naciones la esclavitud.

Él mostró una gran tolerancia y el respeto por las creencias las tradiciones religiosas y culturales de otras razas. Estas cualidades han hecho que Se ganó el respeto y el homenaje de toda la gente que gobernó.

La victoria en Babilonia expresa todas las facetas de la política de conciliación que Cyrus adoptado siempre. No aparecen como un emperador conquistador, sino como un libertador y sucesor a la corona. Tomó título de "Rey de Babilônia_Rei la Tierra. Cyrus no pretenden en modo alguno someter a los pueblos conquistados a alguna regla, y tuvo la sabiduría para mantener sin cambiar la institución de cada reino, atacó en nombre de la corona persa.

Él mostró una gran tolerancia y el respeto por las creencias las tradiciones religiosas y culturales de otras razas. Estas cualidades han hecho que Se ganó el respeto y el homenaje de toda la gente que gobernó.

El cilindro, por escrito de acuerdo con los ideales de Cyrus, se considera de la primera declaración de los derechos humanos en la historia de la humanidad se salva el Museo Nacional en Londres y tiene una réplica en la sede de la Las Naciones Unidas.

La victoria en Babilonia expresa todas las facetas de la política de conciliación que Cyrus adoptado siempre. No aparecen como un emperador conquistador, sino como un libertador y sucesor a la corona. Tomó título de "Rey de Babilônia_Rei la Tierra. Cyrus no pretenden en modo alguno someter a los pueblos conquistados a alguna regla, y tuvo la sabiduría para mantener sin cambiar la institución de cada reino, atacó en nombre de la corona persa.

