:: HISTORIA

Los Caballeros Teutónicos son descendientes de la mitad oriental del Imperio Romano, que se separó después de la muerte de Carlomagno. Históricamente, se les originarios de una tribu germánica de la península de Jutlandia (hoy Dinamarca). La palabra "teutónica" es sinónimo de "germánico".

En 962, Otto, hijo del rey alemán Enrique, se convirtió en el emperador y comenzó su imperio. Su gama de productos incluye partes de Alemania Actual, los Estados bálticos, el este de Polonia, Suiza, Austria y norte de Italia. El Teutónica se benefician enormemente de esta asociación, ganando la cultura La ciencia italiana,, las artes y el comercio. A cambio, Italia se ha beneficiado de la protección dada por los alemanes de gran alcance.

Con un ejército compuesto principalmente por bien entrenados soldados bajo el control de las órdenes religiosas, los caballeros, la paz se mantuvo en el , el imperio de sofocar la rebelión de varios principados que componen el imperio y el alejar el acoso de los vikingos del norte y magiares del este.

Muchos de estos bien pilotos capacitados fueron contratados como mercenarios ayudar mucho en la causa de la Iglesia durante las Cruzadas. La mayoría de los famosa de estas órdenes eran los Caballeros Teutónicos, una orden religiosa El cristianismo se extendió a través del uso de la fuerza.

En el siglo XIII, no tiene fuerzas para mantener su fuerza antes de que las partes de su imperio, terminó perdiendo partes importantes, tales como Italia, el desmantelamiento del poder de una vez que importante.

:: Nuestra opinión:

::: Adecuado Mapa:

Mapas de relieve son el hogar de los teutones. En la tierra de su poderoso ejército, diversificada y equilibrada brillará. Su caballería e infantería tiene todas las actualizaciones que se ajuste (excepto Ganadería); Su Scorpions Heavy, Siege y onagros Bombarda Cañones, que el La civilización teutónica muy parecida a la minoicos, o temido cuánto. Su único disco, el caballero teutón, que recuerda a los Centuriones RoR y por lo tanto se debe utilizar como solían los Centuriones. Aunque las tropas de infantería es buena contra la caballería. Debe evitar cualquier tipo de un arma, así como los monjes.

En la granja de su bono económico para conseguir rápidos Feudal y Fast Castillo. No es una de las tribus son más rápidos, pero sin duda puede a Rush Castillo con su destructor de las comunidades terapéuticas y / o Torres enormemente subsidiados.

Como su marina es razonablemente buena, pueden hacer bien en mapas semi-acuáticos, como el Mediterráneo, el Báltico y el Lago Cráter.

::: La fuerza en

La prima de la explotación debe ser explorado antes, de manera que ponga fin a las ovejas. Deberían adoptar una estrategia de recolección de madera, como la minoica y en lugar de hacer barcos de pesca, producción de las explotaciones. Trata de llegar al Castillo de edad antes de sus oponentes, y navegar en él con Rush Centros de Población. Estos son sin duda los puntos fuertes de "Caro".

Ellos son los que han de Campeones, Heavy Scorpions, Siege Onagros, Cañones Bombarda y paladines. Pra complementar este grupo aún Caballeros Teutónicos y los cañoneros.

::: Punto débil:

Francamente, es difícil encontrar una debilidad en Teutónica. Incluso la ausencia de arbalestas, la caballería pesada arqueros y los camellos, no representan una debilidad muy grande. Quizás la mayor debilidad es la La falta de Caballería Ligera y Cannon Galleon Elite. Pero son las unidades que han mucho peso en la definición de un juego. En el ataque puede ser arbalestas sustituye por cannonneers mano, y la defensa de los camellos y los Caballeros Teutónicos piqueros.

::: Una combinación mortal:

Los Caballeros Teutónicos tres!

1. Campeones onagros Siege + + + Heavy Scorpions Bombarda Cannon + Paladines! Es por la combinación más fuerte de la medida de destruir el juego y se los únicos que lo tienen, tan completa! Es muy difícil parar al grupo. Como los turcos, Teutonic también puede darse el lujo de prescindir de la Catapultas.

2. Teutónica piqueros Knight + + + Trebuchet monjes. Tiene menos potencia que la primera grupo, pero no quiero estar delante de él, no te gustará.

3. Crosbowmen + aldeanos Bilder. Esta combinación es tan temida, que la Teutónica fueron prohibidos en las aulas clasificada como la Gaming Zone. Un grupo de 10 -- 15 aldeanos la construcción de un centros de ciudad en la secuencia, escoltado por 20 a 30 Crosbowmen, se penetran profundamente en el corazón de cualquier enemigo, sin su puede hacer mucho. Todavía hay una defensa muy eficaz contra una TC Rush bien hecho.

::: Jugando como Teutónica:

Con toda certeza, la teutones son prácticamente inmune a los juncos. Sólo un tonto (o un genio) haría una carrera contra un buen jugador teutón. Como la carrera sólo es que la amenaza es realizado por el genio, y como los genios son raros, entonces tiene mucho que temer. Hacer dos o tres torres, que junto con su Centro de la ciudad le dará pra una defensa sólida para llegar al Castillo de edad sin tener que gastar los recursos las tropas y actualizaciones.

Si guarda estos recursos hará un "Fast Castillo de Edad" muy fuerte, así que tome ventaja de esto y utilizar sus recursos ahorrados pra implementar un eficiente Rush TC.

::: Jugar contra los caballeros teutones:

Regla número uno: "Impedir la fiebre del TC. Si no aquí, empezar a rezar, porque serán masacrados sin apelación. Especialmente tras el TC vienen los villanos de la combinación mortal en primer lugar. Si usted puede frustrar la fiebre del TC, ¡felicitaciones! Pero estar preparados para inmediatamente, ser arrastrados por las hordas de paladines y campeones, siempre anterior la artillería pesada. Contra los Caballeros Teutónicos, es mejor ir a los teutones mismo. Pero, si lo hace, a continuación, elija una civilización con los arqueros buenos y buenos camellos.

Pero lo importante es que todo esto podría tener un Teutónica Precio: unidad es muy lenta, casi una "bala", por lo tanto se debe optar por una civilización de rápido movimiento, como los mongoles, celtas, persas y los Sarracenos. Tal vez los mongoles no son relevantes, ya que pueden ser los primero en llegar a la edad del Castillo. Su Mangudais tienen bonos contra Onagros, y su caballería, arqueros son buenos contra los caballeros teutones y hasta incluso en contra de la Champions.

::: Jugada de equipo:

Toda civilización es un buen complemento para Teutónica, porque están prácticamente completos. No importa qué, a su aliado debe proporcionar las piedras, por lo que llenar el mapa de las torres, que sirven para Las tropas aliadas como el recorte, y complicar la vida de los opositores. Por a su vez le ayudará a aliarse con los monjes y las armas de fuego. Utilice sus caballeros y rápida de hacer incursiones en territorio enemigo.

:: Atributos:

::: Unidad única: Caballero Teutónica
::: Fecha de fundación: Castillo
::: Guerreros fuertes en contra: con la espada, hostigadores, unidades fijas.
::: Débil contra: arqueros, Scorpions, arqueros de caballería, cañones, Monjes.
::: Bono de Equipo: Unidades más resistentes a la conversión de
- Lombardas disparar 25% más rápido
- Torres de Garrison 2 veces, 2 veces las flechas de fuego forro * normal
- Grateful Dead Trap
- Fincas coste -33%
- Centro de la ciudad 2 ataque / 5 intervalos (mayor campo de visión)

:: CURIOSIDADES

Los Caballeros Teutónicos

Caballeros del Hospital de Saint Mary en Jerusalén es el nombre completo de la orden militar religiosa formada por alemanes los participantes de las Cruzadas en 1190-91 en Acre, Palestina (ahora Israel) y reconocido por el Papa en 1199. La orden estaba restringida a los nobles alemanes. Entre 1229 y 1279 la orden tiene áreas en Prusia, donde los caballeros construido muchas ciudades y fortalezas. En 1329 los Caballeros Teutónicos controlada, por el dominio del Papa, toda la región de los Balcanes desde el Golfo de Finlandia a la Pomerania (Pomerania) en Polonia. En la parte sur de su dominio, se suprimió la orden de y sus tierras se

convirtió en Prusia en 1525. La parte norte (Estonia y Letonia) fue dividido entre Polonia, Rusia y Suecia después de 1558.

El orden sigue existiendo en el sur de Alemania hasta el disuelta por Napoleón en 1809. Restaurada en Austria en 1834, la orden de Teutónica mantenido su identidad a través del siglo 19, pero sólo estaba previsto con fines benéficos. Fue dirigido por un sacerdote en 1918, y en 1929 el la disciplina religiosa fue totalmente redistribuidos. Excepto durante el período de La Segunda Guerra Mundial, la Orden Teutónica ha existido como una entidad con fines de la caridad y de enfermería desde 1929. Su sede está en Viena, y tiene varias casas en diversas partes de Austria, Italia y Alemania.