::: HISTORIA

En el año 1212 un ejército enorme y poderoso, con cientos de miles de hombres, cruzó la Gran Muralla, se extendió rápidamente y inició la formación de uno de los mayores imperios del mundo ha conocido. Esto ejército se componía de los nómadas, descendientes de los Hunos de Atila, que se aterrorizado el Imperio Romano en 300 y 400. Comenzando un ola terrible de la conquista, llegó a las puertas de Viena (Austria). El mundo se sabe, entonces, el ejército mongol poderosa y temible.

En el año 1167, una etapa de fragmentación social total y el política fue Tamudjin (o Temuchin), el futuro de Genghis Khan. 8 años Tamudjin edad perdió a su padre y heredó el látigo y la norma, que simbolizaba liderazgo. Sin embargo, sus guerreros no aceptar el liderazgo de un niño y pasó el mando a otro clan. A los 15, sin embargo, Tamudjin con la ayuda de la un ex aliado de su padre, inició un proceso de unificación, la presentación de de todas las tribus de su liderazgo y autoridad. Pronto vinieron los logros: Merkit la primera (1196), después de los tártaros (1202), que mató a su padre. Después de muchas luchas internas que hicieron valer su autoridad, fue elegido Tamudjin "Genghis Khan", el "Rey del Universo".

Luego, Genghis Khan se dirigió a China. La guerra fue muy difícil porque se necesitan para ganar la pared. Genghis Khan dividió su enorme ejército en tres grupos. Atacar en tres diferentes conseguido romper la Defensas chinos. Ocupó toda China, y, finalmente, en 1215, destruyó Beijing.

En los años que siguieron a Genghis Khan volvió los ojos y ambición hacia el oeste. Demanda de regir a todas las tierras del Pacífico al Atlántico. Avanzada y conquistó casi toda Asia, Oriente Medio, Persia y Palestina. Estaba destinada a allanar el camino para la gran invasión de la Europa en 1238.

Genghis Khan fue un genio militar. Él dividió su ejército en unidades de 1.000, 10.000 y 100.000 hombres, siendo esta última controlada por grandes generales. Todas las unidades que se operen juntos como una máquina verdaderamente infernal guerra.

En 1227 Gengis Khan murió y su imperio se dividió entre cuatro hijos. De los cuatro se destacaron Ogodai, que sigue los logros de su padre. Ogodai aterrorizado Europa con el salvajismo, la crueldad y la principalmente con su eficacia en la batalla. Conquistada parte de Rusia y de Europa Central, pero murió cuando él era literalmente a las puertas de Viena. Con Su muerte, también mató a los proyectos de la conquista de Occidente. El imperio fue a desmembrado y su último emperador en 1260 fue de Kublai Khan, nieto de Genghis.

:: NUESTRA VISTA

:: Mapa adecuada:
Los mongoles se puede operar en cualquier mapa. Su excelente Marina puede fácilmente

dominar el mar, la búsqueda de un solo rival en los vikingos más fuerte. Existen otras civilizaciones rápido con la marina similar a la Mongolia, como el persa, chino y japonés. Sin embargo, como en la mayoría de los casos el mongol puede ser más rápido en el desarrollo, está bien situada para apareciendo a sus barcos antes de que el enemigo. Podría perder la carrera para Edad de Castillo en 1 minuto o dos, pero con su potente y hermosa subvencionados tropas Rush: Mangudai, Caballería Ligera y Caballería Archer puede fácilmente compensar este retraso "," atormentar a los aldeanos de la oponente. Lo que el historia real que sucedió en incontables ocasiones, contra los pueblos de Asia y Europa.
En tierra, una vez más rápida de sus tropas Rush, su de infantería totalmente actualizable, sus camellos y pesadas armas de asedio (excepto el Cañón Bombarda) totalmente actualizable también será muy difícil contienen. Estos chicos son uno de los más feroces tribus y equilibrado a la hora de cualquier mapa, y una gran opción para los juegos donde el mapa es aleatorio.

::: La fuerza en

Los mongoles tienen un inicio más rápido de entre los Civilizaciones de AoK. La combinación de su "arranque rápido" con sus tropas Rush rápida, nos da una certeza: La fuerza de la Rush es de Mongolia. Incluso si puede ser el más rápido en la evolución, puede compensar fácilmente para que con el unidades más rápido, como se ha dicho. Su tema de la Armada también se puede considerado como la fuerza.
Yamato como la Edad de Bronce en RoR, los mongoles son extremadamente rápido y fuerte en la Edad del Castillo. El Mangudai, el arquero Caballo y Caballería ligera (de luz) han excelente de la prima para la fiebre. Un Las unidades de caballería es una de las más descuidadas en AoK, sólo vi los mejores jugadores Zorros y algunas, por supuesto, utilizando ampliamente la caballería Ligh. Los mongoles de la mejor y debe ser utilizado en gran escala en relación con el arquero de Caballería y más Mangudai tarde, lo que es, en mi opinión, uno de los mejores y más unidades eficientes AoK exclusiva. A pesar de sus disparos no concuerda con la historia real, donde el Mangudai demostrado tener mayor alcance y precisión que el famoso Inglés Archer.

::: Punto débil:

Los mongoles son vulnerables a los arqueros, torres, escorpiones y tiradores. Chinos, japoneses y británicos, por ejemplo, pueden fácilmente convertirse en la "piedra en el zapato" de ellos.
Su bono es económica a corto, como largo como la caza disponibles. En Mientras el juego avanza la edad imperial, se convierten en económicamente frágil, porque no tiene algunos cambios económicos allí.

::: Una combinación mortal:

Caballería Archer Mangudai Light + + + + Caballería camellos Caballeros. Es el grupo más rápido y tentadora que, haciendo justicia a su histórico la fama. Es realmente terrible sufrimiento Rush compuesto de seis de cada de un grupo de 30. Si usted no tiene una buena defensa puede ser aniquilado, o mejor dicho, sufren un daño grave y por lo tanto un retraso fatal. El jugador puede retrasar de Mongolia en 3 o 5 minutos para avanzar en sus propios Imperial en favor de la formación de un ejército de este tamaño. Para perder, podría demora al enemigo en 10 minutos o más, que sería decisivo. En la época imperial La versión Elite de

este grupo sigue siendo muy eficiente, dando una la cobertura de valor y el apoyo a la infantería y artillería, a causa de su la velocidad y la bonificación contra las armas de asedio.

::: Jugando como mongoles:

Teniendo en cuenta los puntos fuertes y débiles los mongoles, que tienen un objetivo primordial e inmediato en el juego: la prisa. El posibilidades de que los mongoles ganar el partido es directamente proporcional al retraso causadas al enemigo. Buena .. pero cualquier civilización para conquistar este ventaja podría ganar el juego. Seguro. Los mongoles, pero tienen varias bonificaciones y "herramientas" que les permiten realizar esta tarea de manera más eficiente y la velocidad.

Incluso puede vencer a un oponente por cualquier medio de un torrente bien hecho, pero en contra de los opositores buena se necesita un montón de "trabajo pesado" su infantería y artillería ;-) totalmente actualizable

Como los mongoles se encuentran en inferioridad económica en el Medio Imperial debe ganar la mayor ventaja posible en la Edad del Castillo, donde su poder es innegable.

::: Jugando contra los mongoles:

Los mongoles son muy susceptibles a una defensa combinada arqueros, tiradores y piqueros. También son muy dependientes de la caza de aplicación de la fiebre del temido. Así que aquí es sacar las conclusiones necesarias pra superar el oponente de Mongolia:

- Hacer una defensa fuerte, con muchas unidades de contención.
- No gastar recursos catapultas y caballería, el grupo de batalla Mongolia es muy rápido y escapa fácilmente, mientras que los camellos resolver sus de caballería y de sus catapultas Mangudais.
- Sólo unos pocos caballeros que serán necesarios si viene con catapultas también.
- Localizar y matar a las gacelas como sea posible, aprovechando económico.
- Y, sobre todo, sobrevivir a la fiebre! Lleve a su juego a la Imperial, porque Allí comenzará a perder fuerza económica, a pesar de su fuerza militar se mayor.

::: Jugada de equipo:

Mongolia va bien con cualquier aliado. Pero hay una alianza particular estratégica para ambas: Mongolia y británicos. El Arquero a caballo de Mongolia se terrible con el equipo de bonificación Breton. Y el bretón se beneficiarían también Bono Scout Caballería Ligera y la ubicación de las ovejas.

Aliado independiente, todos los de Mongolia debe hacer es mantener a tus enemigos constantemente ocupados con su rápida juncos. Mientras tanto, su (s) aliado (s) deben hacer Imperial rápido y fuerte, con alguna tranquilidad. En este sentido, el Imperio Bizantino, sería más adecuada como un aliado para hacer el Imperial rápidamente. Las torres bizantinas debe hacer la defensa de la Los mongoles.

::: ATRIBUTOS

:::: Cada uno es único: Mangudai.

:::: Fecha de fundación: Castillo
:::: Guerreros fuertes en contra: con la espada, los monjes, los Caballeros Teutónicos, Elefantes de guerra.
:::: Débil contra: arqueros, cuerpo a cuerpo, la caballería ligera.
:::: Bonos de Equipo: reconocimiento de Caballería y la caballería ligera de campo 2 visión
- Archer Caballería disparar 20% más rápido
- Caballería Ligera 30 puntos de golpe%
- Cazadores de trabajar un 50% más rápido

::: CURIOSIDADES

Caballería

Es una de las subdivisiones de base de un ejército - junto con la artillería y De Infantería. Es el arma utilizada para las tareas más móviles el reconocimiento del enemigo, para aprovechar las oportunidades a la ofensiva y la la defensa de los flancos de los ejércitos. Estas funciones básicas de la caballería siguen siendo los mismos desde la antigüedad hasta hoy. Lo que cambia es el instrumento - los caballos fueron sustituidos por tanques y vehículos blindados, e incluso helicópteros.

Ejércitos Egipto, los asirios y los persas estaban usando la caballería, pero con la papel limitado a mantener el flanco de los ejércitos en batallas campales, decidió principalmente por el choque de los niños armados con lanzas y espadas.

En los primeros tiempos del cristianismo innovaciones importantes, como la silla de montar y el estribo se producen en Asia y llevados a Europa. Con que las ganancias soldado más firmemente en el caballo y se puede diseñar una lanza con un mayor impacto. En tiempo, aporta soldados de caballería pesada, armados con lanza y con algunos forma de armadura, y la caballería de la luz o la luz incluye tropas armadas con arco y flecha.

Los mongoles, encabezados por Gengis Khan (1167-1227), dominan casi todos los Asia sólo con ejércitos de caballería. En la Europa medieval el jinete armadura pesada. La caballería es el arma paralizante sobre las Cruzadas, y ha fuerte impacto contra las tropas árabes bajo la armadura. Desarrollo armas de fuego y arcos de poder más, de reducir progresivamente la la importancia de la caballería medieval.

Otras curiosidades

• Es curioso observar el hecho de que unos años más tarde, los turcos de los Imperio de Tamerlán también se utilizan arqueros montados al estilo mongol, o de el sentido de la armadura poco y muchas flechas. También había un arco de gran alcance formas asimétricas. Arcos turca y mongol recibido un nombre de individual: Arco turco-mongoles. Un ejército turco-mongoles, que reunió a los mejores técnicas de cada pueblo, finalmente derrotó a los mamelucos de Egipto en el inicio siglo XV.

• El tiro con arco japonés montado también asimilaron la técnica Mangudai. Hoy en día Mongolia y Japón preservar esta tradición de disparar al galope, celebración de concursos anuales.

• Es posible que una tribu perdida de Mongolia ha aumentado el Himalaya y unir a las tribus de la región, han ayudado a la gente del Tíbet. Esto explicar por qué los tibetanos, por una vez en su historia, se guerreros tan feroz y sangrienta, que contrasta claramente con la carácter pacífico de las religiosas del Tíbet y moderno. Un monje tibetano, el primer Dalai Lama, se cambió la empresa agresiva, militarista, a pacifista teocrático.

. Los mongoles conquistaron casi todos los pueblos de Asia y Europa. Pero sufrió una sola derrota y amargo. En 1260 una sangrienta batalla de la Mongoles fueron derrotados por los egipcios y árabes (Saracens). Ya que Ejército mongol estaba compuesto principalmente de caballería, no era rival para el variada y más moderno ejército sarraceno, que a su vez estaba formada por de caballería, infantería y artillería. En este contexto, la Mangudais encuentra en la Brigada Ligera (Caballería ligera) Arabic un igualmente ágil, intrépida opositora y valiente. La caballería ligera fue apoyado por la infantería, de artillería y un gran número de los mamelucos de Egipto, que los mongoles, no pensar mucho, porque confiaban mucho en la velocidad y la la eficiencia de su caballería. Por lo tanto, vencido el más completo, sin embargo, más pequeños. Tras esta derrota, los mongoles se retiraron a pasar Península Arábiga y Egipto, y se centró en otras partes de Asia.

. Otra regla que los mongoles no conquistar (o evitar) fue el Bizantino. Los bizantinos fueron en aquellos días, después de la caída de China, la avanzada en el mundo. Constantinopla era una fortaleza inexpugnable los mogoles. Los militares fueron aún más bizantino y moderno poderoso que el sarraceno.

. Pero ... Y si Ogodai no había muerto? Y si Ogodai cristalizar la la conquista de Europa, se han dejado intacta una isla de riqueza y de la prosperidad en el punto más estratégico de su vasto imperio? ...

. Los mongoles eran un pueblo muy primitivo en comparación con su glorioso vecinos del sur: los chinos. Despreciando cualquier clase de trabajo que no eran la caza, la captura de caballos salvajes y la guerra. Su mayor la riqueza era el número de ovejas, camellos y caballos que había, además de producto de los retiros. Sus campamentos eran precarias y carece de la infraestructura. En realidad era un pueblo bárbaro. No sabía que la escritura, la agricultura y la vida urbana hasta el momento invadieron China - un gran poder de la época.

. Ellos vivían en grupos muy cercano llamado Ordu, nuestro equivalente tribu o clan. El jefe de una Ordu fue elegido en el mérito exclusivamente militares, pero la "cuna" a veces tiene su influencia allí. Más tarde, los europeos, para traducir la palabra Ordu, dio lugar a la palabra De la Horda, que bien caracteriza a las incursiones de la caballería de Mongolia. Los chicos la edad de 14 años se inició en las artes de la guerra, una estricta entrenamiento diario, sobre todo en el tiro con arco y las riendas al mismo tiempo.

. Knight es el arquero de Mongolia o del guerrero, fueron notables. Tuvo la movilidad tan

grande que para su oponente (víctimas) parece en varios lugares a la vez. Sus mejores arqueros a caballo, que eran parte de la guardia imperial, se Mangudais. Warriors, que mostró al mundo la capacidad sin precedentes para montar y lanzar flechas al mismo tiempo, utilizando un arco de formas extrañas ligeramente asimétrica. El arco mongol, hecho con cuernos de antílope, el arco es más largo alcance producidos por el hombre. Más al Bretón igualmente famoso Arco. Un ventaja de la proa de Mongolia iba a ser más pequeño, más ligero y más potente que la Breton. Como no Mangudais llevar armadura mucho, podría llevar a un mayor número de flechas: entre 50 y 100, un verdadero disparate que tiempo. Las flechas que podría llegar a una distancia de 300 metros (100 a más de el bretón). Un Abatia Mangudai experimentado un guerrero enemigo 150 metros (50 a más de Longbowman), con un tiro a todo galope! Un hecho inimaginable para cualquier arquero en el mundo.