:: HISTORIA

Los francos fueron identificados por los romanos como los bárbaros (aquellos que no siguen la religión cristiana) de Alemania. Esta tribu establecieron a lo largo del río Rin en el 300 dC En el siglo V, que comenzó sus ataques a la Galia romana (hoy Francia). Después de muchos la batalla, el galo francos anexó a su territorio y establecido un gran reinado, bajo la dirección de Clovis, un capitán de origen francés que fundó la dinastía merovingia. Clodoveo derrotó a los romanos en la Galia y unió a los de francos para establecer un reino en el 509 que controlaba la mayor parte de Europa Occidente.

Cuando murió Clovis, su reino fue dividido entre los niños. Sin embargo, esto sólo resultó en una guerra civil que duró hasta el próximo siglo. Alrededor de 687, la dinastía merovingia establecido por Clovis trasladado a las nuevas disposiciones establecidas por Charles Martel, que se convirtió en el verdadero poder detrás del trono, que ahora va a ser sólo una cifra ilustrativa.

A través de él, los francos se han dado una caballería increíble y poderoso, se tanto éxito en sus contratos de guerra que se ganó el nombre de Carlos el Hammer. En el año 732, lanzó un ataque decisivo a los moros en la batalla de Tours, poner fin a la expansión islámica en Europa.

Sucesores de Martel fundó la dinastía carolingia, y la de que su miembro más grande fue Carlomagno, quien gobernó el Imperio Franco 771 a 814, convirtiéndose en el comandante de la más poderosa de Europa. En 800, el Papa León III corona de Carlomagno como emperador del Imperio Romano.

Carlomagno aportado estabilidad a Europa, la creación de un medio ambiente que permitió que la cultura florezca de nuevo. Su imperio se otra vez dividido entre sus hijos, y la parte occidental del imperio franco fragmentada se convirtió en Francia.

:: NUESTRA VISTA

::: Adecuado Mapa:

La bonificación en las actualizaciones de las explotaciones, una caballería de magníficos castillos y más vuelos ya son suficientes pruebas para concluir que: Los mapas son el territorio de la tierra de los francos.

Su armada no es la mejor, ¿por qué los francos, evitar jugar en las islas de cualquier tipo. No es que no se puede, pero no es el territorio Los vikingos, persas, japoneses, etc. Podrán, sin embargo, jugar en los mapas como Báltico mixta, Mediterráneo, etc.

Mapas de tipo Arabia, Gold Rush, ríos y montañas, son ideal para ellos. Ellos pueden tomar ventaja de sus explotaciones agrícolas muy temprano en el juego. Y este tipo de mapas de los castillos más barato francos para dar la posibilidad de utilizarlos tanto ofensiva como defensivamente, manteniendo a lo largo mapa.

::: La fuerza en

La Francia de caballería poderosa no tiene rival. Sólo persas enfoque, pero no lo suficiente

como para amenazar. Pero no olvide que los puntos de adicional de vida no lo hace inmune a los piqueros, camellos y los monjes.
La mayor fortaleza de Francia es sólo una combinación de excepcional: Castillos de apoyo a la caballería y socavar la lucha Throwing Hacheros, un gran substituto para el mal de francos arqueros. El lanzamiento Hacheros, es una especie de unidad de infantería con un alcance cercano a la de un Archer. En la práctica, son como arqueros con fuerza y el poder para destruir los guerreros con la espada.
Además, la estructura de los francos, fue apoyado por un sólido la economía basada en la agricultura.

::: Punto débil:
La lista de "deficiencias" es grande. Su artillería es débil, dejando sólo el Cañón Bombarda. Tienen buenos arqueros en la Edad Imperial. Tampoco han torres bien. Sus monjes son razonables. Tienen camellos. Perder importantes cambios económicos en Imperial.
Tal vez por eso los franceses son los favoritos para DM. Su de caballería y castillos realmente el desequilibrio de esta situación. Pero hacer un gran RM papel también, y no debe pasarse por alto.

::: Una combinación mortal:
Caballeros + Lanzamiento de hacheros Longsword + + + piqueros Rams. Esto grupo es un verdadero suplicio. Sin duda, decidir un partido. Producción ininterrumpida de estas unidades por lo general decide el juego en la Edad del Castillo, incluso. Preparar una defensa eficaz contra ellos no es una tarea fácil. El TAS "Masticar" piqueros. Las picas TAS proteger contra ataques de caballería enemiga. La espada larga complemento ataque de los Carneros. Si el juego llega a la edad Imperial, el grupo está cambiando un poco, como este: Paladines de Campeones + + Artilleros de la Mano + cañones Bombarda. En lugar de cañones Bombarda puede ser utilizado Catapultas, pero el efecto no sería el mismo.
Pero estos ataques son realmente eficaces, es necesario construir castillos en la línea del frente y infestan el mapa con el Lanzamiento de hacheros.
Siempre es bueno recordar que un ataque Throwing hacheros mixta con Handcannoneers es realmente muy difícil de parar, sobre todo si hay un segundo grupo con paladines y Cañones Bombarda.
Como puede ver, las posibilidades de los francos, en el campo de militares son muchos y muy eficaz.

::: Jugando con CHF:
Establecer una economía basada en las granjas en cuanto posible. Las actualizaciones gratuitas significa que guardar suficiente madera para su uso en la Edad del Castillo. Especialmente si usted tiene un aliado de China.
Programa para recoger piedras para poner en práctica uno, literalmente, hablando, el Castillo de Rush. La construcción de varios castillos, ofensiva y defensiva, para en función del progreso del juego. Recuerde que los francos no tienen torres de buena Además, dejando a los castillos del lugar.
Sus ejércitos se basará inicialmente en Caballeros. Disfrute de la vista de bonificación de la caballería y buscar en el mapa en busca de lugares de la mayoría de los enemigos actuales.
Las tecnologías de búsqueda en polvo si usted tiene recursos para eso. Si bien su

Handcannoneers y Cañones Bombarda no están preparados, muchos utilizan Paladines de Campeones + + catapultas.
Como los francos no han arbalestas o de sitio o asedio Rams onagros debe centrarse en el uso de armas de fuego.

::: Jugando contra los francos:
Contra los francos en las consignas son: camellos, Picas, tiradores, y onagros monjes.
Camellos contra Throwing hacheros y paladines. Hostigadores y Onagros contra el TAS. Pikes contra Paladines. Por último, los monjes, los utilizan para colinas para todo, pero principalmente para "convencer" a algunos de los Paladines ejercer su bandera!
No creo que vaya a ser fácil. Los francos, a pesar de la falta de varias mejoras y unidades, son muy adecuadas para el combate. Su tasa de alcoholemia, y los paladines Handcannoneers son parada difícil.
Como estrategia alternativa, localizar las minas y piedras oro y no permitir que los francos recoger estos recursos. Sin su oro y piedras Castillo de Rush no la venganza.

::: Jugada de equipo:
China y los británicos son los mejores aliados. La oferta de China los arqueros y mejorar las granjas de las ballenas. Dado que los británicos unirse a la excelente Longbowmen el gran ejército de Franco. El Longbowmen, como se ha dicho, es la mejor unidad para su uso en las alianzas. Handcannoneers y Bombarda cañones acompañados un gran ejército de Longbowmen, formaría un grupo prácticamente imbatible.
Una alianza con los persas haría un gran énfasis en los dos Caballería. Otro enfoque sería una interesante alianza con los turcos. Ya que Franks dependen en gran medida de la pólvora de artillería, esta sería una gran elección para los partidos largos. Sin embargo, estas dos alianzas tendrían una gran pregunta debilidad: la falta de arqueros buenos, que están comenzando a entrar en boga últimamente.

: ATRIBUTOS

::: Unidad única: Guerrero con lanzar hacha (Throwing leñador)
::: Fecha de fundación: Castillo
::: Fuerte contra: unidades de la sede militar, tiradores.
Arqueros::: Débil contra:
::: Bonos de Equipo: 2 de Caballería campo de visión.
::: Bonus:
:::: Castillos coste -25%.
:::: Caballeros 20 puntos de golpe%.
:::: Siembra de actualización gratuita (requieren Mill)

:: Trivia

Batalla de Tours (10 de octubre de 732 dC)

El ejército musulmán en la expansión de su cruz territorio y la lucha por el cristianismo después de la conquista de Siria, Egipto y la Norte de África empezó su invasión de la Europa

Occidental bajo el liderazgo de Abd-er Rahman, gobernador de España. Abd-er Rahman, dirigió un ejército de infantería caballería y montado con aproximadamente 60.000 a 400.000 soldados en todo el Pirineos y el río Loira.

Abd-er Rahman, invadieron Aquitania (suroeste de Francia actual) y derrotó a su duque Eudes. Eudes, a continuación, pidió ayuda a Charles Martel que se establecieron cerca de las ciudades de Tours, para impedir el avance del ejército musulmán.

Martel, reunió a sus fuerzas y fue contra el ejército Islámica. Los invasores musulmanes fue al ataque, creyendo que su tácticas y abrumadora en su supremacía numérica de los caballeros montados trajo victorias en el pasado.

Sin embargo, el ejército francés, compuesto por soldados de a pie, armados con espadas, escudos, hachas, lanzas y puñales fue muy bien entrenados. A pesar de la eficiencia del ejército islámico en batallas anteriores, el terreno local les dio una situación de desventaja. Su fuerza se basó en su caballería, armada con una gran número de espadas y lanzas. El ejército francés ha mostrado una fuerza extrema y el una de las pocas ocasiones en la Edad Media, una de infantería se levantó contra el ejército de caballería montada.

El tamaño exacto de la batalla se desconoce, fuentes árabes dicen que fue una batalla de dos días, mientras que las fuentes cristianas afirman que la batalla duró siete días. Independientemente de la duración, la batalla terminó cuando el Franks capturado y asesinado Abd-er Rahman. El Ejército Islámico se retiró en la paz, sin represalias. Para los musulmanes, la muerte de su líder, causó un gran revés, y que no tuvo más remedio que volver a pasar por el Pirineos y nunca regresan.

Esta batalla se considera extremadamente importante, porque impedido el avance de la religión musulmana y su posterior conquista de Europa, la la batalla es considerado un hito de la invasión musulmana de Europa occidental.