

Uno de los dos meso-civilizaciones americanas introducidas en pack de expansión para Age of Kings, los mayas trae consigo una nueva mirada y una nuevo estilo de juego. Son similares a los aztecas que no tienen acceso a los las unidades de caballería, dándoles un sabor muy diferente a otros las civilizaciones. En contraste con la infantería y los aztecas son poderosos, los mayas en Aqueiros. Pero, ¿cómo se comparan con otras civilizaciones?

### ::: HISTORIA:

Los mayas ocuparon la península de Yucatán, Honduras y Moderna de Guatemala. Datan del segundo milenio aC, sino que vivió su máximo entre 600 y 900 dC A pesar de que permanecieron en las tierras de valor agrícola bajo, crearon monumentos y centros ceremoniales casi tan impresionante como las de Egipto. La ampliación del edificio ceremonial es de extrañar, porque su religión era relativamente simple. La arquitectura de ellos era también menos desarrollados, sin embargo indostemivemente impresionante, comparando el progreso contemporáneos en otras partes del mundo. Ellos inventaron un idioma única de la escritura está descifrando la actualidad. Tres libros mayas sobrevivir a la presente, el resto de un número mucho mayor destruido por el Europeos, que temían que una herejía.

Los mayas eran muy hábiles en las matemáticas y la astronomía. Un comprender y predecir el movimiento de las estrellas y los planetas se fundamental para el cálculo de su calendario y el calendario de las ceremonias de importante. Ellos vivían en pequeñas aldeas que no han sobrevivido, sino que se se reunieron los eventos más importantes centro de ellos. Los guerreros y nobles sacerdotes controlaban su sociedad.

Los mayas entró en declive en el siglo X, tal vez debido a un terremoto o una erupción volcánica. Muchos de los sitios ceremoniales importantes ellos fueron posteriormente abandonados. Guerreros procedentes del centro de México invadido su territorio, la destrucción de pequeños grupos de las ciudades de selva tropical. El centro maya pasado fue capturado por los españoles en el 17 siglo, pero alrededor de dos millones de personas de ascendencia maya residen en Yucatan Today.

### Bonos de la civilización:

- Los bonos que los mayas se indican a continuación:
- Comienza con un aldeano y un águila adicional de 50 pero menos de alimentos
- Recursos últimos 20% más
- Feudal tiene unidades de costos en un 10% de la escala de arqueros Edad del Castillo
- 20% -30% Imperial
- El Bono de Equipo: Paredes coste -50% ha

### Villager adicionales

El primer bono es conseguir que los mayas en el límite de la población desde el centro de la ciudad sólo admite cinco unidades (4 + aldeanos guerreros del águila), o no pueden crear inmediatamente otro aldeano, entonces usted puede comenzar a investigar el logotipo de "telar". A partir de este momento, el Maya tendrá un aldeano extra, como se ha demostrado por los chinos a la edad los reyes, igual a una ventaja económica significativa con el tiempo. Uno extra aldeano Maya permite la oportunidad de correr los enemigos temprano, o combina con antelación a través de las edades, pero con una economía más fuerte.

### Recursos últimos 20% más

La longevidad de los recursos afecta a los mayas durante el juego. El alcance de la fuentes de alimentos naturales (que se recoge con mayor rapidez y no requieren una la inversión y el crecimiento) permite a los mayas más flexibilidad cuando se trata de horas de funcionamiento uno de los primeros construcción rápida de punta. Esto significa que requieren menos alimento natural para los ataques antes el último de los alimentos que son más largas que su dependencia de los condiciones menos estrictas (en otras civilizaciones necesitaba un cierto número de ovejas por un cierto tiempo si y la velocidad, los mayas pueden ser más relajado con esto desde sus recursos dure más tiempo). Cuando se trata de minas de oro y de piedra, bono le da a los jugadores un impulso significativo mayas en el juego todavía en su la minería de oro y piedras ya lejano pasado que otros. Esto les da no sólo recursos adicionales, pero también significa que hay obligados a tratar con otros recursos para el oro tan pronto, o que preocuparse en las rutas comerciales extensas. Por último, también hay una eficiencia la luz en la recolección de madera, oro y piedra en las etapas posteriores temprano, porque los aldeanos no funcionan a través de los recursos de manera rápidamente y por lo tanto no está hecho para caminar, en la medida de dejar.

### La mejor unidad de Tiro con Arco

Algunos arqueros son los vuelos más una bendición para todo el juego y tienen implicaciones graves en cada etapa. La más barata en los medios de comunicación Rush feudal anterior es menos viable porque se necesitan recursos para construir una fuerza Archer sustancial, lo que permite llegar a la maya bajo feudal aldeanos (que equivalen a pura velocidad) o reasignar un aldeano o otras dos tareas (que son el fortalecimiento de su economía). Algunos ballestas más Económicos a la edad del castillo permitir más madera y oro para gastar en de sitio, una parte significativa de los mayas en la época del castillo debido a la la falta de caballeros. Algunos arbalestas más barato en la forma imperial de edad Archer Maya hordas más asequible y más económico para cumplir con tácticas, como las inundaciones, donde el campeón, incluso si el arbalestas Campeones de la oposición, los campeones siguió adelante económicamente debido a las de bajo costo de los campeones. Esto también proporciona una alternativa a la unidad original, un poco más caros que los mayas, Emplumada Archer.

### Cust Paredes -50%el

Bono de Equipo Maya es simplemente una comodidad, y se despidió probablemente para muchos jugadores. La mitad de las paredes de los precios son una cosa bueno tener, pero mal ser beneficiosa en comparación con el de Mongolia y de exploración de bonificación el precio Viking bono muelle.

### **Cada original - El Arquero Emplumada**

Como se mencionó anteriormente, la unidad es el original maya Emplumada Archer. Disponible sólo desde el castillo, tiene más puntos de golpe y es mejor blindado que otros arqueros, pero no tanto daño como Longbowman Elite británicos, por ejemplo.

La mejora de la élite al arquero Emplumada un costo de 500 alimentos, madera de 1000. La clave para notar aquí es que no cuesta nada de oro. Esto se dispone de bastante temprano en la época imperial y en comparación "libre" en comparación con otras mejoras a la élite con un coste asociado de oro.

Unidad de élite del propio arquero Emplumada es muy robusto. Aunque no se distribuyen en forma de primas muchos daños por toma como de élite Longbowman, está en unidad de hecho más fuerte. Sus puntos de golpe extra son más resistentes a los ataques de las unidades de cuerpo a cuerpo y el fuego, como el arquero. Su armadura debajo de la perforación de 2 hace que sea mucho más resistente a otros Archer también el fuego (as.well.as tiradores para esa materia). Por último, el arquero Emplumada incendios 25% más rápido que otros las unidades de arqueros y como resultado es capaz de provocar daños distribución más rápidamente que otras unidades del arquero.

Cuando la prueba en contra de lo que hasta ahora es el mejor Unidad de arquero en el juego, la élite Longbowman Imperio Británico puesto, emplumada maya, el arquero demostró su fuerza. En varias pruebas 20 longbowmen contra la élite. 20 Emplumada arqueros de elite (una situación de válida a sus costos comparables), los arqueros Emplumada rosa victorioso con aproximadamente la mitad de la cantidad restante, completamente longbowmen diezmando las filas. Un nuevo rey de arqueros estaban.

### **Tecnología original - EL DORADO**

Los mayas tecnología original se llama "El Dorado". Sólo afecta a la unidad semi-original, el guerrero águila, dándole un golpe 40 puntos de adicionales. Esto tiene un efecto enorme en la fuerza de la unidad, lo que es muy más eficiente en sus funciones como la diferencia fundamental entre la caballería y las águilas es la más pequeña cantidad de HP cuenta el águila. Puntos hit adicional junto con la armadura debajo de la perforación de 2 permite a los águila sobrevivir a una gran cantidad de tiempo bajo el fuego de la perforación (Archer y escorpión), que a su vez hace mucho más capaces de funciones de la muerte, el arquero y el sitio (los que usualmente se realiza por caballería para el uso de otras civilizaciones). Por último pero no menos importante, es el águila capaz de enfrentarse al fuego el edificio, lo que permite la capacidad de maya Knock Out fundíbulos protegidas.

Relativamente cara comparada con otras tecnologías exclusivas, El Dorado que cuesta 750 alimentos, 450G. Sin embargo, esto puede ser considerado un mejora clave para los jugadores de Maya, porque el guerrero es el águila unidad requerida para llenar todas las funciones de la caballería, y es mucho más éxito haciendo esto ya que la tecnología original buscado.

## Analisis Mayas The Conquerors

Escrito por Jacobo

---

Como prueba de ello, 20 combatientes Eagle se ajusta a la partida Longbowman de la élite británica 25 varias veces y cada vez que el Eagle Warriors ganó con aproximadamente la mitad de su número de resto. Los guerreros del águila también fueron probados contra 16 escorpiones pesados celta (que se benefician de Furor Céltica), y de nuevo los guerreros del águila ganó cómodamente.