

:: HISTORIA

Japón es una isla aislada del continente, situado en la Asia oriental. Aun así, está geográficamente aislado, fue la cultura que se adapta más a las influencias diferentes entre los países de todo Asia. Una de las influencias más importantes y antiguas fue China, que dio a Japón, el budismo. El período que la Edad de los Reyes se centrará en será de 600 a 1600. Uno poco antes de este tiempo, el gobierno de Yamato (Japón Age of Empires), perdió el poder a los clanes independiente llamado Uji. Uno de estos clanes, en particular, la Soga, se ha establecido como el más poderoso en el siglo V y estableció una fuerte el gobierno centralizado, basado en el sistema imperial de China. En 1000 años después de varios gobiernos militares que siguieron transformado la isla, Japón, medieval que lo haremos. La primera dinastía de este período de la historia Japón fue el período Heian, que fue dirigido por el clan Fujiwara de 794 a 1185. Tal gobierno trató de aplicar los impuestos sobre la agricultura, y tratar de redibujar los límites territoriales, provocando la ira de otros clanes, y la introducción de una guerra civil. En 1185, comenzó una nueva era, ya que el clan Kamakura venció la guerra civil. Este período ha sido la aparición de la Shogun, un dictador militar que viajó por todo Japón a pesar de existencia de un emperador. El gobierno se inclinó ante el Shogun fue llamado "Shogun". Este fue el período en que los samurai comenzaron a aparecer y también cuando Mongoles intentaron invadir Japón en dos ocasiones, pero sin éxito. En segundo intento de la policía en Mongolia fue destruido por un tornado, es cierto, un tifón, que se conoció como Kamikaze, o viento divino. Shogun Kamakura terminó en 1333 y la guerra civil estalló de nuevo. En 1603, el famoso guerrero de Japón, Oda Nobunaga unificado y estableció el shogun Tokugawa. Uno siglo antes de la aparición de Nobunaga, los portugueses trajeron el comerciante El cristianismo a Japón, cuando Nobunaga tomó el poder, el exilio y los cristianos impuso una política de aislamiento. Este aislamiento, sólo terminó en 1855, cuando Buques de guerra de EE.UU. obligó a Japón a abrir de nuevo. Debido a la tensión causada por el Oeste fue el samurai y shogunes sucumbido, a partir de la era Meiji.

:: NUESTRA VISTA

::: Adecuado Mapa:

Los japoneses tienen una economía pobre en la Edad Imperial. No tienen importantes cambios económicos, que les exige siempre a poner más los aldeanos en la producción. Sin embargo, los tres atributos específicos de los japoneses, dos son económicos. Esto compensa en cierta medida, esta "pobreza" económica. Son rápidos en el desarrollo, tienen la mejor infantería del juego y sin duda una poderosa armada. Es una de las tres civilizaciones en el más rápido avanzar a través de los siglos. Por lo tanto, los mapas mixtos son ideales para los "japoneses". En tipo de mapas del Báltico, Continental, costeras, los ríos y los japoneses del Mediterráneo tomar la la mayor parte de su prima y su infantería económico brillante correctamente asesorados por los monjes y los arqueros excelente.

::: La fuerza en

La fuerza japonesa comienza a aparecer en la edad feudal y llega a el ápice en la Edad del

Castillo. Estoy hablando principalmente de su ejército. De infantería, arqueros, monjes y como ya se mencionó, son el punto fuerte de Japonés, de principio a fin el juego. Desde el punto de vista económico, las minas, fábricas y aserraderos más baratos japoneses dar un impulso económico importante, especialmente en las primeras etapas. Sus galeras puede reconocer fácilmente a través del mar y gran parte del territorio enemigo.

::: Punto débil:

No tienen caballería "pesada" o pesada sitio. Asimismo, perder tres cambios importantes en la edad imperial económico. Ya que los chinos, los japoneses tienen que establecer el juego temprano. Pero a pesar de la economía de se debilitan en la fase final, su ejército se mantuvo fuerte hasta el último minuto juego. Disfrutar de esta característica de Japón y compensar las debilidades.

::: Una combinación mortal:

Piqueros Longsword + + + ballesteros Rams. Es probablemente el grupo más poderoso en el juego. Él es fuerte contra casi todo. En los grupos grandes que rápidamente se devastar todo lo que encuentren la frente. Son como las legiones romanas de ROR. La diferencia básica entre el De infantería japoneses y Viking (su rival), es que los japoneses se utilizados en grandes grupos. Su velocidad de ataque les da un ataque de realmente devastador. Desde el ascensor, éste deberá ser utilizado en pequeños grupos de apoyo de las unidades de asedio. Si se forma otro grupo con los monjes tiradores + + Scorpions + catapultas, entonces usted tendrá una fuerza de combate de los más mortales AOK, especialmente en la Edad del Castillo. Pero la versión imperial de estos dos grupos también sigue siendo devastador. Tenga en cuenta que ni se menciona el Samurai. Es una gran unidad, aunque muy caro. En los duelos unidades únicas, de las amenazas sólo son los elefantes de guerra y longbowmen. Pero, ¿quién Samurais contra los elefantes? Especialmente teniendo el mejor de Pikeman Aok! Contra Longbowmen es mejor utilizar catapultas. La Marina japonesa, con todas las actualizaciones (menos pesado de demolición de buques), y uno de los más poderosos. Sobre todo después de la búsqueda carpintero de ribera, que pondría a la flota japonesa en pie de igualdad la igualdad con el Viking en el costo que se trate. Como vikingos han brulotes, la Japoneses tomar la mejor.

::: Jugando con el japonés:

Establecer el ámbito naval de inmediato. Inicie su flota de pesca tan pronto como sea posible. Los japoneses son los más adecuados para la pesca Barco Boom! Utilice el bono de "visión" de las galeras y abrir rápidamente el mapa, encontrar buenos lugares de pesca, y las posiciones enemigas. Buscar Edad Feudal, tan pronto como sea posible y comenzar un ataque de infantería y arqueros a los puntos de recogida de la madera y el oro del enemigo. Seguir atacando mientras se avanza en de la Edad del Castillo. Uso y abuso de los japoneses combinaciones mortales. Edad Castillo de aplicar que el ejército devastador y mutilan al enemigo. Evitar de caballería, para los japoneses no es grande y los recursos sería mejor empleados en más de infantería y monjes en particular mucho más! Utilice sólo la caballería de recursos como anti-sitio momentánea. Llegando a aumentar su edad imperial de la población productiva en un 10% o 15%, para compensar la falta de mejoras importantes en económico.

::: Jugar contra los japoneses

Elija una civilización caballería fuerte, como los francos, o Los persas y bizantinos. También puede ser una civilización con artillería fuerte y Germanos, los celtas y los mongoles. Esté preparado para los juncos y las hordas de soldados de infantería y arqueros. Contra el ataque con un montón de caballería, catapultas y tiradores. Gaming Infantería de Marina, las tácticas de guerrilla utiliza para socavar "la mayor fuente de recursos Japón: la pesca. Una táctica clave es "borrar" de forma sistemática de cada punto de la pesca en el mar. ¿Cómo? Simplemente inicie la construcción de una pesca de en una trampa para peces (en japonés, por supuesto). Una vez que comience la construcción, eliminar la trampa de pesca. Vuelve a la madera y ¡Bingo! El Pez ha ido! En sólo 30 segundos, se puede destruir todo el barco de pesca japonés, dejando literalmente "ver los barcos".

::: Jugada de equipo:

En el aspecto de las alianzas, los japoneses tienen una especial individual: Toda alianza es buena. Pero lo contrario no es verdad. El bono Equipo japonés sólo es bueno en los mapas del agua. En los juegos de la tierra no tiene valor de ninguno de sus aliados. Lo importante es combinar las fuerzas. De infantería Japón, junto con la caballería y la artillería turca Francia sería un buen ejemplo de alianza militar. Y esa alianza, por ejemplo por el camino, la mejor + + mejor caballería mejor pólvora de artillería de infantería! En 4vs4 podría añadir a los británicos y que tendrá un equipo perfecto en la tierra y el mar. Estratégicamente me gustaría Mongolia, godos y bizantinos, como grandes aliados. Económicamente, hay sólo dos alternativas: los vikingos y los chinos. Vikingos y Japón formará un equipo a vencer en los mapas mixtos. Bono Beneficio de la marina japonesa enormemente Viking. Y el Viking Bono es un deber en los juegos de agua. Dicho acuerdo tiene una fuerza enorme en el suelo y otro en el mar. Lo importante es ver que los japoneses, cualquier aliado añade algo bueno.

: ATRIBUTOS

::: Unidad única: Samurai

::: Fecha de fundación: Castillo

::: Las unidades de infantería contra: quizá

Arqueros::: Débil contra:

::: Bono de Equipo: Galeras, 50% de campo de vista

::: Bonus:

::: Buques de pesca 2x puntos de golpe, la armadura de 2 puntos; cadencia de trabajo para Dark Age +5%, +10% Edad Feudal, +15% para Age of Castillos, +20% Edad Imperial.

::: Costo de campo molino de madera, campo de la minería -50%

::: El ataque de la infantería, 10% más rápido Edad Feudal, 15% para la edad de Castillos, el 25% Edad Imperial

:: Trivia:

::: Samurai

Los samuráis eran parte de una clase militar, los guerreros Japonés. Su importancia y la influencia creció durante el período Heian (794-1185), cuando los señores de las granjas de contratados para lograr la protección de su propiedad. En el período posterior De Heian, las familias de los militares más poderosos, los Minamoto y Taira, tomó el control político de Japón y combatido en las guerras por la supremacía. El shogun (título dada por el emperador para el señor feudal, que resultó ser el más rico y poderoso todos los señores) Minamoto, estableció un nuevo gobierno en Kamakura en 1192, y el shogun se convirtió en la más alta autoridad en Japón, el samurai se mantuvo en el la parte superior de la jerarquía social y había muchos privilegios. No obstante, supone que es un buen ejemplo para las clases sociales más bajas y tenía que seguir los principios del Bushido (el camino del guerrero). El la mayoría de los principios más importantes de un samurai eran la lealtad infinita a su maestro, auto-disciplina extrema, la valentía y el comportamiento generoso. En caso de extravío su honor, los samurai no se mataría por cortar su propio estómago con su espada para seguir viviendo una vida "miserable". Esto se llama suicidio Seppuku (Hari-kiri, o "cortar el estómago"). La espada (katana) es el sello distintivo de los samurai. Durante el periodo Edo, que fue una época de la paz, los samurai ya no tenía que luchar y se dedicaron a los estudios intelectuales como la literatura, la historia o la ceremonia del té. Durante el siglo XVII, samurai sin dueño y desempleados (Ronin) causado algunos problemas para el gobierno. Después de de la Restauración Meiji (1868), la clase samurai desaparecido.