

:: HISTORIA

Los godos eran una tribu germánica que vivía cerca del río Danubio, aunque algunos historiadores sostienen que se originaron por en torno a lo que hoy es Suecia. A pesar de los godos han desaparecido a principios de comienzo de la época del Renacimiento, eran una fuerza considerable en la IV y la Siglos VII.

Los godos nunca podría haber emprendido sus logros en Europa, si no fuera hunos. Los hunos entró en el este y asaltado muchas tribus en el este de Europa. Una de las tribus obligados a huir hacia el Occidental fueron los godos. Huyendo de la invasión de los Hunos de los godos emigraron lentamente en hacia el oeste alejándose de su ubicación original, la parte inferior del Danubio. Anteriormente el encuentro con los hunos, los godos tuvieron éxito en sus ataques de los región, atacando tanto por tierra como por agua.

En el siglo IV, la división en dos tribu gótica. Una tribu se convirtió en los visigodos (o godos del Oeste) y la otra tribu se ha convertido en la otra Godos (o godos del Este). Los ostrogodos se asentaron cerca del Mar Negro. Cuando los hunos llegaron a Europa del sudeste, se encontraron las dos tribus, Godas. Los visigodos huyeron hacia el oeste, los ostrogodos, sin embargo, había menos afortunados y fueron ganadas por el imperio huno.

Los visigodos, luego se trasladó hacia el oeste y el se establecieron en torno a lo que hoy es España. Los romanos, que ya estaban en disminución en este período, los visigodos entraron en el Imperio. Sin embargo, Visigodos declararon su independencia y el fortalecimiento de su reino por la invasión de Roma y saqueo de la ciudad en 409, después de cortos períodos en Italia y Grecia. El Visigodos se trasladó hacia el oeste y fundó un imperio que se incorporadas en España y la Galia. Sin embargo, durante el siglo VII, el Imperio Visigoda comenzó a hundirse y el declive, en parte gracias a la inversión francesa, y siglo VIII invasión musulmana (los musulmanes) a España destruida Visigodos.

En el este, los ostrogodos también experimentaron buenos y malos momentos. Vivían bajo el mando, Hun durante muchas décadas, pero finalmente ganó su independencia y se establecieron tras la al este, asientos de ganar ahora ocupada por los países de Checoslovaquia, Austria y Croacia. Los ostrogodos vivido una relación de amor y odio con el Imperio Bizantino, alternando periodos de paz y de guerra. En 488 los ostrogodos invadieron Italia. Después de la muerte del líder, Teodorico, la expansión de el imperio ostrogodo fue atacado por el general bizantino Belisario en el 535 y la tribu Ostrogodos fueron destruidos. En torno al siglo VIII, los ostrogodos no eran más.

:: NUESTRA VISTA

::: Adecuado Mapa:

Los godos "sufrir" sanciones graves en los árboles tecnológico, económico y militar. La ausencia total de muros, torres y monjes los pobres, los godos son una civilización atípicos. Para completar el cuadro, no no tienen ningún subsidio económico. Así que lo mejor (tal vez únicamente) táctica alternativa es la lucha pura, constante e inmediata. Sus tropas a favor de infantería más barato una estrategia de Rush, incluso en la era de la Oscuridad.

El Huskarl, un rostro de unidad, pero casi inmune a los arqueros y los torres, es una gran

adición a su infantería. Piense en la infantería Godos, como uno pensaría que los vikingos en la Marina, es decir, no el mejor, pero gana la cantidad.

Tienen una ventaja importante, que les da 10 unidades más acerca de cualquier población. Tenemos, pues, todos los elementos para definir el mapa ideal de los godos: cualquier mapa o mixto de la tierra, especialmente los menores, son la elección correcta. Dado que no tienen paredes, debe atacar tan pronto como sea posible. Elegir juegos con baja densidad de población, preferentemente menos de 75, por lo que las 10 unidades más en la población de hacer una gran diferencia.

::: La fuerza en

El costo de la infantería y la tasa de producción de los cuarteles (Cuarteles), son sus puntos fuertes. Sin armadura de correo electrónico de la Plata, los godos necesitan superar en número a los ejércitos enemigos. Y con las características mencionadas, que pueden realmente obstruir el mapa Guerreros Espada.

La combinación de tiradores con Man-at-arms, los godos puede ejecutar un Rush feudal de los más eficaces en toda la AOK. Esto necesita ir rápido en feudal y bajar a nuestro enemigo, no respira, lo atacan, lo atacan, lo atacan sin cesar hasta el final. Sus posibilidades son directamente proporcional a su agresividad.

::: Punto débil:

Tienen una defensa mala, período.

Sin paredes, sin torres de proporcionar, los godos son abiertos y serán objeto de ataques repetidos.

Y su mejor respuesta es el contraataque. Tarde atacar a sus enemigos, sufren menos las incursiones.

::: Una combinación mortal:

Hay muchas posibilidades aquí, ya que son fundamentalmente sobre la base de la infantería. Tiradores Longsword Caballeros + + + + Huskarls Rams. Grupo totalmente predecible, pero terrible, ya que en grandes cantidades. Tomar serio esta declaración: Tiene que ser en gran cantidad. No hay recursos de repuesto. Mente la base enemiga con tropas de todo el grupo de arriba. Mantenga siempre la cola plena producción. Sólo de esta manera el enemigo no puede respirar.

Y siguiendo el ejemplo de los francos, construir castillos en el línea y sobre todo como defensa. Ellos serán de gran valor.

::: Jugando con los godos:

Usted necesita para convertirse en una máquina real Guerra. La presión constante, Castillos avanzada Hordas de Campeones, Elite Huskarls y tiradores de élite son los objetivos que usted debe buscar desde el primer minuto.

Establecer una economía que le permite mantener la presión no constante, parada durante un minuto y usted gana. Proteja su economía cualquier costo, porque es esencial para mantener esta estrategia. Pensar como un DM.

::: Jugando contra los godos:

Su base de invadir y dañar su economía. Es allí que se fuerza y debilidad de los godos. Su

base será completamente desprotegido durante todo el juego. Respuesta a las hordas de soldados de infantería y caballería con catapultas grandes. Olvídense de tiro con arco, ya que sólo hará cosquillas Huskarls. Necesita 10 Arbalistas para cada Huskarl Elite. Como debe venir con decenas de Huskarls, desde luego no quiere, ni puede tener cientos de arbalistas. Simple las matemáticas.

Incluso si usted está bajo ataque, siempre mantenga las unidades de caballería atacando los puntos de producción de los godos. Rompiendo su economía se rompe la columna vertebral de su gran ejército. No permita que se difundir el mapa. Construir muchos puestos de avanzada, para que le avise a los constructores de avanzadas (constructores hacia adelante).

::: Jugada de equipo:

Bizantino, chino y los teutones son buenas adiciones a los godos. Se debe proteger con torres y murallas de temprano.

Los vikingos y japoneses se benefician enormemente con la bonificación Equipo de Godo. Una alianza con los vikingos o japonesa permitiría que una de los ataques de infantería más devastador que podría encontrar en AoK.

Pero sus aliados deben ser conscientes de que el Godo una gran necesidad de protección en todo el juego.

: ATRIBUTOS

::: Unidad Exclusiva: Huskarl

::: Fecha de fundación: Castillo

::: Fuerte contra arqueros:.

::: Guerreros débil contra: con la espada.

::: Bono de Equipo: Cuartel Militar del 20% más rápido.

::: Bonus:

::: El costo de Infantería el 10% de la Edad Feudal, -15% Edad del Castillo, -25% Edad Imperial.

::: Infantería +1 ataque contra edificios

::: Los aldeanos 5 ataque vs. jabalí

::: 10 Unidades en la Edad Imperial