



AGE
OF
EMPIRES
II
The
CONQUERORS
EXPANSION

La información contenida en este documento, incluidas las direcciones URL y otras referencias a sitios Web de Internet, está sujeta a modificaciones sin previo aviso. A menos que se indique lo contrario, los nombres de las compañías, organizaciones, productos, personas y acontecimientos mencionados son ficticios. No se pretende indicar, ni debe deducirse ninguna asociación con compañías, organizaciones, productos, personas o acontecimientos reales. Es responsabilidad del usuario el cumplimiento de todas las leyes de derechos de autor aplicables. Sin limitarse a los derechos de autor, ninguna parte de este documento puede ser reproducida, almacenada o introducida en un sistema de recuperación, ni transmitida de ninguna forma, ni por ningún medio, ya sea electrónico o mecánico, fotocopia o grabación, ni por ningún otro método, con ningún propósito, sin la previa autorización por escrito de Microsoft Corporation.

Microsoft puede ser titular de patentes, solicitudes de patentes, marcas, derechos de autor, y otros derechos de propiedad intelectual sobre los contenidos de este documento. El suministro de este documento no le otorga ninguna licencia sobre estas patentes, marcas, derechos de autor, u otros derechos de propiedad intelectual, a menos que ello se prevea en un contrato por escrito de licencia de Microsoft.

© & ® 1997-2000 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

Microsoft, Age of Empires, The Age of Kings, DirectDraw, DirectPlay, DirectSound, DirectX, MSN, Windows, Windows NT y el logotipo de Windows son marcas registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en EE.UU. y otros países.

Desarrollado por Ensemble Studios Corp. para Microsoft Corporation.

Genie engine technology © Copyright 1995-2000 en propiedad de Ensemble Studios Corp. Reservados todos los derechos.

Los nombres de compañías y productos reales a los que se hace referencia pueden ser marcas comerciales de sus respectivos propietarios.

0800 N° de pieza X05-87359 ES

Tabla de contenido

Capítulo I: Introducción	2
Novedades	2
Cambios con respecto a The Age of Kings	4
Instalación y comienzo	5
Capítulo II: Acerca de las nuevas características	6
Campañas nuevas	6
Nuevos tipos de partida	6
Replantar granjas automáticamente	7
Guarecer unidades dentro de arietes	7
Aldeanos inteligentes	8
Mejora del comercio y los tributos	8
Conversación mejorada	9
Colores de amigo o enemigo	9
Órdenes a los jugadores del sistema aliados	9
Mejora de la grabación de la partida	10
Capturas de pantalla de mapas a tamaño completo	10
Capítulo III: Unidades	11
Infantería	11
Arqueros	13
Caballería	14
Armas de asedio	16
Barcos	17
Otras unidades	18
Capítulo IV: Tecnologías	19
Tecnologías económicas y militares	19
Tecnologías únicas	21
Apéndice	26
Unidades y tecnologías nuevas	26
Atributos de las civilizaciones	27
Árboles de tecnologías de las nuevas civilizaciones	30
Costos de mejora de las unidades	40
Atributos de las unidades	42
Costos y beneficios de las tecnologías	45

Capítulo I

I ntroducción

Age of Empires II®: The Conquerors Expansion da continuidad a la construcción de imperios y la lucha medieval épica que ofrecía The Age of Kings® pero con muchos nuevos desafíos.

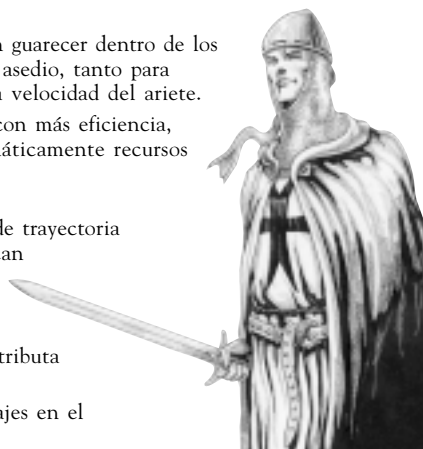
En este manual se supone que ya jugaste con Age of Empires II: The Age of Kings, por lo que sólo explica las nuevas características que aporta The Conquerors Expansion. Si nunca jugaste con The Age of Kings, la manera más sencilla de dominar los fundamentos del juego es practicar con la campaña de aprendizaje de William Wallace (en el menú principal, haz clic en **Aprende a jugar**). También puedes consultar el manual de The Age of Kings para obtener una información completa acerca del juego.

Novedades

Age of Empires II: The Conquerors Expansion incluye las siguientes características nuevas.

- ⊕ **Civilizaciones:** aztecas, coreanos, españoles, hunos y mayas. Para obtener información acerca de las capacidades de cada civilización, consulta Atributos de las civilizaciones en el Apéndice. Para obtener información histórica acerca de cada civilización, haz clic en **Historia** en el menú principal.
- ⊕ **Unidades:** conquistadores, guerreros águila, alabarderos, húsares, guerreros jaguar, misioneros, petardos, arqueros de plumas, tarcanos, barcos tortuga y carretas de guerra. Para obtener más información acerca de las unidades, consulta el capítulo III.
- ⊕ **Tecnologías:** pureza de sangre, caravana, hierbas medicinales, herejía, tácticas de los partos, teocracia y dactilera. Además, cada civilización puede desarrollar una tecnología única que mejora sus bonificaciones de unidad o de equipo. Para obtener más información acerca de las tecnologías, consulta el capítulo IV.

- ⊗ **Campañas:** lucha como Atila el huno, el Cid, Moctezuma y otros famosos conquistadores. Los nuevos niveles de dificultad permiten que cualquier jugador pueda ganar. Los objetivos de la campaña incluyen ahora una ficha **Exploradores** que te proporciona información de reconocimiento sobre el mapa y tus enemigos.
- ⊗ **Nuevos tipos de partida:** Rey de la colina, Carrera de las Maravillas o Defender la Maravilla.
- ⊗ **Mapas del mundo reales:** basados en países reales, como Bretaña, Francia, Italia y Texas.
- ⊗ **Más mapas:** entre otros, Arena, Lago fantasma, Mongolia, Nómada, Oasis, Marisma, Escandinavia, Yucatán y Tierra aleatoria.
- ⊗ **Terreno invernal y terreno tropical:** en los mapas de invierno se camina sobre hielo y se dejan huellas en la nieve. En los mapas tropicales, los rebaños son de pavos, en lugar de ovejas, y hay que defenderlos de los jaguares, en lugar de los lobos.
- ⊗ **Condición de victoria por último hombre en pie:** después de derrotar al enemigo, los miembros de un equipo luchan unos con otros hasta que gana un solo jugador.
- ⊗ **Replantar granjas automáticamente:** pon en cola las granjas para que se replanten automáticamente cuando se haya recogido todo el alimento que hay en ellas.
- ⊗ **Formaciones de barcos:** los barcos se mueven en formación, lo mismo que las unidades de tierra.
- ⊗ **Guarecerse en arietes:** las unidades se pueden guarecer dentro de los arietes normales, de los cubiertos y de los de asedio, tanto para protegerse como para aumentar el ataque y la velocidad del ariete.
- ⊗ **Aldeanos inteligentes:** los aldeanos trabajan con más eficiencia, construyen mejor los muros y recogen automáticamente recursos en cuanto se construye un edificio de almacenamiento.
- ⊗ **Armas de asedio inteligentes:** las catapultas de trayectoria plana, onagros y onagros de asedio ya no atacan automáticamente si hay posibilidad de que causen daños en unidades amigas.
- ⊗ **Mejora del comercio y los tributos:** compra, vende y tributa por lotes de 500 unidades o tributa la totalidad de tus reservas.
- ⊗ **Conversación mejorada:** puedes ver los mensajes en el color que corresponde a cada jugador.
- ⊗ **Mejora de la interfaz de usuario de Diplomacia:** verás las posiciones de otros jugadores con respecto a ti.
- ⊗ **Colores de amigos o enemigos:** cambia los colores de jugador para ver a los enemigos de uno y a los aliados de otro.
- ⊗ **Dar órdenes a los jugadores del sistema aliados:** utiliza órdenes de conversación para mandar a los jugadores del sistema aliados atacar, entregar recursos como tributo y construir una economía, un poder militar o una maravilla.
- ⊗ **Volver a vista anterior:** presiona la tecla **RETROCESO** para volver a la ubicación anterior del mapa. Por ejemplo, si la pantalla se centra en tu ejército y vuelves al centro urbano para atender los asuntos de tu economía, al presionar la tecla **RETROCESO** vuelves a tu ejército. Presiona la tecla varias veces para mostrar las 10 últimas ubicaciones.
- ⊗ **Opción de equipo al azar:** los jugadores que seleccionan un signo de interrogación (?) como su **Equipo** antes de iniciar una partida, son asignados al azar en los equipos de jugadores que eligieron números de equipo. Si todos los jugadores eligieron equipo al azar, se crean dos equipos.



- ⊗ **Mejora de la grabación de la partida:** graba el texto de la conversación e inserta marcadores de capítulo para que puedas reproducir fácilmente las batallas importantes.
- ⊗ **Capturas de pantalla de mapas a tamaño completo:** elige la proporción de la reducción y crea una captura de pantalla de todo el mundo de la partida.
- ⊗ **Editor de mapas mejorado:** nuevos desencadenadores de escenario, que incluye la capacidad de cambiar los atributos y el nombre de las unidades.
- ⊗ **Mapas aleatorios personalizables:** crea tus propios guiones de mapa aleatorio indicando al sistema el terreno, la elevación y los recursos que debe colocar al crear mapas aleatorios. Para saber cómo hacerlo, consulta la guía de creación de mapas aleatorios (RMSG.doc) en la carpeta Docs del CD The Conquerors Expansion.

Para obtener más información acerca de la mayoría de estas características, consulta el capítulo II.

Cambios con respecto a The Age of Kings

The Conquerors Expansion incluye varios cambios en comparación con las civilizaciones, unidades y tecnologías de The Age of Kings.

Cambios en civilizaciones

The Conquerors Expansion incluye estos cambios en comparación con las civilizaciones de The Age of Kings.

- ⊗ **Bizantinos:** bonificación de equipo: los monjes curan 50% más rápido.
- ⊗ **Chinos:** comienzan con -50 unidades de madera.
- ⊗ **Godos:** ahora los cazadores transportan +15 de carne.
- ⊗ **Ingleses:** los centros urbanos cuestan un 50% menos de madera, pero sólo en la Edad de los Castillos y en la Edad Imperial.
- ⊗ **Teutones:** los centros urbanos tienen +5 de línea de visión en lugar de +5 de alcance.
- ⊗ **Turcos:** mejora a húsar gratuita, unidades de pólvora tienen +25% puntos de resistencia (no +50%)
- ⊗ **Vikings:** los muelles cuestan 25% menos en lugar de 33% menos.

Además, cada civilización de The Age of Kings puede crear las unidades nuevas y desarrollar las tecnologías nuevas de The Conquerors Expansion. Para obtener información acerca de las unidades y tecnologías disponibles en cada civilización, consulta Unidades y tecnologías nuevas en el Apéndice.

Cambios en unidades

The Conquerors Expansion incluye estos cambios en comparación con las unidades de The Age of Kings.

- ⊗ **Arqueros a caballo y caballería pesada de arqueros:** se crean, se mueven y disparan con mayor rapidez.
- ⊗ **Camello y camello con armadura:** se mueven con mayor rapidez.
- ⊗ **Cañones de asedio:** más fuerza de ataque contra armas de asedio, más puntos de resistencia, disparan más rápido, sin costo de mejora (excepto química).



- ⊗ **Artilleros manuales:** ataque mejorado contra la infantería sin costo de mejora (excepto química).
- ⊗ **Jenízaros y jenízaros de élite:** se aumenta su capacidad de ataque.
- ⊗ **Huscarles:** se incrementa el ataque contra los arqueros, disponen de armadura antiproyectil.
- ⊗ **Piqueros:** se reduce la bonificación de ataque contra los camellos.
- ⊗ **Catapulta de trayectoria plana, onagro y onagro de asedio:** se mueven y disparan con mayor rapidez; bonificación de daño contra unidades de asedio; no atacan automáticamente si pueden causar daño en unidades amigas.
- ⊗ **Samuray:** se mueve con mayor rapidez; se aumenta la bonificación de ataque contra otras unidades únicas.
- ⊗ **Escorpión y escorpión pesado:** aumentan el alcance y el daño al traspasar, pero no se puede mejorar con la fabricación de flechas, flechas de punzón y brazaletes de cuero tachonado (en la herrería).
- ⊗ **Caballería de exploración, caballería ligera y húsar:** bonificación de ataque contra monjes, más resistentes a la conversión de monjes y misioneros.
- ⊗ **Espadachines, guerreros en trance, samuráis e invasores de pastos:** tienen armadura antiproyectil.
- ⊗ **Invasores de pastos:** se aumenta la velocidad de creación.

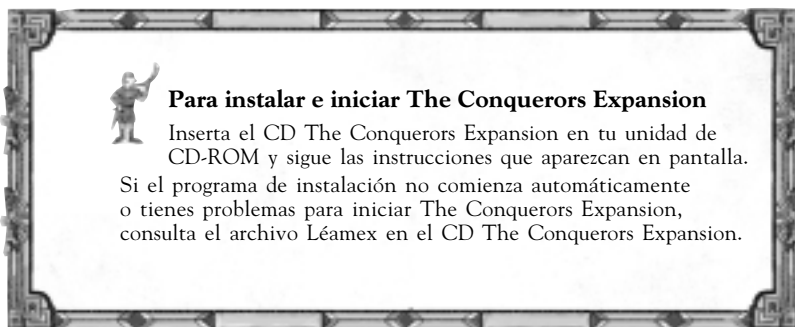
Otros cambios

The Conquerors Expansion incluye estos cambios en comparación con The Age of Kings.

- ⊗ **Centro urbano:** aumenta el costo a 275 unidades de madera y 100 de piedra; se tarda más en construirlo; la fabricación de flechas, de flechas de punzón y brazaletes de cuero tachonado (en la herrería) mejoran la línea de visión y el ataque (pero no el alcance) del centro urbano.
- ⊗ **Puesto avanzado:** se reduce el costo a 25 unidades de madera y 10 de piedra; se mejora la LDV.
- ⊗ **Reliquias:** generan más oro.

Instalación y comienzo

Debes tener instalado Age of Empires II: The Age of Kings antes de instalar Age of Empires II: The Conquerors Expansion.



Capítulo II

Acerca de las nuevas características

Campañas nuevas

The Conquerors Expansion incluye cuatro campañas nuevas que te permiten recrear las batallas históricas libradas por Atila el huno, el Cid, Moctezuma y otros conquistadores en una serie de escenarios basados en datos históricos.



Para jugar a las campañas nuevas

En el menú principal, haz clic en **Un jugador**, haz clic en **Las campañas de los conquistadores** y, después, en el nombre de la campaña a la que quieres jugar.

Nuevos tipos de partida

La partida de mapa aleatorio de The Age of Kings es lo que ahora se considera la partida estándar, pero la interfaz se simplifica para que sea más fácil elegir el tipo de partida estándar al que quieres jugar.



Para comenzar una partida estándar de un solo jugador

Haz clic en **Un jugador** en el menú principal, haz clic en **Partida estándar** y elige la **Partida** a la que quieres jugar (Mapa aleatorio, Regicida, Combate total, Escenario o cualquiera de las partidas nuevas que verás a continuación).

Para obtener información acerca de la manera de comenzar una partida entre varios jugadores, consulta el manual de The Age of Kings.

The Conquerors Expansion incluye tres nuevos tipos de partida.

- ⊕ **Rey de la colina:** para ganar, has de controlar el monumento situado en el centro del mapa durante el periodo de tiempo especificado. Para quitarle a un enemigo el control del monumento, mata a todas las unidades enemigas situadas cerca del monumento y pon cerca una de las tuyas. El estilo de mapa afecta mucho a esta partida. Por ejemplo, en los mapas de costa, puedes organizar la defensa con murallas y castillos; en los mapas de isla, sólo puedes defenderte con barcos; en los mapas de lago fantasma, sólo puedes defenderte con unidades de tierra.
- ⊕ **Carrera de las Maravillas:** no hay combate; gana el primer jugador que construye una maravilla. Todos los jugadores son aliados y no pueden cambiar la alianza ni formar equipos. Sin embargo, puedes jugar una partida cooperativa de varios jugadores, en la que dos jugadores controlan la misma civilización. No hay murallas, talleres de maquinaria de asedio ni lanzapiedras.
- ⊕ **Defender la Maravilla:** un jugador empieza con una maravilla rodeada de murallas y para ganar la defiende de los jugadores enemigos. Todos los jugadores empiezan en la Edad Imperial, con todas las tecnologías desarrolladas, grandes reservas de recursos y varios aldeanos.

Replantar granjas automáticamente

Ahora puedes poner las granjas en cola en el molino para que se replanten automáticamente cuando se haya recogido todo el alimento que había en ellas y se agoten. Si hay granjas en la cola cuando una granja se agota, no recibirás una notificación de “Granja agotada”.



Para replantar automáticamente las granjas

Haz clic en el molino y, después, en el botón **Volver a sembrar granja**. Haz clic varias veces para replantar varias granjas.

Replantar automáticamente cuesta lo mismo que crear una granja nueva, por lo que deberás tener en tu reserva madera suficiente por cada granja que agregues a la cola. Puedes agregar granjas a la cola, o quitarlas de ésta, desde cualquiera de tus molinos. Aunque todos tus molinos queden destruidos, las granjas que estaban ya en la cola se siguen replantando. Si desarrollas una tecnología que mejora las granjas, también se benefician de ella las que están en la cola.

Guarecer unidades dentro de arietes

Todas las unidades de a pie (infantería y arqueros) se pueden guarecer dentro de un ariete, mientras que los aldeanos, monjes, petardos, reyes, unidades de caballería y armas de asedio no se pueden guarecer. La infantería y piqueros guarecidos aumentan la velocidad del ariete y el daño que éste produce en los edificios. Las unidades guarecidas dentro de un ariete no reciben daños durante un ataque, pero los arqueros guarecidos no atacan.

Los arietes y los arietes cubiertos pueden guarecer cuatro unidades. Los arietes de asedio pueden guarecer seis unidades. En los arietes con unidades guarecidas aparece una bandera. Los jugadores aliados pueden guarecer unidades dentro de los arietes de los otros (y expulsarlos si se quiere). Las unidades son expulsadas automáticamente si el ariete es destruido, si es convertido por un monje o misionero o si los jugadores aliados cambian de posición diplomática.

Cuando un ariete en el que se guarecen unidades embarca en un barco de transporte, tanto el ariete como las unidades guarecidas cuentan por lo que respecta a la capacidad del barco. Por ejemplo, si hay tres unidades guarecidas dentro de un ariete, se cuentan cuatro unidades cargadas en el barco.



Para guarecer unidades dentro de un ariete

Haz clic en una unidad (o selecciona un grupo) y, después, haz clic con el botón secundario del *mouse* (ratón) en un ariete, ariete cubierto o ariete de asedio.

Para desguarecer todas las unidades

Haz clic en un ariete, ariete cubierto o ariete de asedio y, después, haz clic en el botón **Desguarecer**.

Puedes desguarecer unidades individualmente o en grupos, mediante las teclas **CTRL** y **MAYÚSCULAS**, de la misma manera que desguareces unidades de los edificios.

Aldeanos inteligentes

Los aldeanos son ahora más inteligentes, por lo que es más fácil recoger recursos y edificar murallas.

- ⊕ Los aldeanos empiezan automáticamente a recoger recursos que se encuentren cerca en cuanto edifican un molino, un campamento minero, un campamento maderero o un centro urbano.
- ⊕ Si un aldeano transporta recursos y le pides que construya un edificio, esos recursos se depositan en tus reservas antes de que el aldeano recoja un nuevo recurso. Por ejemplo, si un aldeano transporta ocho unidades de alimento de caza y le asignas la construcción de un campamento maderero, el alimento se agrega a tus reservas antes de que el aldeano construya el campamento maderero y empiece a recoger madera.
- ⊕ Cuando envías un grupo de aldeanos a una sola granja, se extienden automáticamente entre las granjas sin atender que haya cerca.
- ⊕ Cuando a dos o más aldeanos se les asigna la construcción de un muro, se separan entre sí para construirlo con mayor rapidez y eficiencia. Además, los muros se construyen ahora empezando desde el exterior y trabajando hacia el centro, para que terminen adecuadamente al borde del agua y de los bosques.

Mejora del comercio y los tributos

Puedes comprar, vender y tributar los recursos de tu reserva por lotes de 500 unidades o tributar la reserva entera de recursos.



Para comprar, vender o tributar por lotes de 500 unidades

Presiona la tecla **MAYÚS** y haz clic en el botón del recurso que quieres comprar, vender o tributar.

Para tributar toda la reserva de un recurso

Presiona la tecla **CTRL** y haz clic en el botón del recurso que quieres tributar.

Conversación mejorada

El texto de la conversación se muestra en el color que corresponde a cada jugador y hay dos nuevas maneras de enviar mensajes a jugadores específicos. Como en The Age of Kings, puedes empezar un mensaje con un punto y coma (;) para conversar sólo con tus aliados. Ahora puedes usar un signo de admiración de cierre (!) para enviar un mensaje sólo a tus enemigos o un asterisco (*) para enviar un mensaje a todos.

Colores de amigo o enemigo

La opción de amigo o enemigo usa una combinación de colores sencilla para indicar qué jugadores son tus aliados y cuáles tus enemigos. Cuando configuras esta opción, los colores no son exclusivos de cada jugador. Los enemigos son de color rojo, los aliados de color amarillo, los jugadores neutrales son de color gris y tus unidades son azules. Los colores están determinados por tu posición diplomática hacia cada jugador (no por la de ellos hacia ti).



Para usar la opción de colores de amigo o enemigo

En el menú principal, haz clic en **Opciones** (o mientras estás en una partida, haz clic en el botón **Menú** y, a continuación, en **Opciones**), después, selecciona **Colores de amigo o enemigo**. También puedes presionar la tecla de acceso rápido correspondiente (ALT+G de forma predeterminada) durante una partida.

Órdenes a los jugadores del sistema aliados

Si juegas una partida estándar (no en un escenario de campaña), puedes usar el botón **Comandos** de la interfaz de conversación para enviar órdenes a los jugadores del sistema aliados.

El jugador del sistema reconoce las órdenes siguientes:

- ⊗ **3: Dame alimento:** el jugador del sistema te tributa 100 unidades de alimento.
- ⊗ **4: Dame madera:** el jugador del sistema te tributa 100 unidades de madera.
- ⊗ **5: Dame oro:** el jugador del sistema te tributa 100 unidades de oro.
- ⊗ **6: Dame piedra:** el jugador del sistema te tributa 100 unidades de piedra.
- ⊗ **31: Ataca al enemigo:** el jugador del sistema utiliza cualquier unidad disponible para atacar al enemigo más peligroso. Si has mandado la orden “Espera mi señal para atacar”, el sistema no atacará hasta que reciba esta orden.
- ⊗ **32: Deja de crear más aldeanos:** el jugador del sistema se concentra en crear unidades militares.
- ⊗ **33: Crea más aldeanos:** el jugador del sistema se concentra en fortalecer su economía.
- ⊗ **34: Construye una armada:** el jugador del sistema se concentra en crear barcos de guerra.
- ⊗ **35: Deja de construir la armada:** el jugador del sistema deja de construir barcos de guerra.
- ⊗ **36: Espera mi señal para atacar:** impide que el jugador del sistema ataque hasta que envías el mensaje “Ataca al enemigo”. El jugador del sistema atacará automáticamente a menos que envíes esta orden.
- ⊗ **37: Construye una maravilla:** el jugador del sistema acumula recursos e intenta construir una maravilla cuando tiene las reservas suficientes.

- ⊕ 38: Dame los recursos que te sobren: el jugador del sistema te envía cualquier recurso que pueda compartir.
- ⊕ 42: ¿En qué edad te encuentras?: el jugador del sistema te dice a qué edad ha llegado.

Mejora de la grabación de la partida

Las partidas grabadas guardan ahora los mensajes de conversación, por lo que puedes insertar marcadores de capítulo para que, cuando reproduzcas la grabación, te resulte sencillo encontrar las batallas importantes.



Para insertar marcadores de capítulo

Cuando guardas una partida, haz clic en el botón **Menú** y, a continuación, en **Guardar capítulo** (o presiona F9).

Para saltar entre capítulos durante la reproducción

Haz clic en el botón **Capítulo siguiente** o en **Capítulo anterior**.

Capturas de pantalla de mapas a tamaño completo

Ahora ya se puede crear una captura de pantalla del mapa entero de la partida exactamente tal como aparece en la pantalla, neblina de guerra incluida. En una partida de un solo jugador se pueden guardar las capturas de pantallas en cualquier momento, pero en una partida para varios jugadores debes esperar hasta que la partida ha finalizado. Para crear una captura de pantalla mientras usas el editor de mapas, debes jugar en el escenario o probarlo.

Para mostrar todo el mapa de la partida

En la ventana de conversación escribe **Marco** (mostrar mapa) y/o **Polo** (quitar neblina de guerra). En una partida para varios jugadores, la opción **Permitir trampas** debe estar habilitada para usar estos comandos.

Para crear una captura de pantalla de un mapa a tamaño completo

Presiona **CTRL+F12** y, a continuación, haz clic en el botón para establecer la proporción de la reducción (1:3 es la imagen más grande; 1:8 es la más pequeña).

La imagen del mapa se guarda donde instalaste el juego, en la carpeta Screenshots.



Unidades

Capítulo III

The Conquerors Expansion incluye varias unidades nuevas. Para obtener información acerca de las unidades que puede desarrollar una civilización, consulta Unidades y tecnologías nuevas en el Apéndice.

Infantería



Guerrero águila y guerrero águila de élite

Infantería rápida con línea de visión amplia, armadura antiproyectil, resistente a la conversión, bonificación de ataque contra monjes y pequeña bonificación de ataque contra armas de asedio y unidades de caballería. Las civilizaciones que no tienen caballería (como las de los aztecas y los mayas) comienzan la partida con un guerrero águila en lugar de caballería de exploración.

Creado en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

cuartel
arqueros, monjes y armas de asedio
infantería y artilleros manuales
Puntos de resistencia: El Dorado (tecnología única maya en el castillo)
Ataque: forja, fundición de hierro, alto horno (herrería), guerras florales (tecnología única azteca en el castillo)
Armadura: armadura de láminas, armadura de cota de malla, armadura de placas de malla (herrería)
Vista: rastreo (cuartel)
Velocidad: escuderos (cuartel)
Velocidad de creación de unidades: leva (castillo)
Resistencia de las unidades a los monjes y misioneros
enemigos: fe, herejía (monasterio)

Los aztecas se enorgullecían de su habilidad para el combate y la posición social de los soldados aumentaba con las distinciones en la lucha y los ascensos en el rango. Uno de los rangos superiores era el de guerrero águila. Estos combatientes llevaban tocados de gran colorido hechos con plumas de águila, así como atuendos que mejoraban su porte militar. Se movían a gran velocidad, pues no llevaban armas pesadas que les estorbaran. Eran la tropa más ligera y veloz del ejército azteca, por lo que se lanzaban rápidamente contra los enemigos. Sin embargo, se encontraron en gran desventaja en el combate contra los soldados europeos, que llevaban armadura y armas de acero.

Los mejores guerreros águila eran ascendidos a la posición de élite. Eran los campeones de las formaciones de guerreros águila y capitaneaban los intentos de inutilizar a los enemigos y capturarlos.



Alabardero

Más fuerte que el piquero. Bonificación de ataque contra las unidades de caballería y los elefantes de guerra.

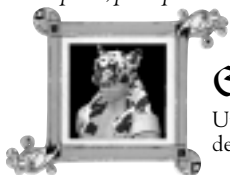
Creado en
Fuerte contra
Débil contra

cuartel
unidades de caballería y elefantes de guerra
infantería, arqueros, escorpiones, catapultas de trayectoria plana y artilleros manuales

Mejoras

Ataque: forja, fundición de hierro, alto horno (herrería)
Armadura: armadura de láminas, armadura de cota de malla, armadura de placas de malla (herrería)
Vista: rastreo (cuartel)
Velocidad: escuderos (cuartel)
Velocidad de creación de unidades: leva (castillo)
Resistencia de las unidades a los monjes y misioneros enemigos: fe, herejía (monasterio)

La alabarda es un arma de pica inventada en la Edad Media para utilizar contra guerreros con armadura, especialmente de caballería. Estaba formada por un palo de unos dos metros con una hoja de hacha en la parte frontal, una punta de lanza en la superior y una punta delgada en la posterior. Utilizaban la punta de lanza para defenderse de la caballería. Con la punta delgada posterior podían traspasar la armadura más resistente. Impulsándola con ambas manos, con la hoja de hacha podían cortar armaduras, armas y cascos. Al empuñar y levantar la alabarda, el cuerpo del soldado quedaba momentáneamente expuesto, por lo que convenía utilizarla en formación, para que los otros sirvieran de protección.



Guerrero jaguar y guerrero jaguar de élite

Unidad única de los aztecas. Bonificación de ataque contra otras unidades de infantería.

Creado en
Fuerte contra
Débil contra

castillo
infantería
arqueros, catapultas de trayectoria plana, artilleros manuales y arqueros a caballo

Mejoras

Ataque: forja, fundición de hierro, alto horno (herrería); guerras florales (tecnología única de los aztecas en el castillo)
Armadura: armadura de láminas, armadura de cota de malla, armadura de placas de malla (herrería)
Vista: rastreo (cuartel)
Velocidad: escuderos (cuartel)
Velocidad de creación de unidades: leva (castillo)
Resistencia de las unidades a los monjes y misioneros enemigos: fe, herejía (monasterio)

Otro rango de guerrero azteca era el de guerrero jaguar, más armado y protegido que el guerrero águila. Probablemente su papel era el de infantería pesada del ejército, que hacía frente al cuerpo principal enemigo. Tenían ventaja en el combate contra

las tropas más ligeras, que eran pilladas por sorpresa o que eran tan poco inteligentes como para enfrentarse voluntariamente al poderoso guerrero jaguar. Estos guerreros llevaban tocados de jaguar y ropa que simulaba la piel del jaguar. Este felino fue elegido tótem de los guerreros por ser el depredador más fiero de las selvas centroamericanas. En el combate, utilizaban una espada de hoja de obsidiana llamada macana. Aunque no tenía la capacidad de corte de las armas de acero, la macana tenía un borde muy afilado.

Los mejores guerreros jaguar eran ascendidos a la posición de élite. Eran los veteranos que ya habían demostrado su habilidad, recibían las mejores armas y eran los mejores soldados para el combate.

Arqueros



Arquero de plumas y arquero de plumas de élite

Unidad única de los mayas. Más fuertes, rápidos y mejor protegidos que los otros arqueros, pero con menos capacidad de ataque.



Creado en
Fuerte contra

castillo
otros arqueros, unidades lentas (monjes, caballeros de la Orden Teutónica, elefantes de guerra)

Débil contra

caballería, guerrilleros y otras unidades rápidas (guerreros águila, invasores de pastos)

Mejoras

Ataque: química (universidad)

Ataque, alcance: fabricación de flechas, de flechas de punzón y brazaletes de cuero tachonado (en la herrería).

Armadura: armadura acolchada para arqueros, armadura de cuero para arqueros, armadura de anillos para arqueros (herrería)

Puntería: balística (universidad), dactilera (galería de tiro con arco)

Velocidad de creación de unidades: leva (castillo)

Resistencia de las unidades a los monjes y misioneros enemigos: fe, herejía (monasterio)

Los nativos centroamericanos habían desarrollado el arco y lo utilizaban para el combate. Sin embargo, su tecnología del arco no estaba muy avanzada en comparación con la del arco compuesto de los asiáticos o la del arco de tiro largo de los ingleses. A los arqueros se les podía ordenar que era más importante herir enemigos para capturarlos que matarlos. Como los demás guerreros mayas, los arqueros llevaban una ropa que les distinguía, para que los mandos les pudieran diferenciar y colocar a cada grupo donde los necesitaba. La posición social de los arqueros era baja en comparación con la de otros rangos de guerreros, por lo que ese grupo estaba formado por hombres de inferior posición y habilidad. Los hombres de posición social y ambición se unían a las filas de los guerreros águila, donde tenían la oportunidad de tomar prisioneros.

Los arqueros de mayor experiencia y habilidad se convertían en arqueros de plumas de élite. Eran especialmente importantes cuando se necesitaba una victoria absoluta, pues tenían la capacidad de matar enemigos rápidamente, rompiendo la moral del ejército enemigo bajo una cortina de flechas lanzadas con buena puntería.



Carreta de guerra y carreta de guerra de élite

Unidad única de los coreanos. Unidad de arqueros con fuerte armadura. (Los coreanos tienen dos unidades únicas; la otra es el barco tortuga, una unidad de muelle.)

Creada en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

castillo

infantería y arqueros

caballería, guerrilleros, piqueros y camellos

Ataque: química (universidad)

Ataque, alcance: fabricación de flechas, de flechas de punzón y brazaletes de cuero tachonado (en la herrería).

Armadura: armadura acolchada para arqueros, armadura de cuero para arqueros, armadura de anillos para arqueros (herrería)

Puntería: balística (universidad), dactilera (galería de tiro con arco)

Velocidad: ganadería (establo)

Velocidad de creación de unidades: leva (castillo)

Resistencia de las unidades a los monjes y misioneros enemigos: fe (monasterio)

El reino coreano de Koryo era atacado a menudo desde todas las direcciones: por China, por las civilizaciones bárbaras procedentes del norte, como la de los mongoles, y por los invasores que llegaban por mar. Para sobrevivir, necesitaban un ejército fuerte. Algunos datos que han sobrevivido sugieren que los guerreros de Koryo eran innovadores y fueron, quizás, los primeros en utilizar en combate cohetes y carros de algún tipo. Uniendo esas carretas podían crear fortificaciones temporales en campo abierto, lo que les daba una posición defensiva móvil, pero importante, contra la caballería enemiga. Así sucedía con la carreta de guerra, un carro clásico con cuchillas en forma de guadaña y parapetos móviles en los que los arqueros encontraban alguna protección para disparar.



Caballería



Conquistador y conquistador de élite

Unidad única de los españoles. Artillero manual de caballería. Ataque de cerca efectivo; poca puntería a distancia. (Los españoles tienen dos unidades únicas; la otra es el misionero, una unidad de monje.)

Creado en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

castillo

espadachines, monjes, caballeros de la Orden Teutónica y elefantes de guerra jinetes, camellos y piqueros

Armadura: armadura acolchada para arqueros, armadura de cuero para arqueros, armadura de anillos para arqueros (herrería)

Puntos de resistencia: pureza de sangre (establo)

Velocidad: ganadería (establo)

Velocidad de creación de unidades: leva (castillo)

Resistencia de las unidades a los monjes y misioneros enemigos: fe, herejía (monasterio)

Los aventureros españoles que partieron a la conquista del Nuevo mundo fueron conocidos como conquistadores. Estaban formados por decididos hijos de la nobleza y por soldados que buscaban aventuras y botines. Casi todos eran soldados sin empleo. Al llegar al Nuevo mundo tenían, por lo que se refiere al armamento, una gran ventaja técnica sobre los nativos, quienes no podían ofrecer resistencia a las espadas de acero, las armas de fuego y los lanceros a caballo. El caballo resultó especialmente aterrador para los nativos que lo vieron por primera vez. De los hombres a caballo pensaban que eran un nuevo tipo de ser, mitad hombre y mitad animal de cuatro patas. Gracias a que por delante de ellos se extendieron las enfermedades traídas de Europa y al uso ventajoso que hicieron de las alianzas con nativos, un ejército de conquistadores ridículamente pequeño dominó con relativa facilidad a las dos grandes civilizaciones americanas: los aztecas y los incas.

Entre las filas de los aventureros españoles que invadieron el Nuevo mundo había soldados de una capacidad y determinación superiores, que se convirtieron en los conquistadores de élite. Fueron los que dirigieron los ataques contra un enemigo de una superioridad numérica abrumadora, pero triunfaron por la ventaja de sus armas y por una resolución inquebrantable.



Húsar

Más fuerte que la caballería ligera, bonificación de ataque contra los monjes y resistente a la conversión.

Creado en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

establo

arqueros, arqueros a caballo, armas de asedio y monjes
piqueros, jinetes y camellos

Ataque: forja, fundición de hierro, alto horno (herrería)

Armadura: armadura de láminas, armadura de cota de malla, armadura de placas (herrería)

Puntos de resistencia: pureza de sangre (establo)

Velocidad: ganadería (establo)

Velocidad de creación de unidades: leva (castillo)

Resistencia de las unidades a los monjes y misioneros enemigos: fe, herejía (monasterio)

En el siglo X, los húngaros crearon un cuerpo de soldados de caballería ligera que fueron conocidos como húsares. Eran jinetes excelentes, pues desde muy jóvenes se habían entrenado para cabalgar en las praderas de la llanura húngara. Llevaban un uniforme de vivos colores que aumentaba su distinción y les hacía destacar. Exploraban o atacaban sobre la marcha, según fuera necesario. En caso de emergencia, podían realizar una carga en una batalla, pero usualmente llevaban muy escasa armadura y pocas armas, por lo que no les convenía atacar a la caballería pesada ni a la infantería. Eran especialmente útiles cuando un enemigo había sido derrotado y huía desorganizadamente, pues por su velocidad los húsares podían interceptar y matar fácilmente a tropas que no estaban formadas disciplinadamente. Por su uniforme brillante y porte distinguido resultaron muy atractivos para las otras naciones, por lo que los húsares jugaron un importante papel en los ejércitos de épocas posteriores, sobre todo durante la época napoleónica. En la guerra de Corea se desplegó una unidad de húsares británicos; aunque para entonces iban ya en tanques.



Tarcano y tarcano de élite

Unidad única de los hunos. Caballería particularmente eficaz contra edificios, lo que convierte a los tarcanos en excelentes destructores.

Creado en
Fuerte contra

castillo
edificios, arqueros, catapultas de trayectoria plana, arqueros a caballo, armas de asedio y monjes

Débil contra
Mejoras

piqueros, jinetes y camellos

Ataque: forja, fundición de hierro, metalurgia (herrería)

Armadura: armadura de láminas, armadura de cota de malla, armadura de placas (herrería)

Puntos de resistencia: pureza de sangre (establo)

Velocidad: ganadería (establo)

Velocidad de creación de unidades: leva (castillo)

Resistencia de las unidades a los monjes y misioneros enemigos: fe, herejía (monasterio)

El uso del estribo dio a los hunos una ventaja tecnológica contra otros ejércitos cuando avanzaron hacia el oeste en el siglo III. Podían colocarse sobre ellos y cargar con la lanza contra un objetivo. Gracias al estribo, el impacto de la punta de la lanza transfería la fuerza del movimiento combinado del hombre y del caballo. Con raras excepciones (en especial la caballería de Los Compañeros de Alejandro), los jinetes anteriores a éstos no solían ser eficaces con la lanza. La aparición de miles de jinetes de la caballería bárbara que utilizaban la lanza con tanta eficacia produjo un cambio espectacular en la manera de hacer la guerra hacia el final de la época antigua. Las legiones romanas se vieron obligadas a poner más énfasis en la caballería como instrumento de apoyo, por lo que acabaron contratando jinetes bárbaros como mercenarios. Los héroes de los ejércitos de los hunos, y posteriormente de los mongoles, recibían el nombre de guerreros tarcanos.

Los mejores jinetes de la caballería ligera huno eran los tarcanos de élite. Cabalgaban infatigablemente, atacaban por sorpresa y podían retirarse con igual rapidez si la situación no les era ventajosa. La movilidad de los guerreros tarcanos de élite les convertía en atacantes devastadores, pero por ser caballería ligera estaban en desventaja en el combate cuerpo a cuerpo contra jinetes de fuerte armadura.



Armas de asedio



Petardo

Unidad de demolición de la infantería, armada con explosivos. Devastadora contra edificios; ineficaz contra otras unidades.

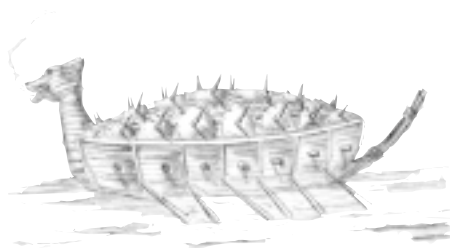
Creado en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

castillo
edificios, murallas y armas de asedio
arqueros, escorpiones, arqueros a caballo y catapultas de trayectoria plana
Ataque: ingenieros de asedio (universidad)

Velocidad de creación de unidades: leva (castillo)

Resistencia de las unidades a los monjes y misioneros enemigos: fe, herejía (monasterio)

En la Edad Media, el uso principal de la pólvora fue el detonante de las armas de fuego y los cañones, pero finalmente se aprendió a utilizarla también como explosivo. Las cargas explosivas, llamadas petardos, se utilizaban para dañar o derribar las puertas de los castillos y otras obstrucciones al paso del ejército. La palabra petardo procede de una palabra francesa que significaba cortavientos. En las situaciones muy peligrosas, un hombre cubierto por una armadura llevaba el petardo hasta el punto de ataque y encendía la mecha. Si la mecha funcionaba mal o la carga estallaba prematuramente por cualquier razón, el encargado de encender el petardo moría, por lo que era una misión muy peligrosa.



Barcos



Barco tortuga y barco tortuga de élite

Unidad única de los coreanos. Barco de guerra lento y muy blindado; eficaz para destruir otros barcos a corta distancia. El barco tortuga se puede construir en un muelle una vez construido un castillo coreano. (Los coreanos tienen dos unidades únicas; la otra es la carreta de guerra, una unidad de tiro con arco.)

Construido en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

muelle
brulotes y buques de demolición
cañones de asedio y monjes

Armadura: carenado (muelle)

Velocidad: dique seco (muelle)

Costo inferior: carpintero naval (muelle)

Resistencia de las unidades a los monjes y misioneros enemigos: fe (monasterio)

Ante el ataque de los samuráis japoneses en 1592, el destino de Corea, y quizás el de China, dependía de que se pudieran cortar en el Estrecho de Corea las líneas marítimas de suministro del invasor. El almirante coreano Yi Sun-shin obtuvo dos grandes victorias navales al sur de Corea con la ayuda de los barcos tortuga, los primeros acorazados de la historia. Estos barcos, movidos a remo, tenían un perfil bajo y en los lados llevaban una batería de cañones. Los lados y la parte superior eran redondeados, por lo que parecía el caparazón de una tortuga plana. No podían utilizarse en alta mar, pero eran muy útiles en las áreas costeras, donde el mar era relativamente tranquilo. Los barcos japoneses estaban en gran desventaja al combatir contra ellos. Casi todos los proyectiles rebotaban en su blindaje redondeado. No ofrecían aberturas a los grupos de abordaje enemigos. Los barcos enemigos, sin blindaje, eran presa fácil de sus cañones.

Otras unidades



Misionero

Unidad única de los españoles. Se mueve más rápido que un monje, pero tiene menos alcance y línea de visión. Además, un misionero no puede tomar reliquias. Sin embargo, convierte las unidades enemigas y cura a las amigas igual que un monje. El misionero se puede crear en un monasterio una vez construido un castillo español. (Los españoles tienen dos unidades únicas; la otra es el conquistador, una unidad de caballería.)

Creado en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

monasterio

caballeros de la Orden Teutónica y elefantes de guerra
arqueros, jinetes, caballería ligera e invasores de pastos
(siempre en el monasterio)

Convertir algunos edificios, unidades de asedio: redención

Velocidad de movimiento: fervor

Puntos de resistencia: santidad

Convertir a otros monjes: expiación

Mayor alcance de conversión: imprenta

Menor tiempo de rejuvenecimiento: iluminación, teocracia

Resistencia de las unidades a los monjes y misioneros enemigos: fe, herejía



Cuando los europeos entendieron finalmente que Colón había abierto la puerta a dos continentes enteros, despertó en ellos el deseo de convertir al cristianismo a la población nativa, potencialmente inmensa. Los españoles, los portugueses y los originarios de otras naciones europeas enviaron al Nuevo mundo unos monjes llamados misioneros para que llevaran a los nativos la conversión y la salvación. Para ser misionero hacía falta mucha fe, una constitución fuerte y gran entusiasmo. A menudo tenían que meterse en la selva entre pueblos de cultura y creencias radicalmente diferentes. Muchos misioneros se desesperaron y sufrieron tortura y muerte a manos de nativos que se resistían al mensaje que les llevaban o que identificaban a los monjes con la enfermedad y la conquista que les acompañaban.

Capítulo IV

Tecnologías

The Conquerors Expansion incluye varias tecnologías nuevas que mejoran la capacidad económica y de combate de tu civilización. Además, cada civilización tiene ahora una tecnología única. Para obtener información acerca de las tecnologías que puede desarrollar una civilización, consulta Unidades y tecnologías nuevas en el Apéndice.

Tecnologías económicas y militares



Pureza de sangre

La pureza de sangre (en el establo) aumenta los puntos de resistencia de todas las unidades de caballería.

Los guerreros de la Edad Media necesitaban caballos de diferentes tipos: para los recorridos largos, la exploración, animales de tiro y para llevar a los jinetes con armadura. La cría cuidadosa de los caballos permitió la evolución gradual de caballos de diferente pureza de sangre que pudieran satisfacer esas necesidades. Las civilizaciones con acceso a grandes praderas tenían condiciones especiales para la cría de caballos. En Oriente Medio y Asia se prestaba una atención similar a la cría de camellos con velocidad o con resistencia para soportar las largas marchas de las caravanas de comercio.



Caravana

La caravana (en el mercado) aumenta la velocidad de las carretas de mercancías y las urcas mercantes para recoger el oro más deprisa.

El comercio se desarrolló rápidamente. Al principio, un simple campesino llevaba su carreta al mercado, pero pronto se pasó a empresas más elaboradas con numerosas carretas o animales de transporte recorriendo los caminos que separaban las ciudades. Las caravanas de caballos de carga o de otros vehículos de transporte resultaban más eficientes, porque eran más fáciles de administrar y guardar a lo largo de grandes

recorridos. La palabra caravana viene de la lengua persa y suele hacer referencia a grupos de comerciantes que atraviesan desiertos o regiones hostiles. La ruta comercial de caravanas más famosa de la Edad Media fue la Ruta de la Seda, que iba desde China a Constantinopla o a la costa oriental del Mediterráneo.



Hierbas medicinales

Las hierbas medicinales (en el monasterio) aumentan la velocidad de curación de las unidades guarecidas dentro de los edificios.

Aunque las sociedades clásicas habían avanzado en el estudio de la anatomía y la fisiología, hasta la revolución científica e industrial de los siglos XVIII y XIX la medicina era una ciencia inexacta basada en el conocimiento práctico. Primero por tradición oral y después mediante la escritura se transmitían los remedios y procedimientos que se habían descubierto con la experiencia. El agente principal de la curación eran las hierbas medicinales, la aplicación o ingestión de compuestos herbales cuya capacidad curativa se había descubierto con la experimentación. La presencia en una población o ciudad medieval de especialistas en hierbas medicinales representaba un beneficio para la calidad de vida de sus habitantes.



Herejía

La herejía (en el monasterio) hace que las unidades mueran, en lugar de ser convertidas por un monje o misionero enemigo. De esa manera sigues perdiendo la unidad, pero al menos no se hace con ella el enemigo.

Conforme avanzaba la Edad Media, en Europa el cristianismo se enfrentaba a numerosos desafíos, entre los que estaba la herejía. Esta palabra se empezó a usar en el siglo XIII para definir una opinión o doctrina que fuera contraria al dogma de la iglesia. Las nuevas opiniones brotaban a una velocidad alarmante. Los filósofos que estudiaban la Biblia sugerían nuevas interpretaciones. El contacto con las creencias paganas fue causa de distorsiones del dogma. Quien intentaba interpretar bajo una nueva luz las lecciones de la Biblia, corría el riesgo de que le acusaran de herejía. La creencia en una postura herética era considerada por los líderes de la iglesia como un pecado supremo, por lo que muchos de los condenados por herejía fueron quemados en la hoguera.



Tácticas de los partos

Las tácticas de los partos (en la galería de tiro con arco) aumentan la armadura normal y la armadura antiproyectil de los arqueros a caballo.

Los arqueros a caballo de Partía, que actualmente forma parte de Irán, eran famosos por su capacidad para disparar flechas a sus perseguidores, ya estuvieran en una retirada real o la estuvieran fingiendo. Que fueran capaces de disparar a los enemigos mientras se retiraban era irritante para éstos, sobre todo si los enemigos perseguidores eran demasiado lentos para anular la distancia que les separaba de los fugitivos. Aunque los partos eran un pueblo antiguo, sus tácticas fueron adoptadas por civilizaciones posteriores que empleaban arqueros a caballo y su nombre quedó en la denominación de la maniobra. Por eso en algunos países, como por ejemplo los de lengua inglesa, llaman «disparo parto» a cualquier comentario hecho cuando se está abandonando una discusión.



Teocracia

Teocracia (en el monasterio). Cuando un grupo de monjes (o de misioneros) convierte una unidad enemiga, sólo un monje pierde la fe y debe descansar antes de intentar otra conversión. Mejora mucho el poder de un grupo de monjes y reduce la posibilidad de administrar pequeños territorios.

En las civilizaciones que eran una teocracia, plenamente o casi en su totalidad, pensaban que quienes les gobernaban eran guiados por la divinidad. Cuando el pueblo creía que eso era cierto, los gobernantes les podían exigir que cumplieren casi cualquier orden. En esas sociedades, los monjes y líderes religiosos tenían un gran poder. En contacto con civilizaciones de creencias religiosas menos fuertes, podía producirse una rápida extensión de la conversión.



Dactilera

La dactilera (en la galería de tiro con arco) aumenta la velocidad de disparo y la puntería de los arqueros.

En la Edad Media, lo normal era que el arquero llevara la cuerda hasta el pecho para disparar. Los arqueros de tiro largo ingleses llevaban la cuerda junto a una mejilla, lo que aumentaba la fuerza y la distancia de sus disparos. Los arqueros de Asia desarrollaron una dactilera que les permitía llevar la cuerda hasta la oreja o todavía más atrás. Cuando esta mejora se unió a sus arcos compuestos, que eran ya muy poderosos, sus armas resultaron todavía más efectivas.

Tecnologías únicas



Cada civilización tiene una tecnología única que ninguna otra puede desarrollar. Normalmente, la tecnología única mejora las bonificaciones de equipo o la unidad única de una civilización.

Guerras florales (aztecas)

Las guerras florales (en el castillo) aumentan el ataque de toda la infantería.

Cuando las luchas normales entre ciudades y entre estados no producían suficientes víctimas para los sacrificios rituales, los aztecas y sus vecinos organizaban guerras florales con el propósito de aumentar la provisión. Los guerreros de esas sociedades iban a esas guerras con entusiasmo, pues las consideraban una oportunidad de ganar gloria y prestigio social.



Voluntarios de caballería (ingleses)

Los voluntarios de caballería (en el castillo) aumentan el alcance de los arqueros y el ataque de las torres.

El arco de tiro largo desarrollado en Gales se convirtió en una de las armas favoritas de los ingleses con Eduardo I, quien comprendió enseguida cómo desplegarlo eficazmente en combate. Los arqueros de tiro largo ingleses causaron estragos en el ejército francés durante la Guerra de los Cien Años. Los hombres libres ingleses, llamados voluntarios de caballería, estaban muy capacitados y les motivaba el interés propio. La paga y el botín que podían recibir tras una campaña de éxito en Francia permitían a un hombre ganar dinero para toda la vida.

Logística (bizantinos)

La logística (en el castillo) hace que las catafractas arrasen a su paso.

La civilización bizantina sobrevivió a la romana en más de mil años, sobre todo gracias al hábil empleo de ejércitos de élite más pequeños contra enemigos menos equipados o peor entrenados. Los soldados bien motivados, oficiales bien entrenados, las fuertes tradiciones militares y una buena logística militar se combinaron en la creación de ejércitos con una capacidad de combate muy superior a la que sugería su tamaño. La pieza fundamental del ejército era la caballería de catafractas, que podía enfrentarse a los enemigos a la distancia de los arqueros o destruirlos en una carga.

Furor celta (celtas)

El furor celta (en el castillo) aumenta los puntos de resistencia de las unidades del taller de maquinaria de asedio.

Los guerreros de la Britania celta tenían fama de combatientes muy motivados capaces de grandes arranques de moral. El furor celta, o furia de los celtas, era un estado de gran agresividad al que los ejércitos enemigos trataban de escapar. Pero si podían resistir a esa furia, ésta podía desvanecerse repentinamente y convertirse en pánico. Cuando los jefes de los celtas eran capaces de promover y dirigir la furia de sus soldados, se multiplicaba esa fuerza hasta ser temible.



Cohetería (chinos)

La cohetería (en el castillo) aumenta la fuerza del ataque de perforación de los Chu Ko Nu y los escorpiones.

Generalmente se cree que los chinos fueron los inventores del explosivo al que llamamos pólvora. Lo utilizaban mucho como impulsor de cohetes, tanto para el entretenimiento como con fines militares. Aunque nunca desarrollaron un diseño de gran precisión, podían utilizar los cohetes con gran efectividad contra enemigos sin experiencia contra ese tipo de armas. Los cohetes eran ruidosos, malolientes y soltaban fuego mientras se movían a gran velocidad. Dañaban todo lo que tocaban y producían daños secundarios si transportaban una carga explosiva.

Hacha de arista (francos)

El hacha de arista (en el castillo) aumenta el alcance de los lanzadores de hachas.

El hacha de arista se llama así por lo que se añadía en la parte inferior de la hoja, por lo que ésta era más grande que la parte por la que se unía al mango. Esta hacha fue un desarrollo de la francisca, el hacha de lanzar de la que los francos obtuvieron su nombre. El hacha de arista se podía lanzar o utilizar en el combate cuerpo a cuerpo. Antes de que los francos descubrieran la caballería, luchaban muy juntos en formación. Cuando se acercaban al enemigo, los que iban en las primeras filas lanzaban su

hacha. Esa maniobra rompía el orden del enemigo, le producía algunas bajas y golpeaba sus escudos, inutilizándolos. Entonces los francos se presentaban en formación cerrada para la lucha cuerpo a cuerpo con espada o con otra hacha.

Anarquía (godos)

La anarquía (en el castillo, en la Edad de los Castillos) permite crear huscarles en el cuartel. (Los godos tienen dos tecnologías únicas; la otra es la movilización.)

El sistema tribal de los godos funcionaba muy bien en una sociedad que parecía siempre en movimiento, luchando aquí y asentándose allí, pero que en cualquier caso nunca se quedaban demasiado tiempo. Esa flexibilidad les permitía aparecer de pronto y sin previo aviso, desapareciendo con la misma rapidez. Sus ejércitos no eran nunca los mejor equipados, porque carecían de una industria permanente, pero el simple rumor de que estuvieran en movimiento era suficiente para que nadie se sintiera seguro.

Movilización (godos)

La movilización (en el castillo, en la Edad Imperial) aumenta la velocidad de creación de unidades en el cuartel. (Los godos tienen dos tecnologías únicas; la otra es anarquía.)

Los godos eran un pueblo migratorio que tenía la capacidad de poner un ejército en pie rápidamente. En cierto sentido, toda su civilización era un ejército en pie de guerra. Los jóvenes godos aprendían las habilidades del guerrero a una edad muy temprana. Todos los hombres se podían convertir en soldados en cuestión de horas. Sus rivales aprendieron a no dejar que los godos se acercaran, si era posible, y a no enfrentarse a ellos si estaban cerca.

Ateísmo (hunos)

El ateísmo (en el castillo) hace que las victorias por reliquia y maravilla tarden más para todos los jugadores y reduce el costo de la tecnología de espionaje.

El ateísmo o la falta total de fe de los hunos ofendía a los romanos, quienes llegaron a considerar que eran realmente subhumanos. A los hunos, por su parte, les molestaban las leyes de las religiones estructuradas. Las leyes de orden social y religioso eran demasiado restrictivas para una civilización que estaba en movimiento constante. Los hunos tenían muy poca fe en los monumentos y los objetos fijos, pues sólo les preocupaba el día presente y el lugar en donde se encontraban en ese momento.



Kataparuto (japoneses)

Kataparuto (en el castillo) hace que los lanzapiedras disparen, se desarmen y se armen con mayor rapidez.

Durante la mayor parte del período en el que las tradiciones de los samuráis dominaron la vida japonesa, el centro de la cultura fue la conducta individual del guerrero. Cuando ocuparon el poder hombres más pragmáticos, pusieron mayor énfasis en el despliegue eficaz de ejércitos grandes, que incluían a menudo a hombres de inferior posición social. Aceptaron nuevas tecnologías, sobre todo las armas de fuego, pero también armas de asedio para sacar a los enemigos de sus baluartes. La última gran batalla de los samuráis se decidió por un asedio que impidió la defensa de un baluarte.

Shinkichon (coreanos)

La cohertería de shinkichon (en el castillo) aumenta el alcance de las catapultas de trayectoria plana.

Aunque se cree que los chinos inventaron la pólvora, son muchos los que opinan que el reino coreano de Koryo fue el primero en emplear la cohertería, y quizás la pólvora, como una especie de arma. Los cronistas del período mencionan que los cohetes y los cañones de Koryo fueron muy importantes para el éxito de su ejército. La larga duración de los reinos de Koryo y de Choson requirió un ejército fuerte, pues sólo el mar y el río Amnok se interponía entre ellos y una serie de posibles enemigos.



El Dorado (mayas)

El Dorado (en el castillo) aumenta los puntos de resistencia de los guerreros águila.

La guerra suele ser cruel y terrible cuando se enfrentan culturas muy diferentes. Las poblaciones nativas del sur y el centro de América se conmovieron con la aparición de los conquistadores, con armadura, escudos de acero, caballos, empleando perros de guerra y armas de fuego. A su vez, los rituales y sacrificios de sangre y el fanatismo de los nativos americanos inquietaba a los españoles. Los mayas demostraron ser oponentes muy fuertes cuando entablaban frenética batalla en defensa de sus riquezas ocultas.

Instrucción militar (mongoles)

La instrucción militar (en el castillo) aumenta la velocidad de movimiento de las unidades del taller de maquinaria de asedio.

Uno de los secretos del gran éxito de los mongoles fue su disciplina en la batalla. Mientras los ejércitos más civilizados tenían complejas estructuras de jerarquía y tradiciones, los mongoles tenían innumerables horas de práctica en las llanuras y terrenos de caza. La velocidad con la que los ejércitos mongoles se podían mover y atacar sorprendía a los ejércitos, más lentos y con equipamientos más pesados, a los que solían enfrentarse.

Cornacas (persas)

Los cornacas (en el castillo) aumentan la velocidad de los elefantes de guerra.

El uso de elefantes en la batalla era siempre un desafío, pues estos animales tienen muy buen olfato pero escasa visión, son relativamente lentos y reaccionan imprevisiblemente si reciben heridas. Los persas desarrollaron un entrenamiento especial de estos animales y de sus conductores, llamados cornacas, que mejoraba su rendimiento en la batalla.

Fanatismo (sarracenos)

El fanatismo (en el castillo) aumenta los puntos de resistencia de los camellos y los mamelucos.

La fuerza de los grandes ejércitos musulmanes estaba en la velocidad y en la fe absoluta que tenían en su destino. Las fuertes creencias religiosas neutralizaban el miedo natural de los guerreros y les daba un sentimiento de ser invencibles que sus enemigos raramente tenían. Como consecuencia, esos ejércitos realizaban hazañas que no guardaban proporción con su tamaño y equipamiento.

Supremacía (españoles)

La supremacía (en el castillo) aumenta la capacidad para el combate de los aldeanos, lo que les convierte en buenos constructores en primera línea de guerra.

Los campesinos de España tenían una vida especialmente dura en una época en la que la vida no era fácil para nadie. La diferencia era que España fue campo de batalla durante gran parte de la Edad Media, cuando los reinos cristianos del norte se esforzaron por reconquistar la península, en manos de los sarracenos que la habían invadido en el siglo VIII. Por esa razón, los campesinos españoles a veces actuaban también como guerreros. Esto lo aprendió el ejército francés de Napoleón de la manera más dura a principios del siglo XIX.

Almenas (teutones)

Las almenas (en el castillo) aumentan el alcance de los castillos y la capacidad de ataque de éstos, de las torres y de los centros urbanos, pues permiten a las unidades de infantería guarecidas disparar flechas como si fueran aldeanos.

Los teutones dirigieron sus cruzadas sobre todo al área oriental de Europa, mientras otros grupos se dirigían a Tierra Santa. Los teutones destacaron en el arte de construir y utilizar ofensivamente los castillos para establecer desde ellos el control político del área circundante. Desde un castillo, un pequeño grupo de jinetes y soldados podía controlar varios kilómetros a la redonda.

Artillería (turcos)

La artillería (en el castillo) aumenta el alcance de las torres de bombardeo, los cañones de asedio y los galeones artillados.

Los primeros cañones y armas de fuego los disparaban profesionales y mercenarios que trabajaban para quien les pagara más. Hacia el final de la Edad Media, los que pagaban mejor eran los turcos, que controlaban importantes rutas comerciales a Oriente. Eso les dio una importante experiencia en esas nuevas armas, que utilizaron con eficacia contra Constantinopla y otras ciudades cristianas.

Bandas de guerreros en trance (vikings)

Las bandas de guerreros en trance (en el castillo) mejoran la velocidad de regeneración de los guerreros en trance.

Se daba el nombre de banda de guerreros en trance a la forma o ataque de locura extremas que sobrecogía a los guerreros en trance vikingos. Se decía que empezaba con un escalofrío, temblores y crujir de dientes. Después subía la temperatura del cuerpo y el rostro se hinchaba y enrojecía. Cuando ya estaba totalmente enfurecido, el hombre que alcanzaba ese estado aullaba como un animal salvaje, parecía enloquecer (hay testigos que dijeron que llegaban a morder el escudo del enemigo) y destruían indiscriminadamente a todo el que se cruzaba en su camino. Cuando pasaba el ataque de furor, el guerrero en trance caía en una somnolencia y depresión que podía durar varios días.



Unidades y tecnologías nuevas

Apéndice



Civilizaciones nuevas

edad IV III IV IV III
Alabardero Guerrero águila Guerrero águila de élite Húsar Petardo

Pureza de sangre Caravana Hierbas medicinales Herejía Tácticas de los partos Dactilera Teocracia



Aztecas

⊕ ⊕ ⊕

Ingleses

⊕ ⊕

Bizantinos

⊕ ⊕ ⊕

Celtas

⊕ ⊕ ⊕

Chinos

⊕ ⊕

Francos

⊕

Godos

⊕ ⊕ ⊕



Hunos

⊕ ⊕ ⊕

Japoneses

⊕ ⊕



Coreanos

⊕ ⊕ ⊕



Mayas

⊕ ⊕ ⊕

Mongoles

⊕ ⊕

Persas

⊕ ⊕ ⊕

Sarracenos

⊕ ⊕



Espanoles

⊕ ⊕ ⊕

Teutones

⊕ ⊕

Turcos

⊕ ⊕

Vikings

⊕

⊕ ⊕ ⊕

⊕ ⊕

⊕ ⊕ ⊕

⊕ ⊕ ⊕

⊕ ⊕ ⊕

⊕ ⊕ ⊕

⊕ ⊕ ⊕

⊕ ⊕ ⊕

⊕ ⊕ ⊕

⊕ ⊕ ⊕

⊕ ⊕ ⊕

⊕ ⊕ ⊕

⊕ ⊕ ⊕

⊕ ⊕ ⊕

⊕ ⊕ ⊕

⊕ ⊕

⊕ ⊕ ⊕ ⊕

⊕ ⊕ ⊕

Nota: los árboles de las tecnologías de las 18 civilizaciones están en el archivo Techtree.pdf que encontrarás en la carpeta Docs del CD The Conquerors Expansion. Si quieres instalar Adobe Acrobat Reader para ver e imprimir los árboles, consulta el archivo Léamex.

Atributos de las civilizaciones



Aztecas

Unidad única: guerrero jaguar (infantería antiinfantería)

Tecnología única: guerras

florales (+4 ataque de infantería)

Bonificación de equipo: reliquias generan +33% de oro

- ⊗ Comienzan con guerrero águila, pero sin caballería de exploración
- ⊗ Aldeanos llevan +5
- ⊗ Todas las unidades militares se crean 15% más rápido
- ⊗ Monjes tienen +5 PR para cada tecnología de monasterio



Ingleses

Unidad única: arquero de tiro largo (arquero)

Tecnología única: voluntarios

de caballería (+1 alcance de arquero a pie; +2 ataque de torre)

Bonificación de equipo: galerías de tiro con arco 20% más rápido

- ⊗ Centros urbanos cuestan -50% de madera en Edad de los Castillos y Edad Imperial*
- ⊗ Arq. a pie +1 de alcance en Edad de los Castillos, +1 Edad Imperial (+2 total)
- ⊗ Pastores trabajan 25% más rápido



Bizantinos

Unidad única: catafracta (caballería antiinfantería)

Tecnología única: logística

(las catafractas arrasan a su paso)

Bonificación de equipo: monjes curan 50% más rápido*

- ⊗ Edificios +10% PR en Alta Edad Media, +20% Edad Feudal, +30% Edad de los Castillos, +40% Edad Imperial
- ⊗ Camellos, guerrilleros, piqueros y alabarderos cuestan -25%
- ⊗ Brulotes +20% ataque
- ⊗ Avanzar a Edad Imperial cuesta -33%



Celtas

Unidad única: invasor de pastos (infantería rápida)

Tecnología única: furor celta

(unidades de taller maquinaria asedio +50% PR)

Bonificación de equipo: taller maq. asedio 20% más rápido

- ⊗ Infantería 15% más rápida
- ⊗ Leñadores trabajan 15% más rápido
- ⊗ Armas de asedio disparan 20% más rápido
- ⊗ Ovejas no se convierten si están en LDV de 1 unidad celta



Chinos

Unidad única: Chu Ko Nu (ballestero rápido)

Tecnología única: cohetería

(Chu Ko Nu +2 ataque de perforación y escorpiones +4)

Bonificación de equipo: granjas +45 de alimento

- ⊗ Comienzan con +3 aldeanos, pero -150 alimento y -50 madera*
- ⊗ Tecnologías cuestan -10% en Edad Feudal, -15% Edad de los Castillos, -20% Edad Imperial
- ⊗ Centros urbanos admiten 10 habitantes
- ⊗ Buques de demolición +50% ptos. resist.



Francos

Unidad única: lanzador de hachas (infantería con ataque a distancia)

Tecnología única: hacha de arista (lanzadores de hacha +1 alcance)

Bonificación de equipo: jinetes +2 LDV

- ⊗ Castillos cuestan -25%
- ⊗ Jinetes +20% PR
- ⊗ Mejoras de granja gratis (requiere molino)



Godos

Unidad única: huscarle
(infantería antiarqueros)

Tecnologías únicas: anarquía

(crear huscarles en cuartel);

movilización (unidades de cuartel se crean 50% más rápido)

Bonificación de equipo: cuarteles 20% más rápido

- ⊕ Infantería cuesta -10% en Edad Feudal, -15% Edad de los Castillos, -25% Edad Imperial
- ⊕ Infantería +1 ataque contra edificios
- ⊕ Aldeanos +5 ataque contra jabalíes; cazadores llevan +15 de carne*
- ⊕ Población +10 en Edad Imperial



Hunos

Unidad única: tarcano
(caballería antiedificios)

Tecnología única: ateísmo

(victoria por reliquia o maravilla tarda +100 años; espionaje y traición cuesta -50%)

Bonificación de equipo: establos 20% más rápido

- ⊕ No necesitan casas pero empiezan con -100 de madera
- ⊕ Arqueros a caballo cuestan -25% en Edad de los Castillos, -30% Edad Imperial
- ⊕ Lanzapiedras +30% de puntería



Japoneses

Unidad única: samuray
(infantería antiunidades únicas)

Tecnología única: kataparuto

(lanzapiedras disparan, se desarmen y se arman más rápido)

Bonificación de equipo: galeras +50% LDV

- ⊕ Pesqueros doble ptos. resist.; +2P arm.; trabajan +5% Alta Edad Media; +10% Edad Feudal; +15% Edad de los Castillos; +20% Edad Imperial
- ⊕ Molino, campamento maderero y campamento minero cuestan -50%
- ⊕ Ataque de infantería 10% más rápido en Edad Feudal, 15% Edad Castillos, 25% Edad Imperial



Coreanos

Unidades únicas: carreta de guerra (arq. a caballo); barco tortuga (barco de guerra acorazado)

Tecnología única: shinkichon
(+2 alcance de catapultas tray.

plana y onagros)

Bonificación de equipo: +1 de alcance de catapultas de trayectoria plana y onagros

- ⊕ Aldeanos +2 LDV
- ⊕ Canteros trabajan 20% más rápido
- ⊕ Mejoras en torre gratis (torre de bombardeo requiere química)
- ⊕ Alcance de torre +1 en Edad de los Castillos, +1 Edad Imperial (+2 total)



Mayas

Unidad única: arquero de plumas (arquero fuerte)

Tecnología única: El Dorado

(guerrero águila +40 PR)

Bonificación de equipo: muros cuestan -50%

- ⊕ Comienzan con +1 aldeano, guerrero águila (sin caballería de expedición), -50 de alimento
- ⊕ Recursos duran 20% más
- ⊕ Unidades de galería tiro con arco cuestan -10% en Edad Feudal, -20% Edad Castillos, -30% Edad Imperial



Mongoles

Unidad única: mangudai

(arquero a caballo antiasedio)

Tecnología única: instrucción

militar (unidades de taller maq. asedio se mueven 50% más rápido)

Bonificación de equipo: caballería de expedición, caballería ligera, húsar +2 LDV

- ⊕ Arqueros a caballo disparan 20% más rápido
- ⊕ Caballería ligera, húsar +30% PR
- ⊕ Cazadores trabajan 50% más rápido



Persas

Unidad única: elefante de guerra (caballería)

Tecnología única: cornacas (elefantes de guerra 30% más rápidos)

Bonificación de equipo: jinetes +2 ataque contra arqueros

- ⊕ Comienzan con +50 de alimento y madera
- ⊕ Centro urbano, muelle doble PR; trabajan +10% en Edad Feudal, +15% Edad de los Castillos, +20% Edad Imperial



Teutones

Unidad única: caballero de la Orden Teutónica (infantería lenta)

Tecnología única: almenas (+3 alcance de castillos; infantería guarecida dispara flechas)

Bonificación de equipo: unidades más resistentes a conversión

- ⊕ Monjes curan desde 2 veces más lejos
- ⊕ Torres guarecen el doble de unidades, disparan el doble de flechas normales
- ⊕ Matacanes gratis
- ⊕ Granjas cuestan -33%
- ⊕ Centro urbano +2 ataque y +5 LDV*



Sarracenos

Unidad única: mameluco (camello con ataque a distancia)

Tecnología única: fanatismo (camellos y mamelucos +30 PR)

Bonificación de equipo: arqueros a pie +1 ataque contra edificios

- ⊕ Cuota de mercado cuesta sólo 5%
- ⊕ Barcos de transporte doble PR y capacidad
- ⊕ Galeras atacan 20% más rápido
- ⊕ Arqueros a caballo +3 ataque contra edificios



Turcos

Unidad única: jenízaro (artillero manual)

Tecnología única: artillería (+2 alcance de torres de bombardeo, cañones de asedio, galeones artillados)

Bonificación de equipo: unidades de pólvora se forman 20% más rápido

- ⊕ Unidades de pólvora +25% PR, desarrollo de tecnologías con pólvora cuesta -50%*
- ⊕ Mineros de oro trabajan 15% más rápido
- ⊕ Química gratis
- ⊕ Mejoras de caballería ligera y húsar gratis



Espanoles

Unidades únicas: conquistador (artillero manual de caballería); misionero (monje a caballo)

Tecnología única: supremacía (los aldeanos son mejores combatientes)

Bonificación de equipo: carreta de mercancías y urca mercante devuelven +33% de oro

- ⊕ Constructores trabajan 30% más rápido (excepto en maravillas)
- ⊕ Mejoras de herrería no cuestan oro
- ⊕ Galeones artillados se benefician de la balística (más rapidez y puntería)



Vikingos

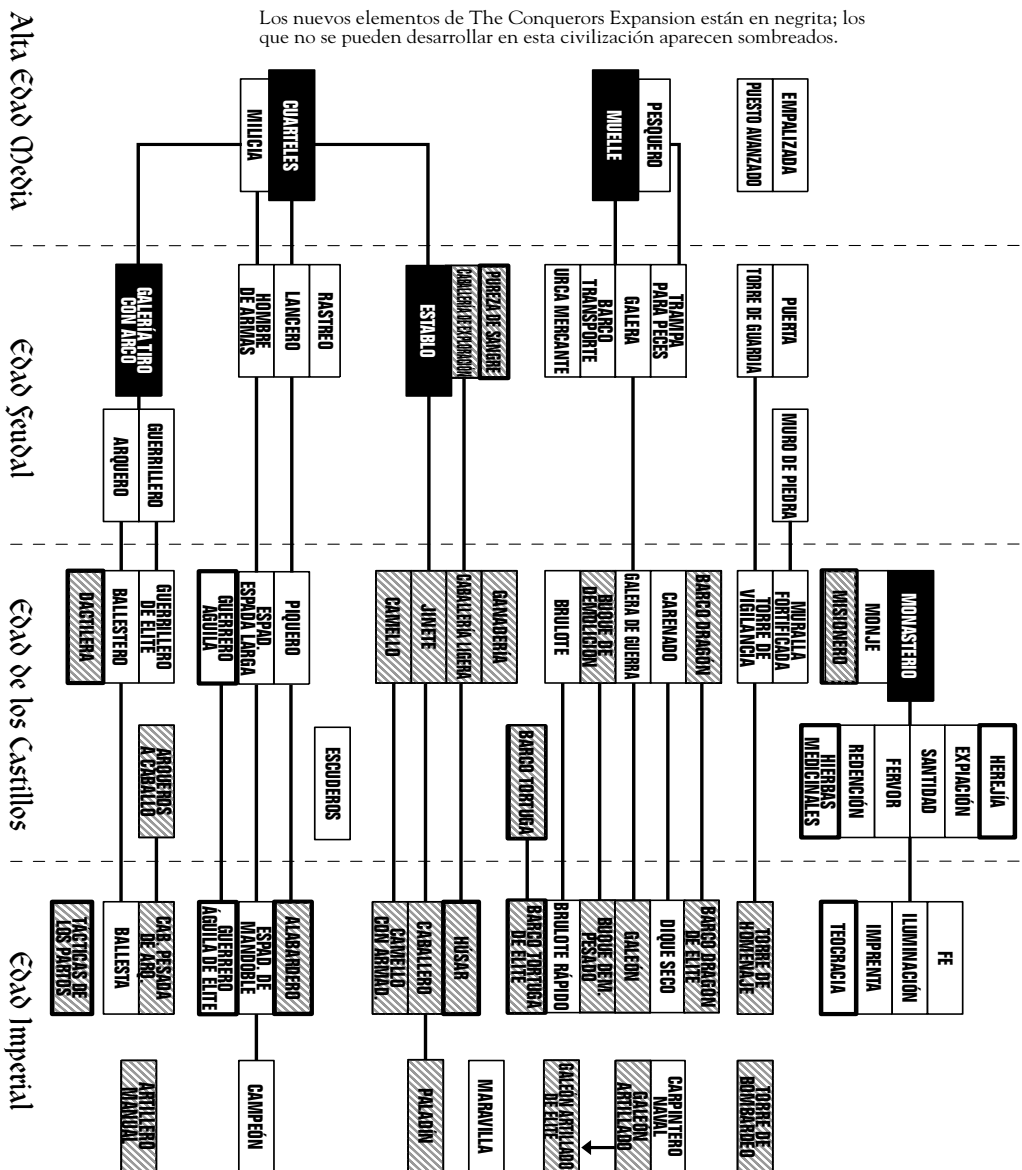
Unidades únicas: guerrero en trance (infantería que se regenera); barco dragón (barco de guerra)

Tecnología única: banda de guerreros en trance (guerreros en trance se regeneran más rápido)

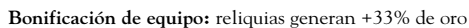
Bonificación de equipo: muelles cuestan -25%*

- ⊕ Barcos de guerra cuestan -20%
- ⊕ Infantería +10% PR en Edad Feudal, +15% Edad de los Castillos, +20% Edad Imperial
- ⊕ Carretilla y carro de mano gratis

Los nuevos elementos de The Conquerors Expansion están en **negrita**; los que no se pueden desarrollar en esta civilización aparecen **sombreados**.



Unidad única: guerrero jaguar
(infantería antiinfantería)
Tecnología única: guerras florales
(+4 ataque de infantería)



- ⊕ Comienzan con guerrero águila, pero sin caballería de exploración
- ⊕ Aldeanos llevan +5
- ⊕ Todas las unidades militares se crean 15% más rápido
- ⊕ Monjes tienen +5 PR para cada tecnología de monasterio

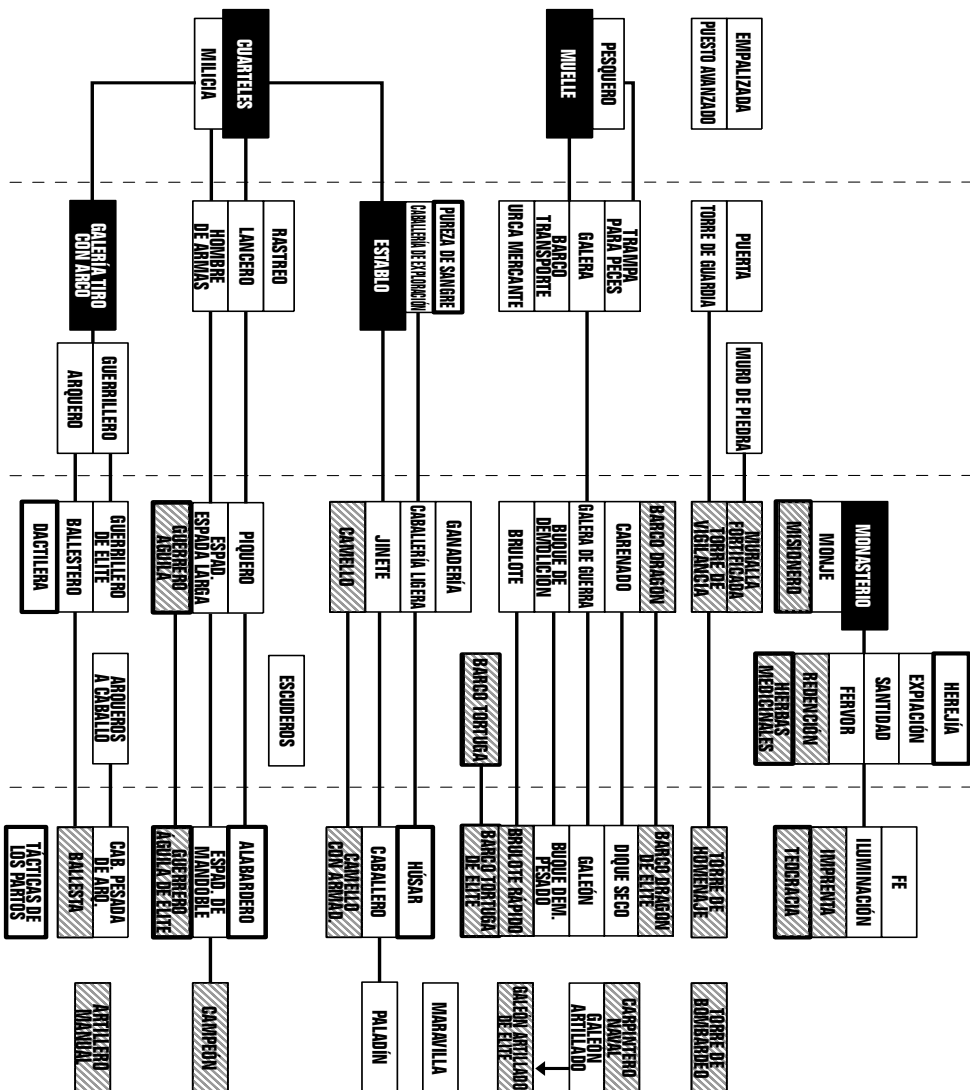
Los nuevos elementos de The Conquerors Expansion están en **negrita**; los que no se pueden desarrollar en esta civilización aparecen **sombreados**.

Alta Edad Media

Edad Feudal

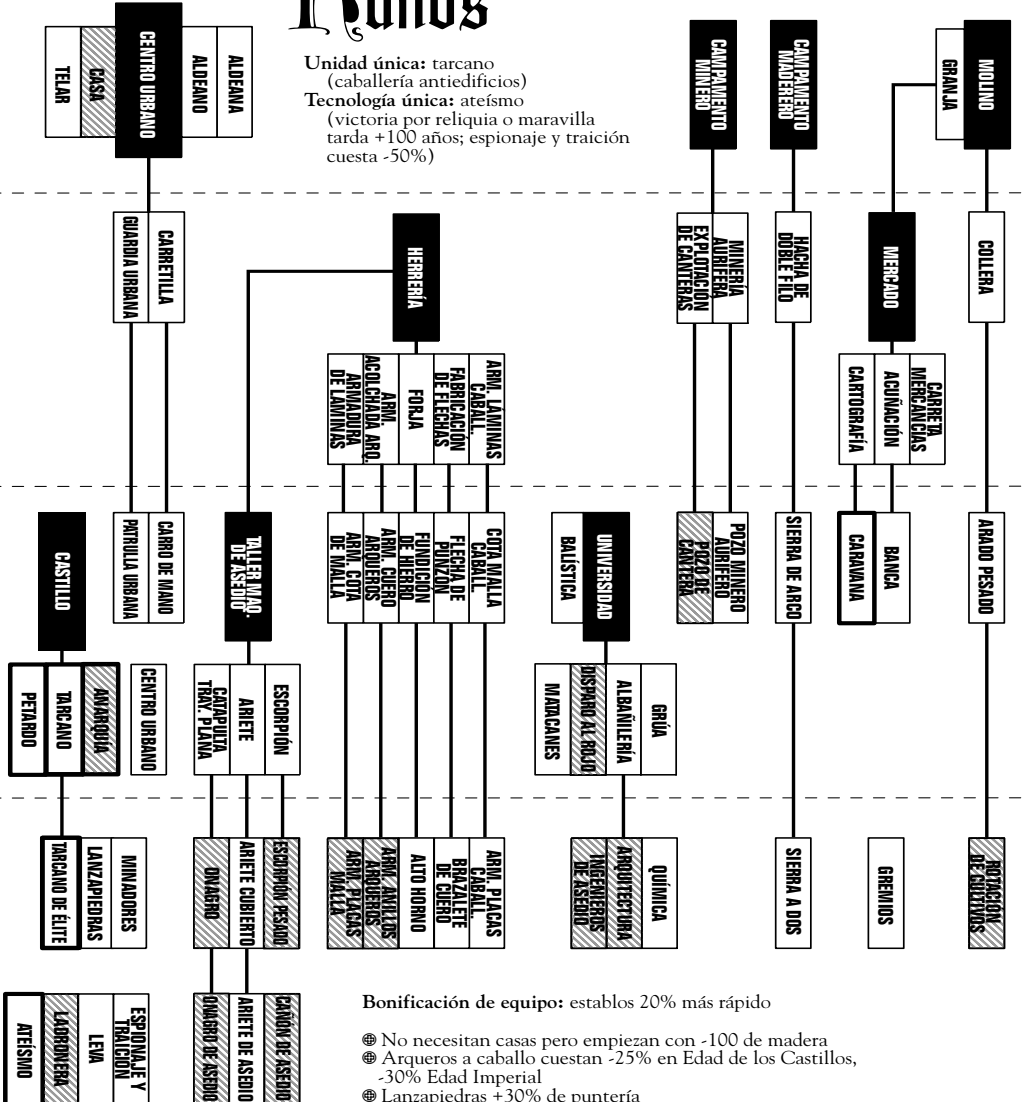
Edad de los Castillos

Edad Imperial



hunos

Unidad única: tarcano
(caballería antiedificios)
Tecnología única: ateísmo
(victoria por reliquia o maravilla
tarde +100 años; espionaje y traición
cuesta -50%)



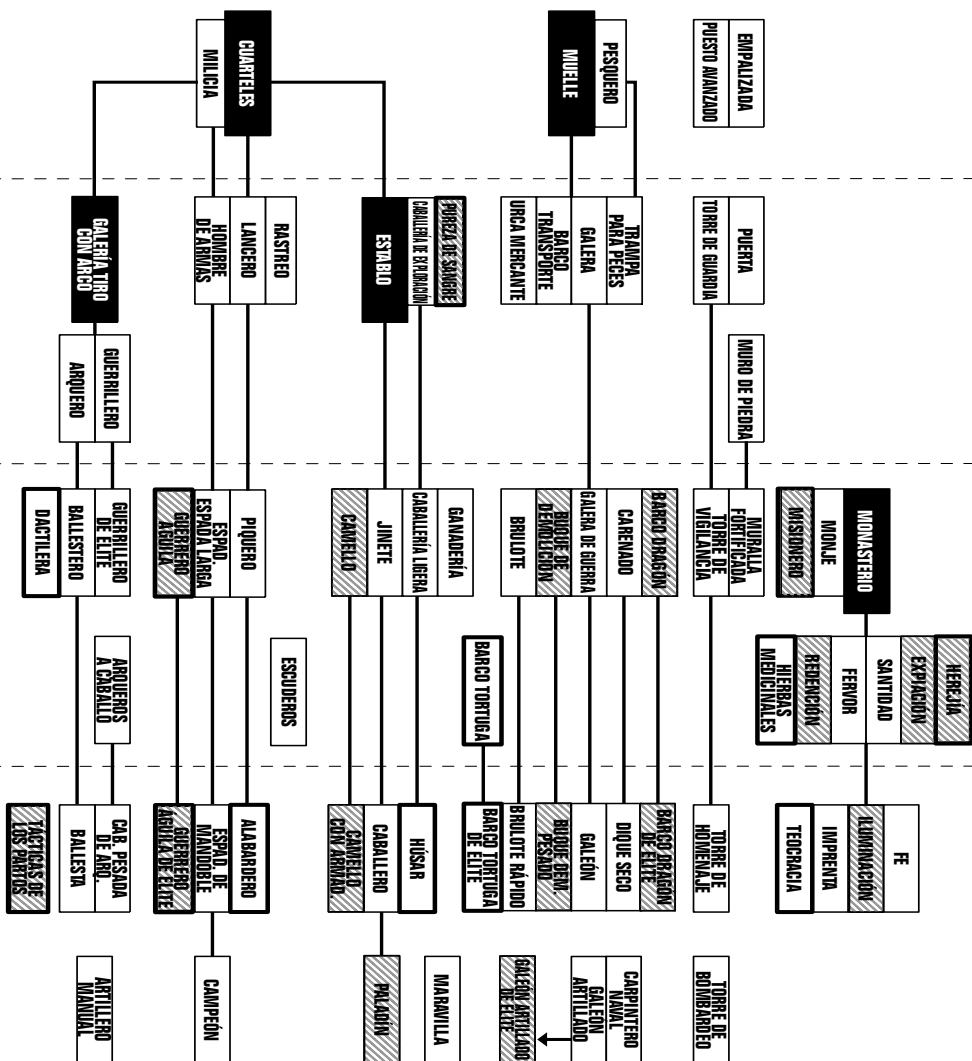
Los nuevos elementos de The Conquerors Expansion están en **negrita**; los que no se pueden desarrollar en esta civilización aparecen **sombreados**.

Alta Edad Media

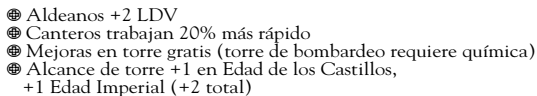
Edad Feudal

Edad de los Castillos

Edad Imperial



Tecnología única: shinkichon (+2 alcance de catapultas tray. plana y onagros)



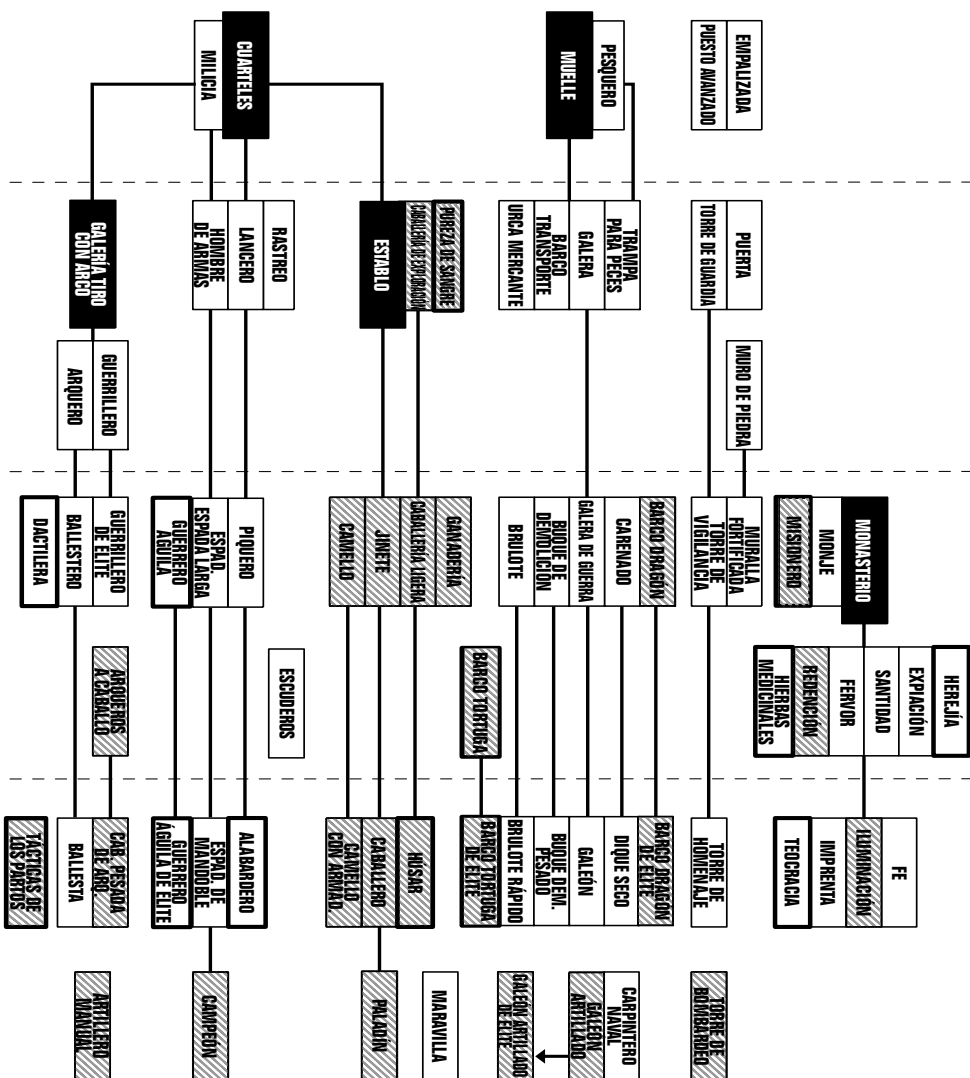
Los nuevos elementos de The Conquerors Expansion están en **negrita**; los que no se pueden desarrollar en esta civilización aparecen **sombreados**.

Alta Edad Media

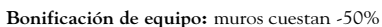
Edad Feudal

Edad de los Castillos

Edad Imperial



Unidad única: arquero de plumas
(arquero fuerte)
Tecnología única: El Dorado
(guerrero águila +40 PR)



- ⊕ Comienzan con +1 aldeano, guerrero águila (sin caballería de expedición), -50 de alimento
- ⊕ Recursos duran 20% más
- ⊕ Unidades de galería tiro con arco cuestan
-10% en Edad Feudal, -20% Edad Castillos,
-30% Edad Imperial

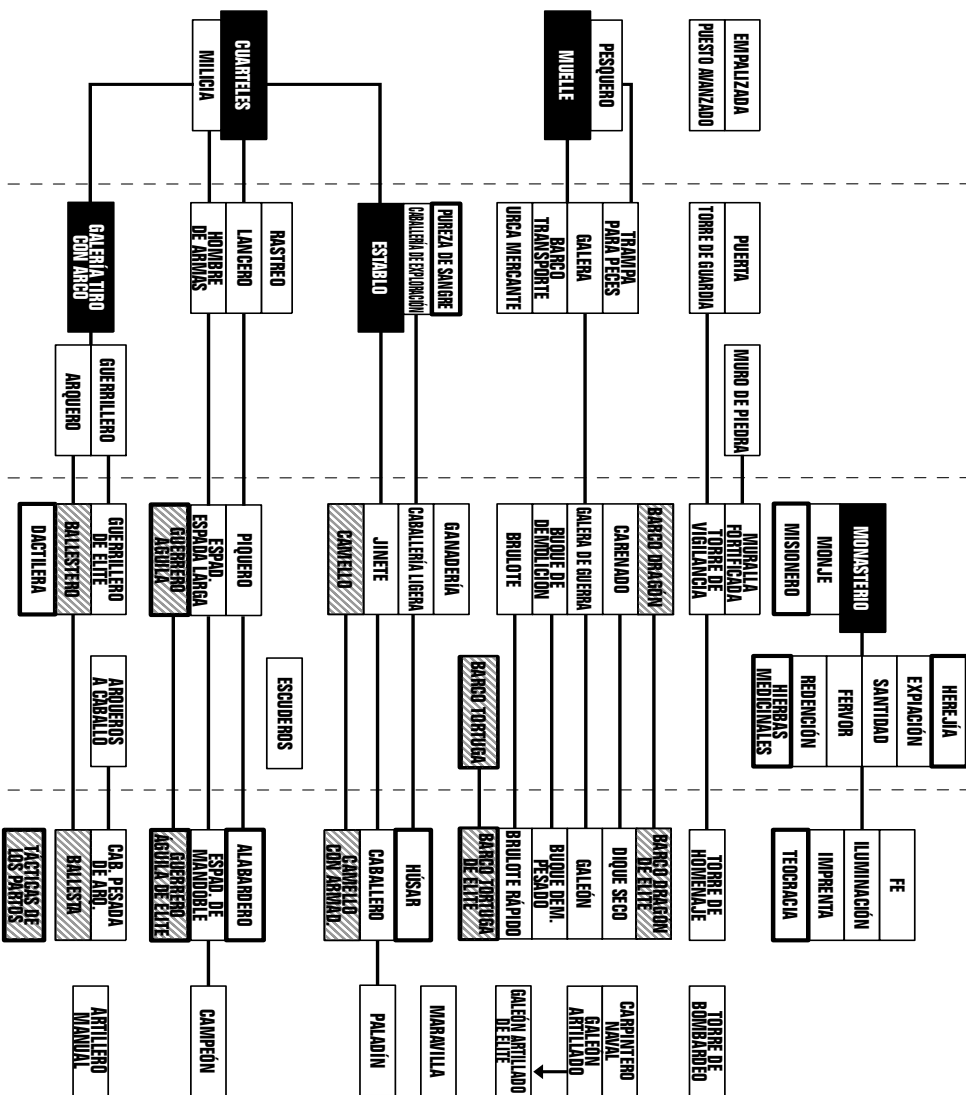
Los nuevos elementos de The Conquerors Expansion están en **negrita**; los que no se pueden desarrollar en esta civilización aparecen **sombreados**.

Alta Edad Media

Edad Feudal

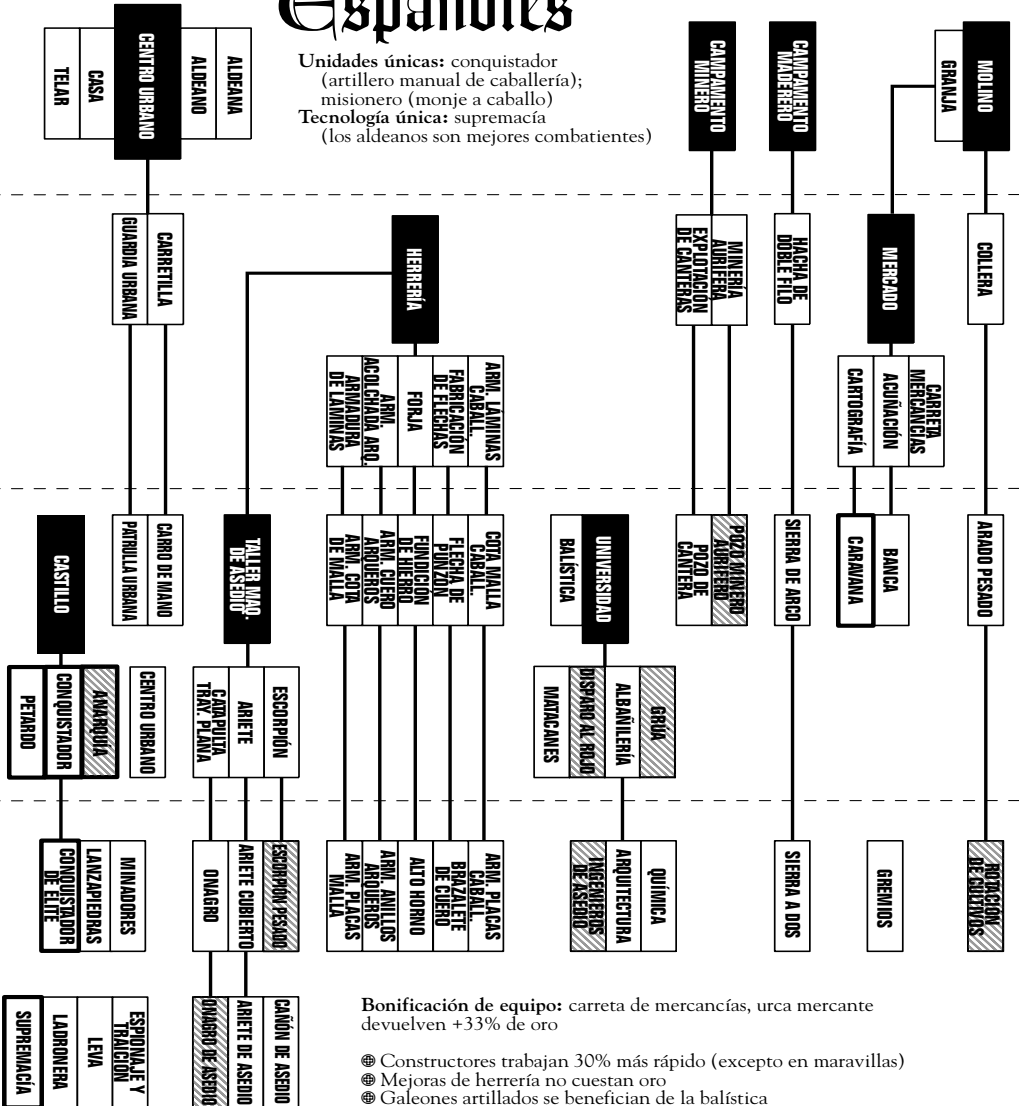
Edad de los Castillos

Edad Imperial



Espanoles

Unidades únicas: conquistador
(artillero manual de caballería);
misionero (monje a caballo)
Tecnología única: supremacía
(los aldeanos son mejores combatientes)



Bonificación de equipo: carreta de mercancías, urca mercante devuelven +33% de oro

- ⊗ Constructores trabajan 30% más rápido (excepto en maravillas)
- ⊗ Mejoras de herrería no cuestan oro
- ⊗ Galeones artillados se benefician de la balística (más rapidez y puntería)

Costos de mejora de las unidades

Nota: los costos son valores base y no reflejan las bonificaciones de la civilización.

INFANTERÍA		COSTO DE MEJORA
Hombre de armas		100 A, 40 O
Espadachín de espada larga		200 A, 65 O
Espadachín mandoble		300 A, 100 O
Campeón		750 A, 350 O
Piquero		215 A, 90 O
Alabardero		300 A, 600 O
Guerrero águila de élite		800 A, 500 O
Guerrero en trance de élite		1300 A, 550 O
Samuray de élite		950 A, 875 O
Caballero Orden Teutónica de élite		1200 A, 600 O
Lanzador de hachas de élite		1000 A, 850 O
Invasor pastos de élite		1000 A, 800 O
Huscarle de élite		1200 A, 550 O
Guerrero jaguar de élite		1000 A, 500 O
ARQUEROS		
Ballestero		125 A, 75 O
Ballesta		350 A, 300 O
Guerrillero de élite		250 M, 160 O
Caballería pesada arqueros		900 A, 500 O
Chu Ko Nu de élite		950 A, 950 O
Jeníno de élite		850 A, 750 O
Arquero de tiro largo de élite		850 A, 850 O
Mangudai de élite		1100 A, 675 O
Arquero de plumas de élite		500 A, 1000 M
Carreta de guerra de élite		1000 M, 800 O

Costo: A=alimento, M=madera, P=piedra, O=oro

CABALLERÍA		COSTO DE MEJORA
Caballería ligera		150 A, 50 O
Húsar		500 A, 600 O
Caballero		300 A, 300 O
Paladín		1300 A, 750 O
Camello con armadura		325 A, 360 O
Catafracta de élite		1600 A, 800 O
Elefante de guerra de élite		1600 A, 1200 O
Mameluco de élite		600 A, 500 O
Conquistador de élite		1200 A, 600 O
Tarcano de élite		1000 A, 500 O
ASEDIO		
Escorpión pesado		1000 A, 1100 M
Ariete cubierto		300 A, 250 O
Ariete de asedio		1000 A, 800 O
Onagro		800 A, 500 O
Onagro de asedio		1450 A, 1000 O
BARCOS		
Galera de guerra		230 A, 100 O
Galeón		400 A, 315 M
Brulote rápido		280 M, 250 O
Buque demolición pesado		200 M, 300 O
Galeón artillado		400 A, 500 M
Galeón artillado de élite		525 M, 500 O
Barco dragón de élite		750 A, 475 O
Barco tortuga de élite		1000 A, 800 O
MURALLAS Y TORRES		
Muralla fortificada		200 A, 100 P
Torre de vigilancia		100 A, 250 P
Torre de homenaje		500 A, 350 P
Torre de bombardeo		800 A, 400 P

Atributos de las unidades * Nuevo o modificado en relación a The Age of Kings

Nota: los números son valores base y no reflejan las bonificaciones de la civilización.

INFANTERÍA	Costo	Ptos. resist.	Ataque	Armadura	Alcance	Velocidad	Especial
Milicia	60 A, 20 O	40	4	*0/1	0	L	
Hombre de armas	60 A, 20 O	45	6	*0/1	0	M	Bonificación de ataque contra edificios
Espadachín de espada larga	60 A, 20 O	55	9	*0/1	0	M	Bonificación de ataque contra edificios
Espadachín mandoble	60 A, 20 O	60	11	*0/1	0	L	Bonificación de ataque contra edificios
Campeón	60 A, 20 O	70	13	*1/1	0	L	Bonificación de ataque contra edificios
Lancero	35 A, 25 M	45	3	0/0	0	M	Bonificación de ataque contra caballería y elefantes de guerra
Piquero	35 A, 25 M	55	4	*0/0	0	M	Bonificación de ataque contra caballería y elefantes de guerra
*Alabardero	35 A, 25 M	60	6	0/0	0	R	Bonificación de ataque contra caballería y elefantes de guerra
*Guerrero águila	20 A, 50 O	50	7	0/2	0	R	Bonificación de ataque contra armas de asedio
*Guerrero águila de élite	20 A, 50 O	60	9	0/4	0	R	Bonificación de ataque contra armas de asedio
Guerrero en trance	65 A, 25 O	48	9	*0/1	0	L	Bonificación de ataque contra edificios; se cura por sí mismo
Guerrero en trance de élite	65 A, 25 O	60	14	*2/1	0	L	Bonificación de ataque contra edificios; se cura por sí mismo
Samuray	60 A, 30 O	60	8	*1/1	0	L	Bonificación de ataque contra otras unidades únicas y edificios
Samuray de élite	60 A, 30 O	80	12	*1/1	0	L	Bonificación de ataque contra otras unidades únicas y edificios
Caballero de la Orden Teutónica	85 A, 40 O	70	12	5/2	0	L	Bonificación de ataque contra edificios
Caballero de la Orden Teutónica de élite	85 A, 40 O	100	17	10/2	0	L	Bonificación de ataque contra edificios
Lanzador de hachas	55 A, 25 O	50	7	0/0	3	L	Bonificación de ataque contra edificios; ataque a distancia
Lanzador hachas de élite	55 A, 25 O	60	8	1/0	4	L	Bonificación de ataque contra edificios; ataque a distancia
Invasor de pastos	65 A, 25 O	65	8	*0/1	0	M	Bonificación de ataque contra edificios
Invasor pastos de élite	65 A, 25 O	80	13	*0/1	0	M	Bonificación de ataque contra edificios
Huscarle	80 A, 40 O	60	10	*0/6	0	L	Bonificación de ataque contra edificios y arqueros
Huscarle de élite	80 A, 40 O	70	12	*0/8	0	L	Bonificación de ataque contra edificios y arqueros
*Guerrero jaguar	60 A, 30 O	50	10	1/0	0	M	Bonificación de ataque contra otra infantería
*Guerrero jaguar de élite	60 A, 30 O	75	12	2/0	0	R	Bonificación de ataque contra otra infantería
ARQUEROS							
Arquero	25 M, 45 O	30	4	0/0	4	M	
Ballestero	25 M, 45 O	35	5	0/0	5	M	
Ballesta	25 M, 45 O	40	6	0/0	5	M	
Guerrillero	25 A, 35 M	30	2	0/3	4	M	Bonificación de ataque contra arqueros
Guerrillero de élite	25 A, 35 M	35	3	0/4	5	M	Bonificación de ataque contra arqueros

Velocidad: L=lenta, M=media, R=rápida, Costo: A=alimento, M=madera, P=piedra, O=oro

ARQUEROS (CONT.)	Costo	Prots. resist.	Ataque	Armadura	Alcance	Velocidad	Especial
Arquero a caballo	40 M, 70 O	50	6	0/0	3	R	
Cab. pesada arqueros	40 M, 70 O	60	7	1/0	4	R	
Artillero manual	45 A, 50 O	35	17	1/0	7	M	Bonificación de ataque contra infantería; requiere química
Chu Ko Nu	40 M, 35 O	45	8	0/0	4	M	Varios disparos entre recargas
Chu Ko Nu de élite	40 M, 35 O	50	8	0/0	4	M	Varios disparos entre recargas
Jenízaro	60 A, 55 O	35	*17	1/0	8	M	
Jenízaro de élite	60 A, 55 O	40	*22	2/0	8	M	
Arquero de tiro largo	35 M, 40 O	35	6	0/0	5	M	
Arq. tiro largo de élite	35 M, 40 O	40	7	0/1	6	M	
Mangudai	55 M, 65 O	60	6	0/0	4	R	Bonificación de ataque contra armas de asedio
Mangudai de élite	55 M, 65 O	60	8	1/0	4	R	Bonificación de ataque contra armas de asedio
*Arquero de plumas	46 M, 46 O	50	5	0/1	4	R	
*Arq. plumas de élite	46 M, 46 O	65	5	0/2	5	R	
*Carreta de guerra	80 M, 60 O	150	9	0/3	5	R	
*Carreta guerra de élite	80 M, 60 O	200	9	0/4	6	R	
OTRAS UNIDADES							
Aldeano	50 A	25	3	0/0	0	L	Construye y repara edificios; recoge recursos; agrega ataque a edificios cuando está guarecido
Monje	100 O	30	0	0/0	9	L	Convierte unidades; cura a distancia
*Misionero	100 O	30	0	0/0	7	R	Convierte unidades; cura a distancia
Carreta de mercancías	100 M, 50 O	70	0	0/0	0	M	Comercia con otros mercados
CABALLERÍA							
Caballería de expedición	80 A	45	3	0/2	0	M	Bonificación de ataque contra monjes; resiste la conversión
Caballería ligera	80 A	60	7	0/2	0	R	Bonificación de ataque contra monjes; resiste la conversión
*Húsar	80 A	75	7	0/2	0	R	Bonificación de ataque contra monjes; resiste la conversión
Jinete	60 A, 75 O	100	10	2/2	0	R	
Caballero	60 A, 75 O	120	12	2/2	0	R	
Paladín	60 A, 75 O	160	14	2/3	0	R	
Camello	55 A, 60 O	100	5	0/0	0	R	Bonificación de ataque contra caballería
Camello con armadura	55 A, 60 O	120	7	0/0	0	R	Bonificación de ataque contra caballería
Catafracta	70 A, 75 O	110	9	2/1	0	R	Bonificación de ataque contra infantería
Catafracta de élite	70 A, 75 O	150	12	2/1	0	R	Bonificación de ataque contra infantería
Elefante de guerra	200 A, 75 O	450	15	1/2	0	L	Bonificación de ataque contra edificios
Elefante de guerra de élite	200 A, 75 O	600	20	1/3	0	L	Bonificación de ataque contra edificios
Mameluco	55 A, 85 O	65	7	0/0	3	R	Bonificación de ataque contra caballería
Mameluco de élite	55 A, 85 O	80	10	1/0	3	R	Bonificación de ataque contra caballería
*Conquistador	60 A, 70 O	55	16	2/2	6	R	
*Conquistador de élite	60 A, 70 O	70	18	2/2	6	R	
*Tarcano	60 A, 60 O	90	7	1/2	0	R	Bonificación de ataque contra edificios
*Tarcano de élite	60 A, 60 O	150	11	1/3	0	R	Bonificación de ataque contra edificios

Atributos de las unidades (continuación)

ASEDIO	Costo	Ptos. resist.	Ataque	Armadura	Alcance	Velocidad	Especial
Escorpión	75 M, 75 O	40	12	0/6	*7	L	Las flechas dañan todo lo que tocan
Escorpión pesado	75 M, 75 O	50	16	0/7	7	L	Las flechas dañan todo lo que tocan
Cañón de asedio	225 M, 225 O	*80	40	2/5	12	L	Requiere química; alcance mínimo; bonificación de ataque contra edificios y barcos
Ariete	160 M, 75 O	175	2	0/180	0	L	Bonificación de ataque contra edificios
Ariete cubierto	160 M, 75 O	200	3	0/190	0	L	Bonificación de ataque contra edificios
Ariete de asedio	160 M, 75 O	270	4	0/195	0	L	Bonificación de ataque contra edificios
Catapulta trayectoria plana	160 M, 135 O	50	40	0/6	7	L	Daños con área de efecto
Onagro	160 M, 135 O	60	50	0/7	8	L	Daños con área de efecto
Onagro de asedio	160 M, 135 O	70	75	0/8	8	L	Daños con área de efecto
Lanzapiedras (desarmado)	200 M, 200 O	150	0	2/8	0	L	
Lanzapiedras (armado)	200 M, 200 O	150	200	1/150	16	L	Bonificación de ataque contra edificios y barcos
*Petardo	80 A, 20 O	50	25	0/2	0	M	Explota; bonificación de ataque contra edificios
BARCOS							
Pesquero	75 M	60	0	0/4	0	M	Pesca peces; construye trampas para peces
Urc mercante	100 M, 50 O	80	0	0/6	0	R	Comercia con otros muelles
Barco de transporte	125 M	100	0	4/8	0	R	Transporta unidades de tierra
Galera	90 M, 30 O	120	6	0/6	5	R	
Galera de guerra	90 M, 30 O	135	7	0/6	6	R	
Galeón	90 M, 30 O	165	8	0/8	7	R	
Brulote	75 M, 45 O	100	2	0/6	2	R	
Brulote rápido	75 M, 45 O	120	3	0/8	2	R	
Buque de demolición	70 M, 50 O	50	110	0/3	0	R	Explota, dañando todo a su alrededor; bonificación de ataque contra edificios
Buque dem. pesado	70 M, 50 O	60	140	0/5	0	R	Explota, dañando todo a su alrededor
Galeón artillado	200 M, 150 O	120	35	0/6	13	M	Requiere química; alcance mínimo; bonificación de ataque contra edificios
Galeón artillado de élite	200 M, 150 O	150	45	0/8	15	M	Rango mínimo; bonificación de ataque contra edificios
Barco dragón	100 M, 50 O	130	7	0/6	6	R	Dispara varias flechas
Barco dragón de élite	100 M, 50 O	160	8	0/8	7	R	Dispara varias flechas
*Barco tortuga	200 M, 200 O	200	50	6/5	6	M	
*Barco tortuga de élite	200 M, 200 O	300	50	8/6	6	M	

Costos y beneficios de las tecnologías

TECNOLOGÍAS DE LOS EDIFICIOS			
Guardia urbana	II	75 A	+4 LDV de edificio
Patrulla urbana	III	300 A, 200 O	+4 LDV de edificio
Albañilería	III	175 M, 150 P	Aumenta PR y armadura del edificio
Arquitectura	IV	200 M, 300 P	Aumenta PR y armadura del edificio
Grúa	III	200 M, 300 P	Aldeanos construyen 20% más rápido
Ladronera	IV	400 M, 400 P	+1000 PR para los castillos
TECNOLOGÍAS ECONÓMICAS Y COMERCIALES			
Telar	I	50 O	+15 PR por aldeano; +1/+1P armadura
Carretilla	II	175 A, 50 M	+10% velocidad aldeano; +25% capacidad aldeano
Carro de mano	III	300 A, 200 M	+10% velocidad aldeano; +50% capacidad aldeano
Minería aurífera	II	100 A, 75 M	+15% velocidad de recogida de oro
Pozo minero aurífero	III	200 A, 150 M	+15% velocidad de recogida de oro
Explotación de canteras	II	100 A, 75 M	+15% velocidad de recogida de piedra
Pozo de cantera	III	200 A, 150 M	+15% velocidad de recogida de piedra
Hacha de doble filo	II	100 A, 50 M	+20% velocidad de recogida de madera
Sierra de arco	III	150 A, 100 M	+20% velocidad de recogida de madera
Sierra a dos	IV	300 A, 200 M	+10% velocidad de recogida de madera
Collera	II	75 A, 75 M	Granja +75 de alimento
Arado pesado	III	125 A, 125 M	Granja +125 alimento; +1 capacidad de alimento por aldeano
Rotación de cultivos	IV	250 A, 250 M	Granja +175 de alimento
Acuñaición	II	150 A, 50 O	Reduce tarifa de tributo a 20%
Banca	III	200 A, 100 O	Sin tarifa de tributo
Gremios	IV	300 A, 200 O	Reduce tarifa de mercado a 15%
*Caravana	III	200 A, 200 O	Carretas de mercancías y urcas mercantes recogen oro más rápido. Requiere cartografía
Cartografía	II	100 A, 100 O	Aliados comparten LDV y exploración
Leva	IV	150 A, 150 O	Creación de unidades 33% más rápido en cuarteles, establos, galerías de tiro con arco, castillos
Espionaje y traición	IV	200 O/aldeano enemigo; 400 O/uso	Muestra LDV y exploración del enemigo/ubicación de reyes enemigos
Minadores	IV	400 A, 200 O	Aldeanos +15 ataque contra edificios

Costos y beneficios de las tecnologías (continuación)

TECNOLOGÍAS DE LOS MONJES			
Fervor	III	140 O	Monje +15% velocidad
Santidad	III	120 O	Monje +50% PR
Redención	III	475 O	Convierte edificios (excepto muros, puertas, centros urbanos, monasterios, castillos, granjas, trampas para peces, maravillas) y todas las unidades de asedio
Expiación	III	325 O	Convierte monjes enemigos
*Herejía	III	1000 O	Unidades conversas mueren en vez de convertirse en enemigo
*Hierbas medicinales	III	350 O	Unidades guarecidas curan 4 veces más rápido
Iluminación	IV	120 O	Monje +50% velocidad de rejuvenecimiento
Fe	IV	750 A, 1000 O	+50% resistencia a la conversión
Imprenta	IV	200 O	+3 alcance de conversión
*Teocracia	IV	400 A, 800 O	Sólo un monje del grupo debe descansar tras una conversión
TECNOLOGÍAS DE LA INFANTERÍA			
Rastreo	II	75 A	+2 LDV de infantería
Terratenientes	III	200 A	+10% velocidad de infantería
Armadura de láminas	II	100 A	+1/+1P armadura de infantería
Armadura de cota de malla	III	200 A, 100 O	+1/+1P armadura de infantería
Armadura de placas de malla	IV	300 A, 150 O	+1/+2P armadura de infantería
Forja	II	150 A	+1 ataque de infantería y caballería
Fundición de hierro	III	220 A, 120 O	+1 ataque de infantería y caballería
Alto horno	IV	275 A, 225 O	+2 ataque de infantería y caballería
TECNOLOGÍAS DE ASEDIO Y PROYECTILES			
Fabricación de flechas	II	100 A, 50 O	+1 ataque y alcance para arqueros, galeras, barcos dragón, centros urbanos, castillos, torres
Flecha de punzón	III	200 A, 100 O	+1 ataque y alcance para arqueros, galeras, barcos dragón, centros urbanos, castillos, torres
Brazalete de cuero	IV	300 A, 200 O	+1 ataque y alcance para arqueros, galeras, barcos dragón, centros urbanos, castillos, torres
Armadura acolchada para arqueros	II	100 A	+1/+1P armadura de arquero
Armadura de cuero para arqueros	III	150 A, 150 O	+1/+1P armadura de arquero
Armadura de anillos para arqueros	IV	250 A, 250 O	+1/+2P armadura de arquero
Balística	III	300 M, 175 O	Rastreo de unidades en movimiento
Matacanes	III	200 A, 200 P	Torres y castillos no tienen alcance mínimo
Disparo al rojo	III	350 A, 100 O	+50% ataque de torre contra barcos
Química	IV	300 A, 200 O	+1 ataque de proyectil (excepto unidades de pólvora); permite que se creen unidades de pólvora
Ingenieros de asedio	IV	500 A, 600 M	+1 alcance de arma de asedio (excepto arietes); +20% ataque de unidad de asedio contra edificios; +40% ataque de petardo
*Dactilera	III	300 A, 250 M	Arqueros disparan más rápido; 100% de puntería
*Tácticas de los partos	IV	200 A, 250 O	+1/+2P armadura de arquero a caballo

Costo: A=alimento, M=madera, P=piedra, O=oro

TECNOLOGÍAS DE LA CABALLERÍA

Ganadería	III	250 A	+10% velocidad de caballería
*Pureza de sangre	II	150 A, 100 O	Unidades de caballería +20 PR
Armadura de láminas para caballería	II	150 A	+1/+1P armadura de caballería
Armadura de cota de malla para caballería	III	250 A, 150 O	+1/+1P armadura de caballería
Armadura de placas para caballería pesada	IV	350 A, 200 O	+1/+2P armadura de caballería

TECNOLOGÍAS DE LOS BARCOS

Carenado	III	250 A, 150 O	+1P armadura; +5 capacidad de barco de transporte
Dique seco	IV	600 A, 400 O	+15% velocidad de barco; +10 capacidad de barco de transporte
Carpintero naval	IV	1000 A, 300 O	-20% de madera para construir barcos

TECNOLOGÍAS ÚNICAS

*Guerras florales (aztecas)	IV	450 A, 750 O	+4 ataque de infantería
*Voluntarios de caballería (ingleses)	IV	750 M, 450 O	+1 alcance de arquero; +2 ataque de torre
*Logística (bizantinos)	IV	1000 A, 600 O	Catafractas arrasan a su paso
*Furor celta (celtas)	IV	750 A, 450 O	Unidades de taller maquinaria asedio +50% PR
*Cohetería (chinos)	IV	750 M, 750 O	Chu Ko Nu +2 ataque de perforación, escorpiones +4
*Hacha de arista (francos)	IV	400 A, 400 O	+1 alcance de lanzador de hachas
*Anarquía (godos)	IV	450 A, 250 O	Crea huscarles en cuartel
*Movilización (godos)	IV	400 M, 600 O	Unidades de cuarteles se crean 50% más rápido
*Ateísmo (hunos)	IV	500 A, 500 O	Victoria por reliquias y maravillas duran +100 años; desarrollo de espionaje y traición cuesta -50%
*Kataparuto (japoneses)	IV	750 M, 400 O	Lanzapiedras disparan, se arman y se desarmen más rápido
*Shinkichon (coreanos)	IV	800 M, 500 O	+2 alcance de catapultas trayectoria plana
*El Dorado (mayas)	IV	750 A, 450 O	Guerrieros águila +40 PR
*Instrucción militar (mongoles)	IV	500 M, 450 O	Unidades taller maq. asedio se mueven 50% más rápido
*Cornacas (persas)	IV	300 A, 300 O	Elefantes de guerra +30% más rápido
*Fanatismo (sarracenos)	IV	750 A, 800 O	Camellos y mamelucos +30 PR
*Supremacía (españoles)	IV	400 A, 250 O	Aldeanos son mejores combatientes
*Almenas (teutones)	IV	600 A, 400 P	+3 alcance de castillos; infantería guarecida dispara flechas
*Artillería (turcos)	IV	450 P, 500 O	+2 alcance de torres de bombardeo, cañones de asedio y galeones artillados
*Banda de guerreros en trance (vikings)	IV	500 A, 850 O	Guerreros en trance se regeneran más rápido

Ensemble Studios



Diseño

Greg "DeathShrimp" Street - Jefe
Karen "Scout" Sparks
Sandy "Honcho" Petersen
Bruce C. "Bruck" Shelley

Programación

Angelo "Desperado" Laudon - Jefe
Paul "winter" Bettner
Tim "Timotron" Deen
Mario "PlasticBrain" Grimani
Dave "Bigdog" Pottinger
Matt "The Optimizer" Pritchard

Trabajo artístico

Duncan "Reverend" McKissick - Jefe
Jeff "Jaydub" Dotson
Herb "HellWood" Ellwood
Bryan "Bubbles" Hehmann
Duane "Saint" Santos
Chad y Eric "Walker Boys"
Scott "co0ter" Winsett

Producción

Chris "Snore Monkey" Rippy - Jefe
y director de sonido
Tony "Bossman" Goodman -
Productor ejecutivo
Harter "HarterFaster" Ryan -
Productor ejecutivo

Brian "Ryujin" Sullivan -
Productor ejecutivo y
relaciones públicas

Música

Stephen "Big Al" Rippy - Jefe
Kevin "dr. cosmic" McMullan

Control de calidad y pruebas

Mike "Capt'n" Kidd - Jefe
Doug "Salidoug" Brucks
Rob "Xemu" Fermier
Brian "Zeus" Sousa
Joe Ybarra
John "MrPinchy" Evanson
Herb "Captain Insano" Marselas
David "DavetGit" Lewis
Trey "Yert" Taylor
Brad "The Crow" Crow
Mark "Marko Polo" Terrano
"Ghenghiz" Ian Fischer
Dusty Monk
David Cherry
Dave Kubalok
David "Ripman" Rippy
Sean "Lord Soth" Wolff
Paul "venOm" Slusser
Chris "VD" Van Doren

Thonny "Captain
Nemo" Namuonglo
Chea "TRUCK" O'Neill
Don "Fork Boy" Gagen

Departamento administrativo

Madelynn "Lady" Arnold
Keira Erhard

Comercialización

Jeff "Buck" Goodwill
Brian "Moonster" Moon
Bob "Fugu" Wallace

Administración de la red

Roy "Royster" Rabey
Jake Dotson

Soporte técnico en Web

Mike "Archangel" McCart

Asesoría jurídica

General Counsel Associates,
LLP
Betsy "Brooklyn Cowgirl"
Bayha

Directores externos

John Boog-Scott
John Calhoun



Administración del programa

Tim "SlasherZ" Znamenacek

Realización de pruebas

Jamie Evans - Jefe
Rick Lockyear - Jefe de pruebas
Douglas "Ugdo" Hall
Sean "King Kellogg"
Daland "Strider" Davis
Erick Lindman
Eric Meldrum
Thomas Courser
Reuben Radding
Matt "MEGAMAN" Alderman
Jason "Fulgore" Brown
Carl Bystrom

Equipo de pruebas

Dennis "M_D_K_" Stone
Brock "OoC_Malice" Meade
Michael "Staffa" Christensen
Kevin "The Sheriff" Holme
Juan "Genghis Juan" Lee-Pang

Equipo de pruebas de partidas para varios jugadores

Scott "Vril" Gerlach - Jefe
Michelle "quirky1" Grism
Bret James "GAUGE" Fenton
Kent L. "Net_Nerd" McCorkle
Shane W. "cOndEnsr" Nelson
Aleah "Sunshine" Wardrop

Planificación del producto

Steve Schreck
Pruebas de localización
Suzanne Boylan
Aengus "Pidgeon Lord"
Jankowsky
Michael "Mickster(1798)" Ivory

Pruebas de configuración de hardware

Paul "Mr. Happypants" Gradwohl
Harold Ryan

Formación de usuarios

Kelly Bell - Escritor
Amy Robison - Editor
JoAnne Williams - Diseño de
impresión
Jennifer Epps - Trabajo artístico

Desarrollo

Randy Shedden
Chris "Cornholio" Haddan

Realización de pruebas en RECON

Adam "azero" Maloy
Bruce W. "Wiley" Carr Jr.
Jacob "Bataar" Fulwiler
Mike "Grant Axehill" Engle
Pete "Von" Mayberry
Beth "Sabine" de Diego
Mark "ModestMouse" Shoemaker
Mike "a-mengle" Engle

Microsoft

Administración del producto

Sebastien "Tintin" Motte
Pontus Frohde

Relaciones públicas

Carlos De Leon
Andrew McCombie
Departamento jurídico
Jeff Koontz

Localización

Yuko Yoshida
Paul "Gooner" Delany
Eric Kao
Ji Young Kim
Laurence K Smith

Administración

Stuart "Yoda" Moulder
Edward "Ace" Ventura
Matt "UncleDaddy" Gradwohl
Craig "Doom" Henry
Jo Tyo
Eric Straub
Jordan Weisman
Doug Herring

Soporte técnico

Steve "Surfer Dude" Kastner

Teclas de acceso rápido

Para

Seleccionar sucesivamente 5 últimos sucesos de sonido

Seleccionar sucesivamente aldeanos inactivos

Seleccionar sucesivamente unidades militares inactivas

Seleccionar sucesivamente cuartel, mercado, galerías de tiro con arco, etc.

Centrar vista en unidad seleccionada

Volver a las últimas 10 ubicaciones de mapa

Asignar número de grupo a unidades

Seleccionar grupo asignado a este número

Seleccionar este grupo además de las unidades ya seleccionadas

Mostrar tiempo de juego

Mostrar árbol de tecnologías en línea

Mostrar puntuación

Seleccionar todas las unidades de un tipo

Guarecer unidad(es) seleccionada(s)

Eliminar unidad o edificio seleccionados

Pausa

Mostrar interfaz de conversación

Seleccionar centro urbano

Insertar capítulos en una partida guardada

Captura de pantalla de tu victoria

Captura de pantalla del mapa completo de la partida

Para

Construir casa

Construir granja

Construir torre

Construir edificio

Construir edificio militar

Replantar granja agotada

Presiona

Botón central del *mouse* (ratón) o tecla INICIO

Tecla PUNTO (.)

Tecla COMA (,)

CTRL+B, CTRL+M, CTRL+A, etc.

ESPACIO

RETROCESO

CTRL+1-9

1-9

MAYÚS+1-9

F11

F2

F4

Doble clic en una unidad de ese tipo

ALT+clic con el botón secundario en el edificio

Tecla SUPR

Tecla PAUSA

Tecla ENTRAR

H

F9

Tecla IMPR PANT (los mapas de hits se guardan en la carpeta Screenshots)

CTRL+F12 (los mapas de hits se guardan en la carpeta Screenshots)

Haz clic en un aldeano y luego

Presiona B y luego E

Presiona B y luego F

Presiona B y luego T

B+tecla de acceso rápido del edificio

V+tecla de acceso rápido del edificio militar

Clic con el botón secundario en la granja



* X Q 5 - 8 7 3 5 9 *



Microsoft®