

Le informazioni contenute nel presente manuale, inclusi URL a altri riferimenti a siti Web, sono soggette a modifiche senza preavviso. Se non altrimenti specificato, ogni riferimento a società, prodotti e/o dati menzionati nel manuale è puramente casuale e non rappresenta in alcun modo persone, società, prodotti o eventi reali. È responsabilità dell'utente attenersi a tutte le leggi sul copyright in vigore. Nessuna parte di questo manuale può essere riprodotta, memorizzata o trasmessa in qualsiasi forma o mezzo (elettronico, meccanico, fotostatico o altro), per alcuno scopo, senza il permesso scritto di Microsoft Corporation.

Microsoft può essere titolare di brevetti, domande di brevetto, marchi, copyright o altri diritti di proprietà intellettuale relativi all'oggetto del presente manuale. Salvo quanto espressamente previsto in un contratto scritto di licenza Microsoft, la consegna del presente manuale non implica la concessione di alcuna licenza su tali brevetti, marchi, copyright o altra proprietà intellettuale.

© & (P) 1997 - 1999 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati.

Microsoft, MS, Age of Empires, The Age of Kings, DirectDraw, DirectPlay, DirectSound, DirectX, MSN, Windows, Windows NT e il logo Windows sono marchi o marchi registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o negli altri paesi.

Sviluppato da Ensemble Studios Corp. per Microsoft Corporation.

Genie engine technology © Copyright 1995-1999 by Ensemble Studios Corp. Tutti i diritti riservati.

Gli altri nomi di prodotti e società menzionati nel presente manuale sono marchi dei rispettivi proprietari.

0899 Part No. X04-88729

AGE EMPIRES THE AGE OF KINGS

Capitolo I: Informazione Preliminari

Nuove caratteristiche di Age of Empires II	1
Installazione e avvio	2
Modalità di gioco	3
Suggerimenti per principianti	10
Opzioni e tasti di scelta rapida	11
Salvataggio e chiusura	11

Capitolo II: Impostazione Di Una Partita

Tipi di partita	12
Scelta di una civiltà	14
Scelta del tipo di mappa	15
Condizioni di vittoria	16
Partite a più giocatori	18
Creazione di scenari e campagne personalizzati	22

Capitolo III: Construzione Di UnImpero

Mansioni degli abitanti del villaggio	24
Passaggio alle età successive	31
Sviluppo di nuove tecnologie	33

Capitolo IV: Tattica Militare

Esplorazione	34
Spostamento delle unità	35
Attacco	37
Presidio di unità e custodia di reliquie nelle costruzioni	37
Conversione di unità e costruzioni nemiche	39
Guarigione delle proprie unità	40
Pattugliamento, sorveglianza e pedinamento	40
Atteggamenti di combattimento	41
Formazioni	42

Capitolo V: Diplomazia e Commercio

Scelta degli alleati e degli avversari	44
Partite a squadre	45
Invio di tributi ad altre civiltà	46
Commercio	46

Capitolo VI: Costruzioni

Costruzioni economiche	48
Costruzioni militari	54

Capitolo VII: Unità

Fanteria	59
Arcieri	66
Cavalleria	73
Armi d'assedio	78
Navi	82
Altre unità	87

Capitolo VIII: Tecnologie

Tecnologie delle costruzioni	90
Tecnologie economiche e commerciali	92
Tecnologie della fanteria	98
Tecnologie delle unità dotate di armi da lancio e armi d'assedio ..	100
Tecnologie della cavalleria	103
Tecnologie dei monaci	104
Tecnologie delle navi	106

Appendice

Caratteristiche delle Costruzioni	107
Caratteristiche delle Unità	108
Costo e Vantaggi delle Tecnologie	110
Diagramma delle tecnologie delle civiltà	112

Indice

Capitolo I



Informazione Preliminari

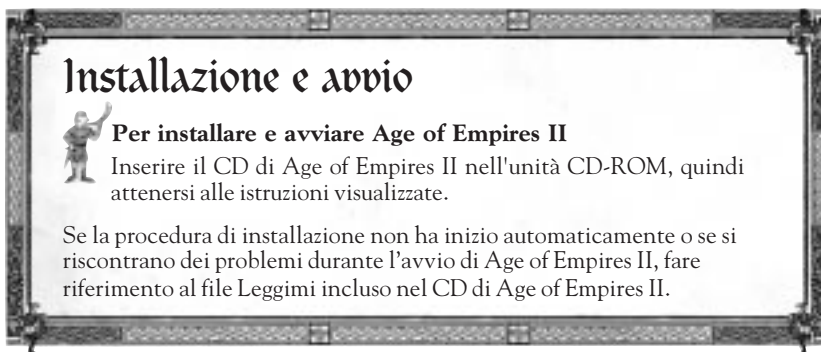
Age of Empires® II: The Age of Kings™ è un gioco di combattimento e strategia ambientato nel periodo che si estende dalla caduta di Roma fino al tardo Medioevo. Il giocatore, alla guida di una delle tredici civiltà disponibili, ha l'obiettivo di trasformarla in un potente impero in grado di lottare per il dominio sulle altre civiltà prima che siano queste a sottometterlo.

Nuove caratteristiche di Age of Empires II

Age of Empires II: The Age of Kings include le seguenti nuove caratteristiche:

- ⊕ **13 nuove** Il villaggio di sesso femminile, cavalieri, cannoni e navi esplosive da demolizione.
- ⊕ **Nuove costruzioni** — Nuove costruzioni. Solenni castelli e cancellate che si aprono e si chiudono automaticamente per le unità del giocatore e dei suoi alleati.
- ⊕ **Nuove tecnologie** — Il reclutamento, per rendere più veloce la creazione delle unità militari, e la guardia cittadina, che aumenta il campo visivo delle costruzioni.
- ⊕ **Formazioni** — Controllo di precisione dei movimenti e della disposizione delle truppe in combattimento.
- ⊕ **Nuove campagne multimediali** — Musica straordinaria e oltre 300 riproduzioni artistiche dell'epoca accompagnano le battaglie condotte al fianco di William Wallace, Giovanna d'Arco, Saladino, Gengis Khan e Federico Barbarossa.
- ⊕ **Nuove opportunità commerciali** — Commercio con altri giocatori via terra e via mare, compravendita di risorse nei mercati.
- ⊕ **Campagna di addestramento** — Apprendere i concetti fondamentali sul gioco accompagnando l'ascesa di William Wallace dalle sue umili origini fino alla sconfitta degli Inglesi.

- ⊗ **Partita con regicidio** — Proteggere il proprio re per vincere la partita.
- ⊗ **Otto nuovi tipi di mappa** — Tra gli altri, Arabia, Foresta Nera, Fiumi e la Mappa casuale che consente al computer di scegliere un tipo di mappa a sorpresa.
- ⊗ **Presidi** — Le unità possono disporsi all'interno delle costruzioni per proteggerle, custodirle o effettuare attacchi di sorpresa.
- ⊗ **Nuove caratteristiche di combattimento** — Possibilità di disporre unità militari per pattugliamento, guardia e pedinamento e scelta dell'atteggiamento di combattimento.
- ⊗ **Registrazione e riproduzione delle partite** — Possibilità di registrare le partite a uno o più giocatori per osservarle nuovamente in seguito.
- ⊗ **Ricerca degli abitanti inattivi** — Individuazione automatica degli abitanti del villaggio non assegnati ad alcuna operazione con il pulsante **Abitante del villaggio** in attesa.
- ⊗ **Nuovo diagramma delle tecnologie in linea** — Possibilità di vedere le risorse a disposizione della propria civiltà e le unità e le tecnologie che è possibile sviluppare.
- ⊗ **Miglioramenti nella partita a più giocatori** — Salvataggio e ripristino di partite a più giocatori, blocco della velocità di gioco per tutti i giocatori, blocco delle squadre in gioco in modo da impedire ai giocatori di cambiare alleanze durante una partita, possibilità di effettuare segnalazioni agli alleati.
- ⊗ **Punti di ritrovo** — Le nuove unità si radunano automaticamente in un punto o un presidio all'interno di una costruzione.
- ⊗ **Miglioramenti dell'interfaccia** — Le unità collocate dietro costruzioni e alberi sono visibili chiaramente, la mappa in miniatura è visualizzabile in modalità normale, di combattimento o economica, l'interfaccia dei messaggi è stata migliorata e la Guida in linea è integrata nel gioco.
- ⊗ **Profili utente** — Possibilità di personalizzare le opzioni e i tasti di scelta rapida e di salvarli automaticamente per le partite successive.
- ⊗ **Enciclopedia in linea** — Complete descrizioni storiche delle 13 civiltà medievali, con approfondimenti sugli eserciti, le armi e le strategie militari nel Medioevo.



Modalità di gioco

Il modo migliore per acquisire dimestichezza con Age of Empires II consiste nell'iniziare con la campagna di addestramento di William Wallace, con la quale sarà possibile padroneggiare i concetti di base del gioco e apprendere alcune delle nuove caratteristiche di Age of Empires II.



Per avviare la campagna di addestramento

Scegliere **Apprendere** il gioco dal menu principale.

Se si è un nuovo giocatore, si consiglia di scegliere **Marcia e combattimento**, quindi di giocare in sequenza il resto degli scenari. Se si è un giocatore esperto di Age of Empires, sarà possibile iniziare con **Commercio e mercato** e **La battaglia di Falkirk**, che forniranno informazioni riguardo alle nuove caratteristiche di Age of Empires II.

Concetti di base e nozioni fondamentali

In Age of Empires II: The Age of Kings è possibile controllare una delle 13 civiltà medievali disponibili, ognuna delle quali possiede specifici punti di forza e di debolezza da sfruttare a proprio vantaggio per vincere. I Bizantini, ad esempio, costruiscono mura robuste e sono una civiltà non aggressiva. Per ulteriori informazioni sulla scelta delle civiltà, consultare il capitolo II.

Informazioni preliminari

Le partite con mappa casuale rappresentano la modalità di gioco più comune in Age of Empires II. Ogni partita con mappa casuale è differente, poiché la mappa non è mai la stessa.



Per iniziare una partita con mappa casuale a un giocatore

Scegliere **Un giocatore** dal menu principale, fare clic su **Mappa casuale**, quindi scegliere le impostazioni di gioco. Per informazioni riguardo alla scelta delle impostazioni della mappa casuale, posizionare il puntatore del mouse sugli elementi desiderati. Le informazioni verranno visualizzate nell'angolo inferiore destro dello schermo.



Una tipica partita con mappa casuale ha inizio nell'alto Medioevo con un centro città, pochi abitanti del villaggio e un'unità di esploratori a cavallo. L'obiettivo è quello di dar vita a un potente impero in grado di assoggettare le civiltà nemiche. È possibile vedere solo una piccola porzione della mappa, la maggior parte della quale è di colore nero, senza possibilità di sapere dove siano gli avversari. Una civiltà si evolve grazie alla raccolta di risorse naturali, alla realizzazione di costruzioni, alla creazione di un esercito, allo sviluppo di miglioramenti tecnologici, procedendo dall'alto Medioevo attraverso l'età feudale e l'età dei castelli fino all'età imperiale.

La prima operazione da effettuare sarà l'esplorazione della mappa alla ricerca di risorse di cibo e legname, che avviene con lo spostamento degli abitanti del villaggio e degli esploratori a cavallo all'interno dell'area di colore nero.



Per spostare un'unità

Fare clic su di essa, quindi fare clic con il pulsante destro del mouse su qualsiasi punto della mappa o della mappa in miniatura nell'angolo inferiore destro dello schermo.



Riserve di risorse

Muovendo gli abitanti del villaggio e gli esploratori a cavallo è possibile scoprire fonti di cibo (aree di raccolta, pecore, cervi, pesci, cinghiali selvatici, che possono attaccare), legname (alberi), pietra (cave) e oro (miniere). Gli abitanti del villaggio raccolgono risorse da questi luoghi in modo da sostenere i costi dei miglioramenti apportati alla propria civiltà. Per ulteriori informazioni, consultare il capitolo III. Per ulteriori informazioni sulle riserve di risorse, consultare il capitolo III.



Per raccogliere le risorse

Fare clic su un abitante del villaggio, quindi fare clic con il pulsante destro del mouse su di un'area di raccolta, un animale, un albero, una cava di pietra o una miniera d'oro.

Gli abitanti del villaggio raccolgono una certa quantità di risorse e la trasportano automaticamente al centro città, dove viene depositata nelle riserve (il cui totale è visualizzato nell'angolo superiore sinistro dello schermo).



Creazione di nuovi abitanti del villaggio

Gli abitanti del villaggio rappresentano un investimento vitale all'inizio di una partita. Quanti più abitanti del villaggio raccolgono risorse, tanto più velocemente sarà possibile aumentare le proprie riserve e dar vita a una potente civiltà.



Per creare un abitante del villaggio

Fare clic sul centro città, quindi sul pulsante **Crea abitante del villaggio**.

Dopo pochi secondi, l'abitante verrà visualizzato accanto al centro città e sarà possibile incaricarlo di raccogliere risorse.

Supporto della popolazione

Con il crescere della popolazione diventa necessario costruire case per supportare i nuovi abitanti. Ogni casa, così come il centro città, supporta cinque unità, mentre un castello è in grado di supportare fino a 20 unità. Prima di poter estendere la propria popolazione creando nuovi abitanti del villaggio, unità militari o navi, è necessario disporre di un numero di case sufficiente per supportarli. L'indicatore della popolazione, visualizzato nell'angolo superiore sinistro dello schermo, mostra la popolazione corrente in rapporto alla popolazione che è possibile supportare con il numero di case a disposizione (popolazione corrente/popolazione sostenibile). Per ulteriori informazioni, consultare il capitolo III.

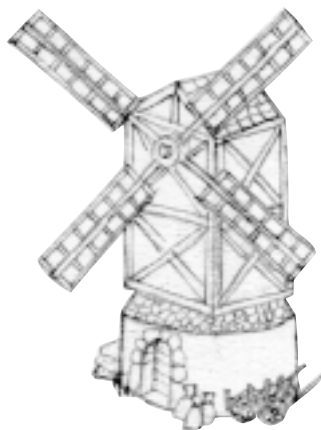


Per costruire una casa

Fare clic in sequenza su un abitante del villaggio, sul pulsante **Costruzioni**, sul pulsante **Costruisci casa**, quindi sul punto della mappa desiderato. Se la costruzione lampeggia in rosso, non è possibile edificarla nel punto selezionato. Provare in un punto differente.

Realizzazione di costruzioni

Gli abitanti del villaggio possono depositare risorse nel centro città, nel mulino, nella falegnameria e nell'area mineraria. La realizzazione di queste costruzioni nei pressi di una risorsa diminuisce la distanza che gli abitanti del villaggio devono percorrere, in modo da far crescere più rapidamente le riserve.



Per costruire un mulino

Fare clic in sequenza su un abitante del villaggio, sul pulsante **Costruzioni**, sul pulsante **Costruisci mulino**, quindi su di punto nei pressi di un'area raccolta. Se la costruzione lampeggia in rosso, non è possibile edificarla nel punto selezionato. Provare in un punto differente.

Allo stesso modo è possibile assegnare agli abitanti del villaggio la realizzazione di altre costruzioni. Per ulteriori informazioni consultare il capitolo III.

Esplorazione

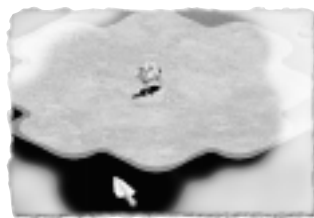
Mentre gli abitanti del villaggio raccolgono risorse, è possibile utilizzare gli esploratori a cavallo per esplorare la mappa. Gli esploratori sono lo strumento ideale per la perlustrazione del territorio, poiché vedono a distanza maggiore e si muovono più velocemente rispetto agli abitanti del villaggio. Nel corso dell'esplorazione della mappa, prestare attenzione a risorse distanti, foreste, città nemiche, scogliere, che possono essere utilizzate per proteggersi, e lupi, che possono attaccare e non consentono di ricavarne

cibo. Le costruzioni nemiche non sono visibili finché l'area in cui sono collocate non viene esplorata.



Per spingere l'esplorazione nell'area della mappa di colore nero

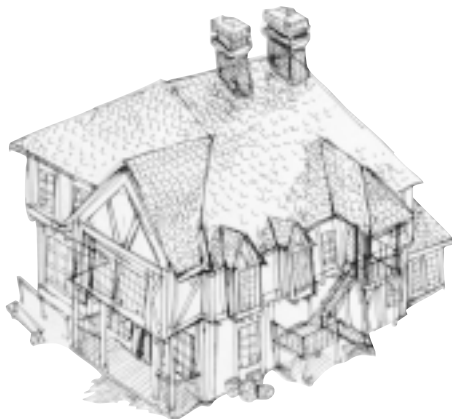
Fare clic sugli esploratori a cavallo, quindi fare clic con il pulsante destro del mouse in un punto all'interno della mappa o della mappa



in miniatura, visualizzata nell'angolo inferiore destro dello schermo.

L'unità di esploratori a cavallo si muoverà verso il punto desiderato, rivelando durante lo spostamento una porzione della mappa.

Appena un'unità abbandona un'area, l'area esplorata viene ricoperta da una nebbia di guerra semitrasparente, che ne blocca la visibilità finché un'altra unità ritorna in quel punto. Se ad esempio l'unità di esploratori a cavallo scopre una costruzione nemica e abbandona l'area, finché un'altra unità ritorna in quell'area la nebbia di guerra mostra la costruzione nel suo stato attuale, anche se nel frattempo è stata potenziata o eliminata. La nebbia di guerra quindi si solleva e la condizione attuale del terreno sottostante torna a essere visibile. Per ulteriori informazioni su esplorazione e terreno, consultare il capitolo IV.



Creazione di un esercito

Prima di creare un esercito è necessario costruire degli alloggiamenti.



Per costruire degli alloggiamenti

Fare clic in sequenza su un abitante del villaggio, sul pulsante **Costruzioni militari**, sul pulsante **Alloggiamenti**, quindi sul punto della mappa desiderato.

Una volta completata la costruzione degli alloggiamenti, è possibile utilizzarli per la creazione di unità di fanteria. La prima unità di fanteria che è possibile creare è un'unità di milizia.



Per creare un'unità di milizia

Fare clic sugli alloggiamenti, quindi sul pulsante **Crea milizia**.

Dopo pochi secondi, un'unità di milizia verrà visualizzata accanto agli alloggiamenti. Una volta passati all'età feudale, è possibile potenziare le proprie unità di milizia e costruire un'area di tiro con l'arco e una scuderia per creare diversi tipi di unità militari. Per ulteriori informazioni sulle tattiche militari, consultare il capitolo IV.



Passaggio tra le età

Esistono quattro età : alto Medioevo, età feudale, età dei castelli ed età imperiale. Il passaggio all'età successiva consente di realizzare diverse costruzioni, creare unità militari più potenti e sviluppare tecnologie più valide. Per passare all'età feudale è necessario disporre di 500 unità di cibo e aver realizzato, esclusi le case e il centro città, due differenti costruzioni dell'alto Medioevo (mulino, alloggiamenti, falegnameria, area mineraria o porto).



Per passare all'età feudale

Una volta in possesso delle costruzioni e del cibo necessari, fare clic sul centro città, quindi sul pulsante **Passa all'età feudale**.

Dopo alcuni secondi le costruzioni presenti cambiano d'aspetto in costruzioni dell'età feudale. Se a questo punto si fa clic su un abitante del villaggio, è possibile visualizzare nell'angolo inferiore sinistro dello schermo le nuove costruzioni disponibili. Per ulteriori informazioni sul passaggio all'età successive, consultare il capitolo III.

Potenziamento delle unità e sviluppo delle tecnologie

Una volta passati all'età feudale, è possibile creare unità militari differenti, potenziare i soldati presenti per aumentarne la forza e sviluppare nuove tecnologie. Per potenziare la milizia nella più forte fanteria scelta.



Per potenziare la milizia nella più forte fanteria scelta

Fare clic sugli alloggiamenti, quindi sul pulsante **Potenzia in fanteria scelta**.

Dopo pochi secondi per lo sviluppo del potenziamento, tutta le unità di milizia presenti verranno sostituite da unità di fanteria scelta e il pulsante Crea milizia diventerà il pulsante Crea fanteria scelta.



Per sviluppare nuove tecnologie

Fare clic su una costruzione contenente tecnologie, ad esempio il fabbro, quindi sul pulsante della tecnologia da sviluppare, ad esempio **Sviluppa corazza a scaglie per fanteria**.

Per ulteriori informazioni su potenziamento delle unità e sviluppo di tecnologie, consultare i capitoli VII e VIII.

Combattimento

Dopo aver creato un esercito e individuato i nemici, è necessario prepararsi alla battaglia. Le unità militari combattono sulla terraferma, mentre le navi da guerra sostengono combattimenti sul mare e contro unità di terra.





Per attaccare il nemico

Fare clic sulla propria unità militare oppure trascinare il puntatore del mouse intorno a più unità, quindi fare clic con il pulsante destro del mouse sull'unità o la costruzione nemica da attaccare.

Fare clic sulla propria unità militare oppure trascinare il puntatore del mouse intorno a più unità, quindi fare clic con il pulsante destro del mouse sull'unità o la costruzione nemica da attaccare.



Vittoria

In una partita con mappa casuale si ottiene la vittoria con la distruzione di tutte le unità militari e le costruzioni nemiche, con il controllo di tutte le reliquie per un dato periodo di tempo oppure con la costruzione di una meraviglia che resista per un dato periodo di tempo. Il primo giocatore che riesce a soddisfare una di queste condizioni di vittoria standard vince la partita. Per ulteriori informazioni sulle condizioni di vittoria, consultare il capitolo II.

Suggerimenti per principianti

Di seguito sono riportati alcuni suggerimenti destinati ai principianti per una tipica partita con mappa casuale, in cui il giocatore inizia nell'alto Medioevo con pochi abitanti del villaggio per dar vita a una potente civiltà.

- ⊕ Concentrarsi innanzitutto sulla raccolta di cibo e legname e utilizzarli per creare nuovi abitanti del villaggio e costruire nuove case per supportarli. Mettere al lavoro i nuovi abitanti del villaggio per raccogliere più cibo e legname. Per iniziare, raccogliere solo il legname sufficiente per le case che devono supportare gli abitanti del villaggio e realizzare le due costruzioni necessarie per passare all'età feudale.
- ⊕ Raccogliere cibo da aree di raccolta vicine alla propria città. Costruire un mulino nelle vicinanze per accelerare la raccolta del cibo. Con lo stesso criterio, costruire le falegnamerie nei pressi delle foreste e le aree minerarie nei pressi delle cave di pietra e delle miniere d'oro.
- ⊕ Costruire un mulino e degli alloggiamenti. Sono necessarie due costruzioni per passare all'età feudale e gli alloggiamenti sono indispensabili per realizzare altre importanti costruzioni nelle età successive.
- ⊕ Quando una pecora entra nel campo visivo, fare clic su un abitante del villaggio, quindi fare clic con il pulsante destro del mouse sulla pecora. L'abitante del villaggio la condurrà in prossimità del mulino o del centro città, prima di ucciderla per ricavarne del cibo. È anche possibile fare clic su una pecora, quindi fare clic con il pulsante destro del mouse su un mulino o un centro città, in modo che la pecora raggiunga autonomamente un punto di raccolta del cibo.
- ⊕ Creare numerosi abitanti del villaggio, almeno da 10 a 15 nell'alto Medioevo.
- ⊕ Inviare gli esploratori a cavallo in esplorazione nella mappa per cercare ulteriori risorse, individuare città nemiche e trovare postazioni strategiche dove costruire torri e mura. Svelare la maggior parte possibile della mappa in modo da controllare l'attività del nemico.
- ⊕ Aspettare di avere raggiunto l'età feudale prima di raccogliere oro e pietra e continuare a raccogliere legname.
- ⊕ Costruire numerose fattorie durante l'età feudale per rifornirsi di cibo, quanto più vicino possibile le une alle altre e al centro città o al mulino. In questo modo è possibile accrescere la proprietà, consentire agli abitanti del villaggio di depositare il cibo più rapidamente e accentrare le fattorie in un solo punto, per poterle ricostruire velocemente quando diventano inutilizzabili.
- ⊕ Fare clic sul pulsante **Abitante del villaggio in attesa** visualizzato accanto alla mappa in miniatura nell'angolo inferiore destro dello schermo o premere VIRGOLA (,) per individuare gli abitanti del villaggio inattivi.
- ⊕ Premere VIRGOLA (,) per individuare le unità militari in attesa.
- ⊕ Attaccare in forze.
- ⊕ All'inizio dell'età feudale, potenziare presso il fabbro la corazza e la potenza d'attacco delle proprie unità militari.
- ⊕ Quando si viene attaccati, suonare la campana della città per fare presidiare dagli abitanti del villaggio il centro della città.
- ⊕ È possibile apprendere strategie osservando i metodi di gioco utilizzati dal computer. Per osservare la strategia del giocatore controllato dal computer, selezionare **Completamente visibile** dall'elenco **Svela la mappa** nella schermata **Impostazioni partita** visualizzata all'avvio di una partita con mappa casuale a un giocatore. Quando la partita avrà inizio, sarà possibile vedere in che modo i giocatori controllati dal computer costruiscono le proprie civiltà.
- ⊕ Costruire mura e torri per proteggere la propria città dagli attacchi nemici. Cercare le aree della mappa più adatte alle fortificazioni, ad esempio tra foreste o secche.

Opzioni e tasti di scelta rapida

È possibile modificare nel modo desiderato il volume della musica e degli effetti sonori, la velocità di scorrimento della mappa, le dimensioni dello schermo, l'interfaccia del mouse e i tasti di scelta rapida. È inoltre possibile cambiare, aggiungere o eliminare il nome di un giocatore. Le opzioni modificate vengono salvate con il nome del giocatore ed entrano automaticamente in esecuzione all'avvio di una partita. Un elenco dei principali tasti di scelta rapida predefiniti è riportato sul retro del manuale.



Per personalizzare le opzioni di gioco

Prima di iniziare una partita, scegliere **Opzioni** dal menu principale. Per informazioni sulla modifica delle opzioni, posizionare il puntatore del mouse sull'elemento desiderato. Le informazioni verranno visualizzate nell'angolo inferiore destro dello schermo.

-oppure-

Durante una partita, fare clic sul pulsante **Menu** nell'angolo superiore destro dello schermo, quindi scegliere **Opzioni**.



Salvataggio e chiusura

Per informazioni riguardo al salvataggio e al ripristino di partite a più giocatori, consultare il capitolo II.



Per salvare una partita a un giocatore

Fare clic sul pulsante **Menu** nell'angolo superiore destro dello schermo, scegliere **Salva**, quindi immettere un nome per la partita o scegliere la partita da salvare.

La partite sono salvate nella cartella SaveGame nella directory di installazione di Age of Empires II.



Per chiudere una partita

Fare clic sul pulsante **Menu** nell'angolo superiore destro dello schermo, quindi scegliere **Termina partita corrente**.

Capitolo II



Impostazione Di Una Partita

Tipi di partita

Dopo avere acquisito dimestichezza con le nozioni fondamentali di Age of Empires II è possibile giocare uno dei tipi di partita riportati di seguito. Molti giocatori iniziano con le campagne, quindi giocano partite con mappa casuale a uno o più giocatori. In una partita a un giocatore si dovrà competere con giocatori controllati dal computer, mentre in una partita a più giocatori si dovrà competere con altri giocatori su una rete locale o su Internet.

Campagna

È possibile combattere al fianco di Giovanna d'Arco, Gengis Khan, Saladino o Federico Barbarossa in una serie di scenari ricostruiti su base storica. Sarà necessario ottenere la vittoria in ogni partita per potere accedere alla successiva nella campagna.



Per giocare una campagna

Scegliere **Un giocatore** dal menu principale, scegliere **Campagne**, quindi fare clic sul nome della campagna desiderata.

Se non si ha familiarità con Age of Empires II, si consiglia di iniziare con la campagna di addestramento di William Wallace. In questo caso è sufficiente scegliere **Apprendere il gioco** dal menu principale.

Partita con mappa casuale

In una partita con mappa casuale è possibile giocare ogni volta una partita differente poiché la mappa non è mai la stessa. È possibile utilizzare le impostazioni standard di gioco o personalizzarle indicando il numero di giocatori e le loro civiltà, il tipo e le dimensioni della mappa, il limite di popolazione, la quantità di risorse e l'età di partenza e le condizioni di vittoria.



Per giocare una partita con mappa casuale a un giocatore

Scegliere **Un giocatore** dal menu principale, fare clic su **Mappa casuale**, quindi scegliere le impostazioni di gioco. Per informazioni sulla scelta di tali impostazioni, posizionare il puntatore del mouse sugli elementi desiderati. Le informazioni verranno visualizzate nell'angolo inferiore destro dello schermo.

Per giocare una partita con mappa casuale a più giocatori, consultare la sezione “Partite a più giocatori” più avanti in questo capitolo.

Partita con regicidio

In una partita con regicidio il proprio re deve essere l'ultimo a sopravvivere: se un avversario riesce a ucciderlo, si viene eliminati dalla partita. Ogni giocatore inizia la partita con un re, un centro città, un castello e numerosi abitanti del villaggio. Il re ha una bassa resistenza ai colpi e nessuna potenza d'attacco, quindi è necessario assicurargli grande protezione. Non sarà possibile creare un nuovo re. In una partita con regicidio ne è disponibile solamente uno.

La tecnologia delle spie, sviluppata presso il castello, in una partita con regicidio viene definita tradimento e si svolge in modo particolare (per informazioni sull'utilizzo consueto delle spie, consultare il capitolo VIII). Ogni volta che un giocatore sviluppa il tradimento durante una partita con regicidio, la posizione dei re nemici viene indicata sulla mappa e viene emesso un segnale acustico. La posizione è visibile solo temporaneamente, pertanto è necessario sviluppare più volte il tradimento per tenere traccia della posizione dei re. Ogni volta che si sviluppa il tradimento durante una partita con regicidio, il costo della tecnologia viene sottratto dalle riserve.



Per giocare una partita con regicidio a un giocatore

Scegliere **Un giocatore** dal menu principale, fare clic su **Regicidio**, quindi scegliere le impostazioni di gioco. Per informazioni sulla scelta delle impostazioni, posizionare il puntatore del mouse sugli elementi desiderati. Le informazioni verranno visualizzate nell'angolo inferiore destro dello schermo.

Per giocare una partita con regicidio a più giocatori, consultare la sezione “Partite a più giocatori” più avanti in questo capitolo.

Partita all'ultimo sangue

In una partita all'ultimo sangue tutti i giocatori iniziano la partita con abbondanti risorse di legname, cibo, oro e pietre e combattono fino alla morte.



Per giocare una partita all'ultimo sangue a un giocatore

Scegliere **Un giocatore** dal menu principale, fare clic su **Partita all'ultimo sangue**, quindi scegliere le impostazioni di gioco. Per informazioni sulla scelta delle impostazioni, posizionare il puntatore del mouse sugli elementi desiderati. Le informazioni verranno visualizzate nell'angolo inferiore destro dello schermo.

Per giocare una partita all'ultimo sangue a più giocatori, consultare la sezione “Partite all'ultimo sangue” più avanti in questo capitolo.

Scenari e campagne personalizzati

Uno scenario o una campagna personalizzata è una partita o una serie di partite correlate create nel modo desiderato. Per informazioni sugli scenari personalizzati, consultare la sezione “Creazione di scenari e campagne personalizzati” più avanti in questo capitolo.



Per giocare uno scenario o una campagna personalizzata

Scegliere **Un giocatore** dal menu principale, quindi fare clic su **Scenario personalizzato** o **Campagna personalizzata**.

Registrazione e riproduzione di partite

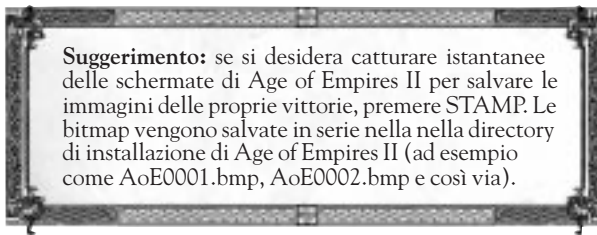
È possibile registrare le partite a uno o più giocatori per osservarle nuovamente in seguito.

Per registrare e riprodurre partite

- 1 Prima di iniziare una partita, selezionare **Registra partita** nella schermata delle impostazioni visualizzata all'avvio.
- 2 Giocare la partita nel modo consueto. La partita viene salvata automaticamente con un nome generico, registrandone la data e l'ora.
- 3 Per assistere a una partita registrata, scegliere **Partita salvata** dal menu principale. Selezionare la partita desiderata dall'elenco **Seleziona partita salvata**.

È possibile utilizzare i controlli presenti nell'angolo inferiore sinistro dello schermo per determinare il punto di vista del giocatore e riprodurre la partita in un ciclo continuo.

È anche possibile fare avanzare velocemente e mandare indietro la riproduzione o interromperla.



Scelta di una civiltà

Durante una partita con mappa casuale, con regicidio o all'ultimo sangue, è possibile scegliere quale delle 13 grandi civiltà medievali disponibili combattere o condurre alla gloria. Ogni civiltà presenta abilità particolari, un'unità militare riservata che può essere creata a partire dall'età dei castelli, un bonus speciale che viene assegnato durante una partita a squadre e l'accesso a determinate unità e tecnologie.

È possibile scegliere la propria civiltà e quelle dei giocatori controllati dal computer. Una volta scelta la civiltà, valutare il tipo di mappa, le condizioni di vittoria, i punti forti e i punti deboli degli avversari. Per informazioni riguardo alle caratteristiche di ogni civiltà, consultare il pieghevole fornito con il gioco e il diagramma delle tecnologie riportato in Appendice o visualizzabile nel gioco.

È inoltre possibile scegliere una civiltà casuale, permettendo al computer di scegliere le civiltà assegnate a ognuno dei giocatori.

Più giocatori possono scegliere la stessa civiltà. In una partita in collaborazione tra più giocatori, due o più giocatori scelgono lo stesso numero di giocatore e condividono il controllo di un'unica civiltà.

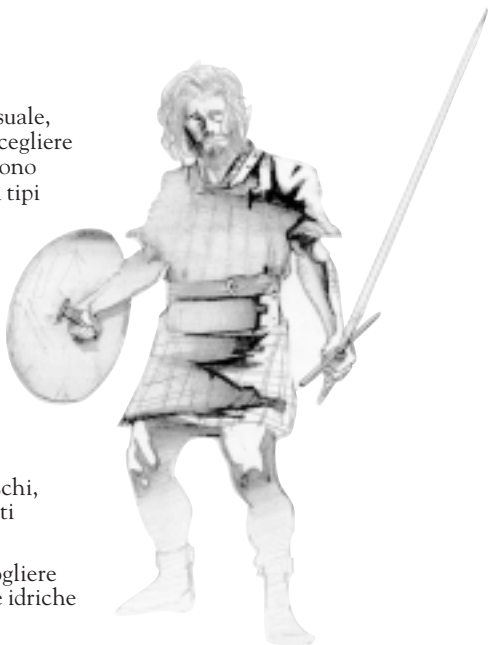
I bonus squadra vengono assegnati a tutti i membri della squadra e sono calcolati dopo l'avvio della partita. Se un membro cambia squadra o è eliminato dal gioco, i bonus squadra di cui si disponeva all'avvio della partita restano validi.

Scelta del tipo di mappa

Prima di iniziare una partita con mappa casuale, con regicidio o all'ultimo sangue, è possibile scegliere il tipo di mappa da utilizzare. Alcune civiltà sono in vantaggio nei combattimenti su particolari tipi di mappa.

I Vichinghi ad esempio primeggiano nella guerra navale e sono in vantaggio in mappe ricche di mari e corsi d'acqua.

Se il tipo di mappa impostato è casuale, la scelta viene effettuata automaticamente (eccetto per i tipi Lago vulcanico, Corsa all'oro, Foresta nera o Fortezza).



- ⊗ **Altopiano** — Un territorio lontano dall'oceano e fittamente ricoperto di boschi, ma con abbondanza di fiumi e spazi aperti per manovre.
- ⊗ **Arabia** — Deserto arido con alture e scogliere strategiche, ma con vegetazione e risorse idriche limitate.
- ⊗ **Arcipelago** — Insieme di grandi isole, di cui si potrebbe non essere gli unici abitanti.
- ⊗ **Baltico** — Oceano con penisole e baie riparate.
- ⊗ **Continente** — Grande estensione di terraferma circondata dal mare. I giocatori e le squadre possono essere separati tra loro dai fiumi.
- ⊗ **Corsa all'oro** — Un mucchio d'oro, e qualche lupo, nel mezzo del deserto.
- ⊗ **Costa** — Dove si incontrano terra e mare si trovano acqua in abbondanza e distese di terra adatte per battaglie navali o sulla terraferma.
- ⊗ **Fiumi** — Bassopiani paludosi pieni di secche. I giocatori sono separati tra loro da fiumi.
- ⊗ **Foresta nera** — Vaste radure all'interno di estesi boschi. Seguire i sentieri attraverso la foresta per scoprire alleati e nemici.
- ⊗ **Fortezza** — Città fortificata e provvista cancelli e di tutte le costruzioni necessarie per accrescere le proprie forze.
- ⊗ **Isole** — Ogni giocatore inizia da solo su un'isola. Le isole disabitate possono essere ricche di risorse, per cui è importante assicurarsi la supremazia marittima.
- ⊗ **Isole della squadra** — Più giocatori alleati condividono un'isola, mentre i nemici ne occupano un'altra. Poiché fra le isole non vi sono secche, prestare attenzione alle navi da trasporto nemiche.
- ⊗ **Lago vulcanico** (solo per partite a più giocatori) — Un'isola traboccante d'oro al centro di un lago in un cratere. La forte pendenza e la mancanza di alberi rendono difficoltosa la realizzazione di costruzioni.
- ⊗ **Mediterraneo** — Mare interno circondato da terraferma, pacifico solo in apparenza.
- ⊗ **Migrazione** (solo per partite a più giocatori) — Quando le esigue risorse dell'isola di partenza saranno esaurite sarà necessario spostarsi sul continente, dove la lotta è spietata.

Condizioni di vittoria

Le modalità con cui si può ottenere la vittoria in una partita dipendono dalle condizioni

di vittoria. In una partita con mappa casuale o all'ultimo sangue, è possibile scegliere la condizione di vittoria prima dell'avvio della partita. In un altro tipo di partita, la vittoria viene conseguita raggiungendo l'obiettivo o gli obiettivi visualizzati all'avvio, che possono includere anche condizioni di vittoria necessarie per vincere. Gli obiettivi possono essere nuovamente visualizzati nel corso di una partita facendo clic sul pulsante **Obiettivi** nella parte superiore dello schermo.

Vittoria standard

È possibile vincere una partita con mappa casuale o all'ultimo sangue quando si è il primo giocatore o la prima squadra a sconfiggere i nemici nella conquista militare, a controllare tutte le reliquie o a costruire una meraviglia. Gli avversari non devono necessariamente perseguire la stessa condizione di vittoria. Si può ad esempio tentare di vincere con la conquista mentre il proprio avversario tenta di vincere costruendo una meraviglia.

⊕ Conquista

Vince il giocatore o la squadra che per primo sconfigge tutti gli avversari. Per sconfiggere un giocatore è necessario distruggerne tutte le sue unità e costruzioni a eccezione delle seguenti: torri, mura, cancelli, reliquie, navi da pesca e da trasporto, trappole per pesci, navi da carico, carri da carico, fattorie e pecore.

⊕ Meraviglie

Vince il giocatore che per primo riesce a costruire una meraviglia che resista per un dato periodo di tempo. Prima di poter costruire una meraviglia è necessario progredire fino all'età imperiale e raccogliere numerose risorse. Quando una civiltà comincia a costruire una meraviglia, gli altri giocatori ricevono un messaggio di notifica e la collocazione della meraviglia viene mostrata sulla mappa in miniatura nell'angolo inferiore destro dello schermo. Quando la meraviglia è completata, tutti i giocatori ricevono un messaggio di notifica e un conto alla rovescia viene visualizzato nell'angolo superiore destro dello schermo. Il colore di tale indicatore rivela quale civiltà possiede la meraviglia. Se la meraviglia viene distrutta prima del periodo di tempo necessario, il conto alla rovescia è annullato. Le dimensioni della mappa determinano per quanto tempo una meraviglia deve resistere per vincere la partita.

⊕ Reliquie

Vince il giocatore o la squadra che per primo riesce a controllare tutte le reliquie per un dato periodo di tempo. Le reliquie sono oggetti particolari, simili a trofei, disposti in modo casuale sulla mappa. Le reliquie disponibili sono diverse, possono essere spostate solo se trasportate da un monaco, come illustrato nel capitolo IV, e devono essere custodite in un monastero per essere controllate da una civiltà. Le reliquie non possono essere distrutte. Se ad esempio affonda una nave da trasporto con a bordo un monaco che trasporta una reliquia, questa riappare su una costa nei dintorni. Quando una civiltà possiede tutte le reliquie, tutti gli altri giocatori ricevono un messaggio di notifica e un conto alla rovescia viene visualizzato nell'angolo superiore destro dello schermo. Il colore di tale indicatore rivela quale civiltà detiene il controllo delle reliquie. Vince la partita il primo giocatore che riesce a mantenere il controllo di tutte le reliquie per il periodo di tempo necessario, ovvero fino a quando il conto alla rovescia raggiunge lo 0. Se una reliquia cambia di proprietario prima che sia trascorso il tempo necessario, il conto alla rovescia è annullato. Le dimensioni della mappa determinano per quanto tempo è necessario mantenere il controllo delle reliquie per vincere la partita.

Altre condizioni di vittoria

Se non si desidera giocare secondo le condizioni di vittoria standard (Conquista, Meraviglie o Reliquie), è possibile scegliere all'avvio della partita una tra le condizioni di vittoria alternative riportate di seguito.



Vittoria a tempo

Vince il giocatore o la squadra che ha raggiunto il punteggio più alto all'esaurirsi del tempo di gioco. È anche possibile ottenere la vittoria con la conquista militare, indipendentemente dal tempo rimasto. Una volta scelta questa condizione di vittoria e specificato il limite di tempo desiderato, un conto alla rovescia viene visualizzato nell'angolo superiore destro dello schermo. Quando tale indicatore raggiunge lo 0, il gioco si conclude e il giocatore o la squadra con il punteggio più alto ottiene la vittoria. Il punteggio di una squadra è dato dalla media dei punteggi di tutti i suoi membri.



Per visualizzare il punteggio

Fare clic sul pulsante **Controlli avanzati** accanto alla mappa in miniatura nell'angolo inferiore destro dello schermo, quindi sul pulsante **Statistiche** visualizzato al di sopra della mappa.

Il pulsante Statistiche visualizza informazioni differenti a seconda della modalità di mappa in miniatura selezionata. Se è attivata la modalità Mappa in miniatura normale, appare il punteggio di ciascun giocatore. Se sono attivate le modalità Mappa in miniatura economica o Mappa in miniatura di combattimento, appaiono differenti informazioni. Per ulteriori informazioni sulle modalità della mappa in miniatura, posizionare il puntatore del mouse sui pulsanti della mappa in miniatura. Le informazioni verranno visualizzate nell'angolo inferiore destro dello schermo.

Vittoria a punteggio

Vince il giocatore o la squadra che per primo riesce a raggiungere un determinato punteggio.

I giocatori ottengono punti in base ai risultati conseguiti, come illustrato di seguito per il calcolo del punteggio. È anche possibile ottenere la vittoria con la conquista militare, indipendentemente dal punteggio. Una volta scelta questa condizione di vittoria, specificare il punteggio desiderato. Il punteggio di una squadra è dato dalla media dei punteggi di tutti i suoi membri.

Il punteggio viene calcolato come segue. La schermata **Risultati** visualizzata al termine di una partita illustra in dettaglio i risultati conseguiti.

- ⊕ **Risorse nelle riserve = 1/10 di punto per unità** — Esempio: si riceve un punto ogni volta che un abitante del villaggio deposita 10 unità di cibo nelle riserve, un tributo di 500 unità d'oro vale cinquanta punti e così via. Il giocatore che paga il tributo perde il valore in punti delle risorse inviate.
- ⊕ **La realizzazione di costruzioni, la creazione di unità e lo sviluppo di tecnologie raddoppiano il valore in punti delle risorse** — Esempio: la raccolta di 30 unità di legname fornisce tre punti, ma la costruzione di una casa dal costo di 30 unità di legname fornisce 6 punti. Così, lo sviluppo di una tecnologia dal costo di 50 unità di cibo e 10 unità d'oro fornisce 12 punti. Le risorse utilizzate per la costruzione o lo sviluppo sono sottratte dal punteggio del giocatore, pertanto questi 12 punti determinano un incremento netto effettivo di 6 punti.
- ⊕ **Il valore di ogni unità eliminata o convertita viene aggiunto al punteggio del giocatore che la elimina e sottratto dal punteggio del giocatore a cui apparteneva** — Esempio: se la creazione di un'unità costa 50 unità di cibo (cinque punti), essa vale 10 punti dopo essere stata creata. Se tale unità viene eliminata o convertita, vengono aggiunti 10 punti al punteggio del giocatore che la elimina e vengono sottratti 10 punti dal punteggio del giocatore che a cui apparteneva.
- ⊕ **Vengono assegnati 10 punti per ogni punto percentuale della mappa esplorato.**

Partite a più giocatori

Una partita a più giocatori è giocata da un massimo di otto giocatori connessi tramite una rete, Internet, un modem o una connessione seriale. Due giocatori possono connettersi alla partita tramite un modem o una connessione seriale.



Creazione o partecipazione a una partita a più giocatori

È possibile creare una partita cui altri giocatori possono partecipare. È preferibile che a creare la partita sia il giocatore con il computer più veloce.

Per creare o partecipare a una partita a più giocatori

- 1 Se si è connessi tramite una rete o Internet, stabilire la connessione di rete prima di iniziare a giocare con Age of Empires II.
Se si sta utilizzando MSN Gaming Zone per connettersi tramite Internet, consultare la sezione “Partite di Age of Empires II tramite MSN Gaming Zone” più avanti in questo capitolo.
- 2 Scegliere **Più giocatori** dal menu principale.
- 3 Scegliere il tipo di connessione. I tipi di connessione elencati dipendono dall’hardware, dal software e dai servizi in uso. Se si utilizza una rete di cui non si conosce il tipo di protocollo, contattare l’amministratore della rete. I comuni tipi di connessione comprendono:
 - ⊕ **Connessione IPX per DirectPlay** — Connessione tramite una rete che utilizza il protocollo IPX.
 - ⊕ **Connessione TCP/IP Internet per DirectPlay** — Connessione tramite Internet o una rete che utilizza il protocollo TCP/IP.
 - ⊕ **Connessione TCP/IP locale (LAN)** — Connessione tramite una rete che utilizza il protocollo TCP/IP. Se si sceglie questo tipo di connessione, le partite vengono automaticamente visualizzate nel relativo elenco senza che sia necessario fare clic sul pulsante **Mostra partite**.
 - ⊕ **Connessione modem per DirectPlay** — Connessione di due computer tramite un modem a 28.800 bps o superiore.
 - ⊕ **Connessione seriale per DirectPlay** — Connessione di due computer tramite un cavo null-modem.
- 4 Per partecipare a una partita, fare clic sul pulsante **Mostra partite**, scegliere la partita cui partecipare, quindi fare clic sul pulsante **Partecipa**. Solo le partite create con la stessa versione di Age of Empires in uso verranno visualizzate nel relativo elenco. Se ad esempio si sta utilizzando Age of Empires II, nell’elenco delle partite non saranno visualizzate le partite create con Age of Empires o con l’espansione Rise of Rome. Anche le partite devono essere della stessa versione: se un giocatore dispone di una versione patch, tutti i giocatori devono utilizzarla.
—oppure—

Per creare una partita, fare clic sul pulsante **Crea**. Seguire le istruzioni visualizzate per il tipo di connessione in uso. Selezionare le impostazioni di gioco. Per informazioni riguardo a tali impostazioni, posizionare il puntatore del mouse sugli elementi desiderati. Le informazioni verranno visualizzate nell’angolo inferiore destro dello schermo. Per stabilire le impostazioni di gioco con gli altri giocatori, digitarle nella casella **Messaggio**, quindi premere INVIO per inviare il messaggio.

- 5 Se si sta partecipando alla partita, scegliere **Civiltà**, **Giocatore** e **Squadra**.
—oppure—
Se si sta avviando la una partita, è possibile selezionare tutte le seguenti impostazioni:

- ⊕ **Nome** — Mostra i nomi dei giocatori. Per limitare la partita che si sta creando a meno di otto giocatori, escludere alcune delle posizioni nell'elenco **Nome**. Escludendo una posizione occupata da un giocatore, si elimina quest'ultimo dalla partita. Selezionando **Computer**, si consente la partecipazione alla partita ad avversari controllati dal computer.
- ⊕ **Civiltà** — Mostra la civiltà di ciascun giocatore. Ogni civiltà possiede caratteristiche particolari e può sviluppare diverse tecnologie. Per informazioni riguardo alle caratteristiche di ogni civiltà, consultare il pieghevole fornito con il gioco e il diagramma delle tecnologie riportato in Appendice o visualizzabile nel gioco. Più giocatori possono scegliere la stessa civiltà.
- ⊕ **Giocatore** — Mostra la posizione di partenza sulla mappa e il colore della civiltà. Per modificare l'impostazione, scegliere il numero del giocatore. Per giocare una partita in collaborazione, due o più giocatori devono scegliere lo stesso numero e condividere il controllo di una particolare civiltà. Ognuno di essi potrà liberamente controllare, anche in modo contrastante, tutte le unità.
- ⊕ **Squadra** — Mostra i giocatori che desiderano iniziare una partita come alleati. È possibile scegliere una squadra selezionando il numero di **Squadra**. Un trattino (-) nella casella **Squadra** indica l'assenza di squadra. I giocatori della stessa squadra hanno la propria linea diplomatica impostata automaticamente su **Alleato** e l'opzione **Vittoria alleata** selezionata. Se si desidera impedire ai giocatori di cambiare squadra dopo l'inizio della partita, selezionare nelle impostazioni preliminari la casella di controllo **Blocca squadre**. Se questa opzione è attivata è inoltre possibile pagare tributi solamente a giocatori alleati. Se le squadre in partita non sono bloccate, i giocatori possono modificare le alleanze nel corso della partita facendo clic sul pulsante **Diplomazia** nell'angolo superiore destro dello schermo.



- 6 Quando si è pronti a iniziare, selezionare **Pronto!**
Tutti i giocatori devono fare clic su **Pronto!** prima che il giocatore di avvio possa dare inizio al gioco. I nomi dei giocatori pronti sono visualizzati in verde. Se si cambia idea prima dell'inizio della partita, fare clic nuovamente sulla casella di controllo. La partita non ha inizio finché tutti i giocatori non sono pronti e il giocatore di avvio non dà inizio al gioco.
Se si è il giocatore di avvio, fare clic sul pulsante **Avvio partita**.

Velocità di una partita a più giocatori

Le partite a più giocatori vengono eseguite alla velocità del computer più lento nella partita. Se la partita sembra procedere in modo discontinuo o rispondere lentamente durante il gioco, uno o più giocatori potrebbero avere problemi di latenza o di frequenza fotogrammi.

Un'icona a forma di tartaruga appare accanto al nome del giocatore con la più bassa frequenza fotogrammi. Per visualizzare tale icona, attivare i controlli avanzati facendo clic sul pulsante Controlli avanzati collocato nell'angolo inferiore destro dello schermo, quindi fare clic sul pulsante Statistiche per mostrare i nomi dei giocatori. Il giocatore può ritirarsi dal gioco oppure può tentare di migliorare le prestazioni come illustrato nel file Leggimi incluso nel CD di Age of Empires II.

Un punto giallo o rosso appare accanto al nome del giocatore con una connessione Internet lenta. Un punto giallo indica una latenza di 300 millisecondi per secondo. Un punto rosso indica una latenza superiore a un secondo. Se la partita è lenta al punto da rendere difficile l'esecuzione, è consigliabile salvarla e quindi ripristinarla. Consultare in proposito la sezione “Ripristino di una partita a più giocatori salvata” più avanti in questo capitolo.

Se la connessione si interrompe nel corso di una partita, non sarà possibile tornare a parteciparvi. È tuttavia possibile ripristinare una partita salvata.

Salvataggio di una partita a più giocatori



Per salvare una partita a più giocatori

Fare clic sul pulsante **Menu** nell'angolo superiore destro dello schermo, scegliere **Salva**, quindi immettere un nome per la partita o scegliere la partita da salvare.

La partite vengono salvate nella cartella Savegame nella directory di installazione di Age of Empires II.

Ripristino di una partita a più giocatori salvata

Per ripristinare una partita a più giocatori salvata, almeno due giocatori avversari devono essere connessi, per evitare imbrogli. Per ripristinare una partita a più giocatori con giocatori controllati dal computer, il giocatore che ha dato avvio alla partita originale deve avviare la partita ripristinata.

Per ripristinare una partita a più giocatori

- 1 Se si è connessi tramite Internet, stabilire la connessione di rete prima di iniziare a giocare con Age of Empires II.
- 2 Scegliere **Più giocatori** dal menu principale.
- 3 Scegliere il tipo di connessione, come illustrato nella sezione “Creare o partecipare a una partita a più giocatori”.
- 4 Se si sta avviando la partita, fare clic sul pulsante **Ripristina**, quindi scegliere la partita salvata da ripristinare.
—oppure—
Se si sta partecipando alla partita, scegliere la partita dal relativo elenco.
- 5 Seguire le istruzioni visualizzate per il tipo di connessione in uso.

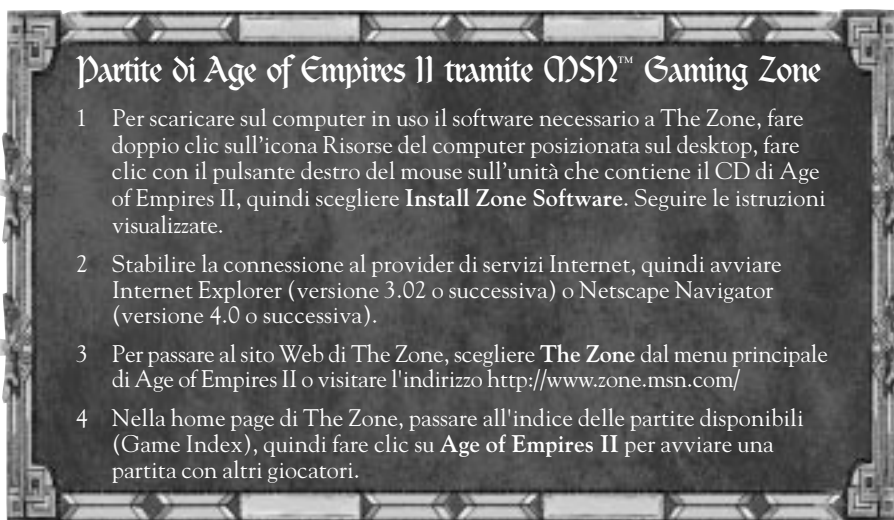
Abbandono di una partita a più giocatori

Quando si abbandona una partita a più giocatori, tutte le unità sulla mappa diventano visibili in modo da consentire di osservare la partita, ma non più di impartire comandi o scambiare messaggi con gli altri giocatori.



Per abbandonare una partita a più giocatori

Fare clic sul pulsante **Menu** nell'angolo superiore destro dello schermo, quindi scegliere **Abbandona**.



Creazione di scenari e campagne personalizzati

Importante: Age of Empires II consente la creazione personalizzata di campagne, scenari e script dei giocatori controllati dal computer. È consentita la condivisione ai fini di gioco di tali campagne, scenari e script dei giocatori controllati dal computer, ma non ne è consentita la vendita o l'utilizzo a fini commerciali. Microsoft si riserva tutti gli altri diritti relativi a editor e file.

Creazione o modifica di scenari

È possibile creare scenari e campagne personalizzati. Quando si crea uno scenario si ha il controllo di tutti gli aspetti della partita, dalla collocazione delle costruzioni, delle unità e del tipo di territorio sulla mappa fino alla scelta delle condizioni di vittoria e ai testi dei suggerimenti per vincere.

Per creare o modificare uno scenario

- 1 Scegliere **Editor delle mappe** dal menu principale, quindi fare clic su **Crea scenario** o **Modifica scenario**.
- 2 Fare clic sui pulsanti **Mappa**, **Terreno**, **Giocatori** e così via riportati al di sopra dell'Editor delle mappe per visualizzare le impostazioni che possono essere personalizzate, quindi selezionare le impostazioni desiderate.
Per informazioni sull'utilizzo dell'Editor delle mappe, posizionare il puntatore del mouse sugli elementi desiderati. Le informazioni verranno visualizzate nella parte inferiore della mappa.
- 3 Per salvare il proprio scenario, fare clic su **Menu**, quindi scegliere **Salva** o **Salva con nome**.
- 4 Per provare il proprio scenario senza chiudere l'Editor delle mappe, fare clic su **Menu**, quindi scegliere **Prova**.
- 5 Per ritornare all'Editor delle mappe dopo aver provato lo scenario, fare clic su **Menu**, quindi scegliere **Termina partita corrente**.

Creazione di campagne personalizzate

Una volta creati scenari personalizzati è possibile includerli in una campagna da condividere con altri giocatori. Una campagna è costituita da un insieme di scenari da giocare secondo una sequenza determinata. Una volta creata una campagna è possibile scegliere gli scenari e l'ordine in cui devono essere eseguiti dai giocatori. All'interno delle campagne personalizzate non sarà possibile includere i componenti multimediali, quali musica, immagini e testo, che sono inclusi negli scenari e nelle campagne di Age of Empires II.

Per creare una campagna personalizzata

- 1 Scegliere **Editor delle mappe** dal menu principale, quindi fare clic su **Editor delle campagne**.
- 2 Immettere un nuovo nome nella casella **Nome campagna** o selezionarne uno dall'elenco.
- 3 Selezionare uno scenario nella casella **Scenari campagna**, quindi scegliere **Aggiungi** per includerlo nella campagna.
La casella **Scenari campagna** elenca gli scenari nell'ordine in cui dovranno essere eseguiti durante la campagna.
- 4 Per modificare l'ordine degli scenari, scegliere uno scenario nella casella **Scenari campagna**, quindi fare clic sul pulsante **Su** o **Giù**.
Per rimuovere uno scenario dalla campagna, selezionarlo nella casella **Scenari campagna**, quindi scegliere **Rimuovi**.
- 5 Per salvare la campagna, fare clic sul pulsante **Salva**.

Creazione di script dei giocatori controllati dal computer

È possibile creare script dei giocatori controllati dal computer che indichino al computer le costruzioni da realizzare, il comportamento di gioco da tenere e così via. Per ulteriori informazioni riguardo a questa funzione, fare riferimento alla Computer Player Strategy Builder Guide (CPSB.doc) contenuta nella cartella Docs sul CD di Age of Empires (informazioni in lingua inglese).

Capitolo III



onstruzione Di Un Impero

Mansioni degli abitanti del villaggio

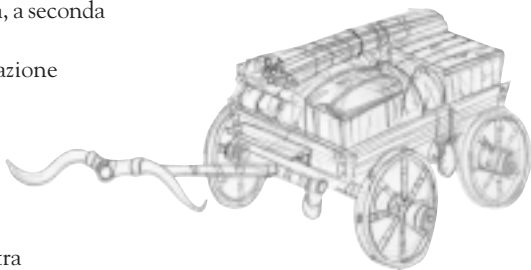
Gli abitanti del villaggio sono di importanza fondamentale per lo sviluppo della civiltà. Le loro funzioni principali sono la raccolta di legname, cibo, oro e pietra e l'accumulazione di riserve, oltre alla realizzazione di costruzioni e alla riparazione di costruzioni, imbarcazioni e armi da assedio danneggiate. All'occorrenza possono anche essere utilizzati nel combattimento. Anche le navi da pesca sono comprese nel conteggio della popolazione perché vengono impiegate esclusivamente per le attività di pesca.

Maggiore è il numero degli abitanti del villaggio e più rapido è lo sviluppo della civiltà. La loro velocità di lavoro può essere incrementata con lo sviluppo della carriola, presso il centro città.

Gli abitanti del villaggio possono essere distinti in base alle operazioni in cui sono impegnati, che vengono indicate nell'area di stato visualizzata nella parte inferiore dello schermo.

- ⊗ **Contadino** — Si occupa della raccolta di prodotti agricoli in una fattoria e deposita il cibo raccolto nel centro città o al mulino. Lo sviluppo di tecnologie presso il mulino incrementa la produzione di cibo. Fare clic su un abitante del villaggio, quindi fare clic con il pulsante destro del mouse su una fattoria diventata inutilizzabile per ordinare all'abitante del villaggio di ricostruirla automaticamente.
- ⊗ **Pescatore** — Si occupa delle attività di pesca in prossimità della costa e deposita il pesce nel centro città o al mulino. Anche le navi da pesca depositano il pesce nel porto.
- ⊗ **Raccoglitore** — Si occupa della raccolta di cibo nelle aree di raccolta e lo deposita nel centro città o al mulino, a seconda della costruzione più vicina.
- ⊗ **Cacciatore** — Si occupa di cacciare la selvaggina, tra cui cervi e cinghiali selvatici, e deposita il cibo procurato nel centro città o al mulino. Utilizzare diversi abitanti per la caccia ai cinghiali perché possono essere pericolosi. Anche le unità militari possono uccidere gli animali, ma non consentono di ricavarne cibo.
- ⊗ **Taglialegna** — Si occupa del taglio degli alberi e deposita il legname raccolto nel centro città o nella falegnameria, a seconda della costruzione più vicina.

- ⊕ **Costruttore** — Si occupa della realizzazione di costruzioni. Quanti più abitanti del villaggio sono assegnati alla costruzione, tanto più veloce è la sua realizzazione.
- ⊕ **Riparatore** — Si occupa della riparazione di costruzioni, imbarcazioni e armi d'assedio danneggiate in combattimento. Per riparare una costruzione, un'imbarcazione o un'arma d'assedio, fare clic su un abitante del villaggio, quindi fare clic con il pulsante destro del mouse sull'unità che si desidera riparare.
- ⊕ **Pastore** — Si occupa del pascolo delle greggi e deposita il cibo procurato nel centro città o al mulino. All'inizio del gioco le pecore sono elementi neutrali, visualizzati in grigio, e non appartengono ad alcun giocatore. Quando una pecora entra nel campo visivo di un'unità, diventa proprietà del giocatore a cui appartiene tale unità. È possibile impadronirsi della pecora di un altro giocatore se questa entra nel proprio campo visivo e non è presente alcuna unità dell'altro giocatore nelle vicinanze. Una volta divenuti proprietari della pecora, è possibile spostarla vicino al proprio luogo di raccolta del cibo per ricavarne cibo. Se si incarica un abitante del villaggio di ricavare cibo da una pecora, egli condurrà la pecora fino al punto di raccolta più vicino e la ucciderà per raccogliere il cibo ottenuto da essa.
- ⊕ **Cercatore d'oro** — Si occupa dell'estrazione di oro dalle miniere e deposita l'oro estratto nel centro città o nell'area mineraria, a seconda della costruzione più vicina.
- ⊕ **Cavatore** — Si occupa dell'estrazione di pietra dalle cave e deposita la pietra raccolta nel centro città o nell'area mineraria, a seconda della costruzione più vicina.



Riserve di risorse

Le risorse di legname, cibo, oro e pietra costituiscono gli elementi fondamentali per costruire la propria civiltà. Le risorse accumulate dagli abitanti del villaggio vengono visualizzate nell'angolo superiore sinistro dello schermo. Le riserve di tali risorse vengono utilizzate per acquisire nuovi abitanti del villaggio, soldati, costruzioni e tecnologie e progredire così verso le età successive.

- ⊕ Il cibo costituisce una risorsa importante e viene utilizzato per creare abitanti del villaggio, addestrare e potenziare le unità militari, sviluppare nuove tecnologie e passare all'età successiva.
- ⊕ Il legname viene utilizzato principalmente per realizzare costruzioni, imbarcazioni e alcune armi d'assedio. Viene inoltre utilizzato per la creazione di arcieri e per lo sviluppo di alcune tecnologie.
- ⊕ La pietra è utilizzata principalmente per realizzare costruzioni e potenziare torri e mura, castelli e meraviglie.
- ⊕ L'oro è utilizzato principalmente per creare unità militari avanzate e per sviluppare nuove tecnologie. È anche possibile aumentare le proprie riserve auree commerciando con altre civiltà, come illustrato nel capitolo V, o mettendo una reliquia al sicuro in un monastero, come illustrato nel capitolo VI.

Per incrementare le proprie risorse di legname, cibo, oro o pietra è inoltre possibile vendere risorse al mercato e anche ottenere tributi in oro dalle altre civiltà. Per ulteriori informazioni, consultare il capitolo V.



Per raccogliere legname, cibo, oro o pietra

Fare clic su un abitante del villaggio, quindi fare clic con il pulsante destro del mouse su un albero, un'area di raccolta o un'altra fonte di cibo, una miniera d'oro, una cava di pietra o un luogo di lavoro differente.

Selezionando ad esempio un'area di raccolta, l'abitante del villaggio raccoglie la quantità di cibo che è in grado di trasportare e la deposita nel centro città, dove viene aggiunta alle altre riserve, quindi torna nuovamente al lavoro.

Un maggior numero di abitanti del villaggio impegnati nella raccolta di risorse consente di incrementare le riserve in modo più rapido. Gli abitanti del villaggio possono depositare le risorse più velocemente se i mulini vengono costruiti in prossimità delle fonti di cibo, le falegnamerie vicino alle foreste e le aree minerarie vicino a cave di pietra e miniere d'oro.

Lo sviluppo delle seguenti tecnologie incrementa le abilità di raccolta degli abitanti del villaggio: carriola, carretto a mano (centro città); aratro pesante (mulino); ascia bipenne, sega ad arco, sega da taglialegna (falegnameria); estrazione della pietra, estrazione della pietra in miniera, estrazione dell'oro, estrazione dell'oro in miniera (area mineraria).

Una volta esaurite, le risorse scompaiono completamente dalla mappa. Quando una risorsa è esaurita, l'abitante del villaggio cerca nel proprio campo visivo un'altra risorsa dello stesso tipo con cui continuare il lavoro e se non la trova diventa inattivo e rimane in attesa di nuovi ordini.



Per individuare gli abitanti del villaggio in attesa

Fare clic sul pulsante Abitante del villaggio in attesa accanto alla mappa in miniatura. Ogni volta che si fa clic su questo pulsante, la porzione di mappa visualizzata si sposta sul più vicino abitante, nave da pesca, nave da carico, carro da carico, nave da trasporto o costruzione presidiata in attesa.

Per visualizzare le risorse disponibili in un luogo di lavoro

Fare clic su un'area di raccolta, un albero, una cava di pietra, una miniera d'oro o su un altro luogo di lavoro. La quantità di risorse disponibili verrà visualizzata nell'area di stato nella parte inferiore dello schermo.

Statterie e trappole per pesci

Le fattorie e le trappole per pesci costituiscono le uniche fonti di cibo rinnovabili. Gli abitanti del villaggio costruiscono fattorie (o le navi da pesca costruiscono trappole per pesci), quindi raccolgono il cibo da esse prodotto depositandolo al centro città (o nel porto). Un solo abitante può lavorare in ogni fattoria e una sola nave da pesca con ogni trappola per pesci.



Per raccogliere cibo da una fattoria o da una trappola per pesci

Una volta costruito un mulino, fare clic su un abitante del villaggio, quindi sul pulsante **Costruzioni** e infine sul pulsante **Costruisci fattoria**.

-oppure-

Una volta passati all'età feudale, fare clic su una nave da pesca, quindi sul pulsante **Costruisci trappola per pesci**.

Quando tutta la riserva di cibo a disposizione è stata raccolta da una fattoria o da una trappola per pesci, questa si esaurisce e gli abitanti del villaggio o le navi da pesca che vi stavano lavorando diventano inattivi. La fattoria o la trappola per pesci inizierà gradualmente a scomparire.



Per ricostruire una fattoria o una trappola per pesci

Fare clic su un abitante del villaggio o una nave da pesca, quindi fare clic con il pulsante destro del mouse su una fattoria o una trappola per pesci divenuta inutilizzabile.

Il costo della ricostruzione di una fattoria o di una trappola per pesci è pari a quello necessario per la creazione di questi elementi, ma in questo caso l'efficienza è maggiore poiché non è necessario utilizzare il pulsante **Costruisci fattoria** o **Costruisci trappola per pesci**. Quando una fattoria o una trappola per pesci diventano inutilizzabili verrà emesso un segnale acustico. Per spostarsi sul luogo interessato, fare clic sul pulsante **Abitante del villaggio** in attesa. Le fattorie e le trappole per pesci esaurite restano visibili per un breve periodo di tempo, quindi scompaiono e devono essere ricostruite utilizzando i pulsanti per la costruzione.

Realizzazione di costruzioni

Per realizzare nuove costruzioni è necessario disporre di un determinato quantitativo di legname o pietra. È possibile realizzare più costruzioni dello stesso tipo, ad esempio due falegnamerie o tre aree minerarie. Con l'avanzare delle età, l'aspetto delle costruzioni si modifica e diventano disponibili nuove costruzioni, unità militari, tecnologie e possibilità di potenziamento. Le civiltà alleate non possono collaborare tra loro nella realizzazione di costruzioni, tranne che per i reciproci tributi in legname o pietra.

Con lo sviluppo della muratura e dell'architettura, presso l'università, viene aumentata la resistenza ai colpi di costruzioni e mura; con lo sviluppo dell'argano, sempre presso l'università, ne viene diminuito il tempo di realizzazione. È possibile potenziare la resistenza ai colpi dei castelli sviluppando presso il castello le palizzate e potenziare gittata e potenza d'attacco di centri città, castelli e torri sviluppando presso il fabbro l'impennaggio, la freccia con punta di metallo e il bracciale.

Per una descrizione delle costruzioni che è possibile realizzare, consultare il capitolo VI.

Per realizzare una costruzione

- 1 Fare clic sull'abitante o sul gruppo di abitanti a cui si desidera assegnare la costruzione. Quanto maggiore è il numero degli abitanti assegnati alla costruzione tanto minore è il tempo impiegato.
- 2 Fare clic sul pulsante **Costruzioni** o **Costruzioni militari**.
- 3 Fare clic sul pulsante della costruzione desiderata. Se ad esempio si desidera costruire una casa, fare clic sul pulsante **Costruisci casa**. Per visualizzare le costruzioni che è possibile realizzare, fare clic sul pulsante **Altre costruzioni**.
- 4 Fare clic sul punto della mappa in cui si desidera edificare la costruzione. Se in una determinata zona non è possibile costruire, la costruzione verrà visualizzata di colore rosso e lampeggiante.

Se si desidera realizzare più costruzioni dello stesso tipo in vari punti della mappa, tenere premuto il tasto **MAIUSC**, quindi fare clic nei punti selezionati. Per costruire più mura, fare clic in un punto della mappa, quindi trascinare il puntatore del mouse nella direzione desiderata.



Per costruire un cancello

Una volta passati all'età feudale, fare clic in sequenza su un abitante del villaggio, sul pulsante **Costruzioni militari**, sul pulsante **Costruisci cancello**, quindi sul punto delle mura o accanto a esse in cui si desidera costruire il cancello.

Riparazione di costruzioni, imbarcazioni e armi d'assedio

Le costruzioni, le imbarcazioni e le armi da assedio danneggiate durante una battaglia prendono fuoco. Gli abitanti del villaggio possono tuttavia ricostruirle ripristinandone la resistenza ai colpi originaria. La riparazione richiede una percentuale del costo originario e un quantitativo di tempo inferiore. Come per le costruzioni, quanto maggiore è il numero degli abitanti assegnati alle riparazioni tanto minore sarà il tempo impiegato. È anche possibile riparare costruzioni, imbarcazioni e armi da assedio di civiltà alleate. Il costo della riparazione verrà sottratto dalle riserve della civiltà che detiene il possesso dell'unità danneggiata. Gli abitanti del villaggio che presidiano una costruzione non possono effettuare riparazioni.

I danni alle costruzioni sono visibili quando queste subiscono un attacco nemico e la loro resistenza ai colpi diminuisce. Se il danno subito è medio appaiono in fiamme, mentre se il danno subito è grave le unità di presidio vengono automaticamente espulse. Le costruzioni distrutte sono ridotte in macerie. La quantità di danni subiti da costruzioni e unità è indicata nell'area di stato nella parte inferiore dello schermo. Quanto maggiore è la sezione di colore verde della barra della resistenza ai colpi, tanto più alta è la resistenza residua della costruzione o dell'unità.



Per riparare una costruzione, un'imbarcazione o un'arma d'assedio

Fare clic sull'abitante del villaggio o sul gruppo di abitanti a cui si desidera assegnare la riparazione degli elementi danneggiati, quindi fare clic con il pulsante destro del mouse sulla costruzione, l'imbarcazione o l'arma d'assedio che si desidera riparare.



Incremento della popolazione

Per la creazione di nuovi abitanti del villaggio, unità militari e navi è necessario disporre di un numero di case sufficiente. Ogni casa, compreso il centro città, è in grado di supportare 5 unità, mentre il castello ne supporta 20. Quando una casa, il centro città o un castello viene distrutto, le relative unità non vanno perdute, ma sarà comunque necessario costruire altre case.

Il limite di popolazione specificato all'inizio del gioco determina il numero massimo di abitanti del villaggio, unità militari o navi supportate dalla propria civiltà. Il limite di popolazione predefinito per la maggior parte delle partite è 75. È possibile aumentare o diminuire il limite di popolazione prima dell'avvio di una partita modificandolo nella casella **Popolazione** visualizzata nella schermata delle impostazioni preliminari. Per una descrizione degli abitanti del villaggio, delle unità militari e delle navi, consultare il capitolo VII.

Creazione di abitanti del villaggio

Gli abitanti del villaggio vengono creati nel centro città.



Per creare un abitante del villaggio

Fare clic sul centro città, quindi sul pulsante **Crea abitante del villaggio**. Dopo pochi secondi, l'abitante verrà visualizzato accanto al centro città.

Creazione di unità militari

Per la creazione di unità militari è necessario disporre di un numero sufficiente di costruzioni militari. Gli alloggiamenti servono per la creazione di unità di fanteria e sono necessari per la creazione di altre costruzioni militari. L'area di tiro con l'arco viene utilizzata per la creazione di arcieri, la scuderia per la creazione della cavalleria e il laboratorio d'assedio per la costruzione di armi d'assedio. Nel castello vengono creati i trabucchi e le unità riservate della civiltà scelta, mentre il monastero è utilizzato per la creazione di monaci.



Per creare un'unità militare

Fare clic sugli alloggiamenti, l'area di tiro con l'arco, la scuderia, il laboratorio d'assedio, il castello o il monastero, quindi fare clic sull'unità militare che si desidera creare. Per creare ad esempio un'unità di milizia, fare clic sugli alloggiamenti, quindi sul pulsante **Crea milizia**.

Dopo pochi secondi, l'unità militare verrà visualizzata accanto alla costruzione o si sposterà verso il punto di ritrovo impostato per essa. Consultare in proposito la sezione "Punti di ritrovo delle nuove unità" più avanti in questo capitolo.

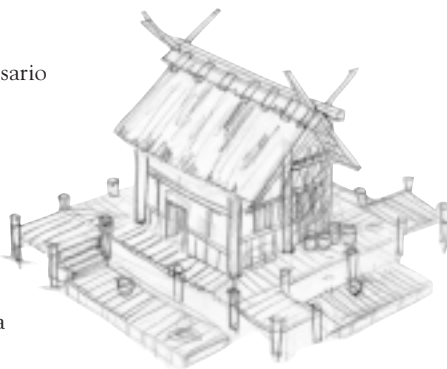
Costruzione di navi

Prima di poter costruire una nave è necessario costruire un porto. Per informazioni sulla realizzazione di costruzioni, consultare la sezione "Realizzazione di costruzioni" più indietro in questo capitolo.



Per costruire una nave

Fare clic sul porto, quindi sulla nave che si desidera costruire. Per costruire ad esempio una nave da pesca, fare clic sul pulsante **Costruisci nave da pesca**.



Dopo pochi secondi, la nave verrà visualizzata accanto al porto.

Creazione di più unità

La creazione di più unità dello stesso tipo è semplice.



Per creare più unità

Fare clic sul pulsante dell'unità desiderata per aggiungere tale unità alla coda di produzione, visualizzata nella casella di stato nella parte inferiore dello schermo. Fare clic su un'unità dalla coda per rimuoverla.

Per creare in una sola volta una coda di più unità, è anche possibile tenere premuto MAIUSC mentre si fa clic sul pulsante di **Creazione dell'unità**.

È possibile addestrare contemporaneamente diverse unità nella stessa costruzione, ad esempio arcieri e fanteria leggera nell'area di tiro con l'arco, ed è possibile mettere in coda fino a 15 unità. La creazione delle unità è subordinata all'ordine assegnato nella coda. Quando una nuova unità viene aggiunta alla coda, il costo in termini di risorse viene sottratto dalle riserve della civiltà che detiene il possesso dell'unità, mentre se si rimuove un'unità della coda le risorse vengono nuovamente integrate alle riserve.

Punti di ritrovo delle nuove unità

Tutte le costruzioni utilizzate per creare nuove unità consentono di scegliere il punto di ritrovo delle nuove unità. Se si desidera ad esempio creare abitanti del villaggio nel centro città, è possibile impostare per loro un punto di ritrovo presso un'area di raccolta, in modo che i nuovi abitanti del villaggio siano subito in grado di raccogliere cibo, oppure è possibile impostare un punto di ritrovo in corrispondenza di una costruzione militare per presidiarla con le nuove unità create. Questa funzionalità è utile per la creazione di un esercito difensivo quando la propria città è sotto attacco, in modo da evitare che le unità vengano eliminate una dopo l'altra non appena create. Le unità di presidio che hanno punti di ritrovo presso le seguenti costruzioni non possono rientrare nelle costruzioni una volta che le hanno abbandonate: porto, alloggiamenti, area di tiro con l'arco, scuderia, laboratorio d'assedio e monastero.



Per impostare un punto di ritrovo

Fare clic sulla costruzione che consente la creazione delle unità, quindi fare clic con il pulsante destro del mouse sul punto desiderato come punto di ritrovo (un luogo di lavoro, una costruzione o un altro punto della mappa). Per spostare un punto di ritrovo è sufficiente impostarne uno nuovo.

Per visualizzare un punto di ritrovo in corrispondenza di una costruzione

Fare clic sulla costruzione in corrispondenza della quale è stato impostato il punto di ritrovo. Sulla mappa verrà visualizzato un contrassegno e sulla mappa in miniatura una X bianca.

Eliminazione di unità e costruzioni

È possibile eliminare le proprie unità se viene raggiunto il limite di popolazione e le proprie costruzioni se è necessario liberare spazio per la realizzazione di nuove costruzioni. Se si elimina un'unità o una costruzione già completata, non viene riportata alcuna risorsa nelle riserve.



Per eliminare un abitante del villaggio, un'unità militare, una costruzione o una nave

Fare clic sull'unità della propria civiltà che si desidera eliminare, quindi premere CANC.

Se si elimina una costruzione mentre è ancora in fase di realizzazione, le risorse impiegate per la parte non ancora costruita vengono riportate nelle riserve della propria civiltà.

Passaggio alle età successive

Una partita ha in genere inizio nell'alto Medioevo e lo scopo è quello di guidare la propria civiltà attraverso le varie età: feudale, dei castelli e imperiale. Avanzando attraverso le età, sarà possibile disporre di nuove costruzioni, unità militari e tecnologie, ma il passaggio all'età successiva richiede un notevole impegno di tempo e risorse. Ogni civiltà possiede un'unità riservata che può essere creata a partire dall'età dei castelli. Per passare all'età successiva è inoltre prevista una condizione fondamentale che consiste nel possedere almeno due diverse costruzioni tipiche dell'età corrente, scelte tra quelle utilizzate per la creazione di nuove unità o per lo sviluppo di nuove tecnologie, escluse case, fattorie, torri, mura o cancelli. Per il passaggio ad esempio dall'alto Medioevo all'età feudale, è indispensabile possedere un mulino e gli alloggiamenti. Per il passaggio all'età imperiale, sono necessarie due costruzioni differenti o un castello.

Alto Medioevo



In seguito al crollo dell'Impero Romano d'Occidente nel V secolo, l'Europa trascorse un lungo periodo caratterizzato da barbarie, instabilità politica e regressione economica e conosciuto con il nome di alto Medioevo. In questo periodo si assistette alla disgregazione o alla scomparsa della maggior parte delle infrastrutture e delle istituzioni romane, tra cui opere civili, tribunali, forze dell'ordine, sistema educativo, testimonianze scritte, attività di conio e commerciali.

Gli invasori germanici provenienti dai territori a nord del Reno e del Danubio adottarono una struttura politica tribale basata sulla lealtà ai guerrieri locali più forti e valorosi. La graduale rinascita che seguì a questo periodo di incertezza politica ed economica fu influenzata da tre fattori principali: una serie di eccezionali condottieri che furono in grado di restituire stabilità a vasti territori, la Chiesa cattolica, attiva in particolare a Roma e in Irlanda, che conservò e diffuse il sapere e le dottrine antiche, e un'economia rivitalizzata basata sull'agricoltura, in particolare sul commercio di lana e tessuti.

Età feudale



L'impero dei Franchi, fondato da Carlo Magno nel IX secolo, segnò la fine dell'alto Medioevo e l'inizio dell'epoca feudale in Europa. Le tribù barbare che avevano invaso numerosi territori nell'Europa occidentale organizzarono e accentrarono il potere a livello regionale. La presenza della Chiesa di Roma costituì un elemento unificatore all'interno del tessuto sociale. Carlo Magno cercò di rivitalizzare la cultura e il sapere e incoraggiò la rinascita delle arti. Dopo la sua morte, tuttavia, l'impero si frammentò nuovamente e nuove orde di barbari vanificarono in parte i suoi sforzi di riunificazione e stabilità. Il potere politico ed economico passò dalle mani dei sovrani a quelle dei signori locali, che governavano sulla base della gerarchia mutevole del vassallaggio. La popolazione si occupava della coltivazione della terra, grazie alla quale veniva garantita la sopravvivenza dei nobili e degli ecclesiastici all'interno della scala gerarchica feudale.

Età dei castelli



I castelli comparvero nel paesaggio europeo nel IX secolo e rappresentarono il tentativo dei signori e dei nobili locali di rafforzare e difendere il proprio potere. I castelli offrivano protezione da nemici e vicini e costituivano un rifugio sicuro dal quale i soldati a cavallo potevano partire per l'esplorazione e il controllo del territorio.

Rappresentativa dell'età dei castelli fu la conquista del Galles da parte di Edoardo I d'Inghilterra: costruendo una serie di massicci castelli in punti strategici del territorio del Galles, Edoardo portò a termine la propria conquista ingaggiando un numero minimo di battaglie. Per i guerrieri nemici, infatti, i castelli costituivano fortezze inespugnabili. I soldati inglesi che presidiavano i castelli potevano controllare a proprio piacimento i commerci, i raccolti e la raccolta dei tributi. Nel corso dell'età dei castelli si assistette a una forte crescita demografica ed economica e all'incremento delle attività commerciali. Altri avvenimenti di rilievo nel corso di quest'epoca furono le crociate in Terrasanta, il rinnovato interesse per le arti, l'ascesa dei cavalieri all'interno della società feudale e la creazione dei grandi regni europei.

Età imperiale



L'ascesa dei grandi sovrani e la costituzione dei maggiori imperi europei segnò la parte finale dell'epoca medievale, indicata con il nome di età imperiale. Di lì a poco il sistema feudale sarebbe stato sostituito dai sovrani alla testa delle nazioni di Inghilterra, Francia, Spagna e Scandinavia. Nuovi impulsi vennero dati al commercio, che prosperò di pari passo alla crescita e al potenziamento economico e politico delle città. Il Rinascimento, un fenomeno culturale originatosi dapprima in Italia, si diffuse nel resto dell'Europa. La tecnologia e il sapere raggiunsero uno sviluppo superiore a quello testimoniato in epoca antica. Le armi da fuoco e altre innovazioni strategiche posero fine al dominio dei cavalieri e dei castelli. La fine dell'epoca medievale fu contrassegnata da numerosi eventi di primissimo piano, tra cui la riconquista turca di Costantinopoli, la scoperta delle terre del Nuovo Mondo, l'apertura di nuove rotte commerciali con l'Asia e la Riforma di Martin Lutero.



Per passare all'età successiva

Fare clic sul centro città, quindi sul pulsante *Passa all'età feudale*, *Passa all'età dei castelli* o *Passa all'età imperiale*.

Potenziamento delle unità

Mentre si avanza attraverso le età è possibile utilizzare le risorse accumulate per potenziare unità militari, navi, mura e torri, incrementandone la forza d'attacco, la capacità di difesa e la velocità. Quando si potenziano le unità di un particolare tipo, queste vengono sostituite da unità più potenti. Ogni nuova costruzione e ogni nuova unità creata sono automaticamente potenziate. Se ad esempio nel corso dell'alto Medioevo sono state create 10 unità di milizia, una volta effettuato il passaggio all'età feudale è possibile potenziare le 10 unità esistenti con unità di fanteria scelta, più forti. Le unità convertite da un monaco non possono essere potenziate e conservano le caratteristiche del periodo in cui è avvenuta la conversione.

Per potenziare unità militari, navi, torri e mura

- 1 Per potenziare le unità militari, fare clic sulla costruzione in cui sono state create (alloggiamenti, area di tiro con l'arco, scuderia, monastero, laboratorio d'assedio o castello).

–oppure–

Per potenziare le navi, fare clic sul porto.

–oppure–

Per potenziare torri e mura, fare clic sull'università.

- 2 Fare clic sul pulsante corrispondente all'unità che si desidera potenziare.

Ad esempio, per potenziare la milizia trasformandola in fanteria scelta, fare clic sugli alloggiamenti, quindi sul pulsante **Potenzia in fanteria scelta**. Tutte le unità di milizia verranno potenziate in unità di fanteria scelta e il pulsante **Crea milizia** verrà sostituito dal pulsante **Crea fanteria scelta**.

Per ulteriori informazioni sulle unità e sulle tecnologie per potenziarle, consultare il capitolo VII.



Sviluppo di nuove tecnologie

Con l'evoluzione delle età diviene possibile sviluppare nuove tecnologie per potenziare la propria civiltà. Lo sviluppo del telaio presso il centro città rende ad esempio più difficile uccidere gli abitanti del villaggio. Il passaggio all'età successive consente di sviluppare nuove tecnologie per rendere più efficace il lavoro degli abitanti del villaggio e per potenziare le unità militari. Lo sviluppo di nuove tecnologie richiede un impegno in termini di tempo e risorse, ma i vantaggi ottenuti grazie al nuovo livello di efficienza ripagheranno rapidamente di tutti i costi sostenuti.

Alcune tecnologie sono legate e dipendenti l'una dalle altre nel passaggio alle età successive. Nel corso dell'età feudale è ad esempio possibile sviluppare la corazza a scaglie per potenziare la protezione delle unità di cavalleria contro gli attacchi nemici. Nell'età dei castelli è invece possibile sviluppare la cotta di maglia che protegge le unità di cavalleria in modo superiore. Infine, lo sviluppo della corazza a piastre nell'età imperiale costituisce il massimo livello di potenziamento raggiungibile. Tutte queste tecnologie sono sviluppate presso il fabbro.

Per una descrizione delle tecnologie che è possibile sviluppare nelle diverse età, consultare il capitolo VIII e la tabella "Costo e vantaggi delle tecnologie" riportata in Appendice. Per ulteriori informazioni sulle tecnologie che una civiltà è in grado di sviluppare, consultare il pieghevole fornito con il gioco e il diagramma delle tecnologie riportato in Appendice o visualizzabile nel gioco.



Capitolo IV

attica Militare

Esplorazione

Le unità militari e gli abitanti del villaggio combattono sulla terraferma, mentre le navi da guerra sostengono combattimenti sul mare e contro unità di terra. Per vincere una partita con la conquista militare, un giocatore deve riuscire per primo ad annullare la capacità offensiva (potenza di attacco) delle civiltà avversarie, distruggendone tutte le unità e le costruzioni ad esclusione delle seguenti: torri, mura, cancelli, reliquie, navi da pesca, trappole per pesci, navi da trasporto, navi da carico, carri da carico, fattorie e pecore.

Le unità militari, le navi da guerra e le torri attaccano automaticamente le unità nemiche che si trovano all'interno del loro campo visivo, a meno che non venga loro ordinato di attaccare unità diverse oppure siano in atteggiamento di Nessun attacco.

Le mura e le costruzioni nemiche situate in una zona inesplorata rimangono invisibili finché la zona non viene esplorata. Le modifiche apportate alle costruzioni nemiche, ad esempio potenziamenti, danni o distruzioni, diventano visibili solo quando si trovano nel campo visivo di un abitante del villaggio, di un'unità militare o di un'imbarcazione della propria civiltà. I villaggi, le unità militari e le imbarcazioni di una civiltà nemica sono visibili solo quando si viene attaccati da tale civiltà oppure quando si trovano nel campo visivo di un'unità della propria civiltà. Non è possibile spingere l'esplorazione oltre i confini della mappa.

Lo sviluppo della cartografia consente a civiltà alleate di condividere la porzione di mappa esplorata. Per ulteriori informazioni sulla cartografia, consultare il capitolo VIII.

Terreno

I diversi tipi di terreno non sono solo fonte di risorse, ma hanno anche un'importanza tattica e strategica nel corso dei combattimenti. In Age of Empires II sono previsti i seguenti tipi di terreno:

- ⊗ **Acqua** — Zona che non può essere attraversata dalle unità di terra.
- ⊗ **Secche** — Zona acquatica che può essere attraversata sia dalle unità di terra che dalle navi.
- ⊗ **Foresta** — Zona che non può essere attraversata da nessuna unità. Utilizzare gli abitanti del villaggio, gli onagri da assedio e i trabucchi per aprirsi un passaggio attraverso le foreste.
- ⊗ **Scogliere** — Zone che non possono essere superate dagli abitanti del villaggio e dalle unità militari, che sono costretti ad aggirarle. Durante un combattimento, le unità che attaccano dalla sommità di queste zone ricevono un bonus d'attacco, mentre le unità attaccate ai loro piedi subiscono un danno maggiore.

Spostamento delle unità

Se si selezionano due o più unità e si impartisce l'ordine di spostarsi o attaccare, queste si sposteranno automaticamente disponendosi in formazione. Le unità con corazza e un'elevata resistenza ai colpi verranno posizionate alla testa della formazione, seguite dalle unità dotate di armi a lunga gittata. Le unità più deboli, come ad esempio monaci o trabucchi smontati, sono disposte in coda alla formazione. L'intera formazione si sposta alla velocità dell'unità più lenta.

Quando un gruppo riceve l'ordine di attaccare, si dispone in una formazione in linea, quindi la linea si scioglie per permettere alle singole unità di ingaggiare il combattimento. Se ad esempio si ordina a un gruppo di arcieri e di guerrieri con spada di attaccare un bersaglio nemico, gli arcieri si disporranno all'attacco da una certa distanza, mentre i guerrieri con spada si avvicineranno alle unità nemiche.



Per spostare un abitante del villaggio, un'unità militare o una nave

Fare clic sull'abitante del villaggio, l'unità militare o la nave oppure selezionare un gruppo, quindi fare clic con il pulsante destro del mouse sul punto della mappa in cui si desidera che l'unità o il gruppo selezionato venga spostato.

La velocità di spostamento degli abitanti del villaggio, delle unità militari e delle navi dipende sia dalla velocità dell'unità che da quella della partita (durante la partita fare clic sul pulsante **Menu**, quindi scegliere **Opzioni**) e dall'eventuale presenza di altre unità nella formazione, come descritto in precedenza.

Raggruppamento delle unità

È possibile raggruppare più abitanti del villaggio, unità militari o navi in modo da poterli comandare contemporaneamente.



Per selezionare più unità

Tenere premuto il pulsante del mouse e trascinare il puntatore intorno agli abitanti del villaggio, le unità militari o le navi che si desidera raggruppare.

—oppure—

Fare clic su ogni singola unità tenendo premuto CTRL.



Per selezionare tutte le unità dello stesso tipo visualizzate sullo schermo

Fare doppio clic sull'unità desiderata. Per selezionare ad esempio tutte le unità di fanteria leggera, fare doppio clic su una sola unità di fanteria leggera.

Per creare un gruppo

- 1 Trascinare il puntatore intorno alle unità che si desidera raggruppare.
- 2 Premere CTRL, quindi il tasto corrispondente al numero che si desidera assegnare al gruppo. Per assegnare ad esempio il numero 2, premere CTRL+2. Il numero assegnato verrà visualizzato su ogni unità appartenente al gruppo.

Per selezionare un gruppo a cui è stato assegnato un numero, premere il tasto corrispondente al numero assegnato. Per selezionare ad esempio il gruppo 2, premere il tasto 2.



Per aggiungere unità a un gruppo

Selezionare una o più unità da aggiungere al gruppo.

Premere MAIUSC, quindi il tasto corrispondente al numero del gruppo a cui si desidera aggiungere le unità. Verranno selezionati sia il gruppo che le nuove unità. Premere quindi CTRL e il tasto corrispondente al numero del gruppo per aggiungere le nuove unità.

Spostamento delle unità utilizzando punti di tragitto

È possibile utilizzare punti di tragitto per ordinare ad abitanti del villaggio, unità militari, navi e altre unità mobili di spostarsi in un punto della mappa seguendo un percorso specifico.

Per spostare unità utilizzando i punti di tragitto

- 1 Fare clic sull'unità o selezionare il gruppo che si desidera spostare.
- 2 Tenere premuto MAIUSC, quindi fare clic con il pulsante destro del mouse su ogni punto desiderato per il tragitto. Verrà visualizzato un contrassegno per ciascuno dei punti di tragitto impostati.
- 3 Rilasciare MAIUSC e fare clic con il pulsante destro del mouse in corrispondenza dell'ultimo punto del tragitto. L'unità o il gruppo selezionato verrà spostato lungo il tragitto tracciato.



Trasporto delle unità sull'acqua

Tutte le unità mobili, a eccezione delle navi e delle greggi, possono essere caricate a bordo di una nave da trasporto e trasportate sull'acqua. È possibile costruire una nave da trasporto al porto. Ogni nave da trasporto può trasportare un numero limitato di abitanti del villaggio o di unità militari per volta, anche di civiltà alleate.



Per visualizzare il numero massimo di unità trasportabili da una nave

Fare clic sulla nave da trasporto. L'area di stato nella parte inferiore dello schermo visualizzerà il numero massimo di unità trasportabili dalla nave selezionata (numero corrente/numero massimo).

Per caricare una nave da trasporto

Fare clic sull'unità che si desidera caricare, quindi fare clic con il pulsante destro del mouse sulla nave da trasporto. L'unità verrà imbarcata.

Per scaricare una nave da trasporto

Fare clic sulla nave da trasporto che si desidera scaricare, quindi sul pulsante Scarica e infine su di un punto lungo la costa o sulle secche.

Attacco

Ordine di attacco



Per ordinare a un'unità militare, a un abitante del villaggio o a una nave di attaccare

Fare clic sull'unità militare, sull'abitante del villaggio o sulla nave a cui si desidera ordinare l'attacco oppure selezionare un gruppo, quindi fare clic con il pulsante destro del mouse sull'abitante del villaggio, sull'unità militare, sulla nave o sulla costruzione nemica da attaccare.

Notifica di attacco

Il suono di un corno segnala il momento in cui le unità militari di una civiltà vengono attaccate o in cui le proprie unità militari attaccano il nemico. Il suono di una campana invece notifica il momento in cui gli abitanti del villaggio o le costruzioni di una civiltà vengono attaccate o in cui le proprie unità attaccano tali elementi. Il suono di corno o di campana viene emesso una volta per ogni attacco condotto da un nemico specifico entro la zona di attacco iniziale. Dopo un breve periodo, la zona d'attacco viene reimpostata e il suono del corno o della campana verrà emesso solo quando essa verrà attaccata di nuovo. Gli attacchi provenienti da giocatori differenti o condotti al di fuori dell'area originaria verranno notificati con segnali sonori.

Presidio di unità e custodia di reliquie nelle costruzioni

Le unità possono presidiare una costruzione a scopo difensivo e di guarigione, ma anche per sferrare attacchi a sorpresa. Se la costruzione viene attaccata, le unità che la presidiano non vengono danneggiate, ma ne vengono espulse se la costruzione subisce danni ingenti o viene distrutta. Le unità che presidiano una costruzione guariscono automaticamente. È possibile impostare un punto di ritrovo all'interno di qualsiasi costruzione durante la creazione delle sue unità. Particolari costruzioni, una volta abbandonate, non consentono alle unità di entrare nuovamente al loro interno. Consultare in proposito il capitolo III).

Le unità possono presidiare le seguenti costruzioni:

- ⊕ **Centro città** — Capacità: 15 unità a piedi. Le unità possono formare un presidio in qualsiasi momento. È possibile fare presidiare il centro città dagli abitanti del villaggio stabilendovi un punto di ritrovo durante la loro creazione.
- ⊕ **Torri** — Capacità: 5 unità a piedi. Le unità possono formare un presidio in qualsiasi momento.
- ⊕ **Castello** — Capacità: 20 unità di qualsiasi tipo, tranne le armi da assedio. Le unità possono formare un presidio in qualsiasi momento. È possibile fare presidiare il castello dalle unità riservate stabilendovi un punto di ritrovo durante la loro creazione. Le unità che presidiano il castello possiedono una capacità di guarigione più veloce rispetto alle unità che presidiano altre costruzioni.
- ⊕ **Alloggiamenti** — Capacità: 10 unità di fanteria. È possibile fare presidiare gli alloggiamenti dalle unità solo stabilendovi un punto di ritrovo durante la loro creazione.
- ⊕ **Area di tiro con l'arco** — Capacità: 10 arcieri. È possibile fare presidiare l'area di tiro con l'arco dalle unità solo stabilendovi un punto di ritrovo durante la loro creazione.
- ⊕ **Scuderia** — Capacità: 10 unità di cavalleria. È possibile fare presidiare la scuderia dalle unità solo stabilendovi un punto di ritrovo durante la loro creazione.

- ⊕ **Laboratorio d'assedio** — Capacità: 10 armi da assedio. È possibile fare presidiare il laboratorio d'assedio dalle unità solo stabilendovi un punto di ritrovo durante la loro creazione.
- ⊕ **Porto** — Capacità: 10 navi. È possibile fare presidiare il porto dalle navi solo stabilendovi un punto di ritrovo durante la loro creazione.
- ⊕ **Monastero** — Capacità: 10 monaci. È possibile fare presidiare il monastero dai monaci solo stabilendovi un punto di ritrovo durante la loro creazione. Nel monastero è anche possibile custodire le reliquie.

Sulle costruzioni presidiate viene visualizzato un contrassegno, visibile dalla propria civiltà e dalle civiltà alleate. È possibile presidiare con le proprie unità le costruzioni degli alleati ed abbandonarle in qualsiasi momento. Le unità vengono automaticamente escluse dalle costruzioni alleate quando le civiltà mutano la propria linea diplomatica.

Le unità dotate di armi a lunga gittata e gli abitanti del villaggio possono attaccare mentre presidiano una costruzione. Per visualizzare la potenza d'attacco di un castello o di una torre presidiata, fare clic sul castello o sulla torre e controllare la casella di stato visualizzata nella parte inferiore dello schermo. Il numero tra parentesi che segue il valore della potenza d'attacco rappresenta il bonus dovuto alle unità di presidio.

Castelli e torri hanno una gittata minima da cui possono attaccare. Per eliminare la gittata minima, è possibile sviluppare le feritoie presso l'università.

Gli alloggiamenti, le aree di tiro con l'arco, le scuderie, i laboratori d'assedio, i porti e i monasteri non sono in grado di attaccare, neppure quando sono presidati da delle unità.



Per creare unità di presidio

Fare clic su un'unità o selezionare un gruppo, tenere premuto ALT, quindi fare clic con il pulsante destro del mouse su un castello, il centro città o una torre.

Per custodire le reliquie

Fare clic su un monaco con una reliquia, quindi fare clic con il pulsante destro del mouse sul monastero.

Per abbandonare tutte le unità di presidio o le reliquie custodite

Fare clic su una costruzione, quindi sul pulsante **Abbandona presidio**.

Per fare abbandonare il presidio da una singola unità

Fare clic sull'unità desiderata nell'area di stato visualizzata nella parte inferiore dello schermo.

Per fare abbandonare il presidio da tutte le unità tranne una

Tenere premuto CTRL, quindi fare clic sull'unità che si desidera mantenga il presidio.

Per fare abbandonare il presidio da tutte le unità dello stesso tipo (ad esempio tutti gli abitanti del villaggio)

Tenere premuto MAIUSC, quindi fare clic sul tipo di unità che si desidera abbandoni il presidio.

Per fare abbandonare il presidio da tutte le unità di tipo diverso (mantenendo solo le unità di uno stesso tipo nella costruzione)

Tenere premuto CTRL+MAIUSC, quindi fare clic sul tipo di unità che si desidera mantenga il presidio.

Suono della campana della città

Il suono della campana della città, presso il centro città, fa sì che tutti gli abitanti del villaggio costituiscano presidi a scopo difensivo all'interno delle più vicine costruzioni disponibili.

Se lo spazio a disposizione non è sufficiente per tutti gli abitanti del villaggio, gli altri abitanti ritornano alle mansioni in cui erano occupati prima del suono della campana.



Per suonare la campana della città

Fare clic sul centro della città, quindi fare clic sul pulsante **Suona campana della città**.

Per segnalare il cessato allarme, fare nuovamente clic sul pulsante **Suona campana della città**.

Tutti gli abitanti del villaggio uniti in presidio al suono della campana abbandonano il presidio e ritornano alle mansioni in cui erano precedentemente impegnati. Se questo non fosse possibile, ad esempio se la costruzione che un abitante del villaggio stava realizzando fosse stata distrutta in combattimento, l'abitante del villaggio ritorna nel punto dove si trovava prima del suono della campana e rimane in attesa.

Conversione di unità e costruzioni nemiche

I monaci possono convertire alla propria civiltà le unità nemiche. Se ad esempio si convertono gli abitanti di un villaggio nemico, questi potranno essere utilizzati per raccogliere legname insieme agli abitanti del villaggio della propria civiltà, oppure, se si convertono gli alloggiamenti nemici, sarà possibile utilizzarli per creare nuove unità di fanteria per la propria civiltà. I monaci non potenziati possono convertire gli abitanti del villaggio, le navi e le unità militari non da assedio. Con lo sviluppo delle tecnologie appropriate al monastero, i monaci divengono in grado di convertire anche la maggior parte delle costruzioni, tutte le unità d'assedio e i monaci nemici. Le unità convertite sono comprese nel conteggio della popolazione.



Per convertire un'unità o una costruzione nemica

Fare clic su un monaco, quindi fare clic con il pulsante destro del mouse sull'unità o costruzione nemica che si desidera convertire.

I monaci sono in grado di convertire la maggior parte delle unità nemiche a distanza. Per convertire una costruzione, un ariete o un trabucco nemico è tuttavia necessario che il monaco si trovi accanto ad esso. La probabilità che una conversione non abbia successo è casuale. I monaci non possono convertire centri città, castelli, monasteri, fattorie, trappole per pesci, mura, cancelli, meraviglie o unità o costruzioni alleate.

Per ulteriori informazioni sul potenziamento dei poteri dei monaci, consultare il capitolo VII.

I monaci non convertono automaticamente le unità nemiche che si trovano nel loro raggio visivo a meno che non vengano attaccati da queste. Se si impartisce ai monaci l'ordine di convertire un'unità nemica, essi iniziano la loro opera non appena trovano un'unità nemica nel proprio raggio d'azione. Quando un monaco ha convertito un'unità nemica, rimane in attesa finché non gli viene impartito nuovamente l'ordine di riprendere l'opera di conversione. La probabilità che una conversione fallisca è casuale. Dopo aver realizzato una conversione, i monaci devono recuperare le proprie forze. La percentuale di recupero viene visualizzata nell'area di stato visualizzata nella parte inferiore dello schermo.

È possibile convertire una costruzione non ancora completata, ma le unità e le costruzioni convertite mantengono le proprie caratteristiche, ovvero potenza d'attacco, gittata e così via, e non possono essere potenziate. Se un monaco converte un'unità all'interno di una formazione nemica, la conversione avrà effetto solo sull'unità specifica e non sull'intera formazione.

Guarigione delle proprie unità

Per guarire le proprie unità, ripristinandone la resistenza ai colpi originaria, è possibile utilizzare monaci e presidi.



Per guarire un abitante del villaggio o un'unità militare

Fare clic su un monaco, quindi fare clic con il pulsante destro del mouse sull'abitante del villaggio o sull'unità militare che si desidera guarire.

I monaci hanno la capacità di guarire unità militari e abitanti del villaggio feriti della civiltà a cui appartengono o di quelle alleate. Una volta accanto alle unità ferite, il monaco inizia automaticamente guarirle. Più monaci raggruppati dispongono di una più rapida capacità di guarigione rispetto a un singolo monaco. A differenza della conversione, non è necessario che trascorra alcun periodo di recupero prima che il monaco possa guarire il ferito successivo. I monaci non sono in grado di riparare costruzioni o navi danneggiate, come invece possono gli abitanti del villaggio. È possibile anche guarire le unità ferite con un presidio all'interno di una costruzione come indicato nel capitolo III. Per ulteriori informazioni sulle unità di presidio, consultare la sezione "Presidio di unità e custodia di reliquie nelle costruzioni" più indietro in questo capitolo.

Se un monaco fa parte di una formazione, inizia automaticamente a guarire tutte le unità ferite della formazione quando questa è inattiva.

Pattugliamento, sorveglianza e pedinamento

È possibile ordinare alle proprie unità militari di pattugliare un'area, di sorvegliare un'unità o una costruzione oppure di pedinare un'unità alleata o nemica. La risposta delle unità agli ordini impartiti dipende dagli atteggiamenti di combattimento selezionati.

Pattugliamento

Le unità di pattuglia ispezionano e proteggono una determinata area e attaccano le unità nemiche che entrano nel loro campo visivo, ma non si allontanano dalla zona di pattugliamento assegnata loro. Dopo aver combattuto contro le unità nemiche, le unità di pattuglia riprendono a seguire l'itinerario di pattugliamento selezionato.



Per ordinare a un'unità di pattugliare

Attivare i controlli avanzati, facendo clic sul pulsante **Controlli avanzati** visualizzato nell'angolo inferiore destro dello schermo. Fare clic su un'unità, quindi sul pulsante **Pattuglia** e infine sull'area che si desidera pattugliare. L'unità di pattuglia perlusterà la zona dal punto di partenza a quello di arrivo selezionati.

Per ordinare a un'unità di pattugliare seguendo uno schema

Fare clic su un'unità, quindi sul pulsante **Pattuglia** e tenere premuto MAIUSC mentre si selezionano i punti di tragitto da pattugliare. Rilasciare MAIUSC per impostare l'ultimo punto di tragitto. Se quest'ultimo punto di tragitto è assegnato a un'unità di pattuglia, essa perlustra l'area con spostamenti circolari, mentre se l'ultimo punto di tragitto è fissato su un punto della mappa, l'unità di pattuglia ripercorre il tragitto ed effettua la perlustrazione spostandosi avanti e indietro. Per ulteriori informazioni sui punti di tragitto, consultare la sezione "Spostamento delle unità utilizzando punti di tragitto" più indietro in questo capitolo.

Sorveglianza

Le unità di guardia si posizionano in modo che l'unità o la costruzione che proteggono rientri nel loro campo visivo. Le unità di guardia attaccano tutte le unità che attaccano a loro volta o penetrano nel campo visivo dell'unità o della costruzione sorvegliata. Tuttavia le unità di guardia attaccano solo senza perdere di vista l'unità o la costruzione che stanno proteggendo.



Per ordinare a un'unità di sorvegliare

Attivare i controlli avanzati, facendo clic sul pulsante **Controlli avanzati** visualizzato nell'angolo inferiore destro dello schermo. Fare clic su un'unità, quindi sul pulsante **Sorveglianza** e infine sull'unità o sulla costruzione che si desidera sorvegliare.

Pedinamento

Le unità possono pedinare un'unità alleata o nemica seguendone le tracce alla massima distanza consentita dal loro campo visivo. È ad esempio possibile incaricare un'unità di esploratori a cavallo, che dispone di un ampio campo visivo, di pedinare un soldato a piedi con campo visivo limitato, in modo da facilitare l'avvistamento delle unità nemiche.



Per ordinare a un'unità di pedinare

Attivare i controlli avanzati, facendo clic sul pulsante **Controlli avanzati** visualizzato nell'angolo inferiore destro dello schermo. Fare clic su un'unità, quindi sul pulsante **Pedina** e infine sull'unità che si desidera far pedinare.



Atteggiamenti di combattimento

È possibile impostare l'atteggiamento delle unità militari nelle situazioni di combattimento.

Per impostare gli atteggiamenti riportati di seguito, attivare i controlli avanzati facendo clic sul pulsante **Controlli avanzati** visualizzato nell'angolo inferiore destro dello schermo.

- ⊕ **Atteggiamento aggressivo** — La maggior parte delle unità appena create possiede questo atteggiamento per impostazione predefinita. Le unità con atteggiamento aggressivo attaccano ogni unità o costruzione nemica nel loro campo visivo e non si ritirano fino a quando non distruggono il nemico o ne vengono annientate. Le unità aggressive non sono limitate negli spostamenti e nell'inseguimento del nemico.
- ⊕ **Atteggiamento difensivo** — Le unità attaccano le unità nemiche nel loro campo visivo ma le inseguono solo per un breve tratto, quindi ritornano alla loro posizione originaria o riprendono le operazioni che stavano effettuando. Se un'unità con atteggiamento difensivo viene attaccata da un'unità dotata di armi a lunga gittata al di fuori del proprio campo visivo, viene danneggiata senza poter rispondere all'attacco o fuggire. Le unità difensive ignorano inoltre gli attacchi nemici quando si spostano verso un luogo della mappa stabilito dal giocatore.

- ⊕ **Mantieni posizione** — Le unità attaccano le unità nemiche che entrano nel loro campo visivo, ma non abbandonano la posizione, anche se attaccate. Se stanno pattugliando un'area e avvistano un'unità nemica, continuano a pattugliare. Se stanno sorvegliando un'unità che viene attaccata, combattono l'aggressore solo se sono in grado di farlo senza lasciare la posizione, con attacchi a distanza.
- ⊕ **Nessun attacco** — Le unità non si muovono e non attaccano, anche se attaccate.



Per impostare l'atteggiamento di combattimento

Fare clic su un'unità, quindi sui pulsanti **Atteggiamento aggressivo**, **Atteggiamento difensivo**, **Mantieni posizione** o **Nessun attacco**.

Formazioni

Solitamente, selezionando un gruppo di unità militari e ordinandone lo spostamento, queste si dispongono automaticamente in una linea o una colonna, a seconda della distanza da coprire. Quando un gruppo riceve l'ordine di attaccare, si dispone in una formazione in linea, quindi la linea si scioglie per permettere alle singole unità di ingaggiare il combattimento. Se ad esempio si ordina a un gruppo di arcieri e di guerrieri con spada di attaccare un bersaglio nemico, gli arcieri si disporranno all'attacco da una certa distanza, mentre i guerrieri con spada si avvicineranno alle unità nemiche.

Se si preferisce, è possibile impostare per il gruppo delle formazioni bloccate.



Creazione di formazioni



Per creare una formazione bloccata

Fare clic sul pulsante **Controlli avanzati** posto nell'angolo inferiore destro dello schermo, selezionare due o più unità militari, quindi scegliere il tipo di formazione da creare.

Una volta selezionata una formazione bloccata, le unità selezionate restano in formazione fino a quando si scioglie la formazione o se ne seleziona un tipo differente.

Le unità con corazza e un'elevata resistenza ai colpi verranno posizionate alla testa della formazione, seguite dalle unità dotate di armi a lunga gittata. Le unità più deboli sono disposte in coda alla formazione. L'intera formazione si sposta alla velocità dell'unità più lenta.

Formazioni e atteggiamenti di combattimento

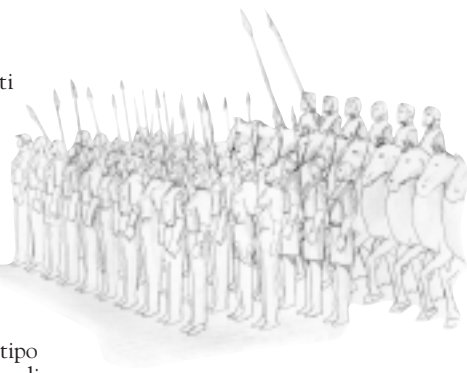
In una formazione bloccata, l'atteggiamento di combattimento selezionato influenza il comportamento della formazione. In una formazione che contiene unità dotate di armi a lunga gittata e unità che ne sono prive, lo scopo principale delle seconde è proteggere le prime.

- ⊕ **Atteggiamento aggressivo** — Una volta raggiunto l'obiettivo, tutte le unità iniziano l'attacco.
- ⊕ **Atteggiamento difensivo** — In una formazione che comprende unità dotate di armi a lunga gittata e unità che ne sono prive, le unità prive di armi a lunga gittata non attaccano l'obiettivo a meno di essere molto vicine al nemico, quindi tornano a proteggere le unità dotate di armi a lunga gittata. In una formazione che contiene solo unità prive di armi a lunga gittata, tutte le unità attaccano.
- ⊕ **Mantieni posizione o Nessun attacco** — Le unità prive di armi a lunga gittata non abbandonano la posizione.

Tipi di formazioni

Le unità possono essere disposte nei seguenti tipi di formazioni bloccate:

- ⊕ **In linea** — Le unità sono affiancate e disposte su più file, formando una linea compatta. Se attaccata, la formazione in linea ruota il fronte in modo da rispondere all'attacco. Se la formazione è momentaneamente inattiva, ovvero senza ordini, le unità formano una linea in posizione frontale rispetto alla direzione di marcia. Questo tipo di formazione è efficace quando si dispone di guerrieri con spada e arcieri. Per assicurarne la protezione, gli arcieri vengono schierati alle spalle dei guerrieri con spada.
- ⊕ **Chiusa** — Le unità sono disposte lungo un quadrato difensivo, in grado di difendere le unità più deboli, posizionate all'interno, dagli attacchi provenienti da qualsiasi direzione. Questo tipo di formazione è efficace per proteggere monaci o armi d'assedio, circondandoli con guerrieri con spada e unità di cavalleria.
- ⊕ **A scacchiera** — Versione meno serrata della formazione in linea; le unità vengono distanziate per evitare i danni che le armi da assedio causano alle unità ammassate.
- ⊕ **Affiancate** — Le unità sono disposte in due sottogruppi affiancati che tentano durante l'attacco di circondare il nemico.





iplomazia e Commercio

Scelta degli alleati e degli avversari

Ogni civiltà può scegliere la linea diplomatica che desidera adottare nei confronti delle altre. La modifica della propria linea diplomatica non comporta la modifica delle linee diplomatiche degli avversari. Anche se si imposta una linea diplomatica di alleanza nei confronti di un'altra civiltà, quest'ultima può liberamente impostare una linea diplomatica nemica. In questo caso mentre le unità nemiche attaccheranno, le proprie non lo faranno. In generale, se si imposta una linea diplomatica nemica nei confronti di un giocatore controllato dal computer, questo risponderà nello stesso modo.

Le strategie diplomatiche possono essere modificate nel corso della partita, a meno che siano state bloccate.

Per impostare la linea diplomatica nei confronti di altre civiltà

- 1 Fare clic sul pulsante **Diplomazia** nell'angolo superiore destro dello schermo.
- 2 Selezionare la linea diplomatica da adottare nei confronti di ognuna delle altre civiltà:
 - ⊕ **Alleato** — Le proprie unità difendono le unità e le costruzioni delle civiltà alleate e non possono attaccarle.
 - ⊕ **Neutrale** — Le proprie unità ignorano le unità e le costruzioni delle civiltà neutrali fino a quando non viene dato espressamente ordine di attaccarle. Se le proprie unità vengono attaccate da unità di civiltà neutrali, rispondono all'attacco e si difendono.
 - ⊕ **Nemico** — Le proprie unità, a eccezione degli esploratori e dei monaci, attaccano le unità e le costruzioni delle civiltà nemiche all'interno del proprio campo visivo.

Partite a squadre

In una partita a squadre, più giocatori possono unire le forze delle rispettive civiltà per vincere. Se uno solo dei giocatori alleati soddisfa le condizioni di vittoria, tutta la squadra vince la partita. Giocare una partita a squadre può essere vantaggioso, perché le civiltà alleate possono costituire unità di presidio sia nelle proprie costruzioni che in quelle altrui, possono aprire e chiudere i cancelli di altre civiltà, inviare segnali e condividere i risultati delle esplorazioni con lo sviluppo della cartografia presso il mercato. Ogni civiltà dispone inoltre di bonus squadra riservati. Quando una delle civiltà passa all'età successiva, viene visualizzato un messaggio di notifica a tutti i giocatori.



Scelta degli alleati

È possibile scegliere le civiltà alleate prima dell'inizio o durante la partita. Se si scelgono le civiltà alleate prima dell'inizio della partita, le linee diplomatiche vengono impostate automaticamente, l'interfaccia dei messaggi viene configurata in modo da inviare messaggi a tutte le civiltà alleate e i centri città alleati vengono visualizzati sulla mappa all'avvio della partita.



Per scegliere le civiltà alleate prima dell'inizio della partita

Fare clic sul pulsante **Squadra** per selezionare il numero della squadra di altri giocatori alleati.

Viene impostata automaticamente la linea diplomatica alleata e selezionata l'opzione Vittoria alleata. Se si desidera impedire che i giocatori cambino squadra una volta iniziata la partita, selezionare l'opzione **Blocca squadre** nella schermata **Impostazioni partita**. Se tale opzione è selezionata, è possibile pagare tributi in risorse solo alle civiltà alleate.

Per scegliere le civiltà alleate dopo l'inizio della partita

- 1 Fare clic sul pulsante **Diplomazia** visualizzato nell'angolo superiore destro dello schermo.
- 2 Fare clic sul pulsante **Alleato** per ogni civiltà della propria squadra. Tutti i giocatori che vogliono allearsi a una civiltà devono selezionare questa opzione.
- 3 Fare clic su **Vittoria alleata**. Tutti i giocatori che collaborano in squadra per cercare di ottenere la vittoria devono selezionare questa opzione.

Segnalazioni agli alleati

In una partita a più giocatori, le civiltà alleate possono scambiarsi segnali per indicare il punto in cui sono state individuate delle risorse o dove sono necessari rinforzi.



Per fare segnali agli alleati

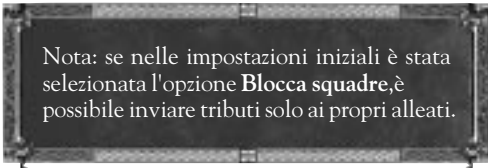
Fare clic sul pulsante **Segnala agli alleati**, quindi fare clic su un punto della mappa o della mappa in miniatura.

Gli alleati vedranno apparire una X sulla mappa in miniatura in corrispondenza del punto della mappa selezionato e verrà emesso un segnale acustico di notifica.

Invio di tributi ad altre civiltà

Una volta costruito un mercato, è possibile inviare tributi sotto forma di legname, cibo, oro oppure pietra a ogni altro giocatore trasferendoli dalle riserve della propria civiltà. L'invio di tributi è un metodo efficace per incoraggiare alleanze, per aiutare un alleato o altri giocatori ad accumulare le risorse necessarie per passare all'età successiva, per costruire una meraviglia o per evitare un attacco imminente.

Sull'invio dei tributi ad altri giocatori è previsto un dazio pari al 30% dell'importo del tributo. Nel caso ad esempio di un tributo di 100 unità d'oro, la riserva d'oro verrà ridotta di 130 unità, 100 delle quali verranno depositate nella riserva del giocatore a cui il tributo viene pagato, mentre 30 unità verranno pagate come dazio. Lo sviluppo del conio e dell'attività bancaria presso il mercato consente di ridurre il dazio sui tributi.



Nota: se nelle impostazioni iniziali è stata selezionata l'opzione **Blocca squadre**, è possibile inviare tributi solo ai propri alleati.

Per inviare un tributo ad altre civiltà

- 1 Fare clic sul pulsante **Diplomazia** nell'angolo superiore destro dello schermo.
- 2 Fare clic sul pulsante **Legname, Cibo, Oro o Pietra** accanto al nome del giocatore a cui si desidera inviare il tributo.

Ogni volta che si fa clic sul pulsante della risorsa, vengono aggiunte 100 unità all'importo del tributo, visualizzato sul pulsante. La quantità disponibile nelle proprie riserve, da cui è sottratto il tributo pagato, è indicata nella parte superiore della colonna. Se nelle riserve sono disponibili meno di 100 unità, la civiltà riceverà come tributo l'intero ammontare della riserva, escluso il dazio sul tributo.

Per eliminare il tributo senza inviarlo, fare clic su **Annulla tributi**.

- 3 Per inviare il tributo, scegliere OK.

Commercio

Esistono due modi per commerciare: acquistare e vendere risorse in cambio di oro e aprire rotte commerciali con altre civiltà.

Acquisto e vendita di risorse

Il commercio delle risorse consente la compravendita di cibo, legname e pietra in cambio di oro. Le attività commerciali si svolgono al mercato come se si trattasse di una banca. Se si possiedono grandi quantitativi di pietra nelle proprie riserve, ma si ha bisogno di oro per passare all'età imperiale, è possibile vendere una parte delle unità di pietra scambiandola con unità d'oro oppure se si possiede una grande quantità di oro ma è necessario avere un maggior numero di unità di legname per ricostruire la propria flotta, è possibile scambiare le unità d'oro con il legname.

L'acquisto e la vendita di risorse avviene in lotti di 100 unità al tasso di cambio corrente. Il prezzo delle varie risorse oscilla in base alle risorse più vendute e più acquistate dai giocatori nel corso della partita. Il costo del legname ad esempio sarà minore se la quantità venduta di questa risorsa è elevata, mentre sarà superiore se la quantità acquistata di questa risorsa è elevata. Il tasso di cambio viene aggiornato alla fine di ogni transazione commerciale.

È possibile ridurre il dazio sulle transazioni commerciali aumentare in questo modo la produttività del mercato sviluppando le gilde, presso il mercato.

Per vendere o acquistare risorse in cambio di oro

- 1 Costruire un mercato.
- 2 Fare clic sul mercato.

Nell'angolo inferiore sinistro dello schermo verrà visualizzato il tasso di cambio corrente per l'acquisto o la vendita di una determinata risorsa. Se ad esempio sul pulsante **Vendi legname** viene visualizzato 70, sarà possibile scambiare 100 unità di legname per 70 unità d'oro. Il prezzo indicato sul pulsante riflette il tasso corrente (in oro), a cui è sottratto il dazio sulla transazione.

- 3 Fare clic sul pulsante della risorsa che si desidera vendere o acquistare.

Il legname, il cibo, la pietra o l'oro vengono automaticamente sottratti o aggiunti alle riserve.

Apertura di rotte commerciali

Per commerciare con le altre civiltà è necessario stabilire delle rotte commerciali. I commerci possono svolgersi via terra utilizzando carri da carico, con cui è possibile commerciare nei mercati, o via mare utilizzando navi da carico, con cui è possibile commerciare nei porti. È possibile aprire rotte commerciali con tutte le civiltà (alleate, neutrali o nemiche), ma se si commercia con una civiltà nemica è molto probabile che le unità selezionate per il commercio vengano attaccate. Quanto più lontano è il porto o il mercato straniero da raggiungere e tanto maggiore sarà la quantità di oro ricevuta in cambio.

Il commercio con altre civiltà consente di accumulare oro come risultato della creazione e del mantenimento di rotte commerciali con altre civiltà. Nessuna risorsa delle riserve della propria civiltà è effettivamente utilizzata per il commercio.

Per le attività commerciali possono anche essere utilizzati i punti di ritrovo: se si stabilisce un punto di ritrovo da un porto o un mercato verso un porto o un mercato straniero, le unità commerciali iniziano a scambiare risorse automaticamente non appena vengono create. Per ulteriori informazioni sui punti di ritrovo, consultare il capitolo III.

Se le unità militari nemiche attaccano un'unità commerciale, questa indietreggia temporaneamente e cerca in seguito di proseguire lungo la rotta commerciale selezionata. Se il mercato o il porto straniero di destinazione viene distrutto, il carro o la nave da carico fa ritorno al porto o al mercato in patria e rimane in attesa di ordini. Le unità commerciali possono riportare il carico di oro ai mercati o ai porti della civiltà a cui appartengono, ma non alle civiltà alleate.

Quando viene selezionata un'unità commerciale di ritorno da un mercato o da un porto straniero, l'oro da essa trasportato viene mostrato nell'area di stato visualizzata sul margine inferiore dello schermo.

Per aprire una rotta commerciale

- 1 Costruire un carro da carico al mercato o una nave da carico al porto.
- 2 Fare clic sul carro o sulla nave da carico, quindi fare clic con il pulsante destro del mouse sul mercato o sul porto straniero con cui si desidera commerciare.

Il carro o la nave da carico viaggia alla volta del mercato o del porto straniero con il proprio carico di merci. Una volta giunta a destinazione, scambia le merci trasportate con l'oro, quindi fa ritorno in patria per depositare il carico d'oro nelle riserve. L'unità selezionata prosegue la propria rotta commerciale fino a quando non viene inviata a una destinazione diversa o non viene distrutta o convertita da una civiltà nemica.

Capitolo VI



Costruzioni

Le costruzioni determinano il tipo di soldati che è possibile creare e le tecnologie che è possibile sviluppare per potenziare la propria civiltà. Per la creazione e il potenziamento delle unità di fanteria sono ad esempio necessari la costruzione di alloggiamenti e un fabbro per incrementare la loro potenza d'attacco e la loro corazza. Le costruzioni economiche, tra cui il centro città e il mulino, supportano la popolazione e potenziano l'economia. Il mulino ad esempio viene utilizzato come deposito di cibo e per lo sviluppo di tecnologie che incrementano la produzione di cibo nelle fattorie.

Lo sviluppo della guardia cittadina e della ronda cittadina (nel centro città) potenzia il campo visivo di tutte le costruzioni di una civiltà, mentre lo sviluppo della muratura e dell'architettura (all'università) ne accresce la resistenza. Altre tecnologie consentono il potenziamento delle torri e di altre costruzioni.

Per ulteriori informazioni sulla realizzazione di costruzioni, consultare il capitolo III. Per ulteriori informazioni sulle tecnologie per il potenziamento delle costruzioni, consultare il capitolo VIII.

Costruzioni economiche

Le costruzioni economiche supportano la propria civiltà e potenziano l'economia.



Centro città

Il centro città costituisce il cuore della propria civiltà. Le operazioni consentite presso il centro città sono le seguenti (per ulteriori informazioni, consultare i capitoli III e IV):

- ⊕ Creare nuovi abitanti del villaggio.
- ⊕ Depositare tutte le risorse (legname, cibo, oro e pietra) nelle proprie riserve.
- ⊕ Effettuare il passaggio alle età successive.
- ⊕ Sviluppare le tecnologie per il potenziamento delle costruzioni e degli abitanti del villaggio.

- ⊕ Suonare la campana della città per proteggere gli abitanti del villaggio durante gli attacchi nemici

Ogni centro città supporta 5 unità di popolazione e può contenere un presidio di 15 abitanti del villaggio o soldati, a scopo protettivo o di guarigione dei feriti. I centri città dotati di unità di presidio sono in grado di difendersi dagli attacchi nemici scagliando frecce. Una volta effettuato il passaggio all'età dei castelli, è possibile costruire centri città supplementari in prossimità di risorse lontane dal centro città originario per espandere la propria civiltà. I centri città non possono essere convertiti dai monaci nemici.

Lo sviluppo dell'impennaggio, della freccia con punta di metallo e del bracciale, presso il fabbro, consente di incrementare la potenza d'attacco e la gittata dei centri città. Lo sviluppo della guardia cittadina e della ronda cittadina, presso il centro città, consente di potenziarne il campo visivo. Lo sviluppo della muratura, dell'architettura e della balistica, presso l'università, consente di aumentarne la resistenza ai colpi, la corazza e la precisione.

Tutti i villaggi e le città medievali possedevano un centro amministrativo, sede del potere del governo e delle forze politiche della comunità. Nel corso dell'alto Medioevo questa sede amministrativa poteva essere l'abitazione del capo villaggio e in seguito il municipio o il castello del signore feudale. Spesso nel centro città venivano custoditi i rifornimenti e le scorte di cibo e solitamente la sua distruzione significava la perdita degli edifici governativi della città: se il centro città non avesse potuto essere ricostruito, la città o il villaggio sarebbero stati gradualmente abbandonati dalla popolazione.

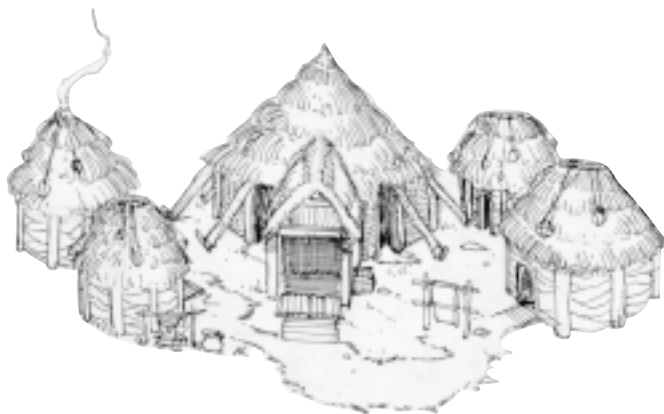


Casa

Le case supportano la popolazione delle civiltà. Maggiore è il numero di case possedute e più grande sarà l'espansione della popolazione di una civiltà. Ogni casa supporta 5 unità di popolazione. Prima di creare nuovi abitanti del villaggio, unità militari, navi o carri da carico è necessario disporre di un numero di case sufficiente a supportarli. L'indicatore della popolazione, visualizzato nella parte superiore dello schermo e che indica il rapporto tra popolazione corrente e popolazione sostenibile, lampeggia se è necessario costruire altre case.

Per ulteriori informazioni sulla popolazione, consultare il capitolo III.

In Europa, nel corso del Medioevo, spesso i contadini condividevano la stessa abitazione con gli animali domestici della fattoria, custoditi in un locale separato o al piano terra. Anche i mercanti e gli artigiani utilizzavano il piano terreno della loro abitazione per le contrattazioni o come deposito delle loro merci, occupando invece i piani superiori con le famiglie. I signori vivevano in grandi abitazioni feudali con cucine separate per ridurre il rischio di incendi. Nell'alto Medioevo, prima dell'avvento dei castelli, queste abitazioni erano fortificate.





Mulino

Il mulino viene utilizzato per depositare cibo e per sviluppare tecnologie che migliorano la produzione di cibo nelle fattorie. Per raccogliere cibo più velocemente, è necessario costruire i mulini nelle vicinanze delle fonti di cibo. Prima di costruire fattorie o un mercato, è necessario possedere un mulino.

Una delle prime forme di impresa commerciale nel Medioevo fu rappresentata dallo sviluppo del mulino da macina, una tecnica derivata dall'antichità che velocizzò e semplificò enormemente il faticoso processo di macinatura del grano e di altri cereali per ottenere farina. La pietra utilizzata per la macina veniva azionata sfruttando la forza dell'acqua, del vento e la trazione animale. Il grano veniva trasformato in farina e il proprietario del mulino aveva diritto a una percentuale sulla produzione. I mulini potevano appartenere a un signore locale, a un monastero o a un commerciante del posto. I profitti derivanti dal possesso di mulini generarono conflitti e competizione e il diritto di macina del grano per la comunità dovette essere comprato e difeso. I mugnai potevano diventare discretamente ricchi e in seguito entrarono a far parte della classe emergente costituita da mercanti e artigiani che acquisì un'importanza sempre maggiore nel corso dell'epoca medievale.



Sattoria

Le fattorie forniscono una fonte di cibo rinnovabile e vengono costruite dagli abitanti del villaggio che in seguito le utilizzano per raccogliere cibo. Ogni fattoria fornisce una quantità limitata di cibo prima di diventare inutilizzabile e dover essere ricostruita. Per ricostruire una fattoria, selezionare un abitante del villaggio, quindi fare clic con il pulsante

destro del mouse sulla fattoria esaurita. Un solo abitante del villaggio può lavorare in ogni fattoria. Prima di poter costruire una fattoria, è necessario costruire un mulino. Le fattorie non possono essere convertite dai monaci nemici, ma è possibile impossessarsi di tutte le fattorie abbandonate.

Lo sviluppo del giogo per cavallo, dell'aratro pesante e della rotazione delle colture, presso il mulino, consente il potenziamento della produzione agricola delle fattorie.

Le tecniche agricole e di allevamento furono ulteriormente sviluppate nel corso del Medioevo. I suoli dei territori del Nord Europa erano spesso ricchi di depositi glaciali nascosti da una fitta rete di foreste. Durante l'epoca medievale la maggior parte di queste terre furono disboscate e convertite in terreni agricoli. Il potenziamento delle tecniche agricole comprendeva finimenti per cavalli, aratro pesante e rotazione delle colture. I nuovi finimenti per cavalli non erano troppo stretti e consentivano all'animale una maggiore potenza di tiro, mentre grazie all'aratro pesante era possibile tracciare solchi per la semina nel terreno. Le fattorie in Europa costituivano imprese collettive in cui ogni famiglia impiegata riceveva una percentuale della produzione agricola, mentre il resto della produzione dei campi andava direttamente al feudatario locale.



Area mineraria

L'area mineraria viene utilizzata per depositare pietra e oro e per sviluppare tecnologie che migliorano l'estrazione di queste risorse. Per raccogliere pietra e oro più velocemente, è necessario costruire aree minerarie nelle vicinanze di queste risorse.

Le attività estrattive si protrassero nel corso di tutto il Medioevo, in particolare l'estrazione di ferro, sale, rame, stagno, carbone e argento. L'invenzione della polvere da sparo incrementò notevolmente la richiesta di zolfo e salnitro. Già nel V secolo d.C. i depositi minerari superficiali erano diventati rari ed era necessario scavare miniere sotterranee. Il desiderio di incrementare la produttività mineraria e di migliorare le condizioni di sicurezza degli uomini che vi lavoravano portarono

alla scoperta di nuove e importanti tecnologie: le prime, rudimentali linee di binari per i carri che fuoriuscivano dalla miniera carichi di metalli prefiguravano già i binari per i vagoncini da miniera che si sarebbero sviluppati molti secoli dopo. La richiesta di pompe di estrazione più potenti in grado di prosciugare l'acqua dalle miniere e di far circolare aria fresca portò nel corso dei secoli allo sviluppo delle pompe a vapore.



Falegnameeria

La falegnameeria viene utilizzata per depositare legname e per sviluppare tecnologie che migliorano la raccolta di legname. Per raccogliere legname più velocemente, è necessario costruire falegnameerie in corrispondenza delle foreste.

Le imponenti foreste che si estendevano in molti territori europei nel corso dell'alto Medioevo costituirono un'importante risorsa naturale, convertita in legname per la costruzione di abitazioni e in legname combustibile. Il legname veniva ricavato tagliando i tronchi degli alberi nelle falegnameerie. Le prime falegnameerie richiedevano un lavoro molto impegnativo e faticoso: il tronco veniva tenuto in posizione perpendicolare al suolo sopra una fossa con l'ausilio di due uomini che reggevano la parte inferiore e quella superiore del tronco. Un terzo uomo con una lunga sega di ferro tagliava sezioni longitudinali del tronco per ricavarne delle assi. Nel corso dell'epoca medievale questa tecnica venne migliorata sfruttando la forza dell'acqua o la trazione animale per azionare la sega e incrementando così la produttività.



Porto

Il porto viene utilizzato per costruire navi, sviluppare tecnologie navali e commerciare con altre civiltà, oltre che per il deposito di cibo. È possibile fare presidiare il porto dalle unità solo stabilendovi un punto di ritrovo durante la loro creazione. Le unità non possono rientrare nella costruzione una volta che l'hanno abbandonata. Per ulteriori informazioni sulla costruzione di navi, consultare il capitolo VII. Per ulteriori informazioni sulle attività commerciali, consultare il capitolo V.

La costruzione di navi mercantili ad alto pescaggio portò allo sviluppo di porti dove le navi potevano attraccare e depositare i loro carichi, dal momento che non potevano essere trascinate a riva facilmente. Parallelamente ai porti si svilupparono anche i cantieri navali.



Trappola per pesci

Le trappole per pesci costituiscono una fonte di cibo rinnovabile e sono disponibili in età feudale dopo aver costruito una nave da pesca. Le trappole per pesci vengono costruite in acqua dalle navi da pesca, che in seguito le utilizzano per raccogliere il cibo. Una sola nave da pesca può raccogliere cibo da ogni trappola per pesci. Ogni trappola per pesci fornisce una quantità limitata di cibo prima di crollare e dover essere ricostruita. Quando una trappola per pesci crolla, la nave da pesca corrispondente si avvicina alla trappola e diventa inattiva. Per ricostruire una trappola per pesci crollata, fare clic sulla nave da pesca in attesa, quindi fare clic con il pulsante destro del mouse sulla trappola per pesci che si desidera ricostruire.

La carne di pesce essiccata e salata costituiva un bene prezioso nel Medioevo, perché era una fonte di proteine e poteva essere trasportata e conservata facilmente. In particolare, il merluzzo pescato al largo delle coste islandesi e norvegesi rappresentava un alimento di grande valore. Esistono prove che pescatori baschi si fossero dedicati alla pesca del merluzzo al largo delle coste di Terranova circa 50-100 anni prima del viaggio di Colombo del 1492, ma i loro territori di caccia rimasero segreti per evitare forse la competizione con altre popolazioni. Le tecnologie che incrementarono le attività di pesca comprendevano la trappola per pesci, grazie alla quale i pesci diffusi nelle zone costiere o che risalivano i fiumi venivano catturati con un sistema di reti.



Mercato

Il mercato consente di commerciare via terra con altre civiltà, di acquistare e vendere risorse e di offrire risorse ad altri giocatori come tributi. Viene inoltre utilizzato per lo sviluppo di tecnologie in grado di potenziare le comunicazioni con le civiltà alleate e diminuire il costo del commercio di beni e dei tributi. Prima di poter costruire un mercato è necessario possedere un mulino. Per ulteriori informazioni sul mercato e sulle attività commerciali, consultare il capitolo V.

Quando l'alto Medioevo consentì lo sviluppo di migliori condizioni economiche, si verificò un incremento della produzione e dello scambio di beni e manufatti. In tutte le città si sviluppò un'area di mercato dove contadini e artigiani potevano vendere le proprie merci. Uno o più giorni alla settimana venivano dedicati al mercato e questa attività divenne così l'evento sociale di maggior rilievo all'interno delle comunità. Il mercato costituì inoltre un punto di incontro e scambio di idee e notizie e anche un luogo di intrattenimento poiché vi si esibivano bardi, acrobati e musicisti.



Fabbro

Il fabbro consente di incrementare la potenza d'attacco e la corazza di soldati di fanteria, arcieri, unità di cavalleria

e torri. Prima di poter costruire un laboratorio d'assedio è necessario possedere un fabbro.

IronL'arte di lavorare il ferro era stata sviluppata dalle tribù barbare diffuse in Europa prima della caduta dell'Impero Romano e fu ulteriormente perfezionata nel corso dell'alto Medioevo. Fabbri e maniscalchi lavoravano nelle fucine, dove il ferro veniva lavorato e battuto con il martello per creare utensili, armi, scudi e corazze. La fucina dei fabbri era anche un luogo di costante innovazione: la capacità di fabbricare armi e armature di qualità superiore divenne un'abilità ben remunerata e di alto prestigio. I fabbri armaioli e i fabbricanti di armi entrarono a fare parte della classe borghese emergente.



Monastero

I monasteri consentono di creare monaci e di potenziare la loro capacità di curare i feriti e di convertire i nemici. I monasteri non possono essere convertiti dai monaci nemici. Le reliquie custodite in un monastero rappresentano una fonte continua d'oro per le riserve di una civiltà, come illustrato nel capitolo VII. La raccolta di tutte le reliquie è uno dei modi in cui è possibile vincere una partita.

Consultare in proposito il capitolo II. È possibile fare presidiare il monastero dai monaci solo stabilendovi un punto di ritrovo durante la loro creazione. I monaci non possono rientrare nella costruzione una volta che l'hanno abbandonata.

I monasteri erano comunità religiose che sorgevano in luoghi solitamente appartati o solitari, dove si raccoglievano eruditi, uomini di chiesa e credenti che avevano scelto di ritirarsi dal mondo e di dedicarsi a una vita di studio, ascesi e preghiera. La vita monastica venne abbracciata da numerose religioni, tra cui il cristianesimo e il buddismo. Agli abitanti dei monasteri venne dato il nome di monaci. Nel corso dell'alto Medioevo, in alcune zone d'Europa i monasteri costituirono gli ultimi centri di cultura dove si raccoglieva il sapere antico e moderno. I monaci irlandesi ad esempio giocarono un ruolo fondamentale nella conservazione della cultura antica e nella sua diffusione in Europa. Nel corso del tempo, i monasteri si arricchirono grazie alle terre donate dai signori feudali e divennero importanti istituzioni locali, formando inoltre una classe di uomini culturalmente preparati che venivano impiegati come amministratori di feudi o castelli. Grazie inoltre alle riserve accumulate nei monasteri, in momenti di crisi, carestie e pestilenze offrivano un rifugio sicuro e un luogo di cura.



Università

L'università consente di sviluppare le tecnologie per il potenziamento di costruzioni, torri, mura e unità con armi da lancio.

Nel corso del periodo più buio e caratterizzato da instabilità politica ed economica della storia medievale europea, la conoscenza e il sapere furono conservati e trasmessi grazie al lavoro instancabile di monaci ed ecclesiastici, che nel mondo circoscritto del monastero svilupparono l'abilità di leggere e scrivere ad alti livelli e fecero circolare il sapere grazie alla trascrizione di antichi manoscritti. Carlo Magno tentò di invertire questa tendenza creando una scuola che potesse formare uomini di scienza e cultura in grado di aiutare l'imperatore a migliorare il controllo sui territori dell'impero, ma questo esperimento venne vanificato dalle nuove orde di barbari che invasero l'Europa, attaccando l'impero da nord e da est. Le prime università si svilupparono in corrispondenza delle grandi città con sede episcopale, quali Cambridge, Oxford, Padova e Parigi. I futuri ecclesiastici e pastori studiavano latino, le dottrine della Bibbia, la filosofia e altre dottrine cristiane. L'introduzione dello studio della medicina, delle scienze e della matematica avvenne molto più tardi. Chi conseguiva la laurea in queste prime università veniva in seguito impiegato come pastore ecclesiastico o come consigliere e amministratore al servizio dei sovrani europei.



Meraviglia

La costruzione di una meraviglia dimostra la superiorità della propria civiltà e richiede un largo margine di tempo per essere realizzata. In quasi tutte le partite, la prima civiltà che riesce a costruire una meraviglia in grado di resistere per un certo periodo di tempo ottiene la vittoria.

Una delle caratteristiche distintive delle grandi civiltà del Medioevo fu l'architettura. Le costruzioni di Giappone, Scandinavia, Inghilterra, Costantinopoli e Arabia erano stilisticamente molto dissimili tra loro e impiegavano tecniche di costruzione diverse. In molti casi, la costruzione di un'opera architettonica di particolare rilievo costituiva il traguardo supremo raggiungibile da una civiltà. Esempi di antiche meraviglie diventate simboli delle civiltà che le hanno realizzate sono la cattedrale di Chartres, il palazzo imperiale di Carlo Magno e la basilica di Santa Sofia a Costantinopoli.

Costruzioni militari

Le costruzioni militari vengono utilizzate per creare, potenziare e incrementare le unità militari della propria civiltà.



Alloggiamenti

Gli alloggiamenti vengono utilizzati per creare e potenziare le unità di fanteria. È possibile fare presidiare gli alloggiamenti dalle unità solo stabilendovi un punto di ritrovo durante la loro creazione. Le unità non possono rientrare nella costruzione una volta che l'hanno abbandonata. Per poter costruire un'area di tiro con l'arco o una scuderia è necessario possedere gli alloggiamenti.

Gli alloggiamenti servivano per l'addestramento dei soldati e per la creazione e la custodia delle armi. Verso la fine dell'epoca medievale gli alloggiamenti vennero incorporati nel complesso del castello e divennero il luogo di residenza dei soldati professionisti, pronti a difendere il castello da attacchi nemici o a mantenere l'ordine nel territorio circostante.



Scuderia

La scuderia viene utilizzata per creare e potenziare la cavalleria. È possibile fare presidiare la scuderia dalle unità solo stabilendovi un

punto di ritrovo durante la loro creazione. Le unità non possono rientrare nella costruzione una volta che l'hanno abbandonata. Prima di poter costruire una scuderia è necessario possedere gli alloggiamenti.



Nel corso del Medioevo l'accesa importanza dei guerrieri a cavallo rese necessario un maggior numero di cavalli, che venivano allevati e addestrati nelle scuderie. Tra gli animali allevati vi erano cavalli per viaggi a lunga distanza, cavalli veloci per le incursioni e possenti destrieri per la carica in battaglia. Gli esploratori e la cavalleria leggera avevano bisogno di animali agili e con una buona capacità di resistenza, mentre cavalli più possenti e addestrati alla carica erano necessari per sostenere il peso dei guerrieri con corazza durante i combattimenti. I soldati a cavallo si esercitavano nei cortili antistanti le scuderie, apprendendo l'arte di combattere in sella al destriero reggendo picche, lance, flagelli, mazze e magli. In altre parti del mondo per il combattimento venivano utilizzati e addestrati elefanti e cammelli.



Area di tiro con l'arco

L'area di tiro con l'arco viene utilizzata per creare arcieri. È possibile fare presidiare l'area di tiro con l'arco dalle unità solo stabilendovi un punto di ritrovo durante la loro creazione. Le unità non possono rientrare nella costruzione una volta che l'hanno abbandonata. Prima di poter costruire un'area di tiro con l'arco è necessario possedere gli alloggiamenti.

Le armi da lancio quali l'arco, eredità delle civiltà antiche, furono utilizzate nel corso di tutto il Medioevo in pressoché tutte le regioni del mondo. L'Europa settentrionale rappresentò un'eccezione per molti secoli, dal momento che le imponenti e fitte foreste dei territori del nord vanificavano la potenza di gittata degli archi. In queste regioni era più popolare il lancio di asce, giavelotti e coltelli. Con il progressivo disboscamento delle foreste si diffuse l'uso dell'arco. L'addestramento con le armi da lancio si svolgeva nelle aree di tiro con l'arco. L'arte del tiro con l'arco si sviluppò in modo particolare in Inghilterra, dove ogni città disponeva di un'area di tiro e ogni settimana veniva organizzato un torneo per diffondere e incoraggiare questa pratica. Dalle proprie riserve di arcieri, l'Inghilterra poté reclutare unità selezionate con arco lungo per gli eserciti diretti in Francia. Con l'avvento della balestra e delle prime armi da fuoco, i soldati vennero addestrati all'uso di queste armi in aree specifiche costruite come varianti all'area di tiro con l'arco.



Castello

Il castello costituisce la più solida struttura difensiva e richiede un largo margine di tempo per essere realizzato. Presso il castello è possibile creare e potenziare le unità riservate della propria civiltà, costruire i trabucchi, potenti macchine da assedio, e sviluppare una serie di importanti tecnologie militari.

Un castello supporta 20 unità di popolazione e può essere presidiato da 20 abitanti del villaggio o unità militari, tranne le armi da assedio. Le unità possono formare un presidio in qualsiasi momento. È possibile fare presidiare il castello dalle unità riservate stabilendovi un punto di ritrovo durante la loro creazione. Le unità che presidiano il castello possiedono una capacità di guarigione più veloce rispetto alle unità che presidiano altre costruzioni.

I primi castelli comparvero in Europa nel corso del IX secolo come ulteriore miglioramento e potenziamento delle fortezze feudali. I castelli erano costruzioni difensive dal punto di vista tattico, ma da quello strategico costituivano un elemento aggressivo. Dal momento che era assai difficile catturarli se erano ben difesi, rappresentavano una base sicura da cui i soldati al servizio del signore feudale potevano estendere il proprio controllo sul territorio. I castelli si diffusero in Europa nei secoli X e XI in risposta alla debolezza delle autorità centrali e alle continue incursioni dei barbari provenienti dai territori settentrionali e orientali. I sovrani dell'epoca medievale cercarono in più modi di riconquistare il controllo sui castelli edificati dai feudatari locali. Questo tipo di costruzione divenne obsoleta e cadde in disuso nel XV secolo con lo sviluppo dell'artiglieria pesante mobile.



Laboratorio d'assedio

Il laboratorio d'assedio viene utilizzato per costruire armi d'assedio. È possibile fare presidiare il laboratorio d'assedio dalle unità solo stabilendovi un punto di ritrovo durante la loro creazione. Le unità non possono rientrare nella costruzione una volta che l'hanno abbandonata. Prima di poter costruire un laboratorio d'assedio è necessario possedere un fabbro.

La costruzione di castelli e di città fortificate diede impulso alla creazione di artiglieria pesante in grado di abbattere le mura e creare brecche dalle quali i soldati potessero penetrare all'interno delle fortezze. Senza l'ausilio di queste armi, la presa di un castello avrebbe richiesto un lungo e oneroso assedio che alla fine avrebbe costretto gli assediati alla resa se avessero voluto scongiurare il pericolo di morte per fame. La capacità di porre l'assedio a un castello o a una città era limitata dalla lunghezza della stagione in cui si svolgeva la campagna militare, dal costo dei rifornimenti di viveri e armi, dalle perdite in campo dovute alle malattie e infine dalle condizioni meteorologiche. Arieti, trabucchi e altre armi d'assedio venivano utilizzati per irrompere rapidamente nella fortezza e decidere l'esito della battaglia e venivano costruiti in un laboratorio d'assedio.



Cancello

I cancelli consentono alle unità della propria civiltà di attraversare le mura di cinta. È possibile costruire cancelli all'interno di mura già esistenti bloccare e sbloccare i cancelli della propria civiltà. Un cancello può essere bloccato durante un attacco per impedire che venga aperto accidentalmente all'avvicinarsi di un'unità alleata. Se non sono bloccati, i cancelli si aprono e si chiudono automaticamente per permettere il passaggio delle unità della propria civiltà e di quelle alleate.



Per bloccare e sbloccare cancelli

Fare clic sul cancello che si desidera bloccare o sbloccare, quindi fare clic sul pulsante **Blocca cancello** o **Sblocca cancello** nell'angolo inferiore sinistro dello schermo.

I cancelli venivano costruiti nelle mura per penetrare all'interno delle fortificazioni. Poiché potevano rivelarsi la parte più vulnerabile di una postazione difensiva, venivano realizzati prestando la massima attenzione alla loro resistenza. Un tipo diffuso di cancello era la saracinesca, una pesante inferriata metallica sollevata da un argano quando si desiderava aprire il cancello e fermata da solchi nella muratura dell'ingresso e dal proprio peso. Solitamente, dietro la saracinesca veniva costruito un passaggio scoperto lungo e stretto. In questo modo, se i soldati nemici fossero riusciti ad attraversare il cancello sarebbero stati comunque esposti agli attacchi una volta imboccato questo passaggio.



Cinta a palizzata

Le cinte a palizzata sono mura di legno poco costose e veloci da realizzare. Possono essere costruite sul campo di battaglia come barriere temporanee per rallentare l'avanzata del nemico e per segnalarne l'avvicinamento.

Nel corso dell'alto Medioevo le tribù barbare migrarono attraverso l'Europa, sospinte alla ricerca di nuove terre da colonizzare da altre civiltà provenienti da est che occuparono i loro territori. Bande di guerrieri percorrevano le regioni in cerca di villaggi da saccheggiare. In quest'epoca turbolenta e instabile, era indispensabile prendere precauzioni contro gli assalti improvvisi. I villaggi furono fortificati con cinte a palizzata e sebbene una cinta di mura fosse più solida, il legname abbondava ovunque ed era più semplice da utilizzare; inoltre, per erigere una cinta a palizzata occorreva molto meno tempo rispetto alla costruzione di una cinta in muratura. Di notte i contadini e gli abitanti del villaggio chiudevano bestiame, merci e utensili all'interno della cinta a palizzata affinché fossero protetti da eventuali incursioni o razzie.



Mura di pietra

Le mura di pietra sono più robuste delle cinte a palizzata ma più costose da costruire. Rallentano il nemico e offrono la possibilità di respingerlo. È possibile potenziare le mura di pietra in mura fortificate presso l'università.

Le civiltà più progredite potenziavano le proprie difese con la costruzione di mura fortificate, che offrivano protezione contro gli attacchi a sorpresa dei predoni dal momento che solo un esercito bene organizzato avrebbe potuto distruggerle. La cattura di una città o di un castello fortificato poteva richiedere un lungo assedio o una estenuante battaglia con potenti armi d'assedio. La costruzione di una cinta muraria richiedeva tempo e denaro, ma era un modo efficace per difendere postazioni di importanza strategica. In epoca medievale una delle città meglio custodite da una cinta muraria pressoché inespugnabile fu Costantinopoli, che in diversi periodi nell'arco di mille anni resistette a numerosi attacchi da parte di varie potenze e civiltà. La resistenza di Costantinopoli causò in parte lo spostamento delle tribù barbare provenienti da nord e da est verso Roma,

anche se per queste popolazioni Costantinopoli rappresentava un bottino più allettante. Un'altra famosa cinta muraria in epoca medievale fu la Grande Muraglia cinese, originariamente costruita in epoca antica, che venne più volte ricostruita o potenziata da diverse dinastie. La frontiera della Cina era estesa al punto che la Grande Muraglia non poteva essere una valida protezione e non poteva essere difesa efficacemente in ogni punto. Fu tuttavia un'utile barriera contro l'attacco dell'esercito mongolo e rallentò l'avanzata e il ritiro delle bande di predoni dai territori di frontiera, offrendo all'esercito imperiale la possibilità di intercettare il nemico.



Mura fortificate

Le mura fortificate sono più robuste delle mura di pietra, ma il loro potenziamento è costoso e la costruzione è lenta. In Age of Empires II, le mura fortificate non fanno fuoco sui nemici, ma sono più resistenti e difficili da distruggere senza armi d'assedio.

La fortificazione delle mura rappresentò uno sviluppo ulteriore rispetto alle mura di pietra, raggiunto costruendo postazioni di combattimento in determinati punti delle mura in modo che i difensori potessero respingere gli attacchi nemici più efficacemente. I bastioni consentivano ai difensori di fare fuoco contro i nemici raccolti ai piedi delle mura. Le tre cerchia di mura fortificate che cingevano Costantinopoli erano state rafforzate da centinaia di torri che resero la città inespugnabile fino all'avvento dei cannoni.



Avamposto

Gli avamposti sono punti di osservazione fissi che consentono di rilevare in anticipo le attività delle unità militari nemiche nei dintorni. Sono dotati di un ampio campo visivo, che può essere ulteriormente aumentato sviluppando le tecnologie appropriate presso il centro città. A differenza di altri tipi di torre, gli avamposti non attaccano e non consentono il presidio di unità militari al loro interno.

Il mondo del V secolo d.C. era molto meno popolato rispetto a quello attuale ed erano numerose le distese di terra non coltivata. Per controllare le frontiere, i signori feudali stabilivano degli avamposti per segnalare tempestivamente l'avanzata dei nemici o un attacco imminente e per segnalare gli spostamenti degli abitanti di un nuovo insediamento e delle carovane di mercanti. Con il progressivo aumento della popolazione e dell'occupazione del territorio, gli avamposti furono sostituiti dai castelli e dagli insediamenti delle comunità di frontiera.



Torre d'osservazione

La torre d'osservazione è una semplice torre di pietra che attacca automaticamente le unità militari e le costruzioni nemiche a portata di tiro. Le unità possono presidiare l'interno della torre a scopo difensivo per incrementarne la potenza d'attacco. È possibile potenziare le torri d'osservazione in torri di guardia all'università.

Alcune delle più antiche di strutture di fortificazione in pietra erano rappresentate da semplici torri d'osservazione, dalle quali il feudatario poteva dominare una vasta area tenendola sotto controllo. La struttura in pietra rendeva queste torri inespugnabili a meno che non venissero attaccate da un esercito bene armato. Il feudatario poteva vivere all'interno della torre, lasciando gli animali domestici al pianterreno, disponendo riserve e tesori al primo piano, riservando a sé i piani superiori e combattendo dalla sommità della costruzione. I Normanni erano famosi per la costruzione di torri d'osservazione che consentivano loro un ottimo controllo militare e politico sui territori di Normandia e Inghilterra.



Torre di guardia

La torre di guardia è un potenziamento della torre d'osservazione, è più robusta e ha una maggiore capacità di combattimento. Le unità possono presidiare l'interno della torre a scopo difensivo e per incrementarne la potenza d'attacco. È possibile potenziare le torri di guardia in fortezze all'università.

La torre difensiva continuò a svilupparsi per tutto il Medioevo: le nuove costruzioni erano più alte e la struttura in pietra più resistente per garantire una migliore difesa. Mentre le torri d'osservazione più antiche avevano forma quadrata, le torri di guardia erano rotonde per eliminare l'inconveniente degli angoli retti che potevano essere facilmente colpiti e abbattuti. Le postazioni d'attacco sulla sommità della torre di guardia furono potenziate per proteggere i difensori. Le palizzate sporgevano all'esterno dalla sommità, consentendo ai difensori di raggiungere la base della torre di guardia con armi da lancio. Gli ingressi all'interno della torre erano più elaborati e più semplici da difendere.



Fortezza

La fortezza costituisce un potenziamento della torre di guardia, è più robusta e ha una maggiore capacità di combattimento. Le unità possono presidiare l'interno a scopo difensivo e per incrementarne la potenza d'attacco.

La costruzione più interna e meglio protetta di un castello veniva chiamata fortezza e costituiva l'ultimo baluardo di difesa quando le mura di cinta e le torri venivano conquistate dai nemici. I difensori si asserragliavano all'interno preparandosi allo scontro finale. La fortezza era in tutto e per tutto simile a un castello in miniatura e spesso veniva costruita al posto del castello vero e proprio per ridurre le spese. Sebbene le dimensioni di una fortezza fossero più piccole rispetto a quelle dei castelli, questa costruzione poteva assolvere alle stesse funzioni su scala ridotta. Le fortezze erano molto difficili da conquistare e solo un esercito bene equipaggiato poteva avere una probabilità di successo.



Torre con bombarda

La torre con bombarda dispone di un campo visivo molto ampio che consente di controllare i nemici. Prima di poter costruire torri con bombarda è necessario sviluppare presso l'università la chimica e la torre con bombarda. L'acquisizione di queste tecnologie consente solo di costruire torri con bombarda e non di potenziare le torri già esistenti in torri con bombarda.

Alla fine dell'epoca medievale lo sviluppo del cannone aveva mutato profondamente l'ingegneria militare rendendo i castelli obsoleti e inefficaci dal punto di vista strategico e difensivo, dato che le mura perpendicolari erano particolarmente sensibili al fuoco dei cannoni diretto alla loro base. Gli ingegneri militari si dedicarono alla costruzione di nuove strutture con una maggiore resistenza ai colpi di cannone: su queste torri venivano montati piccoli cannoni per incrementare le posizioni difensive lungo le coste, nel punto di confluenza di importanti corsi d'acqua e in altri punti strategici. Grazie alle torri con bombarda era più difficile e pericoloso attaccare porti e città.



unità

Fanteria

La fanteria è costituita da soldati a piedi destinati al combattimento corpo a corpo, relativamente economici e rapidi da creare. Sono di solito efficaci contro costruzioni e arcieri a cavallo, ma poco resistenti contro torri e armi d'assedio. È possibile creare e potenziare le unità di fanteria negli alloggiamenti e aumentarne corazza e potenza d'attacco dal fabbro.



Milizia

L'unità di fanteria più semplice, economica e veloce da creare. L'unico soldato creato nell'alto Medioevo.

Crea in
Potente contro
Poco resistente
contro
Potenziamenti

Alloggiamenti
Fanteria leggera, cammelli e cavalleria leggera
Arcieri, balestre, arcieri a cavallo, mangani e catafratti
Attacco — Forgiatura, Metallurgia, Fornace (Fabbro)
Corazza — Corazza a scaglie per fanteria, Cotta di maglia per fanteria, Corazza a piastre per fanteria (Fabbro)
Campo visivo — Inseguimento (Alloggiamenti)
Velocità — Scudieri (Alloggiamenti)
Velocità di creazione dell'unità — Reclutamento (Castello)
Resistenza alla conversione dell'unità — Fede (Monastero)

La milizia era formata dai contadini e dai lavoratori delle varie regioni richiamati per prestare servizio militare nei momenti di emergenza. Questi soldati temporanei erano di frequente equipaggiati con armi e corazze mediocri e tornavano alle loro occupazioni abituali non appena superata l'emergenza. Le unità della milizia erano spesso usate come truppe di seconda fila quando i signori radunavano i loro vassalli per una campagna e venivano impiegate per i combattimenti meno impegnativi e per tutti i compiti di supporto dell'esercito principale. L'inglese Harold Godwinson scese in campo nel 1066 ad Hastings solo con i suoi vassalli. Secondo alcuni storici, se avesse ripiegato e richiamato la milizia anglosassone probabilmente non avrebbe dovuto cedere il suo regno a Guglielmo il Conquistatore. Per la maggior parte dell'alto Medioevo, gli eserciti professionali in Occidente erano molti esigui. In quest'epoca, la gran parte dei combattimenti era condotta da unità di milizia guidate da forti condottieri e dai loro pochi gregari.



Fanteria scelta

Più forte della milizia, economica e veloce da creare.

Creata in
Potente contro
Poco resistente
contro
Potenziamenti

Alloggiamenti
Fanteria leggera, cammelli e cavalleria leggera
Arcieri, balestre, arcieri a cavallo, mangani e catafratti
Attacco — Forgiatura, Metallurgia, Fornace (Fabbro)
Corazza — Corazza a scaglie per fanteria, Cotta di maglia per fanteria, Corazza a piastre per fanteria (Fabbro)
Campo visivo — Inseguimento (Alloggiamenti)
Velocità — Scudieri (Alloggiamenti)
Velocità di creazione dell'unità — Reclutamento (Castello)
Resistenza alla conversione dell'unità — Fede (Monastero)

La fanteria scelta era composta da uomini addestrati all'uso delle armi e protetti in battaglia da un'armatura di qualche genere. In questo senso, anche i cavalieri facevano parte della fanteria scelta, ma non necessariamente era valido il contrario. La fanteria scelta includeva anche militari professionali di nascita non nobile, chiamati sergenti, e cavalieri ancora in addestramento, detti scudieri. Gli eserciti dei nobili feudali erano divisi in due gruppi distinti: la fanteria scelta, di origini diverse, e la milizia formata dai contadini. I combattenti addestrati fornivano la principale potenza d'attacco di un esercito. La fanteria scelta combatteva a piedi con la spada, un'arma efficace che la distingueva dai soldati di condizione sociale inferiore, come lancieri e truppe dotate di armi da lancio, era solitamente protetta da una corazza completa e altamente addestrata. Le unità di fanteria scelta erano particolarmente efficaci contro i lancieri, se riuscivano ad avvicinarsi in modo sufficiente, e combattevano al fianco dei cavalieri disarcionati in particolari circostanze come gli assalti ai castelli. Durante la Guerra dei Cent'Anni, gli Inglesi spesso combatterono a piedi per contrastare i cavalieri francesi, in netta superiorità numerica. In un campo di battaglia un'unità di fanteria scelta si trovava decisamente in svantaggio rispetto a un cavaliere. I cavalieri utilizzavano un piccolo numero di unità di fanteria scelta come gregari per mantenere l'ordine locale all'interno del feudo e per essere accompagnati quando venivano richiamati al servizio militare.



Guerriero con spada lunga

Più forte della fanteria scelta, economico e veloce da creare.

Creata in
Potente contro
Poco resistente
contro
Potenziamenti

Alloggiamenti
Fanteria leggera, cammelli e cavalleria leggera
Arcieri, balestre, arcieri a cavallo, mangani e catafratti
Attacco — Forgiatura, Metallurgia, Fornace (Fabbro)
Corazza — Corazza a scaglie per fanteria, Cotta di maglia per fanteria, Corazza a piastre per fanteria (Fabbro)
Campo visivo — Inseguimento (Alloggiamenti)
Velocità — Scudieri (Alloggiamenti)
Velocità di creazione dell'unità — Reclutamento (Castello)
Resistenza alla conversione dell'unità — Fede (Monastero)

L'arma preferita dai guerrieri di origine nobile era la spada lunga. L'abilità con la spada era un segno di distinzione sociale poiché le spade migliori erano costose e difficili da realizzare. Le unità di fanteria scelta si addestravano con spade più corte e armi economiche, mentre le spade lunghe erano riservate alla nobiltà. Durante la cerimonia di investitura, il nuovo cavaliere veniva nominato dal suo signore che brandiva una spada lunga.



Guerriero con spadone a due mani

Più forte del guerriero con spada lunga, economico e veloce da creare.

Creato in
Potente contro
Poco resistente
contro
Potenziamenti

Alloggiamenti
Fanteria leggera, cammelli e cavalleria leggera
Arcieri, balestre, arcieri a cavallo, mangani
e catafratti
Attacco — Forgiatura, Metallurgia, Fornace (Fabbro)
Corazza — Corazza a scaglie per fanteria, Cotta di maglia per fanteria, Corazza a piastre per fanteria (Fabbro)
Campo visivo — Inseguimento (Alloggiamenti)
Velocità — Scudieri (Alloggiamenti)
Velocità di creazione dell'unità — Reclutamento (Castello)
Resistenza alla conversione dell'unità — Fede (Monastero)

Con i miglioramenti della corazza, anche le armi subirono un'evoluzione. Lo spadone a due mani era un'innovazione che consentiva al guerriero di colpire il nemico con la forza di entrambe le braccia. Si trattava di una spada lunga e pesante che richiedeva molta forza e addestramento per essere maneggiata. Il guerriero con spadone a due mani era un avversario formidabile nel combattimento corpo a corpo: non utilizzava alcuno scudo e si affidava alla propria potenza d'attacco per prevalere sullo scudo e sulla corazza del nemico. Anche se colpiva solo poche volte, ogni colpo inferto poteva risultare mortale, indipendentemente dalla corazza e dalle armi del difensore.



Campione

La più potente unità di fanteria, escluse le unità riservate di alcune civiltà. Economico e veloce da creare.

Creato in
Potente contro
Poco resistente
contro
Potenziamenti

Alloggiamenti
Fanteria leggera, cammelli e cavalleria leggera
Arcieri, balestre, arcieri a cavallo, mangani
e catafratti
Attacco — Forgiatura, Metallurgia, Fornace (Fabbro)
Corazza — Corazza a scaglie per fanteria, Cotta di maglia per fanteria, Corazza a piastre per fanteria (Fabbro)
Campo visivo — Inseguimento (Alloggiamenti)
Velocità — Scudieri (Alloggiamenti)
Velocità di creazione dell'unità — Reclutamento (Castello)
Resistenza alla conversione dell'unità — Fede (Monastero)

Alcuni tra i migliori guerrieri con spada, per la loro abilità e la fama acquistata durante i tornei o sul campo di battaglia, guadagnavano il titolo di campione, diventando condottieri nelle campagne militari ed elevando la propria condizione sociale. I signori facevano dei campioni i loro gregari e talvolta organizzavano combattimenti tra i loro migliori guerrieri per risolvere dispute. Avere al proprio servizio o come vassallo un grande campione rappresentava nel Medioevo un'ottima assicurazione per affrontare le controversie legali. I campioni erano soldati di professione e talvolta membri della nobiltà. Un campione di successo poteva ottenere un titolo nobiliare grazie alla vittoria in un torneo, ai meriti acquisiti in battaglia o a un matrimonio. In Inghilterra un cavaliere di rango inferiore di nome John Marshal ottenne tante vittorie nei tornei da diventare un nobile di primo piano e di grande ricchezza grazie ai premi ottenuti e ai successivi matrimoni con alcune sue possidenti ammiratrici.



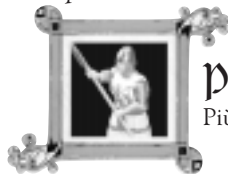
Lanciere

Unità di fanteria di media potenza, molto utile contro la cavalleria.

Creato in
Potente contro
Poco resistente
contro
Potenziamenti

Alloggiamenti
Fanteria leggera e unità di cavalleria
Guerrieri con spade, arcieri, balestre e mangani
Attacco — Forgiatura, Metallurgia, Fornace (Fabbro)
Corazza — Corazza a scaglie per fanteria, Cotta di maglia per fanteria, Corazza a piastre per fanteria (Fabbro)
Campo visivo — Inseguimento (Alloggiamenti)
Velocità — Scudieri (Alloggiamenti)
Velocità di creazione dell'unità — Reclutamento (Castello)
Resistenza alla conversione dell'unità — Fede (Monastero)

La tipica fanteria degli eserciti medievali era spesso costituita da lancieri protetti da un'armatura formata da un elmo e da una corazza che copriva il torso. Negli anni più tardi del Medioevo il ruolo dei lancieri divenne sempre più importante. Gli eserciti appresero infatti a schierare vaste formazioni di lancieri per contrastare gli assalti della cavalleria pesante, dal momento che i cavalli si rifiutavano di caricare gli uomini protetti da fitte barriere di punte di lancia. I lancieri raggiungevano la massima efficienza quando emulavano l'antica falange greca, una formazione chiusa in cui numerose lance potevano essere orientate contemporaneamente in una determinata direzione. Con l'aumento dell'importanza delle città negli ultimi anni del Medioevo, vennero sempre più spesso schierati ampi contingenti di lancieri molto ben addestrati, molto efficaci in battaglia rispetto al costo del loro equipaggiamento e addestramento. I lancieri, originariamente sviluppati come corpo difensivo, divennero nei casi migliori, come fra gli Svizzeri, gli Scoti e i Fiamminghi, in grado di manovrare con precisione e di passare all'attacco.



Picchiere

Più forte del lanciere. Molto utile contro la cavalleria.

Creato in
Potente contro
Poco resistente
contro

Alloggiamenti
Fanteria leggera e unità di cavalleria
Guerrieri con spade, arcieri, balestre e mangani

Potenziamenti Attacco — Forgiatura, Metallurgia, Fornace (Fabbro)
Corazza — Corazza a scaglie per fanteria, Cotta di maglia per fanteria, Corazza a piastre per fanteria (Fabbro)
Campo visivo — Inseguimento (Alloggiamenti)
Velocità — Scudieri (Alloggiamenti)
Velocità di creazione dell'unità — Reclutamento (Castello)
Resistenza alla conversione dell'unità — Fede (Monastero)

Il successo dei lancieri contro la cavalleria implicò l'innovazione del loro equipaggiamento e della loro tattica di combattimento. I picchieri furono introdotti dalle città e dalle comunità che non disponevano di denaro sufficiente per schierare numerose unità di cavalleria pesante: le picche erano infatti poco costose e potevano diventare molto efficaci con l'addestramento. Uno dei cambiamenti più importanti riguardò la lunghezza dell'asta dell'arma: se la lancia poteva essere lunga da 1,8 a 2,4 metri, l'asta di una picca poteva arrivare a 5,4 metri di lunghezza. Ciò significava che più punte di picca avrebbero potuto essere opposte al nemico per proteggere i corpi degli uomini nella fila anteriore. I picchieri potevano, insieme a balestrieri o cannonieri, formare unità militari combinate: i picchieri proteggevano il gruppo dagli assalti della cavalleria, mentre le unità dotate di armi da lancio infliggevano perdite al nemico a distanza. L'utilizzo di unità combinate di questo tipo divenne pratica comune sui campi di battaglia nel basso Medioevo. Con l'utilizzo sempre più frequente delle armi da fuoco, dalla fine del Medioevo i picchieri persero progressivamente importanza. La baionetta, che consentiva al moschettiere di difendersi dalla cavalleria, rese la picca un'arma obsoleta.



Berserker e Berserker d'élite

Unità riservata ai Vichinghi creata nell'età dei castelli. Unità di fanteria in grado di guarire gradualmente da sola. I Vichinghi sono l'unica civiltà che dispone di due unità riservate: la barcaccia vichinga può essere costruita nel porto una volta costruito un castello vichingo.

Creato in Castello
Potente contro Fanteria leggera, cammelli e cavalleria leggera
Poco resistente contro Arcieri, balestre, arcieri a cavallo, mangani e catafratti
Potenziamenti Attacco — Forgiatura, Metallurgia, Fornace (Fabbro)
Corazza — Corazza a scaglie per fanteria, Cotta di maglia per fanteria, Corazza a piastre per fanteria (Fabbro)
Campo visivo — Inseguimento (Alloggiamenti)
Velocità — Scudieri (Alloggiamenti)
Velocità di creazione dell'unità — Reclutamento (Castello)
Resistenza alla conversione dell'unità — Fede (Monastero)

Nella seconda metà del IX secolo, predoni vichinghi provenienti dalla Scandinavia apparvero improvvisamente nei mari del Nord Europa. Per i successivi centocinquanta anni terrorizzarono e saccheggiarono le comunità costiere, riuscendo a cancellare, per la maggior parte, il progresso che Carlo Magno aveva compiuto con l'unificazione della moderna Europa e con un'iniziale rinascita della civiltà. I Vichinghi erano noti tanto per la grande abilità in mare quanto per la ferocia in battaglia. Chi li vide combattere raccontò che talvolta i guerrieri, spinti dal loro furore, entravano in "berserk", uno stato di incoscienza in cui attaccavano con odio inumano incuranti di qualsiasi pericolo, con un comportamento terrificante da vedere e quasi impossibile da fermare. La capacità di perdere la ragione nella furia del combattimento era considerato un potente attributo in un periodo di superstizione diffusa.



Huskarl e Huskarl d'élite

Unità riservata ai Goti creata nell'età dei castelli. Fanteria dotata di robusta corazza per armi da lancio, virtualmente invulnerabile alle frecce degli arcieri.

Creato in Castello
Potente contro Arcieri
Poco resistente contro Guerrieri con spada
Potenziamenti

Attacco — Forgiatura, Metallurgia, Fornace (Fabbro)
Corazza — Corazza a scaglie per fanteria, Cotta di maglia per fanteria, Corazza a piastre per fanteria (Fabbro)
Campo visivo — Inseguimento (Alloggiamenti)
Velocità — Scudieri (Alloggiamenti)
Velocità di creazione dell'unità — Reclutamento (Castello)
Resistenza alla conversione dell'unità — Fede (Monastero)

Tra le tribù germaniche che, come i Goti, invasero l'Impero Romano d'Occidente dando inizio al Medioevo, i comandanti erano circondati da una scorta personale di soldati noti come huskarl. Questi servivano fanaticamente i loro capi in cambio di un'ampia parte di qualsiasi bottino che la tribù avesse conquistato. Gli huskarl si addestravano continuamente al combattimento e avevano pochi altri doveri. Un capo doveva riuscire nei saccheggi e nella conquista di sempre nuovi bottini o rischiava di essere sostituito e abbandonato. Con il progredire del Medioevo gli huskarl vennero assorbiti all'interno del sistema feudale come vassalli dei signori. Rimase la forza personale di un signore o di un re ma spesso divennero responsabili del loro operato nelle terre cedute dal loro capo, in un sistema che sostituì la condivisione del bottino.



Samurai e Samurai d'élite

Unità riservata ai Giapponesi creata nell'età dei castelli. Fanteria capace di attacchi molto veloci.

Creato in Castello
Potente contro Fanteria e unità riservate
Poco resistente contro Arcieri
Potenziamenti

Attacco — Forgiatura, Metallurgia, Fornace (Fabbro)
Corazza — Corazza a scaglie per fanteria, Cotta di maglia per fanteria, Corazza a piastre per fanteria (Fabbro)
Campo visivo — Inseguimento (Alloggiamenti)
Velocità — Scudieri (Alloggiamenti)
Velocità di creazione dell'unità — Reclutamento (Castello)
Resistenza alla conversione dell'unità — Fede (Monastero)

Nello stesso momento in cui in Europa i cavalieri acquistarono un potere sempre maggiore come signori e guerrieri, un analogo cambiamento sociale e militare ebbe luogo in Giappone. Un debole governo centrale, la lotta costante per il controllo della terra e le incursioni di popoli barbari diedero origine in Giappone a una classe dominante locale di carattere militare formata dai samurai. Uomini di nobile nascita esperti nel combattimento come in diverse arti e discipline culturali, davano grandissimo valore all'onore e alla tradizione, in modo simile al codice cavalleresco occidentale. I samurai combattevano con una grandissima varietà di armi, tra cui l'arco e la caratteristica spada curva, forgiata con l'acciaio più resistente. Cercavano i nemici di rango più elevato sul campo di battaglia per sfidarli a duelli personali e venivano addestrati a cercare la morte in battaglia per aumentarne l'aggressività ed evitare ogni esitazione.



Cavaliere teutonico e Cavaliere teutonico d'élite

Unità riservata ai Teutoni creata nell'età dei castelli. Dotata di corazza resistente, lenta nei movimenti ma difficile da abbattere. È avvantaggiata dalla corazza per fanteria.

Creato in	Castello
Potente contro	Guerrieri con spada, fanteria leggera e unità di cavalleria
Poco resistente contro	Arcieri, balestre, arcieri a cavallo, mangani, catafratti, monaci
Potenziamenti	Attacco — Forgiatura, Metallurgia, Fornace (Fabbro) Corazza — Corazza a scaglie per fanteria, Cotta di maglia per fanteria, Corazza a piastre per fanteria (Fabbro) Campo visivo — Inseguimento (Alloggiamenti) Velocità — Scudieri (Alloggiamenti) Velocità di creazione dell'unità — Reclutamento (Castello) Resistenza alla conversione dell'unità — Fede (Monastero)

Al tempo delle crociate cristiane in Terrasanta, i crociati germanici formarono un ordine di monaci guerrieri chiamati Cavalieri teutonici che, abbandonate le spedizioni nel Mediterraneo orientale, rivolsero la loro attenzione all'Europa dell'est. Con le loro conquiste, portarono il cristianesimo nelle regioni baltiche e tra le foreste di quella che sarebbe divenuta la Prussia, costruendo castelli da cui controllare il territorio circostante. I Cavalieri teutonici erano guerrieri duri e fidati che costruirono un impero sopravvissuto fino al XX secolo.



Lanciatore di ascia e Lanciatore di ascia d'élite

Unità riservata ai Franchi creata nell'età dei castelli. In grado di attaccare a distanza, ma con area di tiro limitata.

Creato in	Castello
Potente contro	Alloggiamenti e fanteria leggera
Poco resistente contro	Arcieri
Potenziamenti	Attacco — Forgiatura, Metallurgia, Fornace (Fabbro) Corazza — Corazza a scaglie per fanteria, Cotta di maglia per fanteria, Corazza a piastre per fanteria (Fabbro) Campo visivo — Inseguimento (Alloggiamenti) Velocità — Scudieri (Alloggiamenti) Velocità di creazione dell'unità — Reclutamento (Castello) Resistenza alla conversione dell'unità — Fede (Monastero)

I Franchi presero il loro nome dall'ascia che nell'antichità era la loro arma preferita. Anche nel Medioevo continuarono a utilizzare l'ascia e i loro guerrieri erano particolarmente noti per l'abilità con cui la lanciavano in battaglia. L'arma, ben bilanciata, poteva essere scagliata con forza a una notevole distanza. I Franchi portavano in battaglia numerose asce, tendendone sempre una per il combattimento corpo a corpo, e avanzando raccoglievano quelle precedentemente lanciate per scagliarle di nuovo. I lanciatori d'ascia erano particolarmente potenti contro le truppe leggere scarsamente protette da corazza e le asce erano inoltre utili per smantellare le fortificazioni nemiche.



Predone del guado e Predone del guado d'élite

Unità riservata ai Celti creata nell'età dei castelli. Unità di fanteria eccezionalmente veloce.

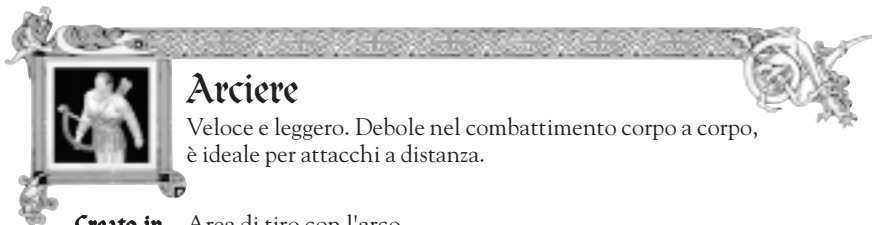
Creato in
Potente contro
Poco resistente
contro
Potenziamenti

Castello
Fanteria leggera, cammelli e cavalleria leggera
Arcieri, balestre, arcieri a cavallo, mangani e catafratti
Attacco — Forgiatura, Metallurgia, Fornace (Fabbro)
Corazza — Corazza a scaglie per fanteria, Cotta di maglia per fanteria, Corazza a piastre per fanteria (Fabbro)
Campo visivo — Inseguimento (Alloggiamenti)
Velocità — Scudieri (Alloggiamenti)
Attacco, Resistenza ai colpi, Corazza — Predone del guado d'élite (Castello)
Velocità di creazione dell'unità — Reclutamento (Castello)
Resistenza alla conversione dell'unità — Fede (Monastero)

Il guado è una pianta delle isole britanniche da cui viene ricavato un pigmento di colore blu. I guerrieri celtici lo utilizzavano per colorare il proprio corpo prima del combattimento per intimorire il nemico. I Celti depredarono fin dall'antichità le zone più sviluppate della Britannia e dell'Europa settentrionale. Gli Scoti ad esempio erano originariamente predoni irlandesi che tolsero ai Pitti le terre della Britannia settentrionale, che sarebbero poi divenute la Scozia. Quando gli Inglesi durante il Medioevo decisero la conquista dei territori dell'Irlanda, del Galles e della Scozia, i Celti che abitavano queste zone si trovarono in notevole svantaggio contro i cavalieri inglesi e applicarono la tattica della guerriglia, effettuando frequenti incursioni negli insediamenti inglesi e ritirandosi di fronte agli eserciti nemici, devastando i territori di confine. Un celebre predone del guado fu lo scozzese William Wallace, che per dieci anni imperversò in tutta l'Inghilterra settentrionale.

Arcieri

Gli arcieri attaccano scoccando frecce contro le unità nemiche entro la loro gittata, con una piccola possibilità, determinata in modo casuale, di mancare il bersaglio stabilito. Gli attacchi di tutti gli arcieri sono poco efficaci contro costruzioni e mura. È possibile creare gli arcieri nell'area di tiro con l'arco e aumentarne gittata e potenza d'attacco sviluppando nuove tecnologie dal fabbro.



Arciere

Veloce e leggero. Debole nel combattimento corpo a corpo, è ideale per attacchi a distanza.

Creato in
Potente contro

Area di tiro con l'arco
Alloggiamenti, arcieri a cavallo, monaci, cavalieri teutonici ed elefanti da guerra

Poco resistente	Fanteria leggera, cavalieri, mangani, predoni del guado e huskarl
Potenziamenti	Attacco, Gittata — Impennaggio, Freccia con punta di metallo, Bracciale (Fabbro) Attacco — Chimica (Università) Precisione di tiro — Balistica (Università) Corazza — Corazza imbottita per arcieri, Corazza in cuoio per arcieri, Corazza ad anelli per arcieri (Fabbro) Velocità di creazione dell'unità — Reclutamento (Castello) Resistenza alla conversione dell'unità — Fede (Monastero)

L'arco rimase un'importante arma militare dopo la caduta di Roma, anche se meno diffusa nelle aree europee coperte da dense foreste. Gli arcieri potevano combattere a distanza, protetti da mura o altri ripari, e tendere imboscate. Non erano decisivi in battaglie offensive perché non erano in grado di strappare fisicamente il suolo al nemico come poteva invece la fanteria. Costituivano principalmente truppe difensive e unità leggere che potevano decimare le fila nemiche prima del decisivo combattimento corpo a corpo. Se raffiche di frecce avessero infitto perdite e fiaccato il morale del nemico prima dell'effettivo scontro, le truppe avrebbero più agevolmente potuto spezzare la resistenza avversaria e vincere definitivamente. Anche in caso di attacco o di difesa di castelli, gli arcieri rappresentavano una forza molto utile.



Balestriere

Veloce e leggero. Debole nel combattimento corpo a corpo, è ideale per attacchi a distanza.

Creato in	Area di tiro con l'arco
Potente contro	Monaci, unità a piedi o prive di corazza per armi da lancio, come gli arcieri a cavallo
Poco resistente	Fanteria leggera, cavalieri, cavalieri scelti
Potenziamenti	Attacco, Gittata — Impennaggio, Freccia con punta di metallo, Bracciale (Fabbro) Attacco — Chimica (Università) Precisione di tiro — Balistica (Università) Corazza — Corazza imbottita per arcieri, Corazza in cuoio per arcieri, Corazza ad anelli per arcieri (Fabbro) Velocità di creazione dell'unità — Reclutamento (Castello) Resistenza alla conversione dell'unità — Fede (Monastero)

La balestra era un'arma da lancio formata da un arco disteso su un supporto di legno che veniva appoggiato alla spalla come un moderno fucile e con cui il colpo veniva scagliato premendo un grilletto. Inventata nell'antica Cina, non divenne comune in Europa fino al Medioevo e veniva utilizzata per lanciare piccoli dardi, pietre o sfere di metallo piuttosto che frecce. Era un'arma potente, ma di gittata inferiore rispetto all'arco, semplice da usare, relativamente economica e letale. Un contadino con solo poche ore di addestramento poteva uccidere facilmente un cavaliere scelto protetto da una corazza che valeva una fortuna e che aveva praticato per tutta la vita l'arte della guerra. I cavalieri europei fecero addirittura pressione sulla Chiesa perché vietasse l'uso di tale arma, ritenuta inumana. Il re inglese Riccardo Cuor di Leone morì per una ferita subita da un colpo di balestra durante un assedio.



Balestriere scelto

Veloce e leggero. Debole nel combattimento corpo a corpo, è ideale per attacchi a distanza.

Creato in
Potente contro

Area di tiro con l'arco
Monaci, unità a piedi o prive di corazza per armi da lancio, come gli arcieri a cavallo

Poco resistente
contro

Fanteria leggera, cavalieri, cavalieri scelti e paladini

Potenziamenti

Attacco, Gittata — Impennaggio, Freccia con punta di metallo, Bracciale (Fabbro)

Attacco — Chimica (Università)

Precisione di tiro — Balistica (Università)

Corazza — Corazza imbottita per arciere, Corazza in cuoio per arciere, Corazza ad anelli per arciere (Fabbro)

Velocità di creazione dell'unità — Reclutamento (Castello)

Il balestriere scelto utilizzava una particolare balestra di acciaio, la cui elasticità e tensione attribuiva all'arma una potenza notevolmente superiore.



Fanteria leggera

Unità dotata di armi a lunga gittata e di corazza contro gli attacchi degli arcieri. Molto valido contro gli arcieri.

Creata in
Potente contro
Poco resistente
contro
Potenziamenti

Area di tiro con l'arco
Arcieri e arcieri a cavallo

Unità di cavalleria, armi d'assedio e fanteria vicina

Attacco, Gittata — Impennaggio, Freccia con punta di metallo, Bracciale (Fabbro)

Attacco — Chimica (Università)

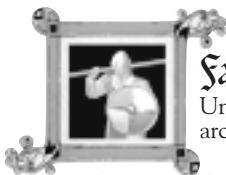
Precisione di tiro — Balistica (Università)

Corazza — Corazza imbottita per arciere, Corazza in cuoio per arciere, Corazza ad anelli per arciere (Fabbro)

Velocità di creazione dell'unità — Reclutamento (Castello)



Molti eserciti medievali utilizzavano truppe protette da una corazza leggera per sostenere il combattimento delle forze armate più pesantemente. Potevano essere difficili da controllare e di valore limitato in battaglia, ma venivano talvolta impiegate con successo. Schierata di fronte alla linea principale delle truppe, la fanteria leggera colpiva il nemico con archi, fionde e giavellotti, in modo da fiaccare le fila degli avversari e causare perdite prima che avvenisse lo scontro principale. La fanteria leggera poteva poi ripiegare ai lati dell'esercito principale e continuare ad attaccare ripetutamente il nemico. Era inoltre utile per inseguire il nemico in fuga per la velocità di movimento superiore a quella delle unità corazzate. In caso di scontro con truppe di fanteria scelta, comunque, le unità di fanteria leggera non potevano reggere e capitolavano rapidamente.



Fanteria leggera d'élite

Unità dotata di armi a lunga gittata e di corazza contro gli attacchi degli arcieri. Molto valido contro gli arcieri.

Creata in
Potente contro
Poco resistente
contro
Potenziamenti

Area di tiro con l'arco
Arcieri e arcieri a cavallo
Unità di cavalleria, armi d'assedio
e fanteria vicina
Attacco, Gittata — Impennaggio, Freccia con punta di metallo, Bracciale (Fabbro)
Attacco — Chimica (Università)
Precisione di tiro — Balistica (Università)
Corazza — Corazza imbottita per arciere, Corazza in cuoio per arciere, Corazza ad anelli per arciere (Fabbro)
Velocità di creazione dell'unità — Reclutamento (Castello)

In numerosi eserciti durante il Medioevo la fanteria leggera era composta dalle unità schierate all'inizio della battaglia che venivano poi superate sui lati dalla cavalleria pesante. In una minoranza di eserciti venne addestrata una fanteria leggera d'élite che assaliva le formazioni nemiche, ripiegava e sosteneva il combattimento delle forze principali dai fianchi. Un esercito che poteva schierare al fianco delle truppe principali una fanteria leggera d'élite era in posizione di vantaggio rispetto a uno che non ne disponeva. Gli Svizzeri ad esempio impiegarono spesso fino a un quarto delle loro forze come fanteria leggera. La fanteria leggera d'élite svizzera sosteneva l'attacco delle fitte falangi di picchieri colpendo le truppe nemiche prima che i picchieri le assalissero. In caso di emergenza la fanteria leggera poteva ripararsi dietro le file di picche schierate per ritornare allo scoperto e colpire gli avversari in ritirata.



Arciere a cavallo

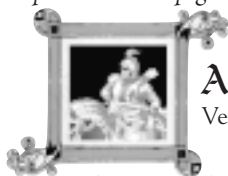
Veloce, in grado di attaccare a distanza. Ideale per attacchi fulminei.

Creato in
Potente contro
Poco resistente
contro
Potenziamenti

Area di tiro con l'arco.
Fanteria e arcieri corazzati a cavallo; ideale per attacchi fulminei
Cavalleria leggera, arcieri a piedi, fanteria leggera
e cammelli
Attacco, Gittata — Impennaggio, Freccia con punta di metallo, Bracciale (Fabbro)
Attacco — Chimica (Università)
Precisione di tiro — Balistica (Università)
Corazza — Corazza imbottita per arciere, Corazza in cuoio per arciere, Corazza ad anelli per arciere (Fabbro)
Velocità — Allevamento (Scuderia)
Velocità di creazione dell'unità — Reclutamento (Castello)

Gli arcieri a cavallo erano originari delle vaste pianure dell'Asia e continuarono a costituire la forza principale degli eserciti di queste regioni per tutto il Medioevo. Gli eserciti mongoli che conquistarono gran parte dell'Asia, il Medio Oriente e una vasta porzione d'Europa erano costituiti per la maggioranza da arcieri a cavallo. Per quel tempo rappresentavano una combinazione unica di potenza di fuoco e velocità. Potevano attraversare rapidamente quasi ogni tipo di terreno, colpire di sorpresa e ritirarsi se necessario prima che la cavalleria pesante o la fanteria nemica potessero reagire. I Mongoli erano particolarmente esperti nella tattica di colpire, fuggire e tendere imboscate, evitando il combattimento corpo a corpo fino a quando il nemico non

era completamente demoralizzato. Gli arcieri a cavallo erano efficaci soprattutto in campo aperto, dove potevano avere ampia libertà di movimento, mentre erano inefficaci contro postazioni fortificate che non potevano essere espugnate e richiedevano un assalto corpo a corpo.



Arciere corazzato a cavallo

Veloce, in grado di attaccare a distanza. Ideale per attacchi fulminei.

Creato in
Potente contro
Poco resistente
contro
Potenziamenti

Area di tiro con l'arco

Fanteria e arcieri corazzati a cavallo; ideale per attacchi fulminei

Cavalleria leggera, arcieri a piedi, fanteria leggera e cammelli

Attacco, Gittata — Impennaggio, Freccia con punta di metallo, Bracciale (Fabbro)

Attacco — Chimica (Università)

Precisione di tiro — Balistica (Università)

Corazza — Corazza imbottita per arciere, Corazza in cuoio per arciere, Corazza ad anelli per arciere (Fabbro)

Velocità — Allevamento (Scuderia)

Velocità di creazione dell'unità — Reclutamento (Castello)

Gli arcieri a cavallo potevano rappresentare una forza devastante se ben addestrati e utilizzati nel modo appropriato, ma erano tanto esposti quanto i loro nemici alle frecce degli arcieri. Un'innovazione per renderli meno vulnerabili fu l'introduzione di elmi e corazze per il torace. Vennero così creati gli arcieri corazzati a cavallo, meno agili dei loro compagni senza corazza ma capaci di combattere subendo minori perdite. I Bizantini fecero ampio uso degli arcieri corazzati a cavallo negli scontri con la cavalleria proveniente dalla Persia e dalle grandi pianure settentrionali.



Canioniere

Efficace per attacchi ravvicinati, ma poco preciso per attacchi a distanza. Impedisce alle unità non dotate di armi a lunga gittata di avvicinarsi alle altre unità. Richiede lo sviluppo della chimica.

Creato in
Potente contro
Poco resistente
contro
Potenziamenti

Area di tiro con l'arco

Unità di fanteria e monaci

Cavalleria, balestrieri, balestrieri scelti e unità vicine non dotate di armi a lunga gittata.

Attacco, Gittata — Impennaggio, Freccia con punta di metallo, Bracciale (Fabbro)

Precisione di tiro — Balistica (Università)

Corazza — Corazza imbottita per arciere, Corazza in cuoio per arciere, Corazza ad anelli per arciere (Fabbro)

Velocità di creazione dell'unità — Reclutamento (Castello)

In seguito all'introduzione del cannone, iniziarono ad apparire in Europa durante il XIV secolo piccole armi a mano funzionanti con polvere da sparo. Queste prime armi da fuoco, formate da un piccolo tubo di ferro montato su un supporto di legno, erano poco precise e lente da caricare. Agli inizi del XV secolo il cannone leggero fu ridotto di dimensioni, il supporto fu ridisegnato in modo da consentire di essere appoggiato al torace e venne introdotto un meccanismo per l'inserimento di una miccia a lenta combustione nella camera di scoppio.

L'arma era efficace solo per raffiche a breve distanza. Quella che può essere considerata la prima arma da fuoco moderna, l'archibugio, fu inventata verso la metà del XV secolo e impiegava un otturatore rotante per mettere in contatto la miccia con il contenitore della polvere, connesso alla camera da un tubo. Le sfere di piombo e ghisa sparate da un archibugio erano letali. Le armi da fuoco medievali avevano una gittata e una potenza di fuoco inferiori rispetto all'arco e alla balestra, ma si svilupparono gradualmente e divennero sempre più diffuse, nonostante il costo elevato che ne fece degli status symbol. I più importanti signori iniziarono una corsa alle armi da fuoco per schierare contro gli avversari armi sempre più moderne e precise.



Chu Ko Nu e Chu Ko Nu d'élite

Unità riservata ai Cinesi creata nell'età dei castelli. Arciere dotato di scarsa gittata ma elevata potenza di attacco. È in grado di lanciare frecce molto velocemente.

Creato in	Castello
Potente contro	Unità di fanteria, arcieri a cavallo e monaci
Poco resistente contro	Fanteria leggera e cavalleria
Potenziamenti	Attacco, Gittata — Impennaggio, Freccia con punta di metallo, Bracciale (Fabbro)
	Attacco — Chimica (Università)
	Precisione di tiro — Balistica (Università)
	Corazza — Corazza imbottita per arciere, Corazza in cuoio per arciere, Corazza ad anelli per arciere (Fabbro)
	Velocità di creazione dell'unità — Reclutamento (Castello)
	Resistenza ai colpi, Attacco — Chu Ko Nu d'élite (Castello)

Il chu ko nu era uno sviluppo della balestra, inventata nell'antica Cina e lì diffusasi durante il Medioevo europeo, e costituiva una specie di balestra semiautomatica. L'arma veniva caricata con una serie di dardi. Tirando indietro la corda dell'arco, il colpo veniva caricato automaticamente e, una volta raggiunta la massima tensione, veniva scagliato. Per colpire con una raffica di dardi era sufficiente tirare la corda quanto più velocemente possibile. La debolezza dell'arma era la breve gittata e la potenza di fuoco inferiore rispetto a quella di un singolo colpo di balestra.



Giannizzero e Giannizzero d'élite

Unità riservata ai Turchi creata nell'età dei castelli. Cannoniere dotato di area di tiro elevata e privo di gittata minima. Efficace per attacchi ravvicinati, ma poco preciso per attacchi a distanza. Impedisce alle unità non dotate di armi a lunga gittata di avvicinarsi ad altre unità.

Creato in	Castello
Potente contro	Fanteria e monaci
Poco resistente contro	Cavalleria, balestrieri, balestrieri scelti e unità vicine non dotate di armi a lunga gittata
Potenziamenti	Attacco, Gittata — Impennaggio, Freccia con punta di metallo, Bracciale (Fabbro)
	Precisione di tiro — Balistica (Università)
	Corazza — Corazza imbottita per arciere, Corazza in cuoio per arciere, Corazza ad anelli per arciere (Fabbro)
	Velocità di creazione dell'unità — Reclutamento (Castello)
	[Elite Janissary improvements] — Giannizzero d'élite (Castello)

Le migliori unità degli eserciti turchi erano i giannizzeri, schiavi catturati da bambini e allevati secondo le dottrine islamiche per farne guerrieri fanatici. Indossavano particolari copricapi di colore bianco e marciavano in battaglia accompagnati dalla musica, combattendo con numerose armi differenti, comprese, una volta che raggiunsero il Medio Oriente, le prime armi da fuoco. La vita militare rappresentava la loro occupazione principale e i giannizzeri, molto fieri delle loro capacità, guidarono il riuscito assalto di Costantinopoli e gli attacchi turchi, meno fortunati, contro Malta e Vienna.



Arciere con arco lungo e Arciere con arco lungo d'élite

Unità riservata ai Britanni creata nell'età dei castelli. Arciere potente dotato di area di tiro elevata, ma con gittata minima.

Creato in
Potente contro
Poco resistente
contro
Potenziamenti

Castello
Unità di fanteria, arcieri a cavallo e monaci
Fanteria leggera
e cavalleria
Attacco, Gittata — Impennaggio, Freccia con punta di metallo, Bracciale (Fabbro)
Attacco — Chimica (Università)
Precisione di tiro — Balistica (Università)
Corazza — Corazza imbottita per arciere, Corazza in cuoio per arciere, Corazza ad anelli per arciere (Fabbro)
Velocità — Allevanto (Scuderia)
Velocità di creazione dell'unità — Reclutamento (Castello)
Resistenza ai colpi, Attacco, Gittata, Corazza,
Campo visivo — Arciere con arco lungo d'élite (Castello)

L'arco lungo, che poteva raggiungere quasi due metri di altezza, veniva ricavato da un unico pezzo di legno, solitamente di tasso. Lanciava a una grande distanza frecce lunghe quasi un metro e, imbracciato da un esperto, poteva risultare estremamente preciso. Il re inglese Edoardo I detto Longshanks comprese il valore di quest'arma e sul suo esempio gli eserciti inglesi impiegarono sempre durante il Medioevo ampi contingenti di arcieri con arco lungo. In Britannia si arrivò a vietare di praticare la domenica qualsiasi attività sportiva che non fosse il tiro con l'arco per assicurarsi che gli arcieri si esercitassero. L'arco lungo veniva efficacemente utilizzato con tiri da grande distanza contro truppe ammassate, scagliando frecce con punte di metallo che potevano perforare le corazze. Tali frecce erano scagliate simultaneamente da migliaia di arcieri che miravano a un'area distante piuttosto che a un bersaglio preciso. Le truppe nemiche nell'area in questione erano costrette a ricevere queste raffiche senza altra protezione delle corazze e degli elmi, subendo numerose perdite e restando demoralizzate e impotenti. I più celebri esempi di questa tattica furono le grandi vittorie inglesi a Crécy, Poitiers e Agincourt durante la Guerra dei Cent'Anni. I cavalieri francesi ricordavano con terrore lo spaventoso suono di migliaia di frecce in volo e il cielo oscurato dai dardi.



Mangudai e Mangudai d'élite

Unità riservata ai Mongoli creata nell'età dei castelli. Arciere a cavallo con bonus di attacco contro le armi d'assedio.

Creato in
Potente contro
Poco resistente
contro

Castello
Guerrieri con spada, armi d'assedio e monaci
Cavalleria leggera, fanteria leggera, arcieri
e cammelli

Potenziamenti Attacco, Gittata — Impennaggio, Freccia con punta di metallo, Bracciale (Fabbro)
Attacco — Chimica (Università)
Precisione di tiro — Balistica (Università)
Corazza — Corazza imbottita per arciere, Corazza in cuoio per arciere, Corazza ad anelli per arciere (Fabbro)
Velocità — Allevamento (Scuderia)
Velocità di creazione dell'unità — Reclutamento (Castello)
Attacco, Corazza — Mangudai d'élite (Castello)

I Mongoli furono riuniti da Gengis Khan, il condottiero che li guidò in una campagna di conquista dal Pacifico al Mediterraneo, fino all'Europa centrale. I Mongoli erano superbi cavalieri e ognuno dei loro guerrieri possedeva una scuderia di pony per disporre continuamente di cavalcature fresche. La forza dei loro eserciti erano gli arcieri a cavallo armati di archi composti, i migliori dei quali, detti mangudai, utilizzavano una tattica formidabile per mettere in inferiorità il nemico. Si servivano di trappole e tranelli per ostacolare e logorare la cavalleria avversaria, mentre colpivano le truppe meno veloci a distanza con il minimo rischio. Gli eserciti nemici, esausti, venivano infranti senza alcuno scontro diretto con gli inafferrabili mangudai. La principale debolezza dell'esercito mongolo tuttavia restava il fatto che poteva essere tenuto unito solo da grandi condottieri. Quando il Grande Khan e i suoi successori morirono, l'esercito si dissolse in fazioni in lotta per la supremazia.

Cavalleria

Le unità di cavalleria sono utilizzate per l'esplorazione e il combattimento. È possibile creare e potenziare le unità di cavalleria nelle scuderie e potenziarle sviluppando nuove tecnologie dal fabbro.



Esploratori a cavallo

Veloci e dotati di un ampio campo visivo; resistenti alla conversione.

Creati in
Potenti contro
Poco resistenti
contro
Potenziamenti

Scuderia
 Monaci e arcieri
 Cavalieri, cavalieri scelti, paladini, picchieri, unità di cavalleria e arcieri
Attacco — Forgiatura, Metallurgia, Fornace (Fabbro)
Corazza — Corazza a scaglie per cavalleria, Cotta di maglia per cavalleria, Corazza a piastre per cavalleria (Fabbro)
Velocità — Allevamento (Scuderia)
Velocità di creazione dell'unità — Reclutamento (Castello)

All'inizio di una partita su mappa casuale, ogni giocatore ha a disposizione un solo esploratore a cavallo che può essere utilizzato per esplorare la mappa. A partire dall'età feudale, altre unità di esploratori a cavallo possono essere create nelle scuderie. È possibile aumentare la velocità degli esploratori a cavallo sviluppando nuove tecnologie nelle scuderie, mentre lo sviluppo di particolari tecnologie dal fabbro ne accresce la corazza e la potenza d'attacco.

L'importanza di veloci unità a cavallo per l'esplorazione, compresa fin dall'antichità, venne tenuta ben presente per tutto il Medioevo. Anche con il grande sviluppo della cavalleria pesante, in tutti gli eserciti era presente una forza di esploratori a cavallo con corazza leggera che rappresentavano gli occhi dell'esercito

in marcia. Montando cavalli purosangue per sfruttarne la velocità e il vigore, precedevano e sorvegliavano dai lati l'esercito in marcia per avvistare gli spostamenti del nemico. Gli esploratori a cavallo erano di scarsa utilità in battaglia per la corazza e le armi leggere di cui erano dotati, ma potevano essere decisivi una volta che il nemico sconfitto si ritirava, inseguendo i fuggiaschi e catturando armi, mezzi e prigionieri.



Cavalleria leggera

Veloce e dotata di campo visivo più ampio rispetto agli esploratori a cavallo; resistente alla conversione.

Creata in
Potente contro
Poco resistente
contro
Potenziamenti

Scuderia
Monaci e arcieri
Cavalieri, cavalieri scelti, paladini, picchieri, unità di cavalleria e arcieri
Attacco — Forgiatura, Metallurgia, Fornace (Fabbro)
Corazza — Corazza a scaglie per cavalleria, Cotta di maglia per cavalleria, Corazza a piastre per cavalleria (Fabbro)
Velocità — Allevamento (Scuderia)
Velocità di creazione dell'unità — Reclutamento (Castello)

Con l'aumento delle dimensioni degli eserciti e con le campagne che si spingevano sempre più lontano, l'importanza dell'esplorazione fu sempre più evidente. Molte civiltà svilupparono una cavalleria leggera, come potenziamento degli esploratori a cavallo, espressamente per questo scopo. Meglio addestrata ed equipaggiata per il combattimento, poteva essere usata in battaglia per attacchi ripetuti, per caricare la fanteria nemica o per sostenere la carica della propria cavalleria. Le unità di cavalleria leggera indossavano solo una corazza parziale e uno scudo e di frequente erano armate di lancia. Le civiltà che non potevano utilizzare le costose armature della cavalleria pesante, come i gruppi barbari orientali, schieravano vasti contingenti di cavalleria leggera.



Cavaliere

Veloce cavalleria pesante.

Creato in
Potente contro
Poco resistente
contro
Potenziamenti

Scuderia
Arcieri, armi d'assedio e guerrieri con spada lunga
Picchieri e cammelli
Attacco — Forgiatura, Metallurgia, Fornace (Fabbro)
Corazza — Corazza a scaglie per cavalleria, Cotta di maglia per cavalleria, Corazza a piastre per cavalleria (Fabbro)
Velocità — Allevamento (Scuderia)
Velocità di creazione dell'unità — Reclutamento (Castello)

Il cavaliere era un guerriero a cavallo armato in modo pesante che doveva soddisfare minimi requisiti di abilità e posizione sociale. Una volta ricevuto il titolo, al cavaliere venivano donate delle terre per sostenere le spese militari in cambio dell'impegno di servire il suo signore in combattimento ogni anno per un numero di settimane stabilito. Dividendo in questo modo le terre, un signore feudale controllava una gerarchia di soldati

che poteva essere richiamata per ogni evenienza. I cavalieri trascorrevano la maggior parte del tempo combattendo o addestrandosi alla lotta, sfidandosi in tornei per guadagnare premi e onori. Poiché pochi altri potevano permettersi il loro equipaggiamento e addestramento, i cavalieri dominarono i campi di battaglia medievali per secoli. Fu l'evoluzione delle tattiche militari, con l'utilizzo di picchieri, arcieri con arco lungo, balestrieri e delle prime armi da fuoco, a mettere fine alla supremazia della cavalleria pesante.



Cavaliere scelto

Veloce cavalleria pesante.

Creato in	Scuderia
Potente contro	Arcieri, armi d'assedio e guerrieri con spada
Poco resistente contro	Picchieri e cammelli
Potenziamenti	Attacco — Forgiatura, Metallurgia, Fornace (Fabbro) Corazza — Corazza a scaglie per cavalleria, Cotta di maglia per cavalleria, Corazza a piastre per cavalleria (Fabbro) Velocità — Allevamento (Scuderia) Velocità di creazione dell'unità — Reclutamento (Castello)

Fra i cavalieri esisteva una gerarchia basata sul rango feudale e sulla prodezza in combattimento. Un cavaliere di umili origini poteva raggiungere una posizione sociale di grande rilievo grazie ai meriti acquisiti in battaglia, alla vittoria in un torneo o a un matrimonio. I cavalieri scelti, una ristretta élite, potevano diventare membri di importanti ordini, come l'Ordine della Giarrettiera o l'Ordine del Toson d'Oro. I primi fra loro vennero scelti per il loro potere politico e per il valore militare. Con il passare dei secoli, gli ordini divennero molto di più di un'élite sociale.



Paladino

Veloce cavalleria pesante.

Creato in	Scuderia
Potente contro	Arcieri, armi d'assedio e guerrieri con spada
Poco resistente contro	Picchieri e cammelli
Potenziamenti	Attacco — Forgiatura, Metallurgia, Fornace (Fabbro) Corazza — Corazza a scaglie per cavalleria, Cotta di maglia per cavalleria, Corazza a piastre per cavalleria (Fabbro) Velocità — Allevamento (Scuderia) Velocità di creazione dell'unità — Reclutamento (Castello)

I paladini erano i più potenti e i più esperti della classe dei cavalieri scelti, i campioni dei loro signori e dei loro ordini di cavalleria. Erano uomini dalla più alta condizione sociale e dal grandissimo valore militare. Spesso costituivano il corpo di guardia personale di un potente re, sotto il giuramento di proteggere la vita del loro signore con la propria.



Cammello

Ideale per l'attacco di altre cavalcature.

Creato in Scuderia
Potente contro Cavalleria e arcieri
Poco resistente contro Unità di fanteria
Potenziamenti

Attacco — Forgiatura, Metallurgia, Fornace (Fabbro)
Corazza — Corazza a scaglie per cavalleria, Cotta di maglia per cavalleria, Corazza a piastre per cavalleria (Fabbro)
Velocità — Allevamento (Scuderia)
Velocità di creazione dell'unità — Reclutamento (Castello)

Il cammello rappresentava un'utile cavalcatura per i guerrieri delle aree desertiche di tutto il mondo per la sua capacità di muoversi rapidamente sulla sabbia e di resistere per lunghi periodi senz'acqua, oltre che per il fatto che i cavalli venivano spaventati dalla presenza dei cammelli. I Saraceni fecero largo uso dei cammelli durante le crociate: i soldati su cammelli apparivano dal deserto per assaltare gli avamposti e le carovane dei crociati e poi tornavano nel territorio desertico che per i cavalli era impossibile attraversare.



Cammello corazzato

Ideale per l'attacco di altre cavalcature.

Creato in Scuderia
Potente contro Cavalleria e arcieri
Poco resistente contro Unità di fanteria
Potenziamenti

Attacco — Forgiatura, Metallurgia, Fornace (Fabbro)
Corazza — Corazza a scaglie per cavalleria, Cotta di maglia per cavalleria, Corazza a piastre per cavalleria (Fabbro)
Velocità — Allevamento (Scuderia)
Velocità di creazione dell'unità — Reclutamento (Castello)

I cammelli corazzati erano cavalcati da soldati particolarmente esperti, parzialmente protetti da una corazza. Vennero utilizzati dalle popolazioni delle regioni desertiche mediorientali contro gli arcieri dell'Impero Bizantino e contro gli arcieri a cavallo provenienti dalle steppe dell'Asia.



Catafratto e Catafratto d'élite

Unità riservata ai Bizantini creata nell'età dei castelli. Cavalleria con corazza pesante. Bonus d'attacco contro fanteria.

Creato in
Potente contro
Poco resistente
contro
Potenziamenti

Castello
Arcieri, armi d'assedio e guerrieri con spada
Picchieri e cammelli
Attacco — Forgiatura, Metallurgia, Fornace (Fabbro)
Corazza — Corazza a scaglie per cavalleria, Cotta di maglia per cavalleria, Corazza a piastre per cavalleria (Fabbro)
Velocità — Allevamento (Scuderia)
Velocità di creazione dell'unità — Reclutamento (Castello)
Resistenza ai colpi, Attacco, Corazza — Catafratto d'élite (Castello)

L'esercito bizantino conservò in epoca medievale molte delle tradizioni militari dell'antico Impero Romano. Si trattava di una forza professionale ben addestrata e organizzata, con comandanti che conoscevano le arti della tattica e del comando. L'esercito era distinto in unità separate che mantennero per secoli le loro particolari tradizioni. I catafratti, cavalieri parzialmente coperti da una corazza, costituivano le unità migliori dell'esercito bizantino e combattevano con numerose armi, tra cui l'arco e la spada. I catafratti erano concepiti per combattere nelle pianure a est e a nord dell'Impero Bizantino contro la cavalleria priva di corazza dei nemici. Il declino dell'esercito bizantino in parte fu dovuto alla perdita delle pianure dell'Anatolia, che rifornivano di cavalli e uomini il corpo dei catafratti.



Mamelucco e Mamelucco d'élite

Unità riservata ai Saraceni creata nell'età dei castelli. Unità su cammello in grado di attaccare a distanza. Ideale contro altre unità di cavalleria.

Creato in
Potente contro
Poco resistente
contro
Potenziamenti

Castello
Unità di cavalleria e arcieri a cavallo distanti
Picchieri e arcieri
Attacco — Forgiatura, Metallurgia, Fornace (Fabbro)
Corazza — Corazza a scaglie per cavalleria, Cotta di maglia per cavalleria, Corazza a piastre per cavalleria (Fabbro)
Velocità — Allevamento (Scuderia)
Velocità di creazione dell'unità — Reclutamento (Castello)
Resistenza ai colpi, Attacco, Corazza — Mamelucco d'élite (Castello)

I mamelucchi erano schiavi addestrati come guerrieri da diversi condottieri arabi, in parte per aggirare il precetto che proibiva ai primi credenti islamici di combattere fra loro. Con soldati molto esperti e motivati, un esercito di mamelucchi proveniente dall'Egitto riportò una rara vittoria contro i Mongoli in Siria, respingendo i cavalieri barbari dal Nilo e dal Nord Africa. Più tardi, i mamelucchi si ribellarono contro gli stessi governanti arabi e presero il potere nelle loro mani. Quando Napoleone invase l'Egitto nel XVIII secolo, sconfisse nella Battaglia delle Piramidi un esercito di mamelucchi.



Elefante da guerra ed Elefante da guerra d'élite

Unità riservata ai Persiani creata nell'età dei castelli. Capace di attacco a distanza; può colpire contemporaneamente numerosi bersagli vicini. Unità di cavalleria lenta, potente, ben corazzata e difficile da distruggere.

Creato in	Castello
Potente contro	Cavalleria, guerrieri con spada lunga, arcieri e costruzioni
Poco resistente contro	Monaci, picchieri e arcieri a cavallo
Potenziamenti	Attacco — Forgiatura, Metallurgia, Fornace (Fabbro) Corazza — Corazza a scaglie per cavalleria, Cotta di maglia per cavalleria, Corazza a piastre per cavalleria (Fabbro) Velocità — Allevamento (Scuderia) Velocità di creazione dell'unità — Reclutamento (Castello) Resistenza ai colpi, Attacco, Corazza — Elefante da guerra d'élite (Castello)

L'ultima civiltà mediorientale a utilizzare gli elefanti da guerra furono i Persiani, i cui elefanti provenivano dall'India. Gli elefanti da guerra potevano essere armi molto potenti per un esercito, in particolare contro truppe che non sapevano come respingerli, anche se, per quanto difficili da uccidere, erano anche difficili da controllare. Condotti contro una formazione nemica, quasi sempre la costringevano a ripiegare disordinatamente.

Armi d'assedio

Le armi d'assedio sono utilizzate per distruggere le difese nemiche quali mura, torri e costruzioni. La maggior parte di queste armi causa un danno graduale, di massima intensità nel punto di impatto e via via minore nella zona circostante. È possibile costruire le armi d'assedio nel laboratorio d'assedio.



Balestra e Balestra pesante

Pezzo di artiglieria che lancia grandi dardi. Efficace contro grandi masse di nemici, poiché i dardi lanciati danneggiano molte unità su un'ampia area di impatto.

Costruita in	Laboratorio d'assedio
Potente contro	Arcieri e unità di fanteria
Poco resistente contro	Onagri e cavalleria
Potenziamenti	Attacco, Gittata — Impennaggio, Freccia con punta di metallo, Bracciale (Fabbro) Attacco — Chimica (Università) Corazza — Corazza a scaglie per cavalleria, Cotta di maglia per cavalleria, Corazza a piastre per cavalleria (Fabbro) Inseguimento — Allevamento (Scuderia)

La balestra era un pezzo di artiglieria leggera che scagliava dardi di grandi dimensioni, ma anche piccole pietre e sfere di ferro. Quest'arma poteva essere di dimensioni molto variabili e aveva lo stesso aspetto della balestra a mano. Le balestre, montate su treppiedi o su solide strutture di legno, venivano utilizzate principalmente in attacchi d'assedio, ma potevano anche essere collocate in determinate posizioni sui campi di battaglia, utili contro le truppe nemiche ammassate, in particolare la cavalleria, e le fortificazioni.

La balestra pesante era una versione più potente della balestra. La struttura e l'arco della balestra pesante erano più robusti e i proiettili scagliati di dimensioni maggiori.



Bombarda

Potente arma mobile da assedio, ideale contro le costruzioni. Richiede lo sviluppo della chimica.

Costruita in	Laboratorio d'assedio
Potente contro	Costruzioni e navi
Poco resistente	Mangudai, cavalleria
contro	e unità di fanteria
Potenziamenti	Gittata, Potenza di attacco — Genieri d'assedio (Fabbro)

La polvere da sparo, di origine cinese, raggiunse l'Europa nel XIII secolo e i primi rudimentali cannoni apparvero nel XIV. Le bombarde erano grandi, pesanti e pericolose da usare perché tendevano a esplodere e la qualità della polvere da sparo era mediocre. Venivano utilizzate soprattutto per gli assedi in cui era disponibile abbastanza tempo per posizionarle e mirare l'obiettivo prescelto. Entro il XV secolo, le pietre e le sfere di ferro lanciate dalle bombarde resero obsoleti i castelli, poiché consentivano di abbattere rapidamente le mura verticali di pietra colpendone con la massima potenza la parte inferiore. Gigantesche bombarde manovrate da mercenari europei furono decisive nell'attacco turco che portò alla conquista di Costantinopoli nel 1453.



Ariete

Arma d'assedio lenta e pesante utilizzata per ridurre in rovina le città nemiche.

Costruito in	Laboratorio d'assedio
Potente contro	Costruzioni e balestre
Poco resistente	Mangani, trabucchi, unità di cavalleria
contro	e di fanteria
Potenziamenti	Potenza di attacco — Genieri d'assedio (Università)

Il modo più diretto per attaccare delle mura o altre fortificazioni di pietra era abatterle con un ariete. Il tipico ariete era costituito da un robusto tronco d'albero sospeso in una struttura montata su ruote in modo da permetterne l'oscillazione. Accostata la struttura al muro o al cancello da abbattere, gli uomini colpivano violentemente l'obiettivo spingendo all'unisono il tronco. L'ariete richiedeva una copertura o un altro tipo di protezione per difendere gli uomini che lo manovravano dagli attacchi dall'alto. Spesso si trattava di pelli di animali bagnate per evitare che potessero essere incendiate. Con un tempo sufficiente a disposizione, in qualsiasi fortificazione poteva essere aperta una breccia da cui dare l'assalto.

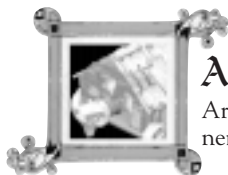


Ariete coperto

Arma d'assedio lenta e pesante utilizzata per ridurre in rovina le città nemiche.

Costruito in	Laboratorio d'assedio
Potente contro	Costruzioni
Poco resistente contro	Mangani, trabucchi, unità di cavalleria e di fanteria
Potenziamenti	Potenza di attacco — Genieri d'assedio (Università)

Gli arieti coperti erano armi semplici ed efficaci per espugnare le fortificazioni. Il tipico ariete era costituito da un robusto tronco d'albero sospeso in una struttura montata su ruote in modo da permetterne l'oscillazione. Con un tempo sufficiente a disposizione, qualsiasi muro poteva essere abbattuto. L'innovazione introdotta con gli arieti coperti, più potenti e robusti, era la punta rinforzata e coperta di ferro, che aumentava la potenza di attacco e ritardava la sostituzione dell'arma.



Ariete da assedio

Arma d'assedio lenta e pesante utilizzata per ridurre in rovina le città nemiche.

Costruito in	Laboratorio d'assedio
Potente contro	Costruzioni
Poco resistente contro	Mangani, trabucchi, unità di cavalleria e di fanteria
Potenziamenti	Potenza di attacco — Genieri d'assedio (Università)

Il più potente fra gli arieti era l'ariete da assedio, un meccanismo di grandi dimensioni, protetto in modo particolare e progettato per colpire con grandissima forza. Spesso le parti dell'arma, prefabbricate, venivano trasportate sul campo di battaglia e assemblate sul posto.



Mangano, Onagro e Onagro da assedio

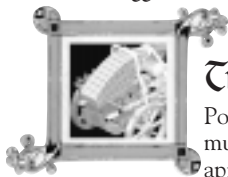
Arma d'assedio con ruote utilizzata per attaccare un piccolo gruppo di unità. Può attaccare aree e consente attacchi a sorpresa. L'onagro da assedio consente di aprire piste nelle foreste.

Costruito in	Laboratorio d'assedio
Potente contro	Arcieri e unità di fanteria
Poco resistente contro	Mangudai, cavalleria e unità vicine
Potenziamenti	Gittata, Potenza di attacco — Genieri d'assedio (Università)

Il mangano era un potenziamento dell'antica catapulta, utilizzata per scagliare pietre e altri proiettili soprattutto in occasione di attacchi di assedio a postazioni fortificate. A differenza della catapulta, il mangano colpiva direttamente l'obiettivo con una traiettoria orizzontale, grazie a una barra che arrestava in verticale il movimento del braccio in modo da lanciare il colpo in avanti, e poteva utilizzare come proiettile una sola

pietra di grandi dimensioni o numerose pietre più piccole. Solitamente l'arma veniva assemblata sul posto, ma ne sono state costruite anche versioni con ruote per facilitarne lo spostamento.

L'onagro era un potenziamento del mangano. Più grande e potente, scagliava un proiettile più pesante a una distanza maggiore.



Trabucco

Potente arma d'assedio utilizzata per distruggere da lontano costruzioni e mura. Non è in grado di fare fuoco contro unità vicine, ma consente di aprire piste nelle foreste. È necessario smontarlo per spostarlo e rimontarlo per attaccare.

Costruito in	Castello
Potente contro	Mura e costruzioni
Poco resistente contro	Cavalleria, fanteria, mangudai e unità vicine non dotate di armi a lunga gittata

Una volta costruito, un trabucco è smontato e deve essere assemblato perché possa attaccare.



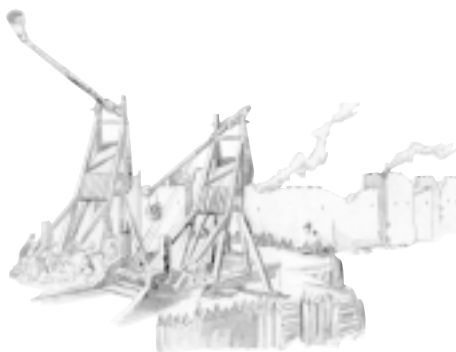
Per smontare o montare un trabucco

Fare clic sul trabucco, quindi fare clic sul pulsante **Smonta** o **Monta**.

Per attaccare con un trabucco smontato

Fare clic sul trabucco, quindi fare clic con il pulsante destro del mouse su un obiettivo nemico.

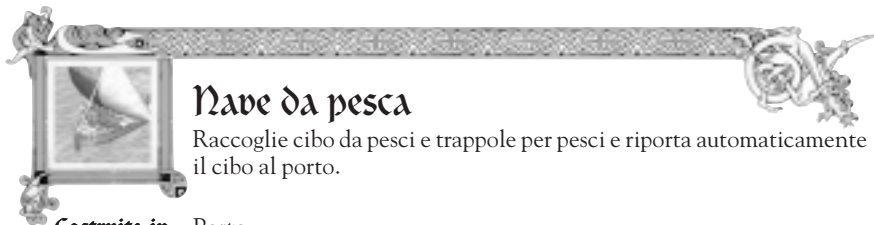
Il trabucco viene posizionato entro il raggio di azione dell'obiettivo nemico, viene montato, quindi inizia ad attaccare.



La più potente delle macchine d'assedio medievali che non utilizzavano polvere da sparo era il trabucco. Era un'arma di grandi dimensioni simile alla catapulta, con un lungo braccio per il lancio a cui era legata una sacca che conteneva i proiettili. Liberando il braccio, questo si alzava e sollevava violentemente in avanti la sacca. La forza centrifuga esercitata sulla sacca sospesa aumentava la gittata e l'altezza raggiunta dal proiettile. Le pietre scagliate da un trabucco precipitavano sull'obiettivo provocando gravi danni ai tetti e alle parti superiori di mura, torri e altre costruzioni. I trabucchi erano macchine complesse e costose, che richiedevano specialisti per la costruzione e il funzionamento. Potevano essere spostati solo se smontati in più parti e dovevano essere rimontati per farne uso. Edoardo I d'Inghilterra rifiutò la resa del castello di Stirling in Scozia per avere l'occasione di osservare in azione i trabucchi appena acquistati.

Navi

Le navi sono utilizzate per la pesca, per il commercio con altri giocatori, per trasportare le unità sull'acqua e per il combattimento. È possibile costruire le navi e sviluppare le tecnologie per potenziarle nel porto.



Nave da pesca

Raccoglie cibo da pesci e trappole per pesci e riporta automaticamente il cibo al porto.

Costruita in Porto
Potenziamenti Corazza — Carenaggio (Porto)
Velocità — Bacino di carenaggio (Porto)
Costo minore — Carpenteria navale (Porto)

Le tecnologie della costruzione di navi, della navigazione e della nautica fecero un sostanziale passo avanti nel Medioevo. Il principale risultato di questi progressi fu l'aumento del raggio d'azione e dell'efficienza delle navi da pesca. Le acque ricche di pesci al largo delle coste dell'Europa, del Nord Africa e dell'Asia mettevano a disposizione una grandissima quantità di cibo che, una volta essiccato e salato, poteva essere conservato a lungo. Il pesce conservato, in particolare il merluzzo, divenne un'importante merce di scambio durante il tardo Medioevo.



Nave da carico

Utilizzata per commerciare via mare con altri giocatori, trasporta le merci dal proprio porto al porto straniero e riporta oro. Più distante è il porto, più elevato è il guadagno.

Costruita in Porto
Potenziamenti Corazza — Carenaggio (Porto)
Velocità — Bacino di carenaggio (Porto)
Costo minore — Carpenteria navale (Porto)



Per commerciare con una nave da carico

Fare clic sulla nave da carico, quindi su un porto straniero.

Per ulteriori informazioni sul commercio, consultare il capitolo V.

L'esigenza di favorire i commerci lungo le coste settentrionali dell'Europa portò allo sviluppo di nuovi tipi di imbarcazioni, con scafi ampi e larghi, vele quadre, timone a poppa e una grande capacità di carico. Durante il Medioevo queste navi da carico di nuova concezione dominarono il commercio via mare dal Mar Baltico al Mediterraneo occidentale. Poiché questo tipo di imbarcazioni non poteva approdare con facilità sulle coste, vennero costruiti nei porti i primi moli che si estendevano fino ad acque sufficientemente profonde da evitare alle navi da carico di incagliarsi. L'equivalente orientale della nave da carico era la giunca cinese, un'imbarcazione ancora più avanzata che nessuna nave occidentale riuscì a eguagliare per diversi secoli.



Nave incendiaria e Nave incendiaria veloce

In grado di lanciare fuoco contro le altre navi.

Costruita in	Porto.
Potente contro	Galee
Poco resistente contro	Navi da demolizione e torri
Potenziamenti	Corazza — Carenaggio (Porto)
	Velocità — Bacino di carenaggio (Porto)
	Costo minore — Carpenteria navale (Porto)

Solo i Bizantini tra tutti i popoli occidentali proseguirono durante il Medioevo le antiche tradizioni della costruzione navale. Migliorando la trireme, introdussero la nave incendiaria, una nave da guerra stretta e veloce spinta sia da remi che da vele latine, di forma triangolare. La particolare forza in combattimento di queste navi era dovuta, oltre che ai marinai, agli arcieri e alle catapulte, all'arma segreta bizantina: il fuoco greco. Si trattava di un composto estremamente volatile che veniva spruzzato tramite tubi dalle navi incendiarie e si infiammava a contatto con l'aria. Il fuoco rappresentava un'arma devastante contro le navi di legno e nessuna imbarcazione nemica avrebbe potuto fronteggiare gli attacchi delle navi incendiarie bizantine. La composizione del fuoco greco, benché tramandata all'epoca anche ad altre civiltà, fu mantenuta per la sua importanza tanto segreta da essere ancor oggi completamente sconosciuta.

La nave incendiaria fu migliorata nel corso degli anni per aumentarne velocità, maneggevolezza e robustezza. Per diversi secoli Costantinopoli fu difesa con successo dalla sua flotta di navi incendiarie veloci.



Galeone armato e Galeone armato d'élite

Nave da guerra a lunga gittata utilizzata per attaccare obiettivi sulla costa o per creare una testa di sbarco. La velocità di lancio è ridotta e dispone di una gittata minima. Richiede lo sviluppo della chimica.

Costruita in	Porto
Poco resistente contro	Galee, navi incendiarie e navi da demolizione
Potenziamenti	Corazza — Carenaggio (Porto)
	Velocità — Bacino di carenaggio (Porto)
	Costo minore — Carpenteria navale (Porto)

I primi rudimentali cannoni vennero montati su navi a partire dal XIV secolo. Venivano posti a prua e a poppa per avere la possibilità di fare fuoco in avanti e indietro, mentre armi più leggere venivano collocate sulle fiancate per essere utilizzati in caso di attacchi ravvicinati agli equipaggi nemici. La prima nave costruita specificamente per trasportare cannoni apparve nel 1406. Il lavoro per il montaggio del grande numero di cannoni imbarcati durò per diversi anni, perché richiese un nuovo tipo di scafo che potesse sostenere l'enorme peso delle armi che gravava sui lati della nave. Furono inoltre progettati i paranchi per consentire di fare fuoco e ricaricare senza pericolo e vennero introdotte procedure di sicurezza per lo stivaggio delle polveri. I galeoni armati fecero la loro comparsa solo nel tardo Medioevo.



Nave da trasporto

Utilizzata per spostare sull'acqua le unità militari.

Costruita in	Porto
Potenziamenti	Corazza — Carenaggio (Porto)
	Velocità — Bacino di carenaggio (Porto)
	Costo minore — Carpenteria navale (Porto)

Per ulteriori informazioni sullo spostamento di unità, consultare il capitolo IV.

Quando dovevano essere effettuati spostamenti di truppe per mare, imbarcazioni da carico di ogni genere venivano requisite e modificate come navi da trasporto che potessero accogliere truppe, cavalli, viveri, macchine da assedio ed equipaggiamenti. L'Inghilterra venne invasa diverse volte durante il Medioevo, dalle prime ondate di Sassoni, Angli e Juti alle numerose occupazioni scandinave (i Danesi controllarono temporaneamente gran parte dell'Inghilterra), fino alla successiva invasione normanna del 1066. I Normanni occuparono anche la Sicilia e l'Italia meridionale e molte crociate comportarono spostamenti di truppe via mare dalla Francia alla Terrasanta. Gli stessi inglesi portarono i loro eserciti in Francia in diverse occasioni durante la Guerra dei Cent'Anni.



Nave da demolizione e Nave da demolizione corazzata

Dotata di carico di esplosivi. In grado di avvicinarsi alle navi nemiche e far detonare gli esplosivi per strappare la supremazia marittima a un nemico trincerato.

Costruita in	Porto
Potente contro	Altre navi e costruzioni
Poco resistente contro	Galee
Potenziamenti	Corazza — Carenaggio (Porto)
	Velocità — Bacino di carenaggio (Porto)
	Costo minore — Carpenteria navale (Porto)

I re e le civiltà senza alcuna tradizione navale escogitarono un semplice espediente per affrontare le battaglie navali. Dopo avere imbarcato su una nave sacrificabile sostanze combustibili e un equipaggio ridotto al minimo, questa veniva portata a contatto delle navi nemiche, accostata loro e incendiata. Se tutto funzionava, la nave da demolizione bruciava rapidamente ed esplodeva, appiccando il fuoco a tutte le navi adiacenti. Le navi di legno, dagli scafi ricoperti di pece e dotati di equipaggiamenti e sartie infiammabili, correvano un notevole rischio di incendio e di esplosione, una volta imbarcata la polvere da sparo. Una nave da demolizione poteva danneggiare e distruggere navi molto più potenti e preziose ed era efficace anche contro costruzioni costiere.

Le navi da demolizione furono migliorate aumentandone la dimensione e imbarcando esplosivi di maggior potere distruttivo, come la polvere da sparo. Le navi da demolizione corazzate producevano esplosioni ancora più potenti e una maggiore possibilità di danneggiare una o più navi avversarie. L'esito, in caso di un singolo obiettivo di grandi dimensioni o di numerose imbarcazioni ravvicinate, poteva essere devastante.



Galea

Semplice nave di dimensioni ridotte, veloce, con scarse capacità di attacco. Pattuglia le acque per evitare attacchi improvvisi e per impedire l'accesso alle navi da pesca nemiche.

Costruita in Porto
Potente contro Navi da demolizione
Poco resistente Navi incendiarie e torri
contro
Potenziamenti

Corazza — Carenaggio (Porto)
Attacco — Chimica (Università)
Attacco, Gittata — Impennaggio, Freccia con punta di metallo, Bracciale (Fabbro)
Velocità — Bacino di carenaggio (Porto)
Costo minore — Carpenteria navale (Porto)

Le navi da guerra scomparvero in Europa durante il Medioevo poiché nessuna civiltà tranne quella bizantina possedeva la ricchezza e l'organizzazione necessarie per il mantenimento di una flotta del genere. Con il passare dei secoli, un piccolo numero di navi da guerra tornò a solcare il Mediterraneo occidentale. Si trattava di galee a remi utilizzate soprattutto per l'esplorazione e per i combattimenti contro i pirati che infestavano le rotte commerciali. Le migliori navi da guerra europee furono costruite e utilizzate dai Bizantini, i soli a mantenere vive le antiche tradizioni nautiche.



Galea da guerra

Semplice nave da combattimento.

Costruita in Porto
Potente contro Navi da demolizione
Poco resistente Navi incendiarie e torri
contro
Potenziamenti

Corazza — Carenaggio (Porto)
Attacco — Chimica (Università)
Attacco, Gittata — Impennaggio, Freccia con punta di metallo, Bracciale (Fabbro)
Velocità — Bacino di carenaggio (Porto)
Costo minore — Carpenteria navale (Porto)

La galea da guerra era una nave da combattimento più grande e potente che poteva trasportare contingenti più vasti di marinai e arcieri. In caso di necessità, l'equivalente di una galea da guerra veniva creato collocando a prua e a poppa di una nave da carico delle torri da combattimento, che negli scontri ravvicinati con le navi avversarie fornivano una maggiore protezione e la possibilità per gli arcieri di attaccare dall'alto.



Galeone

Semplice nave da combattimento.

Costruito in Porto
Potente contro Navi da demolizione
Poco resistente Navi incendiarie e torri
contro
Potenziamenti

Corazza — Carenaggio (Porto)
Attacco — Chimica (Università)
Attacco, Gittata — Impennaggio, Freccia con punta di metallo, Bracciale (Fabbro)
Velocità — Bacino di carenaggio (Porto)
Costo minore — Carpenteria navale (Porto)

Il galeone era un'imbarcazione equipaggiata espressamente per il combattimento, la più grande nave da guerra utilizzata in Occidente prima della diffusione dei cannoni a bordo. Era una nave grossa e robusta, che trasportava un numeroso contingente di uomini e in alcuni casi un'artiglieria pesante da assedio. L'equipaggio tentava di abbordare e catturare le navi nemiche in un combattimento corpo a corpo, mentre catapulte e balestre pesanti fornivano la potenza di fuoco.



Barcaccia e Barcaccia d'élite

Unità riservata ai Vichinghi creata nell'età dei castelli. I Vichinghi sono l'unica civiltà che dispone di due unità riservate. La barcaccia vichinga può essere costruita nel porto una volta costruito un castello vichingo.

Costruita in Porto
Potenziamenti **Corazza** — Carenaggio (Porto)
Attacco — Chimica (Università)
Attacco, Gittata — Impennaggio, Freccia con punta di metallo, Bracciale (Fabbro)
Velocità — Bacino di carenaggio (Porto)
Costo minore — Carpenteria navale (Porto)
Resistenza ai colpi, Attacco, Corazza — Barcaccia d'élite (Porto)

I predoni Vichinghi che imperversarono dal IX all'XI secolo terrorizzavano le popolazioni per la loro capacità di attaccare in qualsiasi località costiera, talvolta anche risalendo i corsi d'acqua. Questa capacità derivava dalle barcacce in loro possesso, navi lunghe e strette, di struttura leggera ma sorprendentemente stabili in mare. Per la propulsione venivano utilizzati i remi o un'unica vela quadrata. Le barcacce potevano navigare in acque molto poco profonde e approdare. L'unica possibile protezione contro di loro era una costa con scogliere alte e ripide.

Altre unità



Abitante del villaggio

Raccoglie legname, cibo, pietra e oro e ripara costruzioni, navi e armi d'assedio.

- Creato in** Centro città
- Potenziamenti** Resistenza ai colpi, Corazza, Efficienza — Telaio, Carriola, Carretto a mano (Centro città)
- Raccolta di risorse** — Ascia bipenne, Sega ad arco, Sega da tagliategna, Estrazione della pietra, Estrazione dell'oro, Estrazione della pietra in miniera, Estrazione dell'oro in miniera (Falegneria, Area mineraria)
- Velocità di costruzione** — Argano (Università)
- Attacco** — Zappatori (Castello)

Gli abitanti del villaggio provvedono alle attività economiche della propria civiltà. I loro compiti comprendono la raccolta di legname, l'estrazione di pietra e oro, la caccia, la raccolta del cibo, la cura del bestiame e delle fattorie. Inoltre realizzano costruzioni e riparano costruzioni, navi e armi da assedio danneggiate e possono combattere. Il sesso degli abitanti del villaggio viene determinato in modo casuale alla creazione di un nuovo abitante, ma non influisce sulle attività che sono in grado di eseguire.

La popolazione durante il Medioevo era costituita in grandissima percentuale da contadini, servi e abitanti dei villaggi, responsabili della raccolta del cibo e di numerosi altri compiti, e da una classe relativamente piccola di nobili ed ecclesiastici che controllavano la ricchezza e detenevano il potere nella comunità. La vita di servi e contadini era difficile, ma migliorò con il sistema sociale inaugurato dal feudalesimo che assicurava ai lavoratori una quota più alta dei loro prodotti. Molti contadini divennero la classe media delle città in ascesa, mentre coloro che rimasero nelle fattorie videro produzione e ricchezza aumentare grazie alla specializzazione e a diverse innovazioni tecnologiche nell'agricoltura.





Reliquia

Oggetti particolari collocati in posizione casuale sulla mappa. Possono essere spostate solo dai monaci e quando sono custodite in un monastero permettono di accumulare oro, aumentando le riserve della propria civiltà.

È possibile vincere la maggior parte delle partite assumendo il controllo di tutte le reliquie, come illustrato nel capitolo II. In ogni partita sono disponibili numerose reliquie.

L'influenza della religione nella vita quotidiana durante il Medioevo, in particolare in Europa, era resa evidente dall'interesse destato dalle reliquie religiose e dalla loro diffusione. I luoghi di sepoltura dei santi divennero mete di pellegrinaggi e con il tempo si sviluppò un vero e proprio mercato di oggetti sacri che i più possidenti gareggiavano per acquistare e donare alle istituzioni religiose locali. L'attrazione esercitata su credenti e pellegrini era uno stimolo per l'economia locale. La più famosa delle reliquie di questo periodo è la Sindone di Torino, ritenuta il sudario di Gesù Cristo, che fu acquistata nel Medio Oriente e portata in Italia nel tardo Medioevo.



Monaco

Lento e debole, converte unità e navi nemiche alla propria civiltà. Guarisce abitanti del villaggio e unità militari ferite, tranne le navi e le armi d'assedio.

Creato in
Potente contro
Poco resistente
contro
Potenziamenti

Monastero
Unità di fanteria ed elefanti da guerra
Cavalleria e arcieri
(tutti presso il Monastero)
Conversione di alcune costruzioni — Redenzione
Velocità di movimento — Fervore
Resistenza ai colpi — Santità
Conversione di altri monaci — Conversione
Maggiore raggio di conversione — Stampa a caratteri fissi
Minore tempo di recupero — Illuminazione
Resistenza alla conversione dell'unità — Fede

Per ulteriori informazioni sulle capacità dei monaci, consultare il capitolo IV. Per ulteriori informazioni sul potenziamento dei monaci, consultare il capitolo VIII.

La religione, che fosse il cattolicesimo europeo, l'islam nel Medio Oriente o il buddismo in Asia, era una forza molto importante nel Medioevo. Missionari e predicatori furono soprattutto i monaci, uomini che avevano preso i voti di povertà e che dedicavano la loro vita alla diffusione della propria fede. Molti conflitti medievali scaturirono da differenze religiose, sempre condotti o sostenuti da entrambe le parti da numerosi monaci. Le crociate ad esempio rappresentarono diversi tentativi da parte cristiana di sottrarre il controllo della Terrasanta dalle mani degli arabi islamici. Un grande numero di monaci accompagnava gli eserciti di crociati cristiani.



Carro da carico

Trasporta le merci a mercati stranieri e riporta oro.
Più distanti sono i mercati, più elevato è il guadagno.

Costruito in Porto



Per commerciare utilizzando un carro da carico

Fare clic sul carro da carico, quindi fare clic con il pulsante destro del mouse su un mercato straniero.

Per ulteriori informazioni sul commercio, consultare il capitolo V.

Per carro da carico si intende qualsiasi carro, cavallo da soma o altro mezzo di trasporto via terra utilizzato per la compravendita di merci durante il Medioevo. Un'importante rotta commerciale via terra fu alimentata dall'esportazione di lana dall'Inghilterra alla Francia attraverso il canale della Manica. I vestiti ricavati dalla lana venivano trasportati in Italia per essere scambiati con spezie e seta provenienti dall'Oriente. La più celebre rotta commerciale dell'epoca fu la Via della Seta, che si spingeva dalla Cina a Costantinopoli fino al Levante, lungo la quale cammelli e carri trainati da cavalli trasportavano attraverso i territori desertici asiatici la seta da scambiare con l'oro e l'argento occidentali.



Capitolo VIII



Tecnologie

Lo sviluppo tecnologico accresce le abilità di abitanti del villaggio, soldati e costruzioni. Lo sviluppo della carriola presso il centro città ad esempio rende più veloce il movimento degli abitanti del villaggio e aumenta la quantità di risorse trasportate, contribuendo ad accrescere l'efficienza del loro lavoro. Lo sviluppo della corazza a scaglie per fanteria presso il fabbro irrobustisce la corazza delle proprie unità di fanteria rendendole più resistenti. Lo sviluppo della guardia cittadina presso il centro città consente alle proprie costruzioni di avvistare i nemici da distanze superiori, in modo da ricevere maggiori segnalazioni sul loro avvicinamento.

Per ulteriori informazioni sullo sviluppo di nuove tecnologie, consultare il capitolo III.

Tecnologie delle costruzioni

Lo sviluppo delle seguenti tecnologie potenzia costruzioni, mura e torri.



Guardia cittadina

La guardia cittadina, sviluppata presso il centro città, consente alle proprie costruzioni di avvistare i nemici da distanze superiori, in modo da ricevere maggiori segnalazioni sul loro avvicinamento.

Durante la maggior parte del Medioevo ogni città o comunità era responsabile della propria difesa, dipendendo dal signore del luogo e dalla sua scorta di militi per ottenere protezione. Il pericolo costituito da banditi, predoni o vicini poco amichevoli era effettivo. Le comunità svilupparono dunque una guardia cittadina in grado di perlustrare regolarmente le campagne circostanti. La guardia cittadina dava notizia del pericolo in modo da dare alla comunità il tempo di apprestare una possibile difesa.



Ronda cittadina

La ronda cittadina, sviluppata presso il centro città, consente alle proprie costruzioni di avvistare i nemici da distanze superiori rispetto alla guardia cittadina.

Con la crescita delle comunità si ebbero esigenze difensive più ampie, ma anche più abbondanti risorse con cui difendersi. La guardia cittadina si trasformò in una ronda, solitamente fornita dal signore del luogo nell'ambito della propria responsabilità per la sicurezza della comunità. Le ronde cittadine si spingevano lontano dalla comunità sino agli incroci e ai passi dove con più probabilità sarebbero apparsi i nemici. Ronde spinte a maggiore distanza permettevano segnalazioni più tempestive e maggior tempo per organizzare la controffensiva.



Muratura

La muratura, sviluppata presso l'università, irrobustisce le costruzioni consentendo loro di sopportare più danni durante il combattimento.

Gli europei dell'alto Medioevo e delle età successive dovettero recuperare le tecniche di muratura testimoniate dalle circostanti rovine di età romana. I ponti e gli acquedotti romani sopravvissero per secoli al crollo dell'impero, ma gli immigrati barbari non furono in grado di riparare tali strutture o di crearne di nuove. L'arte della muratura venne recuperata gradualmente, per poi progredire. Tra i grandi risultati della tecnica muraria europea nel Medioevo vi furono le cattedrali che apparvero in tutto il continente.



Architettura

L'architettura, sviluppata presso l'università, rende le costruzioni più robuste che non la muratura.

La rinascita della muratura in età medievale consentì un analogo sviluppo dell'architettura.

Nuove tecniche per volte e sostegni resero possibile la costruzione delle grandi cattedrali, il vero simbolo di quest'epoca. Il tratto architettonico distintivo di questa età furono gli slanciati contrafforti, un nuovo elemento che spostava parte del grande peso del tetto di una cattedrale su supporti esterni ai muri, consentendo a grandi volte leggere di aprirsi al centro della chiesa. Massicci pilastri portanti erano intervallati da ampi spazi vuoti in cui potevano essere collocate eleganti vetrate colorate.



Argano

L'argano, sviluppato presso l'università, consente agli abitanti del villaggio di realizzare più rapidamente le costruzioni.

La costruzione dei castelli, delle cattedrali e delle altre maggiori imprese architettoniche richiese lo sviluppo di nuove tecniche e al tempo stesso il recupero delle antiche tecnologie. Un attrezzo fondamentale, largamente utilizzato nell'antichità ma caduto in disuso nell'Europa dell'Alto Medioevo, fu l'argano. L'argano semplice era formato da un lungo palo provvisto di un paranco bilanciato, utilizzato per sollevare pesi. Una versione più

complessa dell'argano disponeva di un'ampia ruota a gradini su cui camminavano i lavoratori. Gli ingranaggi trasformavano il movimento rotatorio orizzontale in una spinta verticale, che veniva trasmessa a funi avvolte attorno a un tamburo, consentendo in tal modo di sollevare carichi pesanti. Varianti dell'argano impiegavano un verricello manovrato dai lavoratori e simile a quelli utilizzati sulle navi per levare le ancore.



Palizzate

Le palizzate, sviluppate presso il castello, irrobustiscono il castello.

I soldati che combattevano dalla cima delle scoscese mura del castello non potevano lanciare frecce o attaccare in altro modo i nemici senza esporsi a loro volta al tiro delle frecce. I castelli furono pertanto cinti di palizzate, fortificazioni e merlature che si allungavano dalla cima del castello per proteggere gli assediati, in grado di attaccare con maggiore sicurezza i soldati alla base del castello o coloro che stavano ascendendo le mura. Le palizzate rendevano difficile la conquista dei castelli.

Tecnologie economiche e commerciali

Lo sviluppo delle seguenti tecnologie accresce le proprie capacità economiche e commerciali.



Telaio

Il telaio, sviluppato presso il centro città, rende più resistenti gli abitanti del villaggio.

L'invenzione del telaio e la capacità di tessere stoffe furono aspetti di un'importante tecnologia recuperata rapidamente durante l'alto Medioevo. Abiti in lana di buon fattura erano un vantaggio importante in grado di accrescere le probabilità di vita nel rigido clima nordeuropeo. L'allevamento di pecore da lana e la lavorazione della stoffa furono tra le più importanti attività commerciali del Medioevo.



Carriola

La carriola, sviluppata presso il centro città, rende più veloce il movimento degli abitanti del villaggio e aumenta la quantità di risorse trasportate, contribuendo ad accrescere l'efficienza del loro lavoro.

La carriola semplice, spinta con la forza di una sola persona, fu un'invenzione significativa in un'epoca in cui la maggior parte della popolazione lavorava con le proprie mani all'interno di comunità agricole. L'attività industriale fu molto scarsa nella prima parte del Medioevo: l'economia veniva alimentata principalmente dalla popolazione impegnata nella coltivazione, nell'allevamento del bestiame, nella raccolta e nella costruzione. La carriola determinò un importante incremento di produttività.



Carretto a mano

Il carretto a mano, sviluppato presso il centro città, rende più veloce il movimento degli abitanti del villaggio e consente loro di trasportare un numero maggiore di risorse.

Il carretto a mano o carro semplice, trainato da un cavallo o da un altro animale, rappresentò un progresso nel trasporto su terra e accrebbe la produttività. Un uomo con un carretto era in grado di trasportare con una spesa minore il carico che poteva essere portato da molti uomini. La richiesta di carri si tradusse in una spinta per la stessa economia grazie alla nascita di opportunità di lavoro per allevatori di cavalli, sellai, fabbricanti di carri e di ruote.



Estrazione dell'oro

L'estrazione dell'oro, sviluppata presso l'area mineraria, consente agli abitanti del villaggio di estrarre oro più rapidamente.

La ricerca d'oro e d'argento condotta fin dall'antichità, se non dalla preistoria, fece sì che a partire dall'alto Medioevo si potessero trovare solo pochi di questi metalli preziosi sulla superficie. Per ricavarne maggiore quantità, si rese necessaria l'estrazione dal sottosuolo. La tecnologia della ricerca dei filoni e dell'estrazione dell'oro progredì per tutta la prima parte del Medioevo, spinta dalla necessità di denaro contante e dalla domanda di oggetti preziosi.



Estrazione dell'oro in miniera

L'estrazione dell'oro in miniera, sviluppata presso l'area mineraria, consente agli abitanti del villaggio di estrarre oro più rapidamente rispetto alla semplice estrazione dell'oro.

Quando si esaurirono le risorse d'oro e d'argento prossime alla superficie, i minatori svilupparono la tecnologia per scavare nel profondo del sottosuolo. Si rese necessaria la costruzione di montacarichi per la discesa degli uomini e il trasporto del minerale, la realizzazione di pompe per l'aspirazione dell'acqua e l'immissione dell'aria, la messa a punto di nuove tecniche di scavo per puntellare le gallerie delle miniere e di colonne per impedire le frane. Alcune tra le più ricche miniere d'argento vennero trovate nell'Europa orientale.



Estrazione della pietra

L'estrazione della pietra, sviluppata presso l'area mineraria, consente agli abitanti del villaggio di estrarre pietra più rapidamente.

Il principale materiale da costruzione in Europa durante l'alto Medioevo fu il legno, disponibile in grande quantità. In seguito tuttavia si dimostrò più utile la pietra, che veniva recuperata dalle costruzioni romane in rovina che nessuno era in grado di restaurare. Man mano che la civiltà si radicava nuovamente, l'industria delle costruzioni tornò a rivivere e la pietra diventò un materiale da costruzione richiesto e disponibile. L'estrazione della pietra dalle cave rese necessaria la tecnologia per fabbricare utensili da intaglio e per trasportare la pietra dalla cava fino al luogo scelto per la costruzione.



Estrazione della pietra in miniera

L'estrazione della pietra in miniera, sviluppata presso l'area mineraria, consente agli abitanti del villaggio di estrarre pietra più rapidamente rispetto alla semplice estrazione della pietra.

La richiesta di pietra ebbe un rapido incremento quando in Europa si iniziarono a costruire castelli, le città vennero fortificate e la Chiesa cattolica avviò la costruzione delle sue imponenti cattedrali. Il taglio della pietra divenne allora un'industria importante. Si resero necessarie nuove tecnologie per procurarsi la pietra richiesta, poiché in alcune aree le risorse superficiali, facilmente raggiungibili, si esaurirono rapidamente.



Ascia bipenne

L'ascia bipenne, sviluppata presso la falegnameria, consente agli abitanti del villaggio di tagliare legna più rapidamente.

L'ascia bipenne aveva lame, o tagli, su entrambi i lati. Si trattava di un'ascia grossa e pesante che rendeva più veloce il taglio del legname. Grazie al doppio taglio, i taglialegna potevano cambiare lama quando una diventava smussata e quindi affilare entrambe nello stesso momento, lavorando con maggiore rapidità ed efficienza.



Sega ad arco

La sega ad arco, sviluppata presso la falegnameria, consente agli abitanti del villaggio di tagliare legna più rapidamente rispetto all'ascia bipenne.

La sega ad arco ha un manico curvato ad arco con le estremità connesse dalla lama. Rispetto ai tipi di sega precedenti la sega ad arco rappresentò uno strumento di maggiore precisione, grazie al quale i taglialegna ricavarono da ogni albero una maggiore quantità di legname riducendo gli sprechi.



Sega da taglialegna

La sega da taglialegna, sviluppata presso la falegnameria, consente agli abitanti del villaggio di tagliare legna più rapidamente rispetto alla sega ad arco.

La grande sega da taglialegna permetteva a due uomini di lavorare insieme al taglio di un albero e aumentava la produttività di entrambi. Mentre un uomo tirava la sega verso di sé con entrambe le mani e tagliava l'albero, l'altro restava fermo. Quando il primo aveva terminato di tirare, il secondo riportava indietro la sega e il primo restava fermo. La sega da taglialegna tagliava con ciascun movimento in entrambe le direzioni e, grazie ai grandi denti in grado di tagliare in profondità, abbatteva l'albero in breve tempo. Poiché i lavoratori utilizzavano due mani per tirare, riuscivano a controllarne le grandi dimensioni e lo strappo.



Giogo per cavallo

Il giogo per cavallo, sviluppato presso il mulino, accresce la quantità di cibo prodotto dalle fattorie prima che diventino inutilizzabili e debbano essere ricostruite.

Nell'alto Medioevo i buoi furono la fonte primaria di energia animale nelle fattorie, sebbene ci si fosse già accorti che i cavalli erano più robusti e facili da condurre. I finimenti in uso per i cavalli tuttavia strozzavano l'animale, limitando pertanto di molto la sua capacità di tiro. Un giogo da applicare al petto dell'animale venne inventato in Oriente, probabilmente in Cina, e a poco a poco si fece strada in Europa. Si trattò di un'innovazione importante per l'agricoltura europea, dal momento che la potenza di tiro dei cavalli veniva straordinariamente accresciuta, mentre veniva ridotto il tempo necessario per l'aratura, aumentando la quantità di terra disponibile per la coltivazione.



Aratro pesante

L'aratro pesante, sviluppato presso il mulino, accresce la quantità di cibo prodotta dalle fattorie in misura maggiore rispetto al giogo per cavallo.

L'innovazione più importante per l'agricoltura europea dopo l'aggiogamento frontale del cavallo fu l'aratro pesante in legno e metallo, capace di affondare in profondità nel suolo ricco e compatto depositato sulle pianure europee dopo l'ultima età glaciale. I pascoli pesanti di queste aree avevano ostacolato tutti i precedenti tentativi di aratura, ma l'aratro pesante, trainato da robusti cavalli da tiro, fu in grado di dissodare questi terreni e di aprire ampi solchi di terra che si dimostrarono molto produttivi e accrebbero grandemente la produzione alimentare. La popolazione europea conobbe di conseguenza una forte crescita.



Rotazione delle colture

La rotazione delle colture, sviluppata presso il mulino, accresce la quantità di cibo prodotto dalle fattorie in misura maggiore rispetto all'aratro pesante.

Con l'esperienza gli agricoltori avevano notato che la produzione di cibo diminuiva gradualmente nei campi dove anno dopo anno venivano piantate le stesse colture. Alcuni tentativi avevano mostrato come la corretta rotazione delle colture potesse ristabilire alte rese. Gli agricoltori medievali non conoscevano la spiegazione scientifica per tale risultato, ma con l'esperienza svilupparono ugualmente un metodo empirico. Piantare ripetutamente le stesse colture esauriva i nutrienti specifici di cui una pianta necessitava in abbondanza. Con la rotazione delle colture invece venivano utilizzate diverse specie vegetali per ristabilire i nutrienti di cui altre specie necessitavano. L'alfalfa ad esempio restituisce al terreno l'azoto di cui è stato privato dalle altre colture. La semina di alfalfa dunque reintegrava il terreno in vista dell'anno seguente e al tempo stesso forniva un buon pascolo invernale per il bestiame.



Conio

Il conio, sviluppato presso il mercato, riduce il dazio sull'invio di tributi in risorse agli altri giocatori.

Durante l'alto Medioevo la circolazione monetaria diminuì nell'Europa occidentale, poiché le popolazioni barbare che conquistarono il potere nella regione erano perlopiù analfabete e prive di un sistema di governo tale da poter amministrare il conio delle monete. Le monete di quest'epoca in nostro possesso sono rozze copie di monete romane, solitamente di metalli di scarso valore. La nascita dell'impero di Carlo Magno e di altre potenti monarchie creò strutture amministrative stabili in grado di provvedere con efficienza al conio. Una stabile e disponibile scorta di denaro contante rappresentò una grande spinta alla crescita economica. Le più comuni monete europee erano denari d'argento, dal diametro di poco superiore al centimetro, e tagli inferiori di rame e bronzo.



Attività bancaria

L'attività bancaria, sviluppata presso il mercato, elimina il dazio sull'invio di tributi in risorse agli altri giocatori.

Il prestito di denaro a interesse, o usura, fu a lungo proibito dalla Chiesa in Occidente e ciò si dimostrò un ostacolo alla crescita economica. Le norme religiose erano aggirate con diverse scappatoie e spesso i non cristiani erano ammessi all'interno di una comunità per provvedere a questo servizio. Indire una persecuzione contro gli Ebrei o altri non cristiani che prestavano denaro a interesse rappresentò per non pochi sovrani un comodo espediente per saldare un debito. Il clima politico e religioso cambiò a poco a poco, specialmente nelle grandi città commerciali italiane, dove fecero la loro comparsa numerose potenti compagnie mercantili specializzate nell'attività bancaria.



Gilde

Le gilde, sviluppate presso il mercato, riducono il costo della compravendita di risorse al mercato.

Nell'alto Medioevo il potere politico ed economico fu dapprima nelle mani dei capi barbari, per poi spostarsi presso re, ecclesiastici e potenti nobili. Verso la fine del Medioevo tuttavia il ceto medio cittadino divenne sempre più importante e ottenne una parte di questo potere. Una delle innovazioni attribuibili al ceto medio fu la costituzione di gilde che controllavano un'attività economica specifica, come l'industria tessile, la lavorazione della carne o la metallurgia, all'interno di una città o di una regione. Le gilde determinavano i prezzi e stabilivano chi dovesse operare nel settore, impedendo agli estranei di lavorare. In cambio di un monopolio, concesso solitamente dal re o dal governo cittadino, le gilde fornivano un prodotto di qualità superiore. Il controllo delle attività commerciali attraverso le gilde determinò alti livelli di vita per i membri, prodotti di elevata qualità e un aumento dei prezzi.



Cartografia

La cartografia, sviluppata presso il mercato, permette la condivisione dell'esplorazione e del campo visivo con i propri alleati in modo da vedere ciò che essi hanno esplorato. Tutti gli alleati devono sviluppare la cartografia prima di poter condividere i risultati delle esplorazioni.

Dopo l'alto Medioevo si verificò una rinascita della cultura europea che ebbe inizio soprattutto nei monasteri cristiani, particolarmente in quelli irlandesi, benché il livello culturale delle popolazioni occidentali restasse comunque molto inferiore rispetto a quello di Bizantini, Saraceni e Cinesi. Un aspetto di questa rinascita fu l'interesse per la geografia che divenne sempre più pronunciato quando crociati e avventurieri riportarono racconti esotici di ricchezze favolose a Oriente. Re ed ecclesiastici commissionarono numerose mappe e la cartografia, la scienza di redigere mappe, divenne una disciplina nuovamente apprezzata.



Reclutamento

Il reclutamento, sviluppato presso il castello, diminuisce il tempo necessario per creare unità presso gli alloggiamenti, la scuderia, l'area di tiro con l'arco e il castello.

I signori del Medioevo avevano la possibilità di richiamare i propri vassalli e la milizia contadina per un servizio limitato. Il passo successivo per ottenere uomini per il servizio militare fu il reclutamento, che consentiva a un signore di utilizzare uomini per il servizio militare per un periodo di tempo esteso e non più solo per una campagna di pochi mesi ogni anno. In alcune parti del mondo un uomo poteva essere costretto a un servizio militare di molti anni.



Zappatori

Gli zappatori, sviluppati presso il castello, accrescono la quantità di danni inferti dagli abitanti del villaggio durante l'attacco a una costruzione.

I soldati specializzati nelle tecniche di assalto alle fortificazioni vennero denominati zappatori. Essi scavavano trincee per bloccare l'avvicinamento del nemico e scavavano gallerie alla base delle mura per provocarne il crollo. Gli eserciti privi di contingenti di zappatori erano limitati nei tentativi di assedio di un castello o di una città fortificata. Molti erano gli zappatori che lavoravano come mercenari al soldo del migliore offerente.



Spie

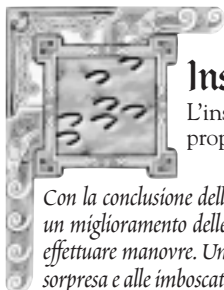
Le spie, sviluppate presso il castello, permettono la condivisione dell'esplorazione e del campo visivo con i propri alleati in modo da vedere ciò che essi hanno esplorato. È possibile comprare la tecnologia delle spie con dell'oro. Pagando una quota a seconda del numero di villaggi nemici esistenti, è possibile apprendere l'esatta posizione di ogni unità e costruzione ancora in gioco.

In una partita con regicidio questa tecnologia è denominata tradimento. Per informazioni riguardo al ruolo specifico del tradimento in una partita con regicidio, consultare il capitolo II.

Le civiltà più evolute di ogni tempo hanno considerato la raccolta di informazioni su potenziali nemici come una parte della propria politica estera. Gran parte di queste informazioni erano raccolte in modo scoperto attraverso le normali vie del commercio e della diplomazia. Le civiltà prudenti circondate da vicini ostili utilizzavano tuttavia con frequenza spie e informatori per osservare l'attività del nemico. Nel Medioevo soprattutto Bizantini e Mongoli si segnarono per l'utilizzo di reti di agenti disseminati tra i nemici. Le spie segnalavano tempestivamente le intenzioni ostili delle forze nemiche oppure cercavano i punti deboli della difesa degli avversari.

Tecnologie della fanteria

Lo sviluppo delle seguenti tecnologie potenzia le proprie unità di fanteria.



Inseguimento

L'inseguimento, sviluppato presso gli alloggiamenti, consente alle proprie unità di fanteria di avvistare i nemici da distanze superiori.

Con la conclusione dell'alto Medioevo e la trasformazione dei clan barbarici in eserciti bene addestrati si ebbe un miglioramento delle tecniche militari. I nuovi eserciti erano meglio preparati per condurre campagne ed effettuare manovre. Un risultato di questi miglioramenti fu la maggiore capacità di reagire ad attacchi di sorpresa e alle imboscate.



Scudieri

Gli scudieri, sviluppati presso gli alloggiamenti, accrescono la velocità di movimento delle unità di fanteria.

Prima di poter essere ordinati cavalieri, i giovani prestavano un lungo apprendistato come scudieri. Gli scudieri erano assegnati a un cavaliere per la loro educazione alle armi e alla cortesia. In cambio essi provvedevano al suo equipaggiamento e ai suoi cavalli, lo preparavano al combattimento, lo scortavano e lo accompagnavano in battaglia. Se tutti i cavalieri erano stati degli scudieri nell'adolescenza, non tutti gli scudieri riuscivano a divenire cavalieri. Gli scudieri di nascita non nobile, privi di mezzi finanziari o del sostegno del signore potevano trascorrere la vita senza divenire cavalieri. Gli scudieri combattevano a fianco dei cavalieri, sebbene le loro armi e la loro corazza fossero di livello inferiore. Il sostegno degli scudieri rendeva gli eserciti più validi.



Corazza a scaglie per fanteria

La corazza a scaglie per fanteria, sviluppata presso il fabbro, potenzia la corazza delle proprie unità di fanteria.

La corazza a scaglie per fanteria era composta di strati di scaglie di metallo arrotondate, sovrapposte le une alle altre a cascata, in modo simile a una copertura di fogli sovrapposti. Chi la indossava era perciò protetto sia dalle armi da lancio che dalle armi a mano. Un colpo diretto contro una corazza a scaglie per fanteria veniva parzialmente deviato e gli strati di scaglie assorbivano gran parte della sua energia. La corazza a scaglie per fanteria rappresentava un miglioramento rispetto alle protezioni in pelle.



Cotta di maglia per fanteria

La cotta di maglia per fanteria, sviluppata presso il fabbro, potenzia la corazza delle proprie unità di fanteria in misura maggiore rispetto alla corazza a scaglie per fanteria.

La cotta di maglie metalliche intrecciate rappresentò un miglioramento rispetto alla cascata di scaglie di metallo. Possedeva maggiore compattezza e capacità di resistenza dopo aver subito dei danni. Uno strato di scaglie infatti poteva allentarsi dopo aver ricevuto un colpo, mentre la cotta di maglia rimaneva in gran parte intatta. Poiché le maglie metalliche intrecciate erano di dimensioni minori rispetto alle scaglie che andarono a sostituire, la cotta di maglia era più elastica e comoda da indossare. Pur essendo un miglioramento, la cotta di maglia era anche più costosa e necessitava di un tempo maggiore di fabbricazione.



Corazza a piastre per fanteria

La corazza a piastre per fanteria, sviluppata presso il fabbro, potenzia la corazza delle proprie unità di fanteria in misura maggiore rispetto alla cotta di maglia per fanteria.

La corazza composta di grandi piastre metalliche, più robusta e in grado di assorbire maggiore energia, rappresentava la migliore difesa possibile contro armi da lancio e a mano. Grandi strati di acciaio battuto erano modellati per adattarsi al corpo di chi la indossava. La fabbricazione di corazze a piastre divenne un'abilità molto apprezzata, con artigiani italiani specializzati che ricevevano ordinazioni da tutta Europa. Il bottino dopo battaglie e tornei comprendeva spesso corazze costose. La corazza richiedeva un'oliatura regolare per impedire la ruggine: questo era compito degli scudieri legati ai cavalieri. La corazza a piastre appare oggi poco maneggevole, ma in realtà era relativamente leggera e adatta al movimento. I cavalieri potevano montare a cavallo senza eccessiva difficoltà e senza bisogno di essere sollevati da gru e i più atletici fra loro riuscivano addirittura eseguire una verticale indossando l'armatura.



Forgiatura

La forgiatura, sviluppata presso il fabbro, accresce la potenza d'attacco delle proprie unità di fanteria e di cavalleria.

Armi e utensili in ferro venivano ricavati da barre di ferro attraverso la forgiatura. Le barre di metallo erano riscaldate nella fucina fino a renderle arroventate, quindi potevano essere modellate a colpi di martello. La barra rovente era poggiata contro un'incudine e martellata nella forma desiderata. Tra le mani di un abile fabbro questo continuo processo di riscaldamento, martellamento e raffreddamento portava alla creazione di utensili di qualità e di armi resistenti e affilate.



Metallurgia

La metallurgia, sviluppata presso il fabbro, accresce la potenza d'attacco delle proprie unità di fanteria e di cavalleria in misura maggiore rispetto alla forgiatura.

Venne chiamata metallurgia la capacità di versare ferro fuso in uno stampo per lavorarlo in forme complesse. Si trattava di un procedimento utile per realizzare utensili e armi di ferro che non potevano essere facilmente ottenuti con la forgiatura oppure per accelerare i tempi di fabbricazione. I segreti della metallurgia furono scoperti in Cina molti secoli prima che questa tecnologia raggiungesse l'Europa. La capacità di fondere grandi oggetti metallici divenne importante soprattutto nel momento in cui gli artigiani andavano scoprendo il metodo di fabbricazione dei cannoni.



Fornace

La fornace, sviluppata presso il fabbro, accresce la potenza d'attacco delle proprie unità di fanteria e di cavalleria in misura maggiore rispetto alla metallurgia.

I Saraceni, come più tardi i Giapponesi, ottennero il primo acciaio di alta qualità mediante il laborioso processo di piegatura successiva e di martellamento del ferro che, ripetuto infinite volte, rimuoveva un'elevata percentuale di impurità nel metallo. Saraceni e Giapponesi erano entrambi rinomati per l'affilatura e la robustezza delle proprie spade. Gli innovatori appresero come accelerare il processo di fabbricazione dell'acciaio mediante una fornace. Bruciando ossigeno nella fornace quando il minerale grezzo andava fondendosi, la temperatura del composto si innalzava e veniva rimosso un maggior numero di impurità. Il risultato era l'acciaio, materiale utile per la fabbricazione delle armi poiché poteva mantenere un grado maggiore di affilatura e non si spezzava con la facilità del ferro.

Tecnologie delle unità dotate di armi da lancio e armi d'assedio

Lo sviluppo delle seguenti tecnologie accresce la potenza di torri e di arcieri.



Impennaggio

L'impennaggio, sviluppato presso il fabbro, accresce la potenza d'attacco e la gittata di balestre, arcieri, torri, centro città, castello e navi, a eccezione di quelle che utilizzano armi da fuoco.

Dotare una freccia di penne o di foglie nella sua parte posteriore ne accresceva la stabilità nel volo, la gittata e la precisione. Freccie ben realizzate erano indispensabili per il successo e l'efficacia degli arcieri.



Freccia con punta di metallo

La freccia con punta di metallo, sviluppata presso il fabbro, accresce la potenza d'attacco e la gittata di balestre, arcieri, torri, centro città, castello e navi, a eccezione di quelle che utilizzano armi da fuoco.

La freccia con punta di metallo fu un'innovazione che rese gli arcieri di ogni categoria più efficaci negli attacchi a soldati provvisti di corazza. La punta di metallo, a differenza della tipica punta larga fatta per colpire di taglio, era semplicemente una punta dritta progettata per penetrare in profondità. La punta larga era adatta per la caccia o per essere utilizzata contro obiettivi inermi, ma una corazza ne dissipava completamente l'energia. La punta di metallo concentrava la sua energia all'estremità ed era in grado di perforare ogni corazza a una distanza sufficientemente ravvicinata. Ad Agincourt gli arcieri inglesi dotati di arco lungo rovesciarono nugoli di frecce con punta di metallo sulle fitte schiere dei cavalieri francesi. Le punte di metallo, spinte dalla forza di gravità, quando colpivano la corazza in perpendicolare perforavano elmi, spalle, gambe e braccia.



Bracciale

Il bracciale, sviluppato presso il fabbro, accresce la potenza d'attacco e la gittata di balestre, arcieri, torri, centro città, castello e navi, a eccezione di quelle che utilizzano armi da fuoco.

Il bracciale era una robusta protezione in pelle che gli arcieri portavano sulla mano che stringeva l'arco. Tale miglioramento sosteneva il polso, evitandone l'affaticamento, e proteggeva l'interno del braccio dall'impennaggio delle frecce lanciate. Senza protezione, il braccio si sarebbe potuto tagliare nel corso di molti tiri e avrebbe indebolito l'arciere al punto da costringerlo ad abbandonare la battaglia. Il bracciale fu un'innovazione importante che rese gli arcieri più efficaci.



Corazza imbottita per arcieri

La corazza imbottita per arcieri, sviluppata presso il fabbro, potenzia la corazza dei propri arcieri.

Non era previsto che arcieri e fanteria leggera si impegnassero in combattimenti corpo a corpo, e perciò essi di rado indossavano una corazza nella prima parte del Medioevo, necessitando di libertà di movimento del braccio e dovendo spostarsi rapidamente per il campo di battaglia. Talvolta però queste truppe potevano indossare abiti protettivi che non ne limitavano in misura significativa la capacità di combattimento. Un primo modello di armatura leggera fu una semplice veste imbottita indossata sul torace, in grado di fornire protezione da colpi e armi da lancio.



Corazza in cuoio per arcieri

La corazza in cuoio per arcieri, sviluppata presso il fabbro, potenzia maggiormente la corazza dei propri arcieri rispetto alla corazza imbottita.

La corazza imbottita per le truppe leggere venne migliorata con uno strato esterno di cuoio sovrapposto all'imbottitura. Il cuoio era leggero ed elastico e al tempo stesso capace di fornire una maggiore protezione rispetto alla semplice veste.



Corazza ad anelli per arcieri

La corazza ad anelli per arcieri, sviluppata presso il fabbro, potenzia maggiormente la corazza dei propri arcieri rispetto alla corazza in cuoio.

Con il trascorrere del Medioevo le truppe leggere furono impegnate in ruoli sempre più offensivi durante la battaglia, sostenendo le falangi di picchieri ed essendo schierate in formazioni combinate con queste unità. I balestrieri dovevano avvicinarsi al nemico per colpire e, durante gli assalti a fortificazioni e castelli, si trovavano esposti al fuoco nemico. In concomitanza con questi ruoli più offensivi, la corazza indossata dalle truppe leggere si trasformò in una corazza ad anelli o in una cotta di maglia. Questa era la più leggera ed elastica tra le corazze in metallo e riduceva al minimo l'impaccio durante il combattimento, pur fornendo una protezione migliore rispetto al cuoio imbottito.



Chimica

La chimica, sviluppata presso l'università, accresce la potenza d'attacco di tutte le armi da lancio che non utilizzano polvere da sparo. È necessario sviluppare la chimica per costruire unità che utilizzano polvere da sparo, come la torre con bombarda, la bombarda, il cannoniere e il galeone armato. Dopo lo sviluppo della chimica le armi da lancio lanciano frecce infuocate.

Durante il Medioevo la scienza chimica fu decisamente rudimentale, dedita quasi del tutto allo studio dei segreti per tramutare i metalli vili in oro. Tale ricerca era detta alchimia e coloro che la perseguivano erano chiamati alchimisti. Gli alchimisti talvolta si imbattevano per caso in sostanze chimiche. Il risultato più significativo degli esperimenti chimici di questo tipo fu la fabbricazione da parte degli europei della polvere da sparo, scoperta molti secoli prima dai Cinesi.



Balistica

La balistica, sviluppata presso l'università, migliora la precisione di balestre, arcieri, galee e torri nel colpire bersagli in movimento.

Le armi da lancio divennero sempre più importanti con il trascorrere del Medioevo, culminando nello sviluppo delle armi da fuoco e dei cannoni. Prima di queste armi innovative venivano utilizzati archi lunghi, balestre e una gamma di macchine d'assedio che lanciavano pietre, lance e frecce. Degli esperti studiavano il comportamento di questi proiettili in volo e tentavano di migliorarne velocità e precisione. Si trattava della balistica, la scienza che studia la traiettoria dei proiettili in volo. L'esperienza condusse a miglioramenti durante tutta quest'epoca nel quadro della continua evoluzione di armi, corazze, fortificazioni, strumenti d'attacco e dispositivi difensivi.



Feritoie

Le feritoie, sviluppate presso l'università, eliminano la gittata minima per le torri, a eccezione delle torri con bombarda, in modo che possano colpire i soldati che ne attaccano la base.

Le palizzate erano fortificazioni innalzate sulla cima delle mura e delle torri di un castello, dietro alle quali gli assediati potevano combattere. Era necessario che esse sorgessero oltre la perpendicolare delle mura, in modo da potere attaccare i nemici alla loro base. Sul fondo delle palizzate erano collocate delle aperture, dette feritoie, che consentivano agli assediati di lanciare frecce e rovesciare pietre, acqua bollente o sabbia rovente. Senza feritoie i nemici a stretto contatto delle mura erano relativamente al sicuro.



Proiettile incendiario

Il proiettile incendiario, sviluppato presso l'università, accresce il danno inferto dalle torri alle navi.

Gli artiglieri che dalla costa combattevano contro le navi avevano imparato a scaldare le palle di cannone nelle fornaci per renderle roventi. Quando un proiettile incendiario si conficcava nella travatura di una nave poteva mandarla completamente a fuoco. Lo stoppaccio all'interno della canna doveva essere sufficientemente denso per non infiammarsi prima che il cannone facesse fuoco. Se il colpo fosse esploso troppo in fretta attraverso lo stoppaccio, il cannone avrebbe potuto sparare prima di essere puntato correttamente. In tal caso c'era il rischio che il cannone esplodesse invece di far fuoco. Particolarmente pericoloso era il proiettile incendiario che piombava oltre il ponte della nave, dove l'equipaggio non poteva raggiungerlo e spegnerlo prima che il fuoco dilagasse. Se il fuoco avesse raggiunto il deposito della polvere da sparo, la nave sarebbe esplosa.



Genieri d'assedio

I genieri d'assedio, sviluppati presso l'università, accrescono il danno inferto dalle armi d'assedio alle costruzioni e la loro gittata.

I genieri d'assedio erano professionisti specializzati nel progettare, costruire e manovrare macchine d'assedio, meraviglie dell'epoca dal funzionamento molto sofisticato. Colpire un muro stretto a distanza con il lancio di una pietra era un compito difficile per cui i re assegnavano dei premi.

Tecnologie della cavalleria

Lo sviluppo delle seguenti tecnologie potenzia le proprie unità di cavalleria. Presso il fabbro è possibile anche sviluppare la forgiatura, la metallurgia e la fornace per accrescere la potenza d'attacco delle proprie unità di cavalleria. Per la descrizione di queste tecnologie tornare alla sezione "Tecnologie della fanteria" in questo capitolo.



Allevamento

L'allevamento, sviluppato presso le scuderie, accresce la velocità delle proprie unità di cavalleria.

In un'epoca dominata per secoli dai cavalieri, l'allevamento e l'addestramento dei cavalli, branca dell'allevamento animale, divenne una competenza fondamentale. I cavalieri necessitavano di destrieri robusti da essere utilizzati in battaglia, ma anche di cavalli più leggeri, vigorosi e affidabili, per gli spostamenti. Gli esploratori e la cavalleria leggera avevano invece bisogno di cavalcature agili e veloci durante le perlustrazioni attraverso il territorio nemico. Gli allevatori di cavalli del Medioevo selezionavano i cavalli in base alle loro capacità a seconda del compito cui erano destinati.



Corazza a scaglie per cavalleria

La corazza a scaglie per cavalleria, sviluppata presso il fabbro, potenzia la corazza delle proprie unità di cavalleria, inclusi gli arcieri a cavallo, i mangudai e gli elefanti da guerra.

La corazza collocata sui cavalli veniva detta bardatura. La bardatura a scaglie era composta di strati di scaglie di metallo arrotondate, sovrapposte le une alle altre a cascata. Il cavallo era quindi parzialmente protetto sia dalle armi da lancio che dalle armi a mano. Un colpo diretto contro una bardatura a scaglie veniva parzialmente deviato e gli strati di scaglie assorbivano gran parte della sua energia.



Cotta di maglia per cavalleria

La cotta di maglia per cavalleria, sviluppata presso il fabbro, potenzia maggiormente la corazza delle proprie unità di cavalleria rispetto alla corazza a scaglie per cavalleria.

La bardatura di maglie metalliche intrecciate rappresentò un miglioramento rispetto alla cascata di scaglie di metallo. Possedeva maggiore compattezza e capacità di resistenza dopo aver subito dei danni. Uno strato di scaglie infatti poteva allentarsi dopo aver ricevuto un colpo, mentre la bardatura di maglia rimaneva in gran parte intatta. Poiché le maglie metalliche intrecciate erano di dimensioni minori rispetto alle scaglie che andarono a sostituire, la bardatura di maglia era più elastica e comoda da indossare.



Corazza a piastre per cavalleria

La corazza a piastre per cavalleria, sviluppata presso il fabbro, potenzia maggiormente la corazza delle proprie unità di cavalleria rispetto alla cotta di maglia per cavalleria.

La bardatura composta di grandi piastre metalliche, più robusta e in grado di assorbire maggiore energia, rappresentava la migliore difesa possibile contro armi da lancio e a mano. Grandi strati di acciaio battuto erano modellati per adattarsi al corpo del cavallo.

Tecnologie dei monaci

Lo sviluppo delle seguenti tecnologie accresce le capacità dei propri monaci.



Fervore

Il fervore, sviluppato presso il monastero, accresce la velocità di movimento dei propri monaci.

Le religioni più vitali suscitano tra i propri fedeli un sentimento intenso di partecipazione, il fervore. Ne deriva una particolare capacità di compiere sforzi in nome della fede, soprattutto da parte dei depositari delle conoscenze e degli interpreti del gruppo.





Santità

La santità, sviluppata presso il monastero, accresce la capacità di resistenza ai colpi dei propri monaci.

Conquistare la santità significava conseguire un modello di vita e di reputazione. I santi delle grandi religioni del Medioevo si adoperarono verso tale condizione con l'obbedienza ai testi sacri, i voti di povertà e il rispetto di ogni creatura vivente. Grazie alla santità essi esercitavano un potere di attrazione nei confronti dei fedeli di altre religioni e di quelli meno impegnati.



Redenzione

La redenzione, sviluppata presso il monastero, consente ai propri monaci di convertire arieti, trabucchi e costruzioni nemiche (a eccezione di centri città, castelli, monasteri e meraviglie).

La possibilità di redenzione da parte di un individuo che ha abbandonato la fede rappresentava un potente gesto di perdono. Le religioni che potevano avvalersene per la propria fede detenevano un vantaggio sulle altre.



Conversione

La conversione, sviluppata presso il monastero, consente ai propri monaci di convertire monaci nemici.

Alcune tra le maggiori religioni credono in una conversione, o riconciliazione, tra il proprio dio onnipotente e i comuni mortali che vivono sulla Terra. Si tratta di un'importante caratteristica che rinforza la fede dei credenti e attrae nuovi convertiti.



Illuminazione

L'illuminazione sviluppata presso il monastero, diminuisce il tempo di riposo necessario ai propri monaci prima di poter tentare una nuova conversione.

La forza di ogni religione consiste nelle sue idee e nella fede che esse stimolano. Il messaggio e la diffusione di tali idee possono venire accresciuti grazie alla liturgia. Nel Medioevo le religioni utilizzarono immagini, chiese, musiche e opere d'arte solenni affinché il proprio messaggio venisse diffuso e rafforzato. Il simbolo duraturo di questo sforzo sono i manoscritti miniati pazientemente trascritti a mano negli scriptoria di isolati monasteri.



Fede

La fede, sviluppata presso il monastero, rende le proprie unità più difficili da convertire da parte dei monaci nemici.

Le civiltà si incontrano e si scontrano dal punto di vista ideologico oltre che economico e militare. Quando i crociati cristiani invasero la Terrasanta incontrarono la fede e la cultura musulmane, insieme a nuove armi, tattiche e beni allettanti.



Stampa a caratteri fissi

La stampa a caratteri fissi, sviluppata presso il monastero, consente ai propri monaci di convertire unità nemiche collocate a maggiore distanza.

L'utilizzo dei caratteri fissi, da tempo utilizzati dai Cinesi, rese possibile la stampa, una delle maggiori invenzioni del Medioevo. La stampa consentì la grande diffusione e la facile archiviazione di informazioni su scala sorprendente e tutt'oggi in crescita. Il primo libro stampato fu la Bibbia, presto seguita dai testi fondamentali delle altre religioni.

Tecnologie delle navi

Lo sviluppo delle seguenti tecnologie potenzia le proprie navi.



Carenaggio

Il carenaggio, sviluppato presso il porto, accresce la protezione delle navi e il numero di unità che le navi da trasporto possono caricare.

Alge e conchiglie si attaccavano spesso al fondo dello scafo di legno delle navi. Questi "passeggeri" incrostatosi sullo scafo riducevano la velocità della nave rendendola sempre meno efficiente. Le navi dell'epoca venivano dunque periodicamente carenate. Durante il carenaggio la nave veniva svuotata del carico, portata in prossimità di una spiaggia sabbiosa e lì rovesciata in modo tale da esporne lo scafo. L'equipaggio lavorava nelle acque poco profonde raschiando e sigillando le falle dello scafo con nuova pece. Il carenaggio veniva solitamente svolto durante le maree per facilitare il galleggiamento della nave, che necessitava di un doppio carenaggio per essere ripulita su entrambe le fiancate.



Bacino di carenaggio

Il bacino di carenaggio, sviluppato presso il porto, accresce la velocità delle navi e il numero di unità che le navi da trasporto possono caricare.

Le navi che necessitavano di ampie riparazioni venivano condotte in una nuova struttura chiamata bacino di carenaggio, da cui l'acqua poteva venire asportata, lasciando il bacino asciutto e accessibile per i lavoratori da ogni lato.



Carpenteria navale

La carpenteria navale, sviluppata presso il porto, diminuisce la quantità di legname necessaria per costruire le navi.

I carpentieri navali erano coloro che progettavano e costruivano navi. La loro importanza per le comunità costiere cresceva con l'incremento della richiesta di commercio via mare e di navi da guerra. Gli esperti carpentieri navali erano in grado di costruire navi più resistenti a costi inferiori.

A

ppendice

Caratteristiche delle Costruzioni

Costo: L=legname, P=pietra, O=oro

ECONOMICHE	Età	Costo	RESISTENZA AI COLPI	ATTACCO	PRESIDIO	GITTATA
Centro città	III	275L	2400	5	15	6
Casa	I	30L	900	0	0	0
Mulino	I	100L	1000	0	0	0
Area mineraria	I	100L	1000	0	0	0
Falegnameria	I	100L	1000	0	0	0
Porto	I	150L	1800	0	10*	0
Fattoria	I	60L	480	0	0	0
Trappola per pesci	II	100L	50	0	0	0
Mercato	II	175L	2100	0	0	0
Fabbro	II	150L	2100	0	0	0
Monastero	III	175L	2100	0	10*	0
Università	III	200L	2100	0	0	0
Meraviglia	IV	1000L, P, O	4800	0	0	0

MILITARI

Alloggiamenti	I	175L	1200	0	10*	0
Scuderia	II	175L	1500	0	10*	0
Area di tiro con l'arco	II	175L	1500	0	10*	0
Castello	III	650P	4800	11	20	8
Laboratorio d'assedio	III	200L	2100	0	10*	0
Cancello	II	30P	2750	0	0	0
Cinta a palizzata	I	2L	250	0	0	0
Mura di pietra	II	5P	1800	0	0	0
Mura fortificate	III	5P	3000	0	0	0
Avamposto	I	25L, 25P	500	0	0	0
Torre d'osservazione	II	125P, 25L	1020	5	5	8
Torre di guardia	III	125P, 25L	1500	6	5	8
Fortezza	IV	125P, 25L	2250	7	5	8
Torre con bombarda	IV	125P, 100O	2220	120	5	8

* È possibile fare presidiare questa costruzione da unità solo se viene impostato un punto di ritrovo sulla costruzione durante la creazione delle unità. Le unità che abbandonano il presidio non possono rientrare nella costruzione. Le unità che presidiano torri, centri città e castelli ne aumentano potenza d'attacco e gittata.

Caratteristiche delle Unità

SANTERIA

	Costo	Resistenza ai colpi	Attacco	Corazza	Gittata	Velocità	Particolarità
Milizia	60C, 20O	40	4	0/0	0	L	
Fanteria scelta	60C, 20O	45	6	0/0	0	M	Bonus di attacco contro le costruzioni
Guerriero con spada lunga	60C, 20O	55	9	0/0	0	M	Bonus di attacco contro le costruzioni
Guerriero con spadone a due mani	60C, 20O	60	11	0/0	0	L	Bonus di attacco contro le costruzioni
Campione	60C, 20O	70	13	1/0	0	L	Bonus di attacco contro le costruzioni
Lanciere	35C, 25L	45	3	0/0	0	M	Bonus di attacco contro cavalleria ed elefanti da guerra
Picchiere	35C, 25L	55	4	1/0	0	M	Bonus di attacco contro cavalleria ed elefanti da guerra
Berserker	65C, 25O	48	9	0/0	0	L	Bonus di attacco contro le costruzioni; guarigione graduale
Berserker d'élite	65C, 25O	60	14	2/0	0	L	Bonus di attacco contro le costruzioni; guarigione graduale
Samurai	60C, 30O	60	8	1/0	0	L	Bonus di attacco contro costruzioni e altre unità riservate
Samurai d'élite	60C, 30O	80	12	1/0	0	L	Bonus di attacco contro costruzioni e altre unità riservate
Cavaliere teutonico	85C, 40O	70	12	5/2	0	L	Bonus di attacco contro le costruzioni
Cavaliere teutonico d'élite	85C, 40O	100	17	10/2	0	L	Bonus di attacco contro le costruzioni
Lanciatore di ascia	55C, 25O	50	7	0/0	3	L	Bonus di attacco contro le costruzioni; attacco a distanza
Lanciatore di ascia d'élite	55C, 25O	60	8	1/0	4	L	Bonus di attacco contro le costruzioni; attacco a distanza
Predone del guado	65C, 25O	65	8	0/0	0	M	Bonus di attacco contro le costruzioni
Predone del guado d'élite	65C, 25O	80	13	0/0	0	M	Bonus di attacco contro le costruzioni
Huskarl	80C, 40O	60	10	0/4	0	L	Bonus di attacco contro costruzioni e arcieri
Huskarl d'élite	80C, 40O	70	12	0/6	0	L	Bonus di attacco contro costruzioni e arcieri

ARCIERI

Arciere	25L, 45O	30	4	0/0	4	M	
Balestriere	25L, 45O	35	5	0/0	5	M	
Balestriere scelto	25L, 45O	40	6	0/0	5	M	
Fanteria leggera	25C, 35L	30	2	0/3	4	M	Bonus di attacco contro gli arcieri
Fanteria leggera d'élite	25C, 35L	35	3	0/4	5	M	Bonus di attacco contro gli arcieri
Arciere a cavallo	40L, 70O	50	6	0/0	3	V	
Arciere corazzato a cavallo	40L, 70O	60	7	1/0	4	V	
Cannoniere	45C, 50O	35	17	1/0	7	M	Necessaria la chimica
Chu Ko Nu	40L, 35O	45	8	0/0	4	M	Più colpi tra le ricariche
Chu Ko Nu d'élite	40L, 35O	50	8	0/0	4	M	Più colpi tra le ricariche
Giannizzero	60C, 55O	35	15	1/0	8	M	
Giannizzero d'élite	60C, 55O	40	18	2/0	8	M	
Arciere con arco lungo	35L, 40O	35	6	0/0	5	M	
Arciere con arco lungo d'élite	35L, 40O	40	7	0/1	6	M	
Mangudai	55L, 65O	60	6	0/0	4	V	Bonus di attacco contro le armi d'assedio
Mangudai d'élite	55L, 65O	60	8	1/0	4	V	Bonus di attacco contro le armi d'assedio

ALTRE UNITÀ

Abitante del villaggio	50C	25	3	0/0	0	L	Realizza e ripara costruzioni; raccoglie risorse; potenzia l'attacco delle costruzioni presidianti o le
Monaco	100O	30	0	0/0	9	L	Converte unità; guarisce a distanza
Carro da carico	100L, 50O	70	0	0/0	0	M	Commercia con altri mercati

Velocità: L=lenta, M=media, V=veloce
Costo: C=cibo, L=legname, P=pietra, O=oro

CAVALLERIA

	Costo	Resistenza ai colpi	Attacco	Corazza	Gittata	Velocità	Particolarità
Esploratori a cavallo	80C	45	3	0/2	0	M	
Cavalleria leggera	80C	60	7	0/2	0	V	
Cavaliere	60C,75O	100	10	2/2	0	V	
Cavaliere scelto	60C,75O	120	12	2/2	0	V	
Paladino	60C,75O	160	14	2/3	0	V	
Cammello	55C,60O	100	5	0/0	0	V	Bonus di attacco contro la cavalleria
Cammello corazzato	55C,60O	120	7	0/0	0	V	Bonus di attacco contro la cavalleria
Catafratto	70C,75O	110	9	2/1	0	V	Bonus di attacco contro la fanteria
Catafratto d'élite	70C,75O	150	12	2/1	0	V	Bonus di attacco contro la fanteria
Elefante da guerra	200C,75O	450	15	1/2	0	L	Bonus di attacco contro le costruzioni
Elefante da guerra d'élite	200C,75O	600	20	1/3	0	L	Bonus di attacco contro le costruzioni
Mamelucco	55C,85O	65	7	0/0	3	V	Bonus di attacco contro la cavalleria
Mamelucco d'élite	55C,85O	80	8	1/0	3	V	Bonus di attacco contro la cavalleria

ARMI D'ASSEDIO

Balestra	75L,75O	40	12	0/6	5	L	I dardi danneggiano tutti gli obiettivi
Balestra pesante	75L,75O	50	16	0/7	5	L	I dardi danneggiano tutti gli obiettivi
Bombarda	225L,225O	50	40	2/5	12	L	Necessaria la chimica; gittata minima; bonus di attacco contro costruzioni e navi
Ariete	160L,75O	175	2	0/180	0	L	Bonus di attacco contro le costruzioni
Ariete coperto	160L,75O	200	3	0/190	0	L	Bonus di attacco contro le costruzioni
Ariete da assedio	160L,75O	270	4	0/195	0	L	Bonus di attacco contro le costruzioni
Mangano	160L,135O	50	40	0/6	7	L	Danneggia aree estese
Onagro	160L,135O	60	50	0/7	8	L	Danneggia aree estese
Onagro da assedio	160L,135O	70	75	0/8	8	L	Danneggia aree estese
Trabucco (smontato)	200L,200O	150	0	2/8	0	L	
Trabucco (montato)	200L,200O	150	200	1/150	16	L	Bonus di attacco contro le costruzioni

NAVI

Nave da pesca	75L	60	0	0/4	0	M	Procura cibo dalla pesca, costruisce trappole per pesci
Nave da carico	100L,50O	80	0	0/6	0	V	Commercia con altri porti
Nave da trasporto	125L	100	0	4/8	0	V	Trasporta unità sull'acqua
Galea	90L,30O	120	6	0/6	5	V	
Galea da guerra	90L,30O	135	7	0/6	6	V	
Galeone	90L,30O	165	8	0/8	7	V	
Nave incendiaria	75L,45O	100	2	0/6	2	V	
Nave incendiaria veloce	75L,45O	120	3	0/8	2	V	
Nave da demolizione	70L,50O	50	110	0/3	0	V	Esplode danneggiando ogni obiettivo vicino; bonus di attacco contro le costruzioni
Nave da demolizione corazzata	70L,50O	60	140	0/5	0	V	Esplode danneggiando ogni obiettivo vicino
Galeone armato	200L,150O	120	35	0/6	13	M	Necessaria la chimica; gittata minima; bonus di attacco contro le costruzioni
Galeone armato d'élite	200L,150O	150	45	0/8	15	M	Gittata minima; bonus di attacco contro le costruzioni
Barcaccia	100L,50O	130	7	0/6	6	V	Lancia raffiche di frecce
Barcaccia d'élite	100L,50O	160	8	0/8	7	V	Lancia raffiche di frecce

Costo e Vantaggi delle Tecnologie

TECNOLOGIE DELLE COSTRUZIONI

Guardia cittadina	II	75C	Campo visivo costruzioni: +4
Ronda cittadina	III	300C, 200O	Campo visivo costruzioni: +4
Muratura	III	175L, 150P	Aumenta resistenza ai colpi e corazza delle costruzioni
Architettura	IV	200L, 300P	Aumenta resistenza ai colpi e corazza delle costruzioni
Argano	III	200L, 300P	Velocità di costruzione degli abitanti: +20%
Palizzate	IV	400L, 400P	Resistenza ai colpi dei castelli: +1000

TECNOLOGIE ECONOMICHE

Telaio	I	50O	Abitanti: +15% resistenza ai colpi; +1 corazza; +1 corazza per armi da lancio
Carriola	II	175C, 50L	Abitanti: +10% velocità di movimento; +25% capacità di trasporto
Carretto a mano	III	300C, 200L	Abitanti: +10% velocità di movimento; +50% capacità di trasporto
Estrazione dell'oro	II	100C, 75L	Velocità di estrazione dell'oro: +15%
Estrazione dell'oro in miniera	III	200C, 150L	Velocità di estrazione dell'oro: +15%
Estrazione della pietra	II	100C, 75L	Velocità di estrazione della pietra: +15%
Estrazione della pietra in miniera	III	200C, 150L	Velocità di estrazione della pietra: +15%
Ascia bipenne	II	100C, 50L	Velocità di taglio del legname: +20%
Sega ad arco	III	150C, 100L	Velocità di taglio del legname: +20%
Sega da taglialegna	IV	300C, 200L	Velocità di taglio del legname: +10%
Gioio per cavallo	II	75C, 75L	Fattorie: +75 unità di cibo
Aratro pesante	III	125C, 125L	Fattorie: +125 unità di cibo; abitanti: +1 capacità raccolta cibo
Rotazione delle colture	IV	250C, 250L	Fattorie: +175 unità di cibo
Conio	II	150C, 50O	Diminuisce il dazio sui tributi al 20%
Attività bancaria	III	200C, 100O	Nessun dazio sui tributi
Gilde	IV	300C, 200O	Diminuisce il dazio sulla compravendita al 15%
Cartografia	II	100C, 100O	Visualizzazione campo visivo ed esplorazione alleati
Reclutamento	IV	150C, 150O	Velocità di creazione di unità in alloggiamenti, scuderia, area di tiro con l'arco e castello: +33%
Spie/tradimento	IV	200O/nemici 400O/utilizzo	Visualizzazione unità, campo visivo ed esplorazione nemici/ Visualizzazione posizione dei re nemici; 400 unità d'oro per ogni utilizzo
Zappatori	IV	400C, 200O	Potenza di attacco degli abitanti contro le costruzioni: +15

TECNOLOGIE DEI MONACI

Fervore	III	140O	Velocità dei monaci: +15%
Sanità	III	120O	Resistenza dei monaci: +50%
Redenzione	III	475O	Conversione di armi d'assedio e costruzioni (tranne mura, cancelli, centri città, monasteri, castelli, fattorie, trappole per pesci, meraviglie)
Conversione	III	325O	Conversione dei monaci nemici
Illuminazione	IV	120O	Velocità di rigenerazione dei monaci +50%
Fede	IV	750C, 1000O	Resistenza alla conversione: +50%
Stampa a caratteri fissi	IV	200O	Capacità di conversione: +3

TECNOLOGIE DELLA FANTERIA

Inseguimento	II	75C	Campo visivo della fanteria: +2
Scudieri	III	200C	Velocità della fanteria: +10%
Corazza a scaglie per fanteria	II	100C	Fanteria: +1 di corazza normale o +1 di corazza per armi da lancio
Cotta di maglia per fanteria	III	200C, 100O	Fanteria: +1 di corazza normale o +1 di corazza per armi da lancio
Corazza a piastre per fanteria	IV	300C, 150O	Fanteria: +1 di corazza normale o +2 di corazza per armi da lancio
Forgiatura	II	150C	Potenza di attacco di fanteria e cavalleria: +1
Metallurgia	III	220C, 120O	Potenza di attacco di fanteria e cavalleria: +1
Fornace	IV	275C, 225O	Potenza di attacco di fanteria e cavalleria: +2

TECNOLOGIE DELLE UNITÀ DA LANCIO E DA ASSEDIO

Impennaggio	II	100C, 50O	Potenza di attacco e gittata di arcieri, galee, barcacce, centri città, castelli e torri: +1
Freccia con punta di metallo	III	200C, 100O	Potenza di attacco e gittata di arcieri, galee, barcacce, centri città, castelli e torri: +1
Bracciale	IV	300C, 200O	Potenza di attacco e gittata di arcieri, galee, barcacce, centri città, castelli e torri: +1
Corazza imbottita per arciere	II	100C	Arcieri: +1 di corazza normale o +1 di corazza per armi da lancio
Corazza in cuoio per arciere	III	150C, 150O	Arcieri: +1 di corazza normale o +1 di corazza per armi da lancio
Corazza ad anelli per arciere	IV	250C, 250O	Arcieri: +1 di corazza normale o +2 di corazza per armi da lancio
Balistica	III	300L, 175O	Precisione di tiro su unità in movimento
Feritoie	III	200C, 200P	Nessuna gittata minima per torri e castelli
Proiettile incendiario	III	350C, 100O	Potenza di attacco delle torri contro le navi: +50
Chimica	IV	300C, 200O	Potenza di attacco dei proiettili (escluse le unità dotate di polvere da sparo): +1; consente la creazione delle unità dotate di polvere da sparo
Genieri d'assedio	IV	500C, 600L	Gittata delle armi da assedio (esclusi gli arieti): +1; potenza di attacco contro le costruzioni: +20%

TECNOLOGIE DELLA CAVALLERIA

Allevamento	III	250C	Velocità della cavalleria: +10%
Corazza a scaglie per cavalleria	II	150C	Cavalleria: +1 di corazza normale o +1 di corazza per armi da lancio
Cotta di maglia per cavalleria	III	250C, 150O	Cavalleria: +1 di corazza normale o +1 di corazza per armi da lancio
Corazza a piastre per cavalleria	IV	350C, 200O	Cavalleria: +1 di corazza normale o +2 di corazza per armi da lancio

TECNOLOGIE DELLE NAVI

Carenaggio	III	250C, 150O	Corazza per armi da lancio delle navi: +1; capacità navi da trasporto: +5
Bacino di carenaggio	IV	600C, 400O	Velocità delle navi: +15%; capacità navi da trasporto: +10
Carpenteria navale	IV	1000C, 300O	Minore impiego di legname per la costruzione di navi



Alto
Medievo



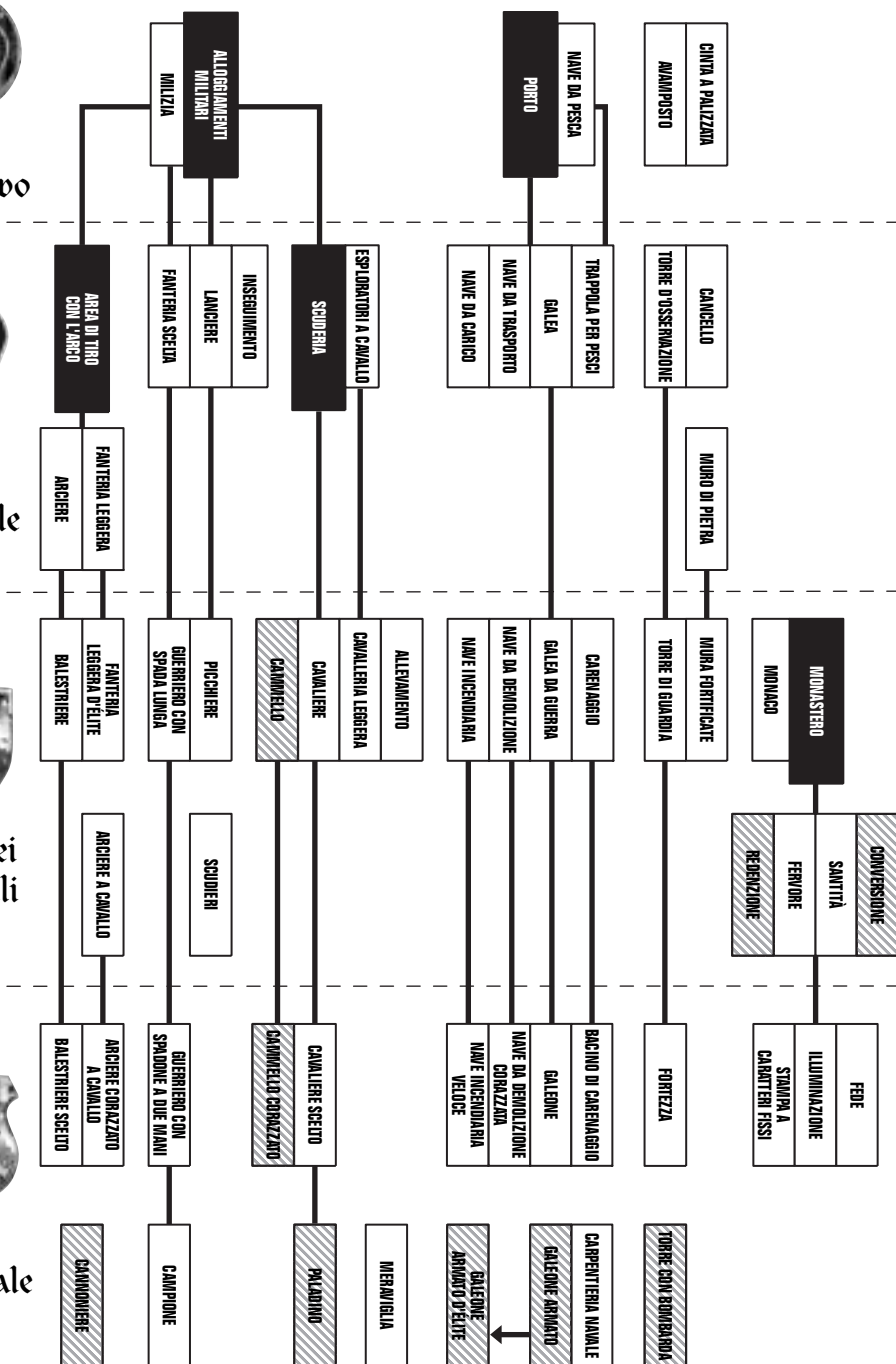
Età
Feudale



Età dei
Castelli



Età
Imperiale



Unità riservata: Arciere con arco lungo
Bonus squadra: Velocità di tiro degli
arcieri: +20%



- ⊕ Costo dei centri città: -50%
- ⊕ Gittata arcieri a piedi: +1 nell'età dei castelli, +1 nell'età imperiale (totale: +2)
- ⊕ Velocità dei pastori: +25%



Alto
Medievo



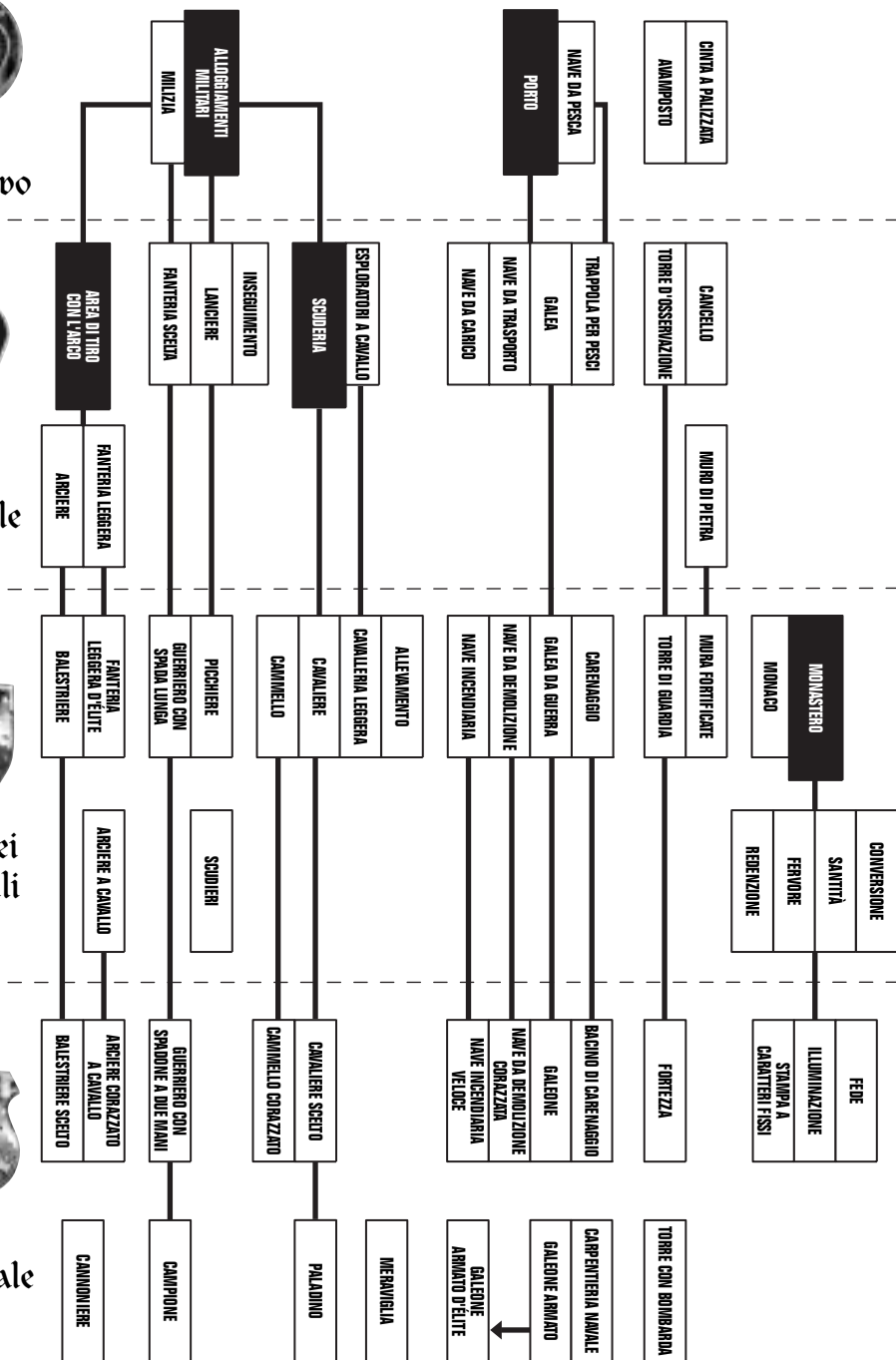
Età
feudale



Età dei
Castelli

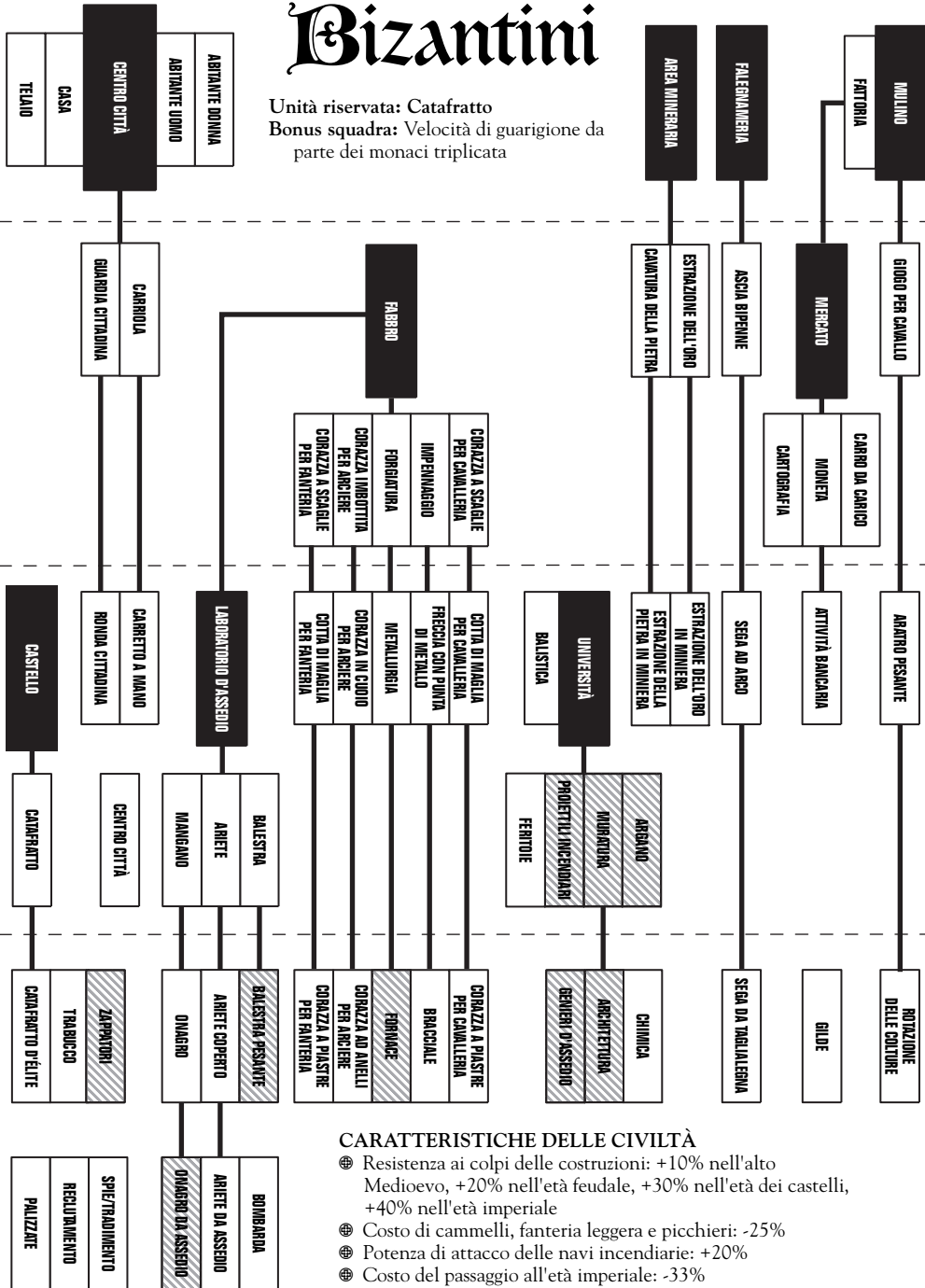


Età
imperiale



Bizantini

Unità riservata: Catafratto
Bonus squadra: Velocità di guarigione da parte dei monaci triplicata





Alto Medievo



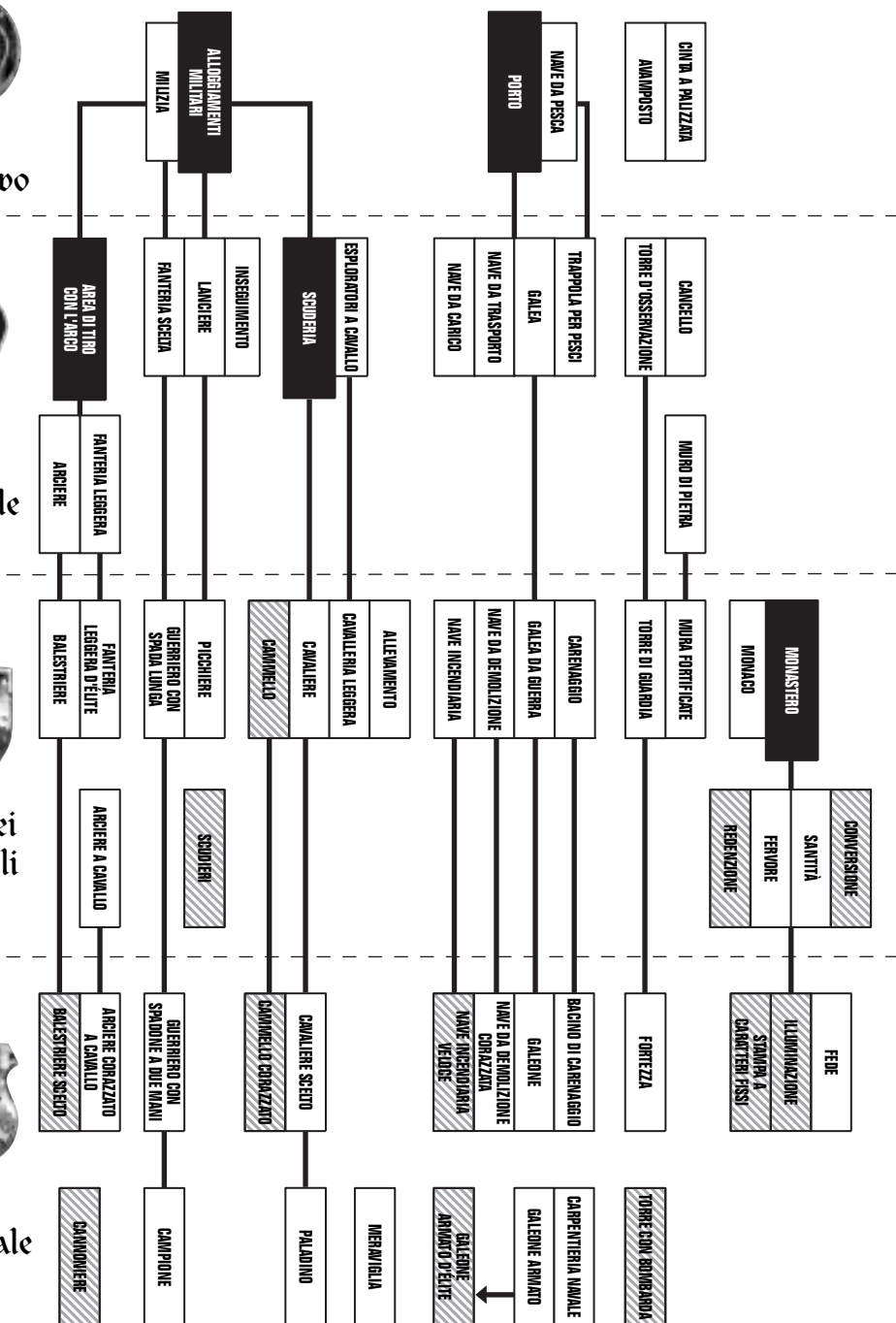
Età feudale



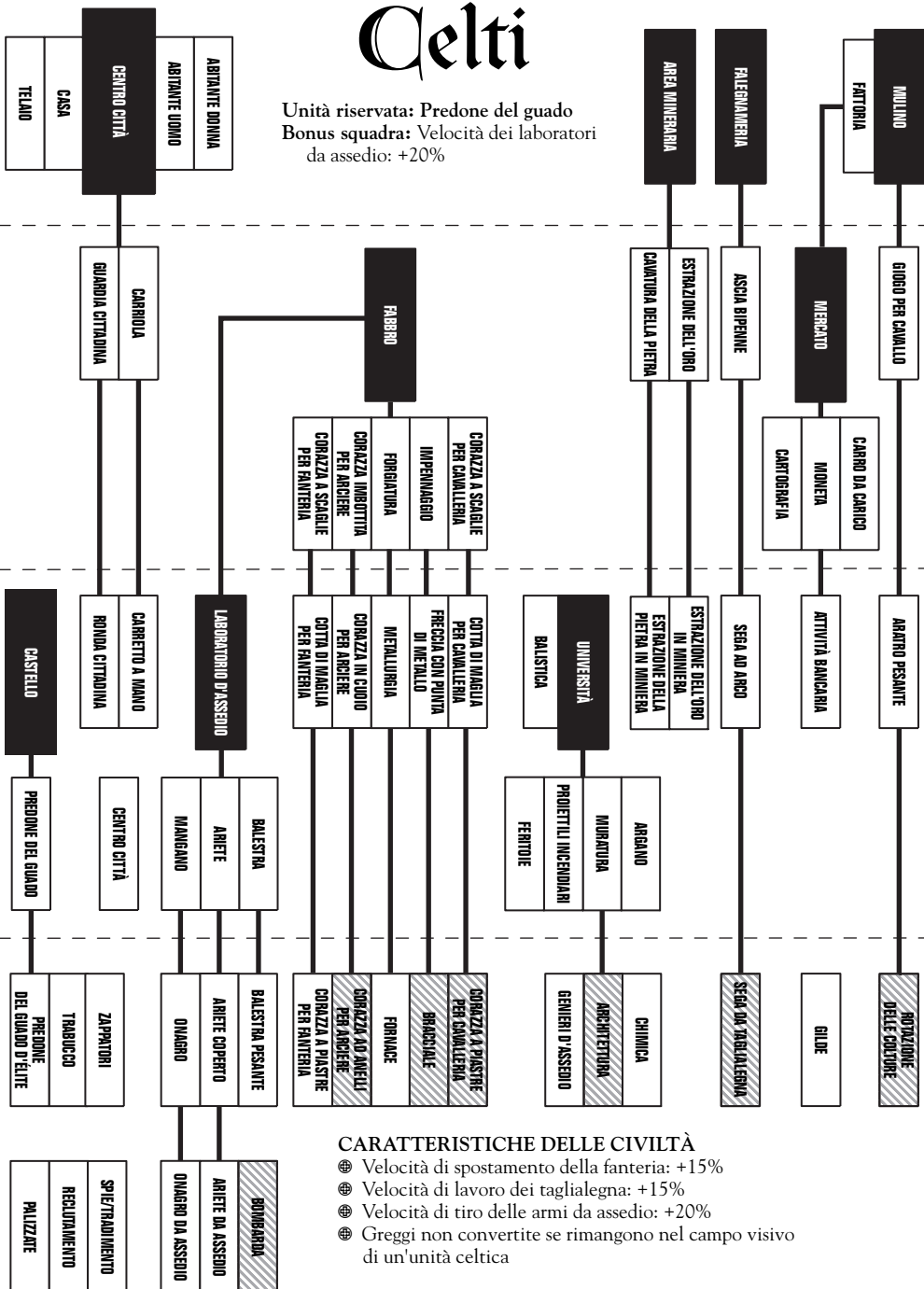
Età dei Castelli



Età Imperiale



Unità riservata: Predone del guado
Bonus squadra: Velocità dei laboratori
da assedio: +20%



CARATTERISTICHE DELLE CIVILTÀ

- ⊕ Velocità di spostamento della fanteria: +15%
- ⊕ Velocità di lavoro dei taglialegna: +15%
- ⊕ Velocità di tiro delle armi da assedio: +20%
- ⊕ Greggi non convertite se rimangono nel campo visivo di un'unità celtica



Alto
Medievo



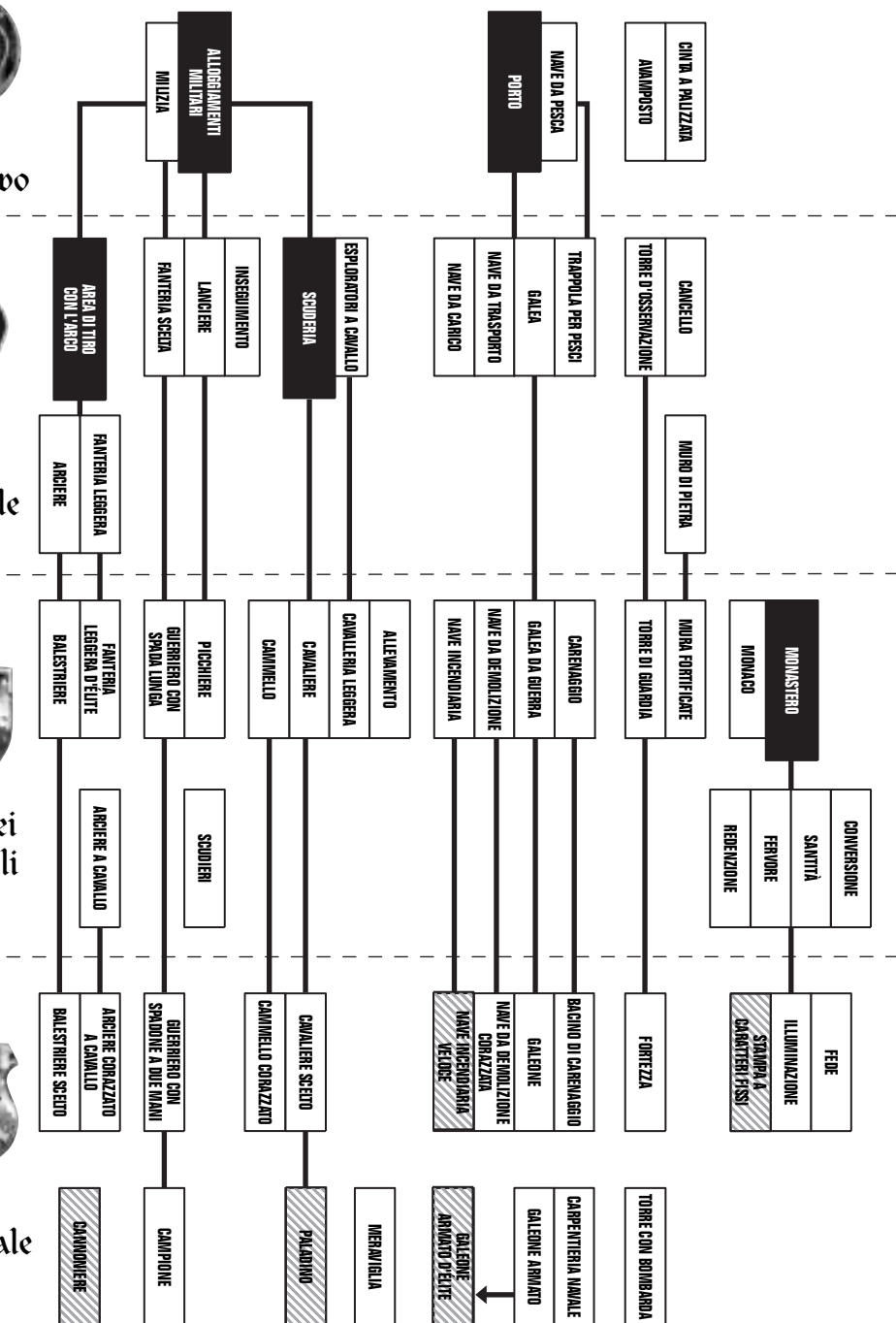
Età
Feudale



Età dei
Castelli

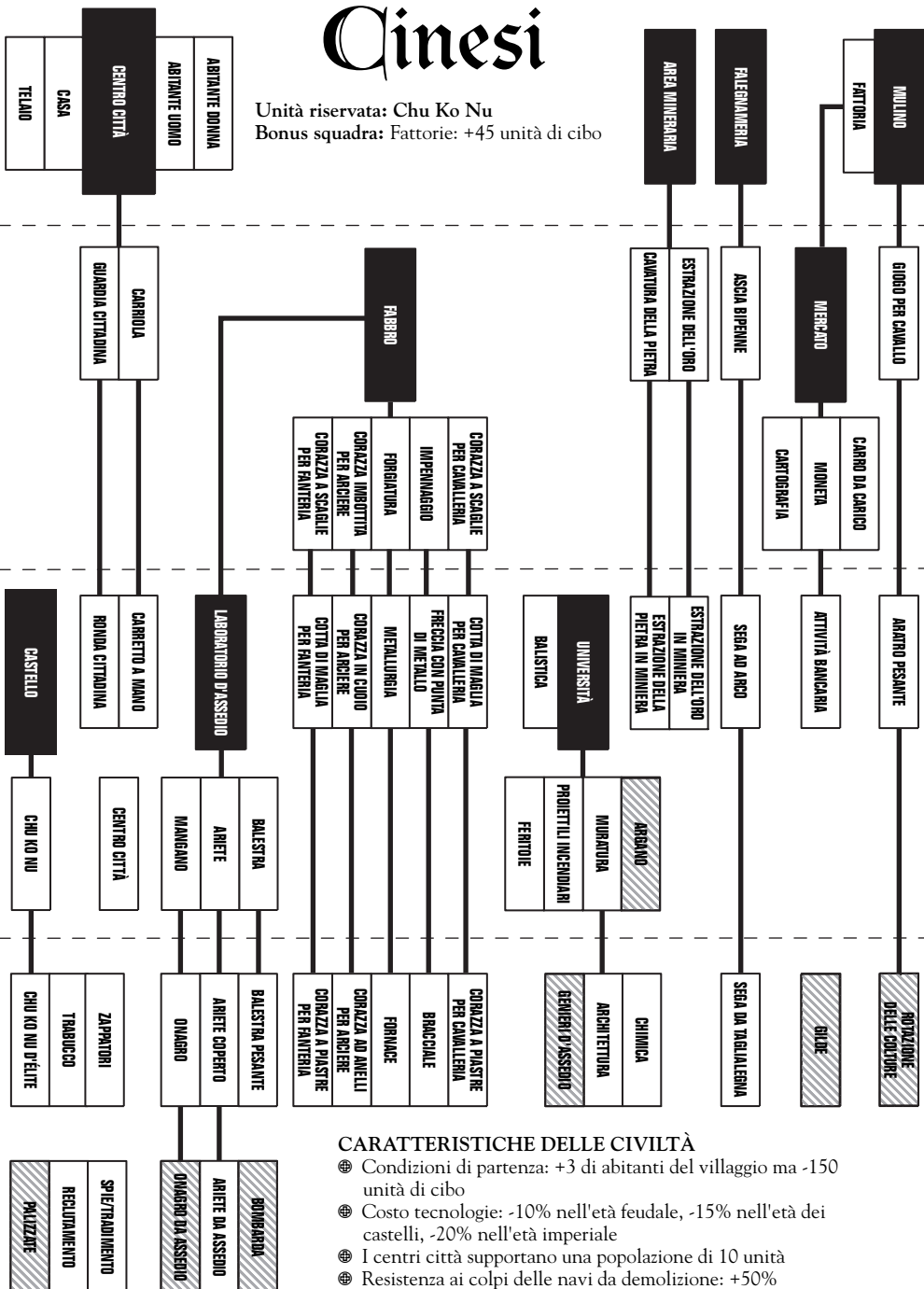


Età
Imperiale



Cinesi

Unità riservata: Chu Ko Nu
Bonus squadra: Fattorie: +45 unità di cibo



CARATTERISTICHE DELLE CIVILTÀ

- ⊕ Condizioni di partenza: +3 di abitanti del villaggio ma -150 unità di cibo
- ⊕ Costo tecnologie: -10% nell'età feudale, -15% nell'età dei castelli, -20% nell'età imperiale
- ⊕ 1 centri città supportano una popolazione di 10 unità
- ⊕ Resistenza ai colpi delle navi da demolizione: +50%



Alto
Medievo



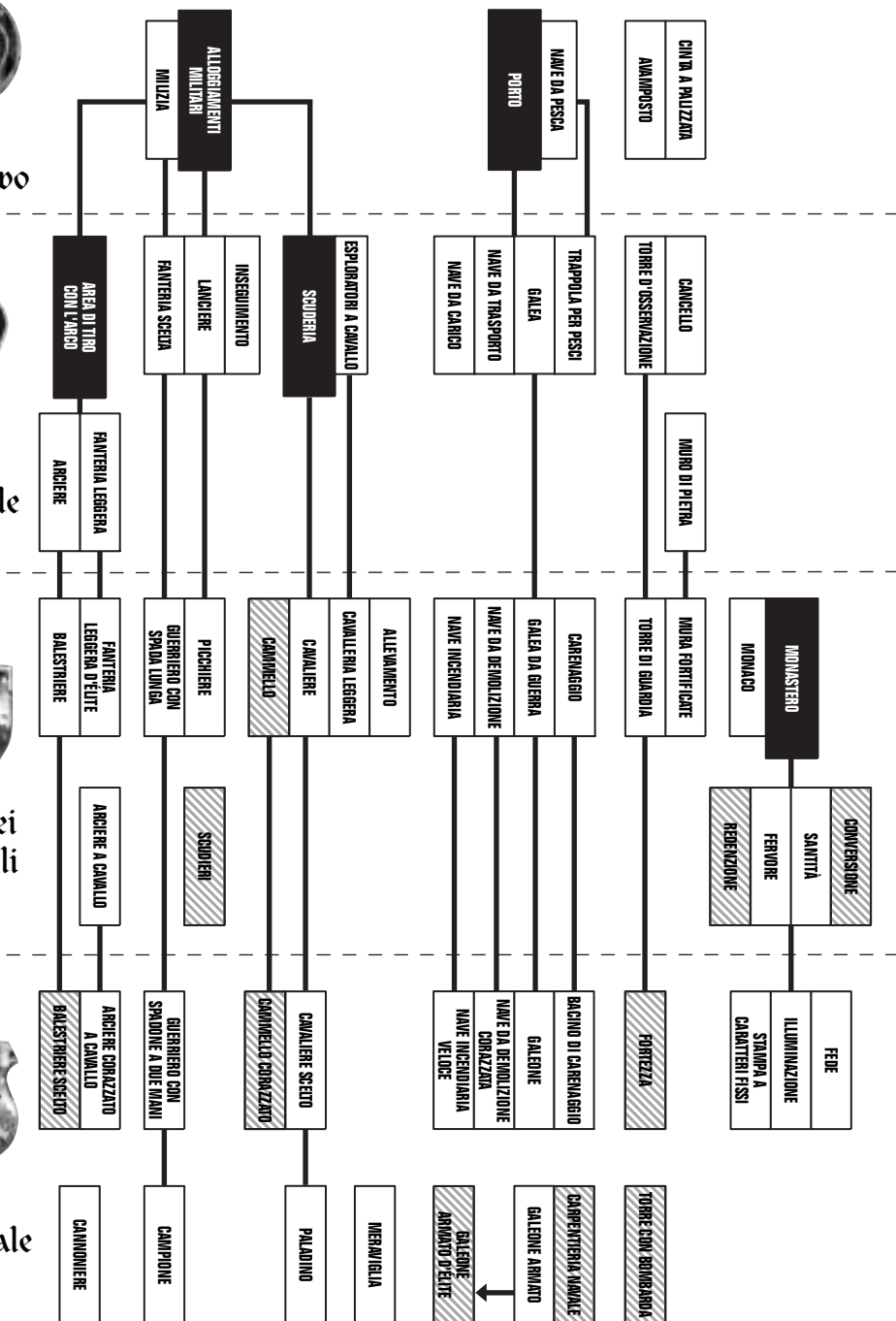
Età
Feudale



Età dei
Castelli

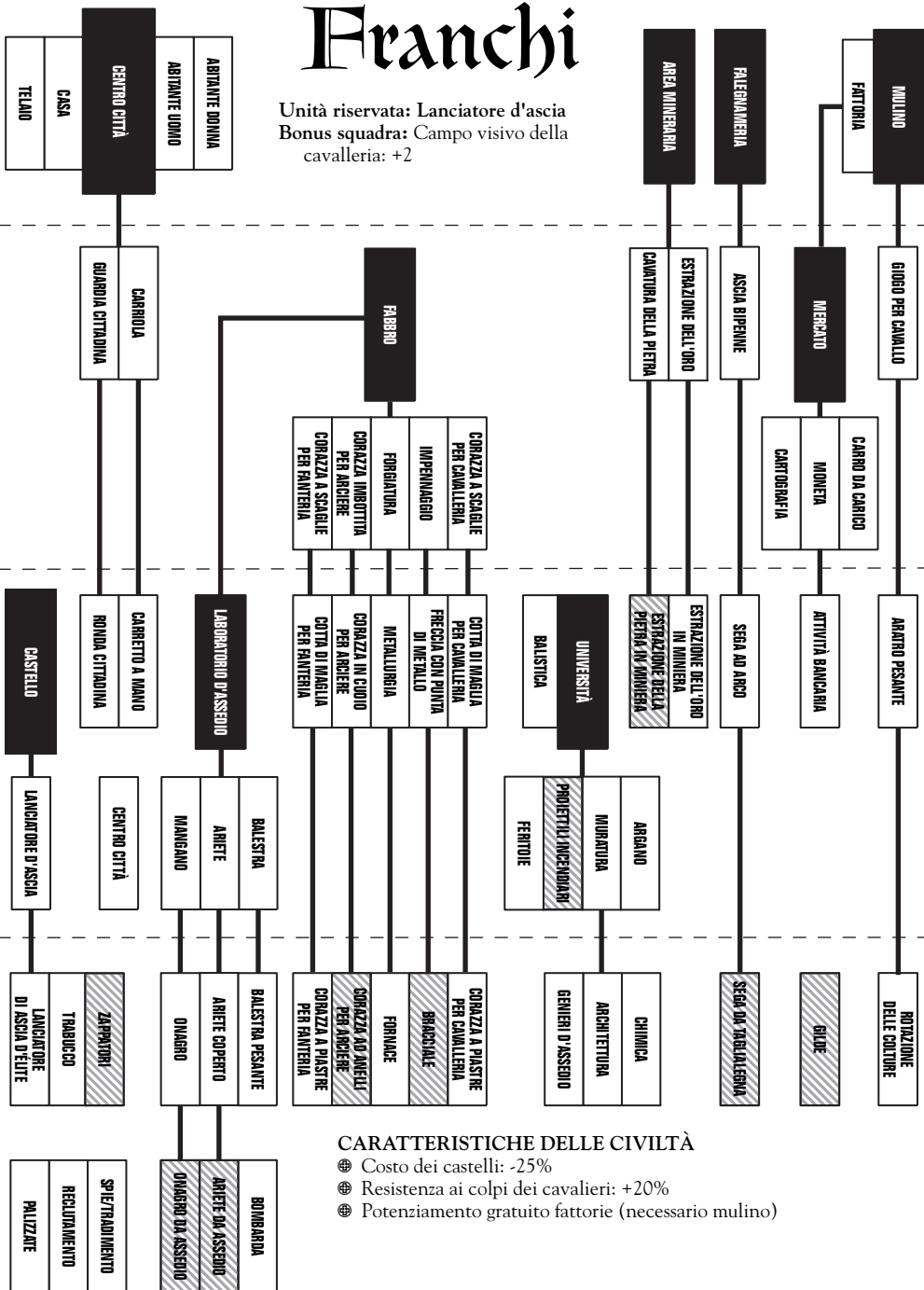


Età
Imperiale



Franchi

Unità riservata: Lanciatore d'ascia
Bonus squadra: Campo visivo della cavalleria: +2



CARATTERISTICHE DELLE CIVILTÀ

- ⊕ Costo dei castelli: -25%
- ⊕ Resistenza ai colpi dei cavalieri: +20%
- ⊕ Potenziamento gratuito fattorie (necessario mulino)



Alto
Medievo



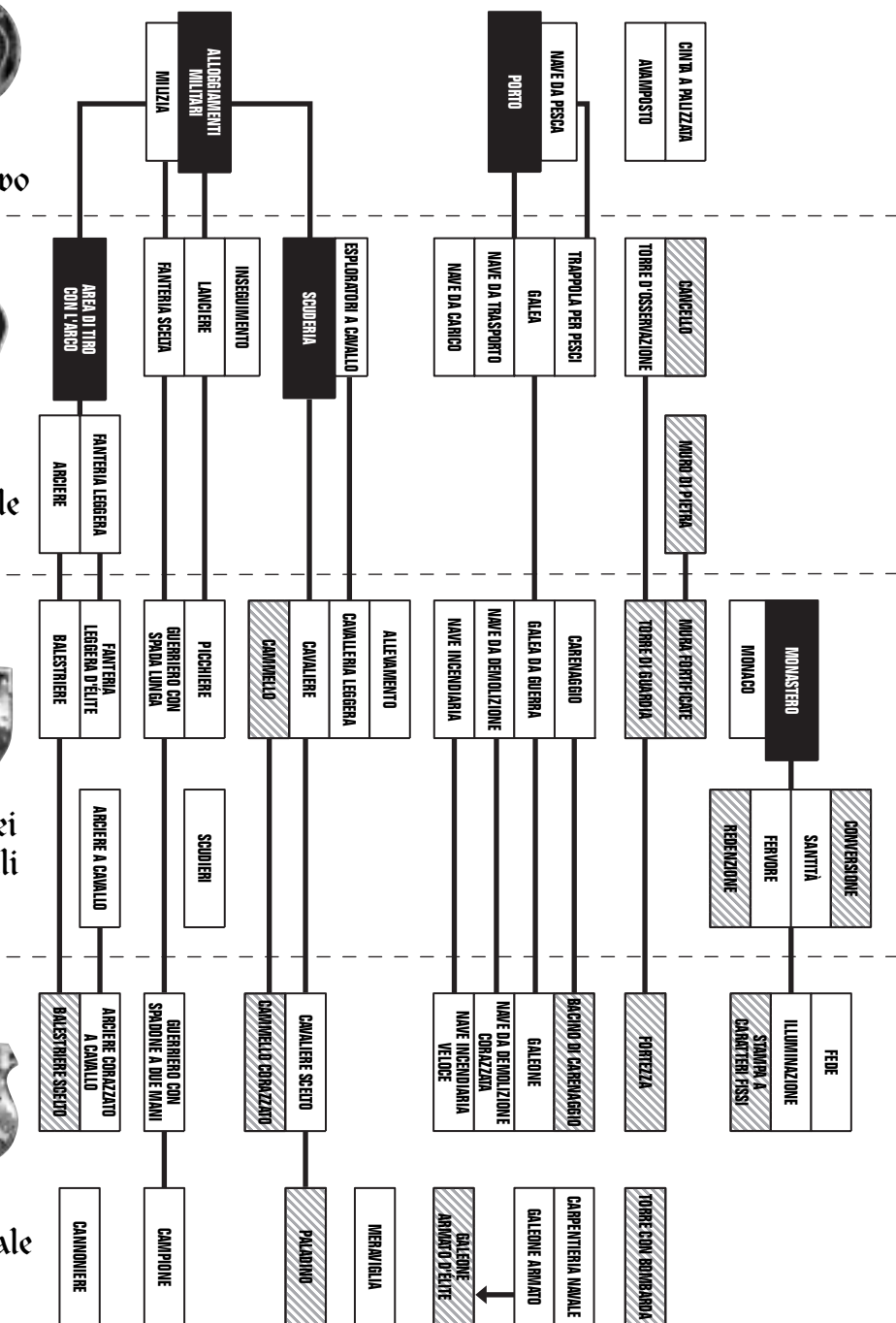
Età
Feudale



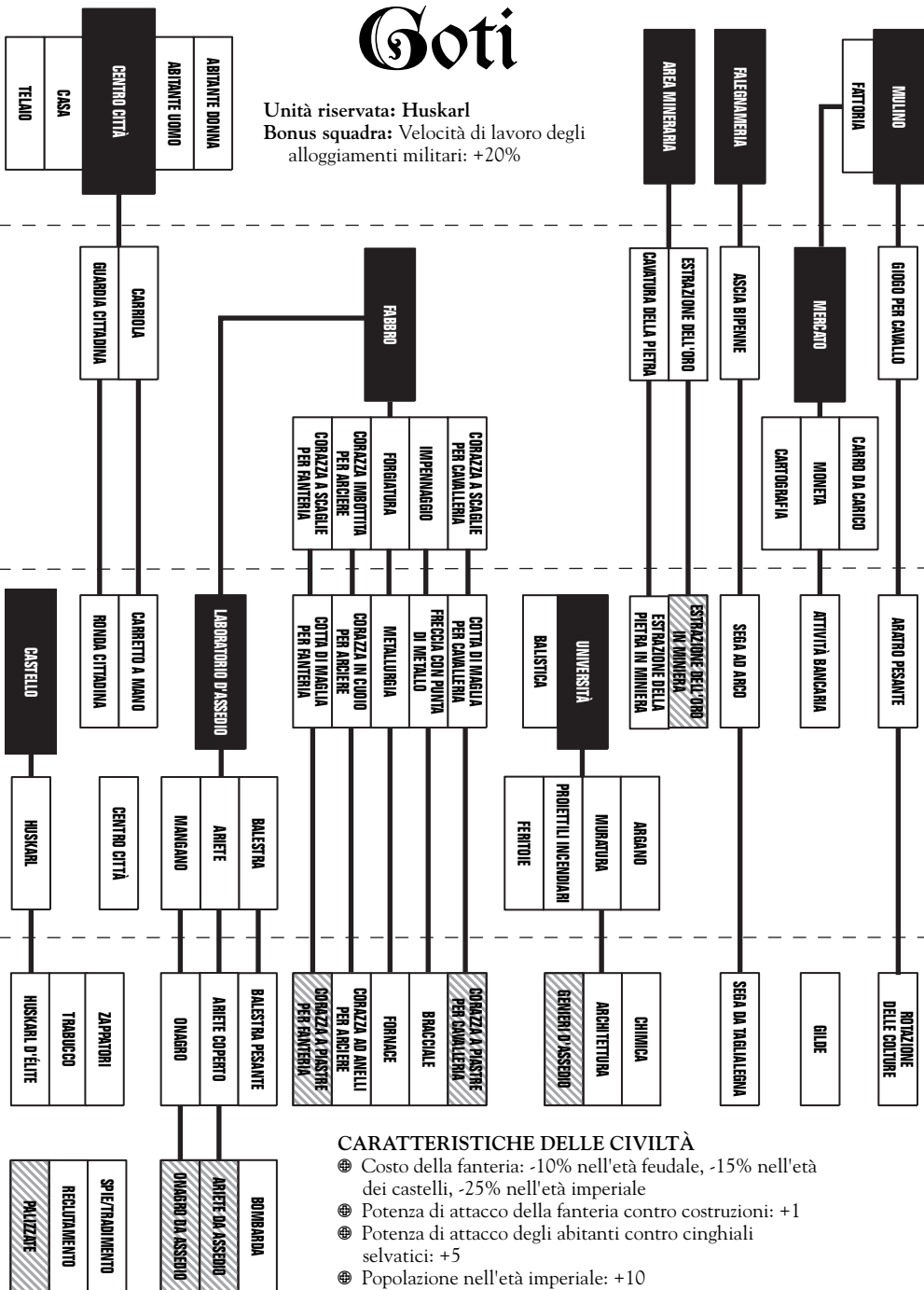
Età dei
Castelli



Età
Imperiale



Unità riservata: Huskarl
Bonus squadra: Velocità di lavoro degli alloggiamenti militari: +20%



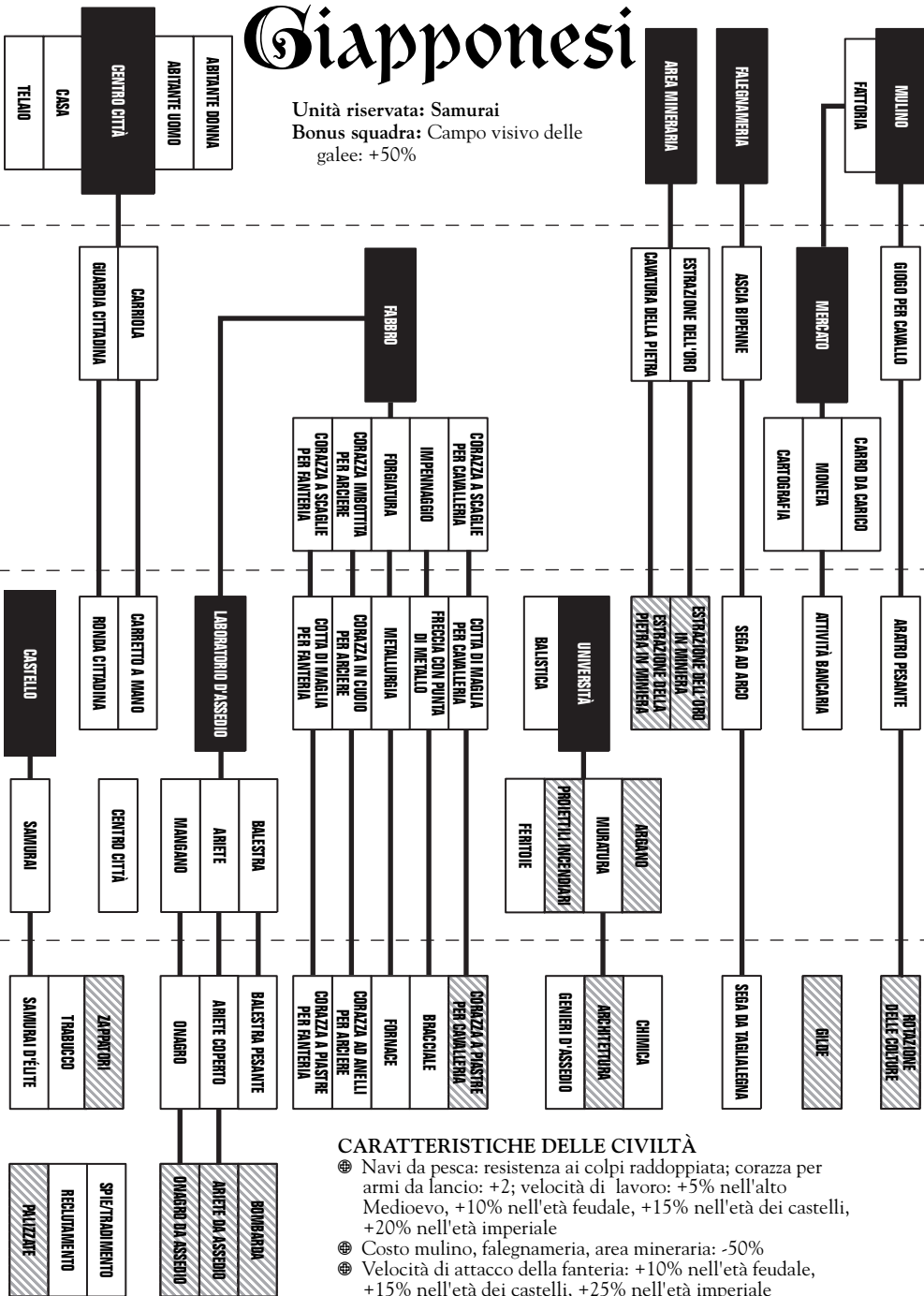
CARATTERISTICHE DELLE CIVILTÀ

- ⊕ Costo della fanteria: -10% nell'età feudale, -15% nell'età dei castelli, -25% nell'età imperiale
- ⊕ Potenza di attacco della fanteria contro costruzioni: +1
- ⊕ Potenza di attacco degli abitanti contro cinghiali selvatici: +5
- ⊕ Popolazione nell'età imperiale: +10



Giapponesi

Unità riservata: Samurai
Bonus squadra: Campo visivo delle
galee: +50%





Alto Medievo



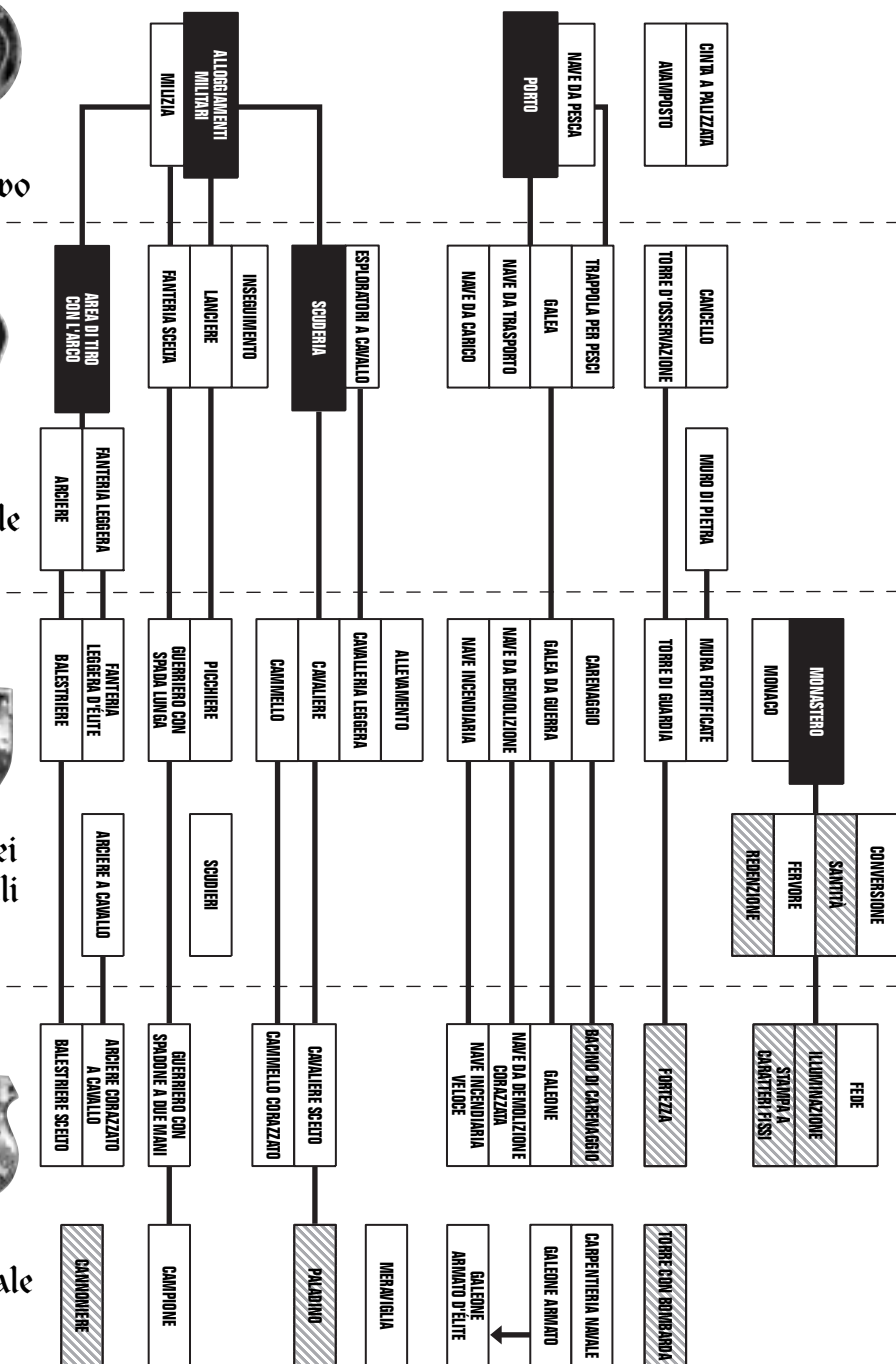
Età feudale



Età dei Castelli

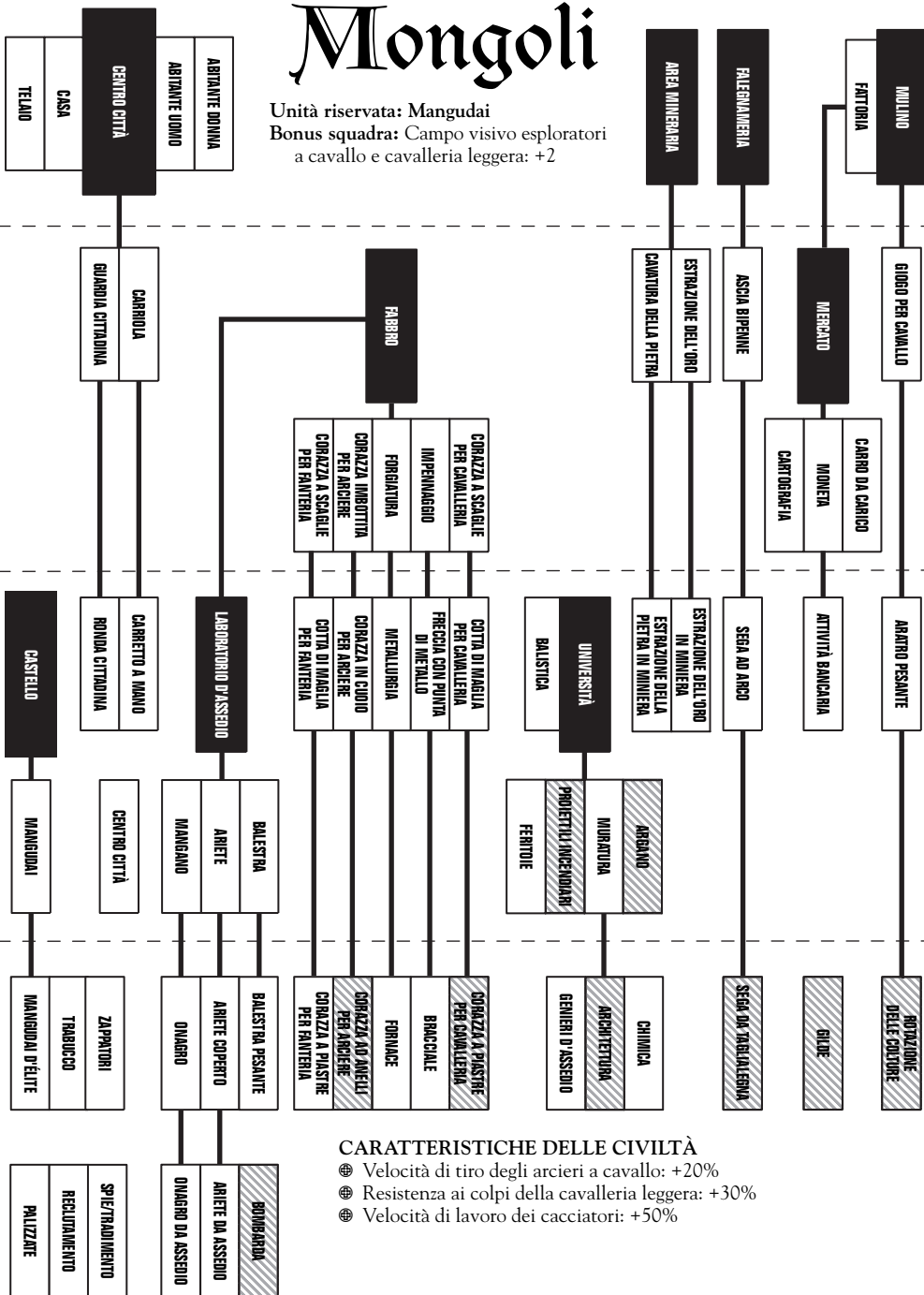


Età Imperiale



Mongoli

Unità riservata: Mangudai
 Bonus squadra: Campo visivo esploratori
 a cavallo e cavalleria leggera: +2



CARATTERISTICHE DELLE CIVILTÀ

- ⊕ Velocità di tiro degli arcieri a cavallo: +20%
- ⊕ Resistenza ai colpi della cavalleria leggera: +30%
- ⊕ Velocità di lavoro dei cacciatori: +50%



Alto
Medioevo



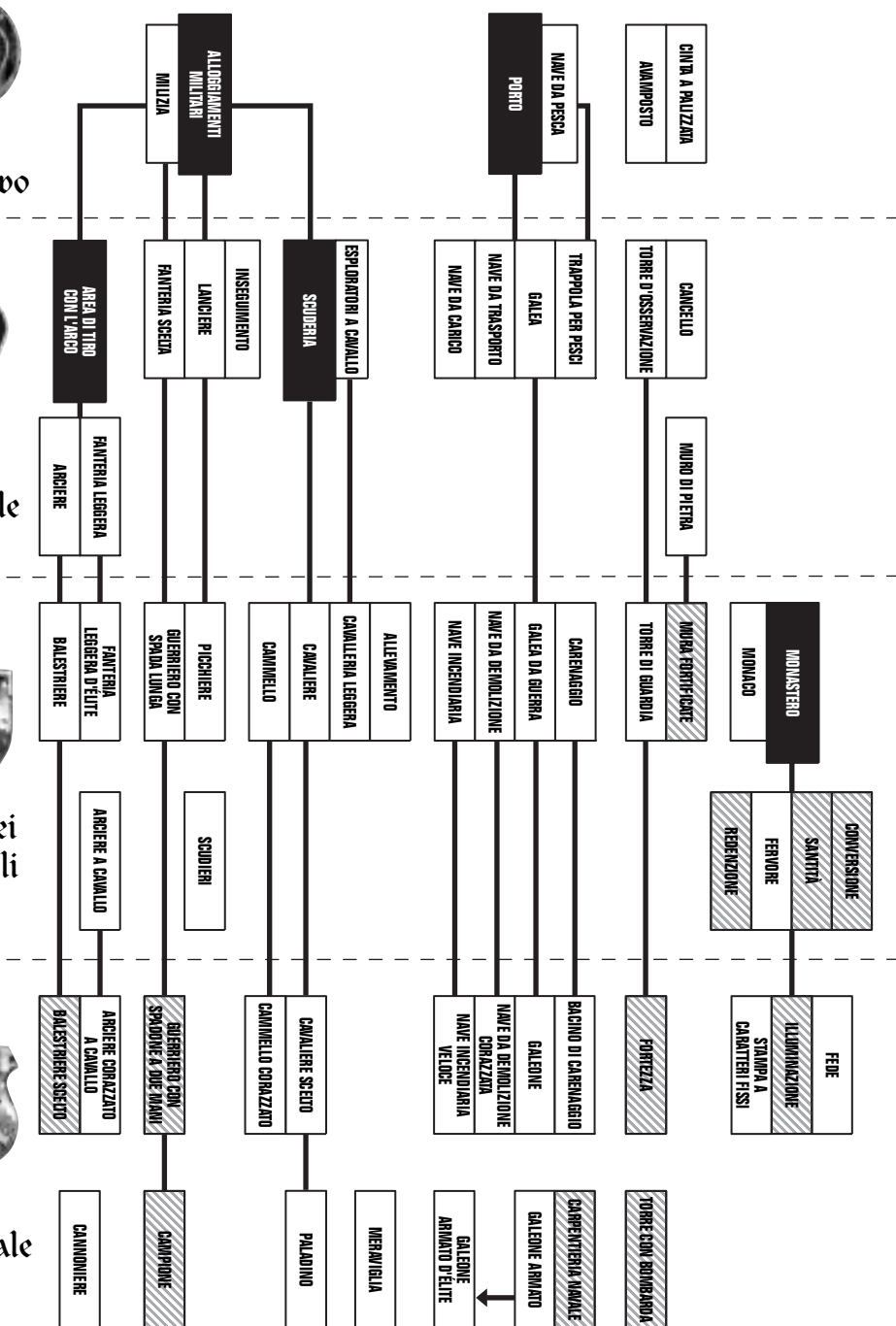
Età
Feudale



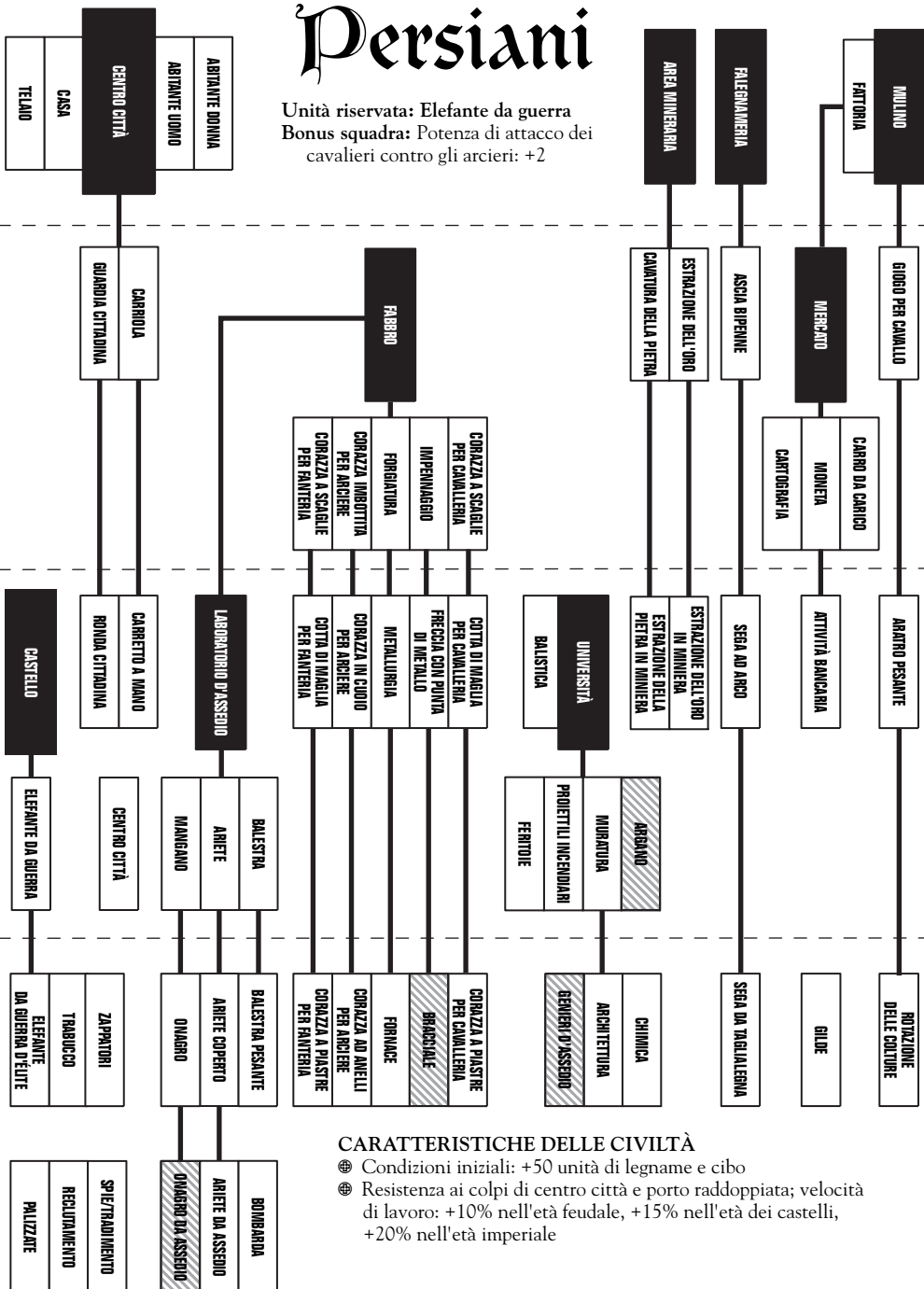
Età dei
Castelli



Età
Imperiale



Unità riservata: Elefante da guerra
Bonus squadra: Potenza di attacco dei cavalieri contro gli arcieri: +2



CARATTERISTICHE DELLE CIVILTÀ

- ⊕ Condizioni iniziali: +50 unità di legname e cibo
- ⊕ Resistenza ai colpi di centro città e porto raddoppiata; velocità di lavoro: +10% nell'età feudale, +15% nell'età dei castelli, +20% nell'età imperiale



Alto
Medievo



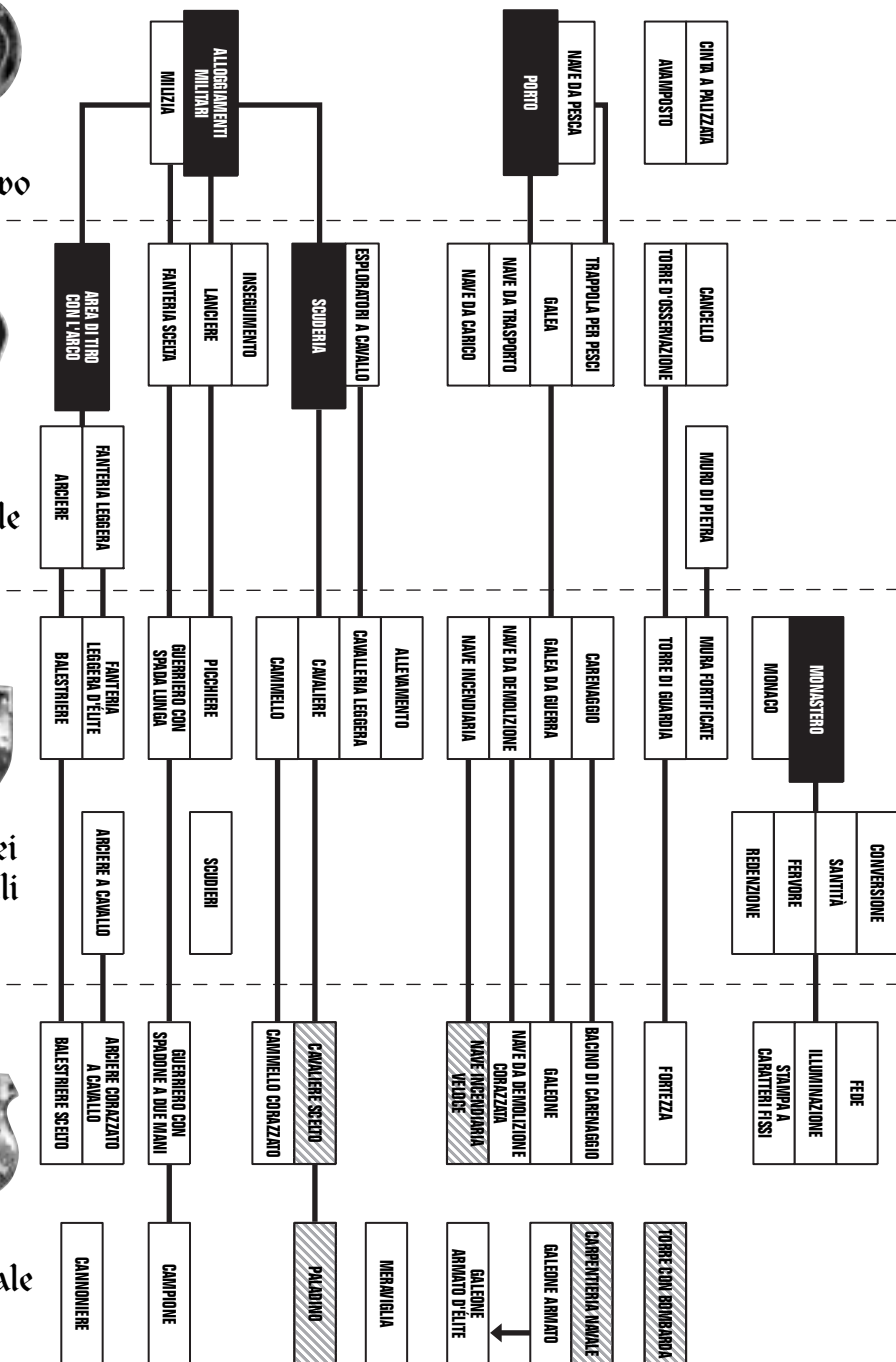
Età
feudale



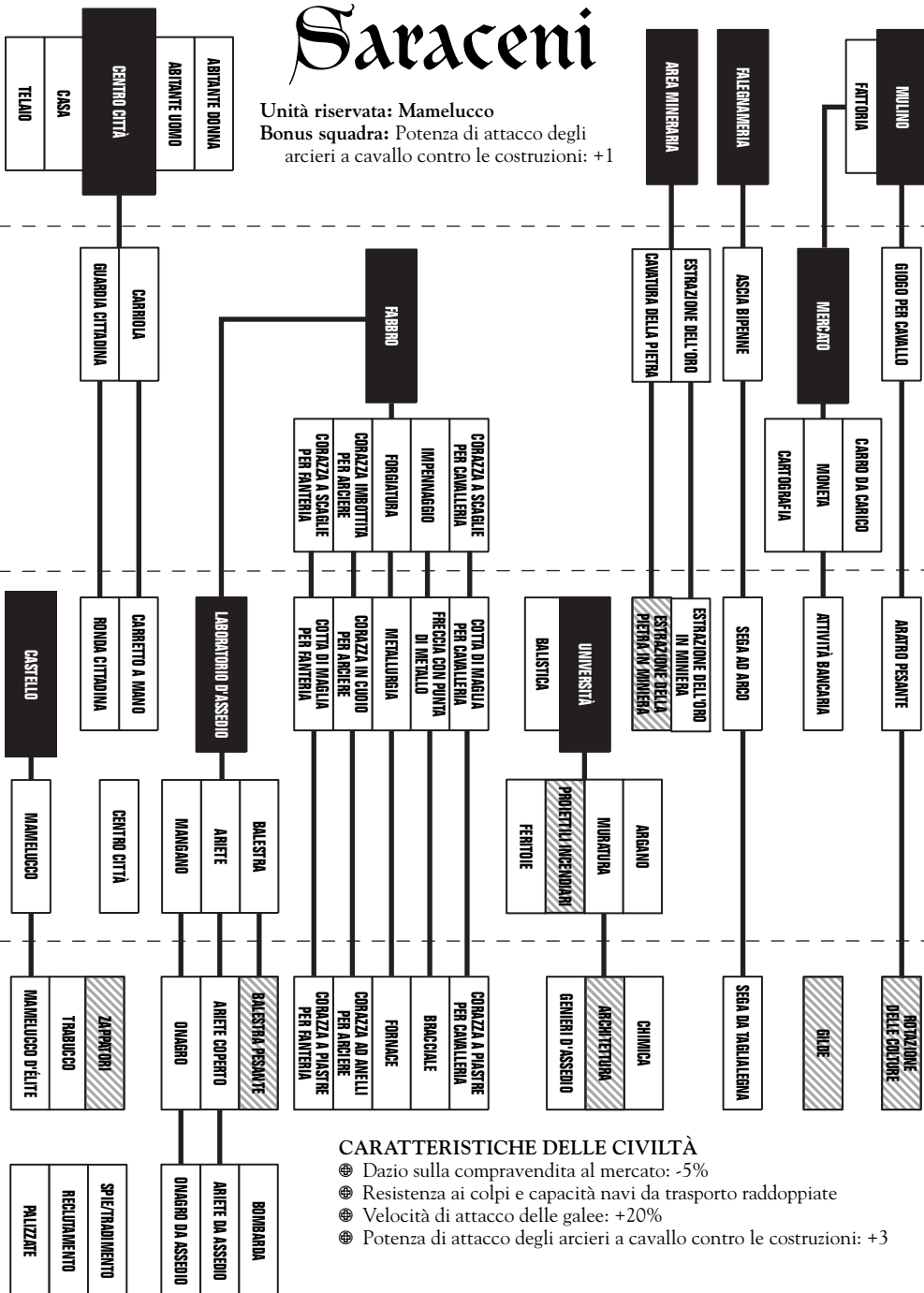
Età dei
Castelli

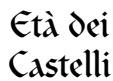


Età
imperiale



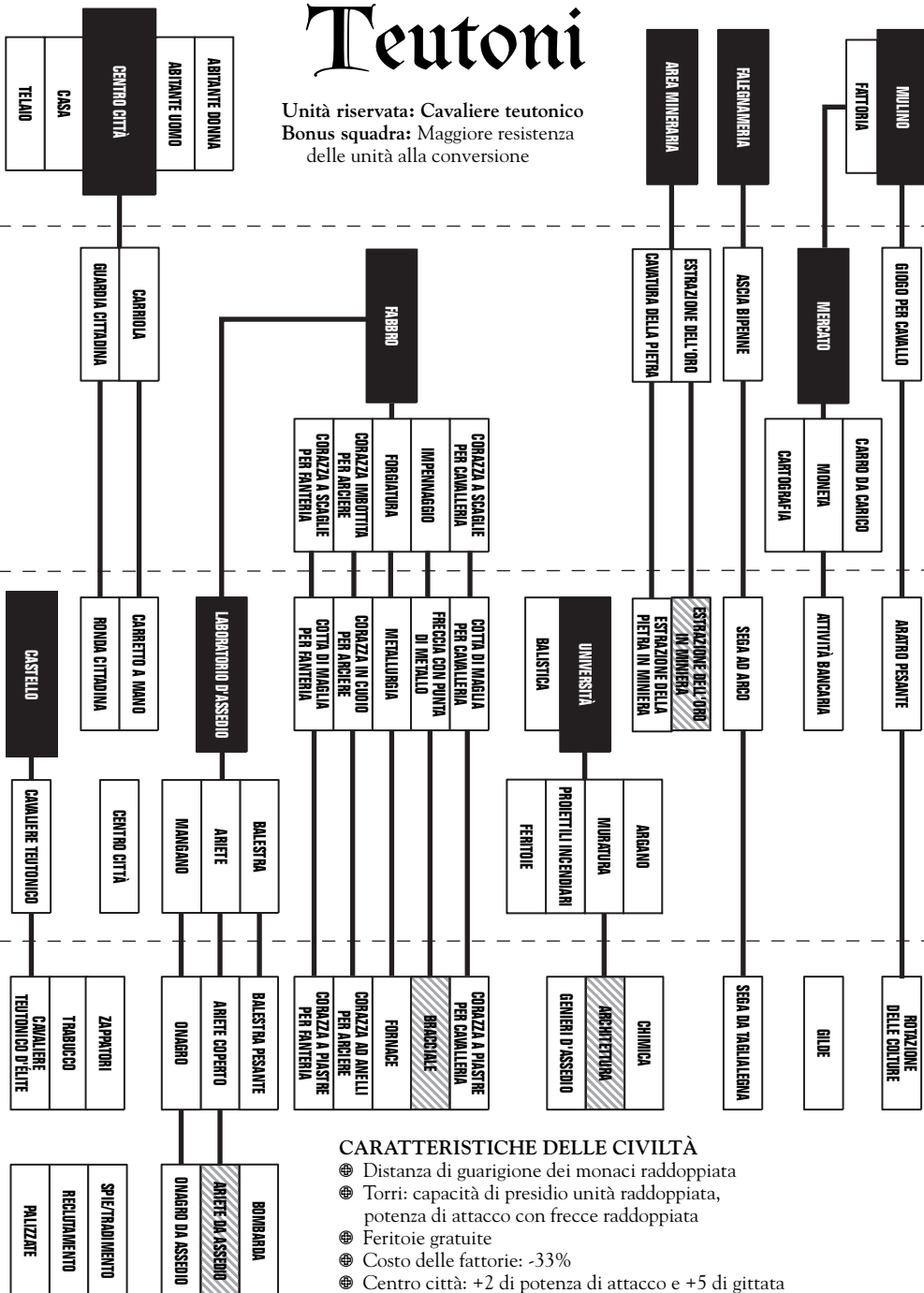
Unità riservata: Mamelucco
Bonus squadra: Potenza di attacco degli arcieri a cavallo contro le costruzioni: +1





Teutoni

Unità riservata: Cavaliere teutonico
Bonus squadra: Maggiore resistenza
delle unità alla conversione



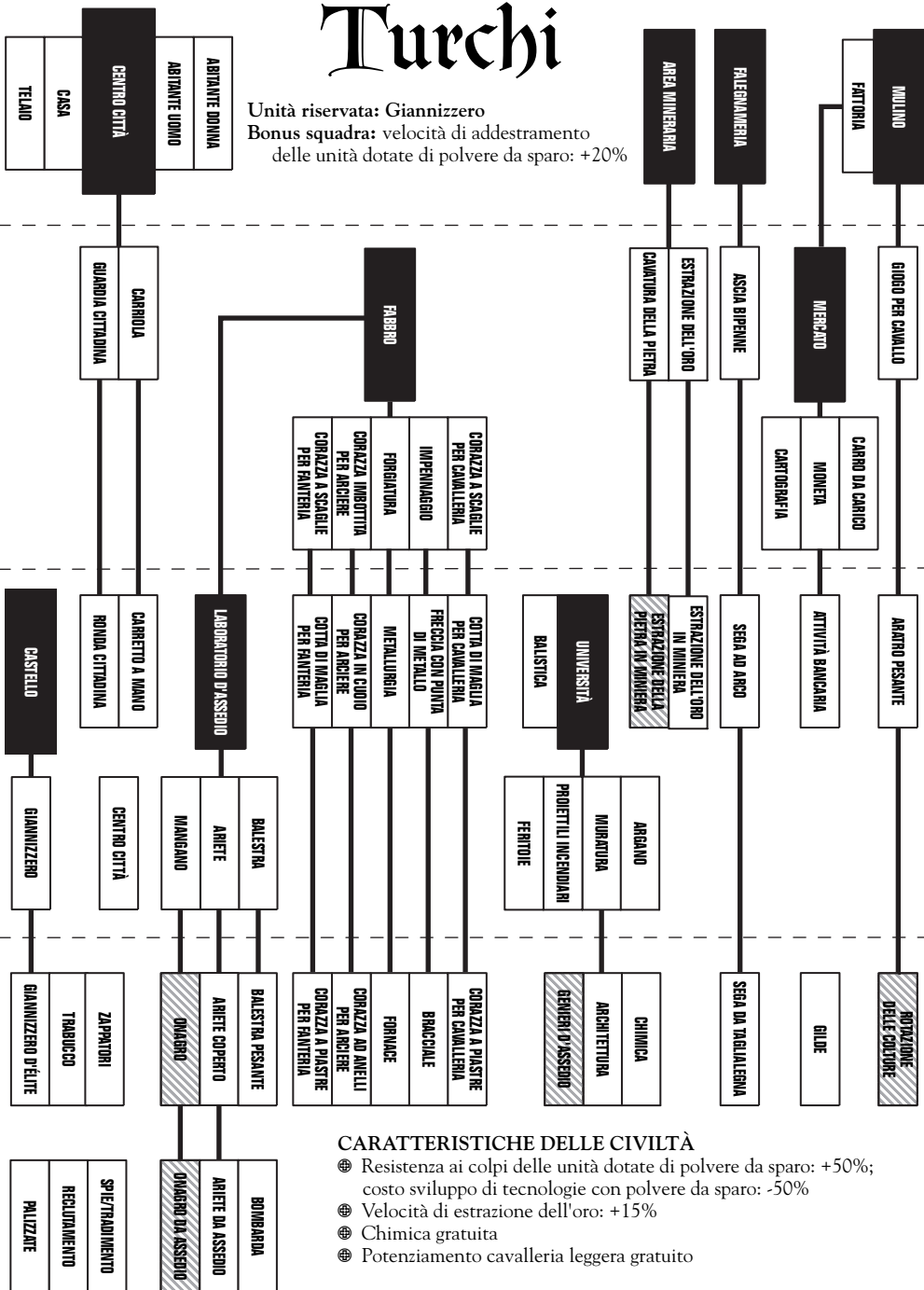
CARATTERISTICHE DELLE CIVILTÀ

- ⊗ Distanza di guarigione dei monaci raddoppiata
- ⊗ Torri: capacità di presidio unità raddoppiata, potenza di attacco con frecce raddoppiata
- ⊗ Feritoie gratuite
- ⊗ Costo delle fattorie: -33%
- ⊗ Centro città: +2 di potenza di attacco e +5 di gittata



Turchi

Unità riservata: Giannizzero
 Bonus squadra: velocità di addestramento
 delle unità dotate di polvere da sparo: +20%



CARATTERISTICHE DELLE CIVILTÀ

- ⊕ Resistenza ai colpi delle unità dotate di polvere da sparo: +50%;
costo sviluppo di tecnologie con polvere da sparo: -50%
- ⊕ Velocità di estrazione dell'oro: +15%
- ⊕ Chimica gratuita
- ⊕ Potenziamento cavalleria leggera gratuito



Alto
Medievo



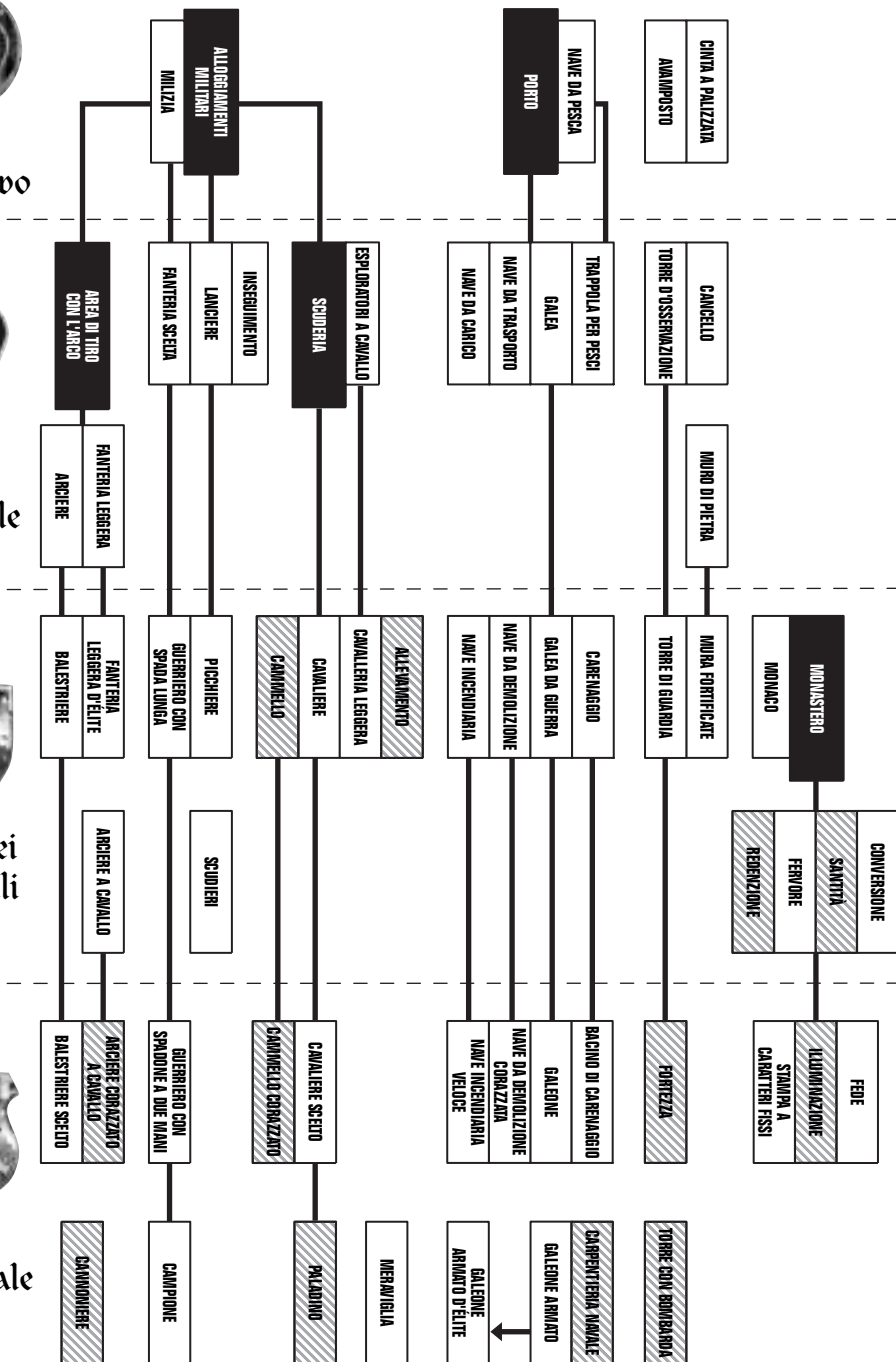
Età
Feudale



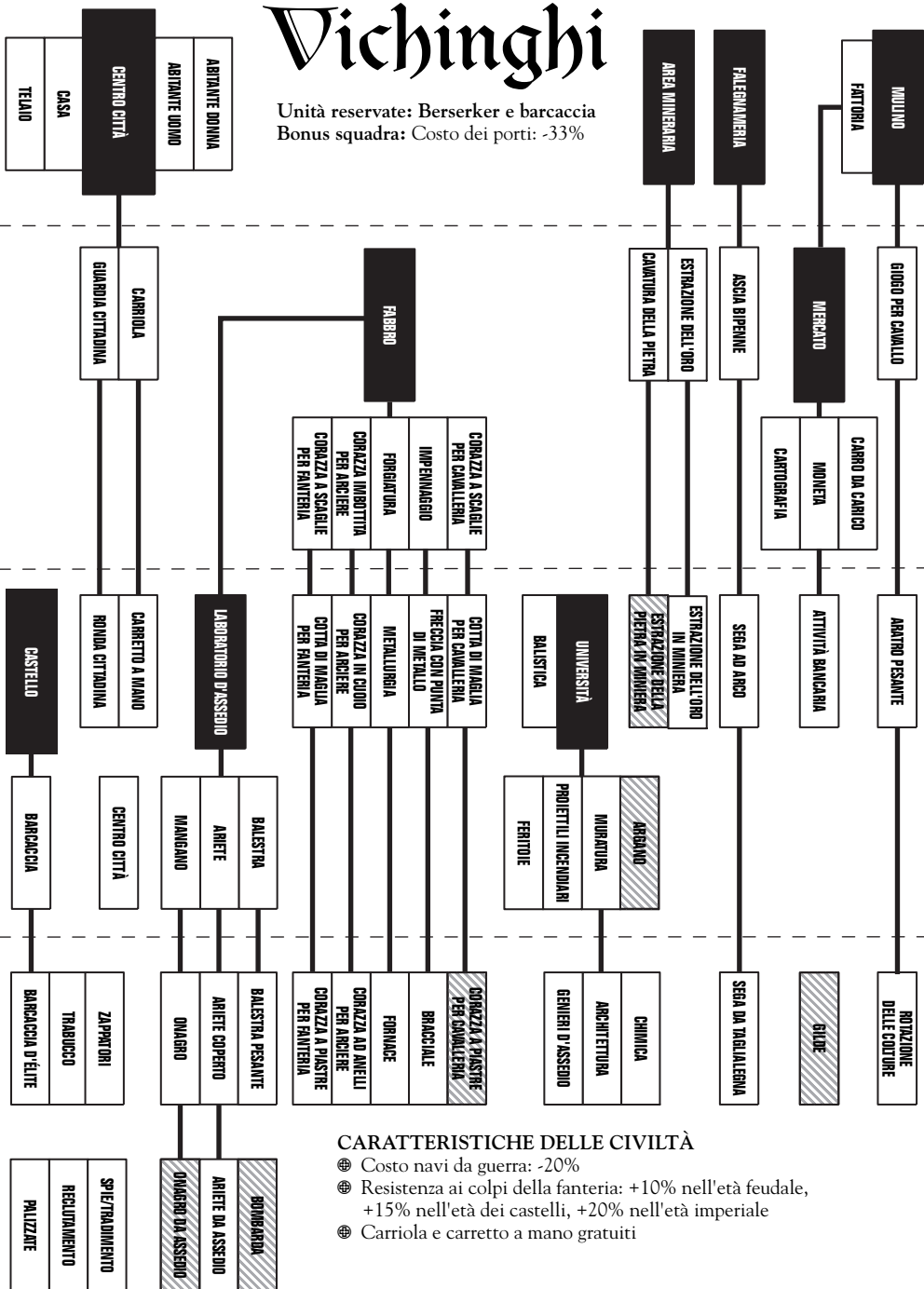
Età dei
Castelli



Età
Imperiale



Unità riservate: Berserker e barcaccia
Bonus squadra: Costo dei porti: -33%



Indice



abitanti

- creazione 4
- ricerca inattivi 26
- abitanti del villaggio
- creazione 29
- descrizione 24, 87
- mansioni 25

Alto Medioevo 31

alleati

- invio di segnali 45
- scelta 44

Allevamento 103

alloggiamenti

- costruzione 6
- descrizione 54

Aratro pesante 95

Arciere 66

Arciere a cavallo 69

Arciere con arco lungo 72

Arciere corazzato

- a cavallo 70

arcieri 66

Architettura 91

aree di raccolta 4, 10

aree mineraria 50

Argano 91

armi d'assedio 78

Ascia bipenne 94

attacco

- notifica 37
- ordine 37

Atteggiamenti di

- combattimento 41

Attività bancaria 96

avamposto 57

avviare Age of Empires II 2



Bacino di carenaggio 106

Balestra 78

Balestriere 67

Balestriere scelto 68

Balistica 102

Berserker 63

Bracciale 101



Cammello 76

Cammello corazzato 76

Campagna di

- addestramento 3

campagna di addestramento

- di William Wallace 3

campagne

- utilizzo 12

campagne personalizzate

- creazione 23

campana della città 39

Campione 61

cancelli

- blocco, sblocco 56

Cannoniere 70

caratteristiche, nuove di

- Age of Empires II 1

Carenaggio 106

Carpenteria navale 106

Carretto a mano 93

Carro da carico 89

Cartografia 96

case

- descrizione 49

castello 55

Catafratto 77

Cavaliere 74

Cavaliere scelto 75

Cavaliere teutonico 65

Cavalleria leggera 74

cavalleria, tecnologie 103

centro città 48

cibo 3, 4, 25, 26

cinghiali 24

cinghiali selvatici 4

cinta a palizzata 56

civiltà 14

coda di produzione

- di più unità 29, 30

commercio

- descrizione 46

condizioni di vittoria

- 16, 17, 18

Conio 95

Conversione 105

Corazza a piastre

- per cavalleria 104

Corazza a piastre

- per fanteria 99

Corazza a scaglie
per cavalleria 103
Corazza a scaglie
per fanteria 98
Corazza ad anelli
per arciere 101
Corazza imbottita
per arciere 101
Corazza in cuoio
per arciere 101
costruzioni
descrizione 48
economiche 48
eliminazione 30
presidio con unità 37
realizzazione 5, 27
riparazione 28
tipi di. *Vedere tipi di*
costruzione individuale
costruzioni militari 54
costruzioni, tecnologie 90
Cotta di maglia
per cavalleria 104
Cotta di maglia
per fanteria 98
creazione di unità militari 29



Chimica 102
chiusura di partite 11
Chu Ko Nu 71



economia e commercio,
tecnologie 92
Elefante da guerra 78
eliminazione di unità e
costruzioni 30
esercito 6
Esploratori a cavallo 73
esploratori a cavallo 6
esplorazione 34
esplorazione della mappa 6
Estrazione della pietra 93
Estrazione della pietra in
miniera 94
Estrazione dell'oro 93
Estrazione dell'oro
in miniera 93
età
descrizione 7, 31
passaggio alla
successiva 7
passaggio alle
successive 31
età dei castelli 32
Età feudale 31
età imperiale 32



fabbro 52
falegnameria 51
Fanteria leggera 68
Fanteria leggera d'élite 69
Fanteria scelta 60

fanteria, tecnologie 98
fattoria 50
fattorie e trappole per pesci
descrizione 26
raccolta del cibo 26
Fede 105
Feritoie 102
Fervore 104
Forgiatura 99
formazioni
descrizione 42
e atteggiamenti di
combattimento 43
impostazione 42
personalizzazione 43
tipi 43
Fornace 100
fortezza 58
Freccia con punta
di metallo 100



Genieri d'assedio 103
Giannizzero 71
Gilde 96
gioco
concetti di base 3
installare 2
Giogo per cavallo 94
Guardia cittadina 90
guarigione delle proprie
unità 40
Guerriero con spada
lunga 60
Guerriero con spadone
a due mani 61



huskarl 64



Illuminazione 105
Impennaggio 100
informazioni della
 Guida 11, 13, 19, 23
Inseguimento 98
installare Age
 of Empires II 2



laboratorio d'assedio 55
Lanciatore di ascia 65
Lanciere 62
legname 3, 4, 25, 26, 27
linea diplomatica 44



Mamelucco 77
Mangudai 72
mappe
 esplorazione 6, 34
 scelta 15
 tipi di 15

meraviglia 53
mercati e commercio 46
Metallurgia 99
Milizia 59
milizia 6
monaci

 conversione delle
 unità nemiche 39
 descrizione 88
 guarigione di unità 40
monaci, tecnologie 104
monastero 52
MSN Gaming Zone 22
mulini

 descrizione 50
mulino
 costruzioni 5
mura
 di pietra 56
 fortificate 57
 palizzate 56
mura di pietra 56
mura fortificate 57
Muratura 91



Nave da carico 82
Nave da pesca 82
navi
 costruzione 29
navi da trasporto 36
navi, tecnologie 106
Nuove caratteristiche 1
nuovi giocatori,
 suggerimenti 10



oro 4, 10, 25, 26, 50, 93



Paladino 75
Palizzate 91
partite
 a più giocatori. *Vedere*
 partite a più giocatori
 con mappa
 casuale. *Vedere*
 Partite con mappa
 casuale
chiusura 11
impostazione
 delle opzioni 11
punteggio.
 Vedere punteggi
registrazione 14
riproduzione 14
salvataggio 11
squadre 45
tipi di. *Vedere tipi*
 di partite
vittoria 9, 16
partite a più giocatori
 abbandono 22
 creazione 19
 partecipazione 19
 ripristino 21
 salvataggio 21
 tipi di connessione 19
 tramite MSN Gaming
 Zone 22
velocità di gioco 21

partite a squadre 45
 partite all'ultimo sangue 13
 partite con mappa casuale
 iniziare 3
 partite con regicidio 13
 pecora 10
 pecore 4, 25
 pedinamento di unità 41
 Picchiere 62
 pietra
 4, 10, 25, 26, 27, 50
 Predone del guado 66
 principianti, suggerimenti 10
 Proiettile incendiario 102
 punteggi
 calcolo 18
 visualizzazione 17
 punti di ritrovo 30
 punti di tragitto 36



Raccogliere le risorse 4
 Reclutamento 97
 Redenzione 105
 reliquie 88
 Riparazione di costruzioni,
 imbarcazioni e armi
 da edio 28
 risorse
 commercio 46
 descrizione 25
 disponibili in un luogo
 di lavoro 26
 raccogliere 4
 raccolta 25
 Ronda cittadina 91
 Rotazione delle colture 95



salvataggio di partite 11
 Samurai 64
 Santità 105
 scenari
 creazione
 personalizzata 22
 scenari personalizzati
 utilizzo 13
 script dei giocatori
 controllati
 dal computer 23
 scuderia 54
 Scudieri 98
 Sega ad arco 94
 Sega da taglialegna 94
 selezione di un gruppo 35
 Spie 97
 Stampa a caratteri fissi 106
 suggerimenti per
 principianti 10
 sviluppo di tecnologie 8, 33



tasti di scelta rapida 11
 tecnologie
 cavalleria 103
 costruzioni 90
 descrizione 33
 economiche e
 commerciali 92
 fanteria 98
 monaci 104
 navi 106

sviluppo 8, 33
 unità dotate di armi
 da lancio 100
 unità dotate di armi
 d'assedio 100
 Telaio 92
 terreno 34
 tipi di connessione, partite
 a più giocatori 19
 tipi di partita 12
 tipi di partite. *Vedere tipi
 di partita individuale*
 torre con bombarda 58
 torre d'osservazione 57
 torri
 con bombarda 58
 fortezza 58
 guardia 58
 osservazione 57
 torri di guardia 58
 trappola per pesci 51



unità
 presidio 37
 unità
 arcieri 66
 assegnazione di ordini 40
 coda di produzione di
 più unità 29
 creare più 30
 eliminazione 30
 fanteria 59
 guarigione 40
 militari 29
 nemiche.
 Vedere unità nemiche

ordine di attacco.

Vedere attacchi

pattugliamento 40

pedinamento 41

potenziamento 8, 33

protezione 37

raggruppamento 35

riservate 31, 55

sorveglianza 41

spostamento 35

spostamento lungo un
percorso specifico 36

tipi 59

trasporto sull'acqua 36

unità

dalla coda 30

unità di fanteria 59

unità di guardia 41

unità di pattuglia 40

unità di presidio 37

unità dotate di armi da
lancio, tecnologie 100

unità dotate di armi

d'assedio,

tecnologie 100

unità militari. *Vedere unità*

unità nemiche

attacco 8

conversione 39

scelta 44



vittoria a punteggio 18

vittoria a tempo 17

vittoria di una partita 9

vittoria standard 16

vittoria tramite conquista 16

vittoria tramite meraviglie 16



Zappatori 97

zone. *Vedere MSI Gaming*

Zone