



AGE
OF
EMPIRES
II
The
CONQUERORS
EXPANSION

Le informazioni contenute nel presente documento, compresi URL e altri riferimenti a siti Internet, sono soggette a modifiche senza preavviso. Se non specificato diversamente, tutti i riferimenti esemplificativi a società, organizzazioni, prodotti, persone ed eventi nominati nel documento sono puramente casuali. Eventuali associazioni a società, organizzazioni, prodotti, persone o eventi reali non sono da considerarsi intenzionali né implicite. Il rispetto di tutte le applicabili leggi in materia di copyright è esclusivamente a carico dell'utente. Fermi restando tutti i diritti coperti da copyright, nessuna parte di questo documento potrà comunque essere riprodotta o inserita in un sistema di riproduzione o trasmessa in qualsiasi forma e con qualsiasi mezzo (in formato elettronico, meccanico, su fotocopia, come registrazione o altro) per qualsiasi 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 documento. Salvo quanto espressamente previsto in un contratto scritto di licenza Microsoft, la consegna del presente documento non implica la concessione di alcuna licenza su tali brevetti, marchi, copyright o altra proprietà intellettuale.

© & ® 1997-2000 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati.

Microsoft, 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 1995-2000 by Ensemble Studios Corp. Tutti i diritti riservati.

Le ragioni sociali di società realmente esistenti e i nomi di prodotto citati possono essere marchi dei rispettivi proprietari.

0800 Parte n. X05-87347 IT

Sommario

Capitolo I: Informazioni preliminari	2
Nuove caratteristiche	2
Modifiche rispetto a The Age of Kings	4
Installazione e avvio	5
Capitolo II: Le nuove caratteristiche	6
Nuove campagne	6
Nuove tipi di partite	6
Rigenerazione automatica delle fattorie	7
Presidio degli arieti	7
Maggiore abilità degli abitanti del villaggio	8
Tributi e commercio migliorati	8
Messaggi migliorati	9
Colori alleati o nemici	9
Comandi per giocatori alleati controllati dal computer	9
Registrazione delle partite migliorata	10
Cattura schermo di intere mappe	10
Capitolo III: Unità	11
Santeria	11
Arcieri	13
Cavalleria	14
Ussaro	16
Navi	17
Altre unità	18
Capitolo IV: Tecnologie	19
Tecnologie economiche e militari	19
Tecnologie riservate	21
Appendice	26
Nuove unità e tecnologie	26
Attributi delle civiltà	27
Diagrammi delle tecnologie per le nuove civiltà	30
Costi potenziamento unità	40
Attributi delle unità	42
Costi e benefici delle tecnologie	45

Capitolo I

I nformazioni preliminari

Age of Empires® II: The Conquerors Expansion rappresenta la continuazione delle epiche battaglie medievali e della costruzione di imperi che caratterizzava The Age of Kings® con l'aggiunta di svariate nuove sfide.

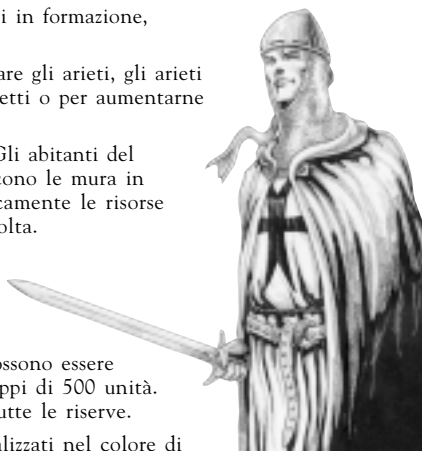
In questo manuale si presuppone la conoscenza di Age of Empires II: The Age of Kings e sono illustrate solo le nuove caratteristiche di The Conquerors Expansion. Nel caso non si abbia mai giocato a The Age of Kings prima d'ora, il modo più semplice per apprendere i concetti fondamentali del gioco è partecipare alla campagna di addestramento di William Wallace, scegliendo **Apprendere il gioco** dal menu principale. Per informazioni complete sul gioco, è inoltre possibile fare riferimento al manuale di The Age of Kings.

Nuove caratteristiche

Age of Empires II: The Conquerors Expansion include le seguenti nuove caratteristiche:

- **Civiltà.** Aztechi, Unni, Coreani, Maya e Spagnoli. Per ulteriori informazioni sulle capacità di ciascuna civiltà, consultare la sezione Caratteristiche delle civiltà nell'appendice del presente manuale. Per informazioni storiche sulle civiltà, scegliere **Notizie storiche** dal menu principale.
- **Unità.** Conquistador, guerrieri aquila, alabardieri, ussari, guerrieri giaguaro, missionari, petardi, arcieri piumati, tarkan, navi testuggine e carri da guerra. Per ulteriori informazioni sulle unità, consultare il capitolo III.
- **Tecnologie.** Purosangue, carovana, erbe medicinali, eresia, tattica dei Parti, teocrazia e anello. Ciascuna civiltà può inoltre sviluppare una specifica tecnologia che ne potenzia l'unità riservata o il bonus squadra. Per ulteriori informazioni sulle tecnologie, consultare il capitolo IV.

- ⊗ **Campagne.** È possibile combattere al fianco di Attila l'Unno, El Cid, Montezuma e altri celebri conquistatori. Con le nuove impostazioni dei livelli di difficoltà, ora possono partecipare e vincere giocatori di ogni livello. Tra gli obiettivi delle campagne figura ora la scheda **Esploratori**, che consente di ottenere informazioni da missioni di ricognizione relative alla mappa e ai nemici.
- ⊗ **Nuovi tipi di partita.** Re della collina, Sviluppo meraviglie, Difesa meraviglie.
- ⊗ **Mappe realistiche.** Nuove mappe che riproducono specifiche regioni geografiche, tra cui la Britannia, la Francia, l'Italia e, naturalmente, il Texas.
- ⊗ **Nuove mappe.** Arena, Lago ghiacciato, Mongolia, Nomade, Oasi, Palude salmastra, Scandinavia, Yucatán e Mappa casuale di terra.
- ⊗ **Terreno invernale e tropicale.** Spostandosi sulle mappe invernali, le unità attraversano territori ghiacciati lasciando le proprie orme nella neve. Nelle mappe tropicali invece delle pecore sono allevati tacchini e bisogna guardarsi dai giaguari invece che dai lupi.
- ⊗ **Condizione di vittoria Ultimo uomo.** Una volta sconfitto il nemico, i giocatori di una stessa squadra si schierano l'uno contro l'altro fino alla vittoria di un solo giocatore.
- ⊗ **Rigenerazione automatica delle fattorie.** È possibile creare una coda di fattorie per rigenerarle automaticamente una volta esaurito tutto il cibo che hanno prodotto.
- ⊗ **Formazioni navali.** È possibile spostare le navi in formazione, esattamente come le unità di terra.
- ⊗ **Presidio degli arieti.** Le unità possono presidiare gli arieti, gli arieti coperti e gli arieti da assedio per esserne protetti o per aumentarne velocità e potenza d'attacco.
- ⊗ **Maggiore abilità degli abitanti del villaggio.** Gli abitanti del villaggio lavorano in modo migliore, costruiscono le mura in modo più intelligente e raccolgono automaticamente le risorse dopo avere realizzato una costruzione di raccolta.
- ⊗ **Migliore tattica delle armi d'assedio.** Mangani, onagri e onagri d'assedio non sferrano attacchi automaticamente se c'è il rischio di colpire unità alleate.
- ⊗ **Tributi e commercio migliorati.** Le risorse possono essere comprate, vendute e inviate in tributo in gruppi di 500 unità. In alternativa, è possibile inviare in tributo tutte le riserve.
- ⊗ **Messaggi migliorati.** I messaggi vengono visualizzati nel colore di ciascun giocatore.
- ⊗ **Interfaccia diplomatica migliorata.** È possibile vedere le linee diplomatiche degli altri giocatori nei propri confronti.
- ⊗ **Colori alleati o nemici.** I colori dei giocatori possono essere modificati per distinguere i nemici dagli alleati con colori diversi.
- ⊗ **Comandi per i giocatori alleati controllati dal computer.** I messaggi di comando consentono di ordinare ai giocatori alleati controllati dal computer di attaccare, inviare tributi in risorse e realizzare costruzioni economiche, militari o una Meraviglia.
- ⊗ **Ritorno alla visualizzazione precedente.** Il tasto BACKSPACE consente di tornare alla precedente posizione visualizzata sulla mappa. Se ad esempio il proprio esercito è visualizzato al centro dello schermo e si passa al centro città per controllare le attività economiche, è sufficiente premere BACKSPACE per tornare all'esercito. Premendo questo tasto più volte è possibile tornare alle dieci più recenti posizioni visualizzate.
- ⊗ **Opzioni per le squadre casuali.** I giocatori che selezionano un punto interrogativo (?) come impostazione di **Squadra** prima dell'avvio della partita, vengono collocati in modo casuale nelle squadre dei giocatori che hanno scelto dei numeri di squadra. Se tutti i giocatori selezionano squadre casuali, vengono create due squadre.



- ⊗ **Registrazione delle partite migliorata.** È possibile registrare il testo dei messaggi e inserire indicatori dei capitoli per riprodurre con facilità le battaglie più importanti.
- ⊗ **Cattura schermo di interesse mappe.** La possibilità di scegliere la scala di riduzione desiderata consente di creare una raffigurazione completa del mondo della partita.
- ⊗ **Editor delle mappe migliorato.** Nuovi trigger per gli scenari, compresa la possibilità di modificare nomi e caratteristiche delle unità.
- ⊗ **Mappe casuali personalizzabili.** Creando script personalizzati per le mappe casuali è possibile comunicare al computer che tipo di terreno, di rilievo e di risorse collocare al momento della creazione di mappe casuali. Per ulteriori informazioni sulle modalità di creazione di script personalizzati, vedere il file RMSG.doc (Random Map Script Guide, Guida agli script delle mappe casuali) contenuto nella cartella Docs del CD di The Conquerors Expansion (informazioni in lingua inglese).

Per ulteriori informazioni sulla maggior parte di queste caratteristiche, consultare il capitolo II.

Modifiche rispetto a The Age of Kings

The Conquerors Expansion include numerose modifiche rispetto alle civiltà, unità e tecnologie di The Age of Kings.

Modifiche delle civiltà

The Conquerors Expansion include le seguenti modifiche rispetto alle civiltà di The Age of Kings:

- ⊗ **Britanni:** il prezzo dei centri città in unità di legname è inferiore del 50%, ma solo nell'età dei castelli e nell'età imperiale
- ⊗ **Bizantini:** Bonus squadra: la velocità di guarigione dei monaci è superiore del 50%.
- ⊗ **Cinesi:** Iniziano con -50 unità di legname.
- ⊗ **Goti:** i cacciatori trasportano +15 unità di carne.
- ⊗ **Teutoni:** i centri città dispongono di +5 di campo visivo invece che di +5 di gittata.
- ⊗ **Turchi:** il potenziamento degli ussari è gratuito; Resistenza ai colpi delle unità dotate di polvere da sparo: +25%, anziché +50%
- ⊗ **Vichinghi:** costo dei porti: -25%, anziché -33%.

Ogni civiltà di Age of Kings può inoltre creare nuove unità e sviluppare nuove tecnologie in The Conquerors Expansion. Per ulteriori informazioni sulle unità e le tecnologie disponibili per ciascuna civiltà, consultare la sezione Nuove unità e tecnologie nell'appendice del presente manuale.

Modifiche delle unità

The Conquerors Expansion include le seguenti modifiche rispetto alle unità di The Age of Kings:

- ⊗ **Arciere a cavallo e arciere corazzato a cavallo:** maggiore velocità di spostamento, di tiro e di creazione.
- ⊗ **Cammello e cammello corazzato:** maggiore velocità di spostamento.
- ⊗ **Bombarde:** più armi di attacco contro le armi d'assedio; maggiore resistenza ai colpi; tiro più rapido; nessun costo per i potenziamenti (tranne la chimica).



- ⊗ **Cannonieri:** maggiore potenza d'attacco contro la fanteria; nessun costo per i potenziamenti (tranne la chimica).
- ⊗ **Giannizzero e giannizzero d'élite:** maggiore potenza d'attacco.
- ⊗ **Huskarl:** maggiore potenza d'attacco contro gli arcieri; corazza contro armi da lancio.
- ⊗ **Picchieri:** minore bonus di attacco contro i cammelli.
- ⊗ **Mangano, onagro e onagro da assedio:** maggiore velocità di spostamento e di tiro; bonus danni contro le unità da assedio; non attaccano automaticamente quando c'è il rischio di colpire unità alleate.
- ⊗ **Samurai:** maggiore velocità di spostamento, maggiore bonus di attacco contro le altre unità riservate.
- ⊗ **Balestra e balestra pesante:** maggiore gittata e potenza dei colpi ma non possono essere potenziate con l'impennaggio, la freccia con punta di metallo e il bracciale, sviluppati presso il fabbro.
- ⊗ **Esploratori a cavallo, cavalleria leggera e ussari:** Bonus di attacco contro i monaci; maggiore resistenza alla conversione da parte di monaci e missionari.
- ⊗ **Guerrieri armati di spada, berserker, samurai e predoni del guado:** sono provvisti di corazza contro armi da lancio.
- ⊗ **Predoni del guado:** maggiore velocità di creazione.

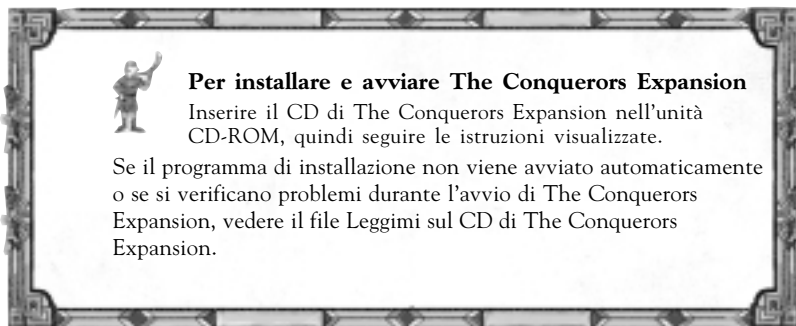
Altre modifiche

The Conquerors Expansion include queste modifiche rispetto a The Age of Kings:

- ⊗ **Centro città:** costo aumentato a 275 unità di legname e 100 unità di pietra; maggiore tempo di costruzione; l'impennaggio, la freccia con punta di metallo e il bracciale, sviluppati presso il fabbro, aumentano la potenza d'attacco e il campo visivo (non la gittata) del centro città.
- ⊗ **Avamposto:** costo ridotto a 25 unità di legname e 10 unità di pietra; campo visivo accresciuto.
- ⊗ **Reliquie:** accresciuto ricavo d'oro.

Installazione e avvio

Per installare Age of Empires II: The Conquerors Expansion è necessario avere già installato Age of Empires II: The Age of Kings.



Capitolo II

L

e nuove caratteristiche

Nuove campagne

The Conquerors Expansion include quattro nuove campagne che consentono di rivivere storiche battaglie condotte da Attila l'Unno, El Cid, Montezuma e altri conquistatori in una serie di scenari fedelmente ricostruiti.



Per giocare alle nuove campagne

Scegliere **Un giocatore** dal menu principale, fare clic sul pulsante **Campagne The Conquerors**, quindi sul nome della campagna a cui si desidera giocare.

Nuovi tipi di partite

La partita con mappa casuale di The Age of Kings è ora denominata partita standard e l'interfaccia è stata semplificata per agevolare la scelta del tipo di partita standard a cui giocare.



Per giocare a una partita standard a un giocatore

Scegliere **Un giocatore** dal menu principale, fare clic sul pulsante **Partita standard**, quindi scegliere il tipo di partita a cui si desidera giocare (Mappa casuale, Regicidio, All'ultimo sangue, Scenario o uno dei nuovi tipi di partita descritti di seguito).

Per informazioni sull'avvio di una partita a più giocatori, consultare il manuale di The Age of Kings.

The Conquerors Expansion include tre nuovi tipi di partita:

- ⊗ **Re della collina.** Per vincere è necessario prendere il controllo del monumento al centro della mappa per il periodo di tempo specificato. Per strappare a un nemico il controllo del monumento, è necessario uccidere tutte le unità nemiche vicine al monumento e spostare una delle proprie unità accanto a esso. Questo tipo di partita è influenzato notevolmente dallo stile della mappa. Sulle mappe Costa è ad esempio possibile difendersi costruendo mura e castelli; sulle mappe Isola è possibile difendersi soltanto con le navi, sulle mappe Lago ghiacciato è possibile difendersi soltanto con unità di terra.
- ⊗ **Sviluppo meraviglie.** Vince la partita il primo giocatore che riesce a costruire una meraviglia. Questo tipo di partita non richiede alcun combattimento: tutti i giocatori sono alleati e non possono cambiare alleanze o formare squadre. È comunque possibile giocare una partita a più giocatori in collaborazione, in cui due giocatori controllano la stessa civiltà. Non sono presenti mura, laboratori d'assedio o trabucchi.
- ⊗ **Difesa meraviglie.** Un solo giocatore dispone di un meraviglia circondata da mura e per vincere deve difenderla dai giocatori avversari. Tutti i giocatori iniziano dall'età imperiale con tutte le tecnologie già sviluppate, grandi riserve di risorse e diversi abitanti del villaggio.

Rigenerazione automatica delle fattorie

È ora possibile sviluppare una coda di fattorie presso il mulino in modo da rigenerarle automaticamente una volta raccolto tutto il cibo da loro prodotto e divenute inutilizzabili. Se sono state inserite fattorie in una coda, quando una fattoria diventa inutilizzabile non viene visualizzato alcun messaggio che ne segnali l'esaurimento.



Per rigenerare automaticamente le fattorie

Fare clic sul mulino, quindi sul pulsante **Rigenera fattoria**.

Per rigenerare più fattorie, fare clic più volte sul pulsante.

La rigenerazione automatica costa quanto la realizzazione di una nuova fattoria, pertanto è necessario avere nelle riserve una quantità sufficiente di legname per ciascuna fattoria da aggiungere alla coda. È possibile utilizzare uno qualsiasi dei propri mulini per aggiungere ed eliminare fattorie dalla coda. Anche se tutti i mulini vengono distrutti le fattorie nella coda continueranno a essere rigenerate. Se inoltre si sviluppa una tecnologia che potenzia le fattorie, anche le fattorie nella coda ne traggono vantaggio.

Presidio degli arieti

Tutte le unità a piedi (fanteria e arcieri) possono presidiare gli arieti, mentre abitanti del villaggio, monaci, petardi, re, unità a cavallo e armi da assedio non sono in grado di farlo. Le unità di fanteria e i picchieri che presidiano un ariete ne aumentano la velocità e la capacità di danneggiare le costruzioni. Le unità che presidiano un ariete non possono subire danni durante un attacco e gli arcieri non possono attaccare.

Arieti e arieti coperti possono essere presidiati da quattro unità, mentre gli arieti da assedio da sei unità. Sugli arieti presidiati da unità viene visualizzata una bandiera. Nel caso di giocatori alleati, ciascuno di essi può fare presidiare dalle proprie unità gli arieti degli altri alleati, facendo abbandonare i presidi quando lo desidera. Le unità vengono automaticamente espulse se l'ariete è distrutto, convertito da un monaco o da un missionario o se giocatori alleati cambiano la propria linea diplomatica.

Quando un ariete presidiato da unità viene caricato a bordo di una nave da trasporto, l'ariete e le unità che lo presidiano vengono sommati nel calcolo della capacità della nave. Se ad esempio un ariete è presidiato da tre unità, le unità caricate a bordo della nave da trasporto sono quattro.



Per fare presidiare un ariete da una o più unità

Fare clic su un'unità (o selezionare un gruppo), quindi fare clic con il pulsante destro del mouse su un ariete, un ariete coperto o un ariete da assedio.

Per fare abbandonare il presidio da tutte le unità

Fare clic su un ariete, un ariete coperto o un ariete da assedio, quindi fare clic sul pulsante **Abbandona presidio**.

È anche possibile fare abbandonare il presidio da singole unità o da gruppi specifici utilizzando i tasti **CTRL** e **MAIUSC** secondo la stessa procedura usata per fare abbandonare i presidi delle costruzioni.

Maggiore abilità degli abitanti del villaggio

La maggiore abilità degli abitanti del villaggio semplifica la raccolta di risorse e la costruzione di mura.

- ⊕ Gli abitanti iniziano automaticamente a raccogliere le risorse che si trovano nelle vicinanze una volta costruiti un mulino, un'area mineraria, una falegnameria o un centro città.
- ⊕ Se si ordina a un abitante che sta trasportando delle risorse di realizzare una costruzione, questo deposita le risorse nelle riserve prima di iniziare a raccogliere un nuovo tipo di risorse. Se ad esempio un abitante del villaggio sta trasportando otto unità di cibo ottenute dalle prede che ha cacciato e lo si assegna alla costruzione di una falegnameria, il cibo viene aggiunto alle riserve prima che l'abitante costruisca la falegnameria e inizi a tagliare il legname.
- ⊕ Quando si invia un gruppo di abitanti a una singola fattoria, gli abitanti si distribuiscono automaticamente in tutte le fattorie incustodite nei dintorni.
- ⊕ Quando due o più abitanti sono assegnati alla costruzione di un muro, si dispongono a intervalli regolari in modo da rendere la costruzione più rapida ed efficiente. Le mura inoltre vengono ora costruite a partire dalle estremità verso la parte centrale, in modo da farle terminare esattamente al margine di zone acquatiche e foreste.

Tributi e commercio migliorati

Le risorse possono essere comprate, vendute e inviate in tributo a gruppi di 500 unità oppure è possibile inviare in tributo tutte le riserve di un tipo di risorsa.



Per comprare, vendere e inviare in tributo gruppi di 500 unità

Premere **MAIUSC**, quindi fare clic sul pulsante della risorsa da comprare, vendere o inviare in tributo.

Per inviare in tributo tutte le riserve di un tipo di risorsa

Premere **CTRL**, quindi fare clic sul pulsante della risorsa da inviare in tributo.

Messaggi migliorati

I messaggi vengono visualizzati nel colore di ciascun giocatore. Esistono due nuovi modi per inviare messaggi a giocatori specifici. Come in *The Age of Kings*, è possibile iniziare un messaggio con un punto e virgola (;) per inviarlo solo ai propri alleati. Ora è possibile anche usare un punto esclamativo (!) per inviare a messaggio solo ai nemici e un asterisco (*) per inviarli a tutti i giocatori.

Colori alleati o nemici

Questa opzione consente di usare uno schema di colori semplificato per indicare immediatamente i giocatori alleati e quelli nemici. Impostando l'opzione Colori alleati o nemici, i colori non vengono più assegnati in base al giocatore, ma i nemici sono visualizzati in rosso, gli alleati in giallo, i giocatori neutrali in grigio e le proprie unità in blu. I colori sono determinati dalla propria linea diplomatica verso ciascun giocatore, non da quella degli altri giocatori nei propri confronti.



Per utilizzare l'opzione Colori alleati o nemici

Scegliere **Opzioni** dal menu principale (oppure, nel corso di una partita, fare clic sul pulsante **Menu** e scegliere **Opzioni**), quindi selezionare l'opzione **Colori alleati o nemici**. In alternativa, premere semplicemente il tasto di scelta rapida (ALT+G per impostazione predefinita) durante la partita.

Comandi per i giocatori alleati controllati dal computer

Nel corso di una partita standard (esclusi gli scenari delle campagne), è possibile usare il pulsante **Comandi** nell'interfaccia dei messaggi per inviare comandi ai giocatori alleati controllati dal computer.

I comandi riconosciuti dal giocatore controllato dal computer sono i seguenti:

- ⊕ **3: Del cibo, per favore.** Il giocatore controllato dal computer invia un tributo di 100 unità di cibo.
- ⊕ **4: Del legname, per favore.** Il giocatore controllato dal computer invia un tributo di 100 unità di legname.
- ⊕ **5: Dell'oro, per favore.** Il giocatore controllato dal computer invia un tributo di 100 unità di oro.
- ⊕ **6: Della pietra, per favore.** Il giocatore controllato dal computer invia un tributo di 100 unità di pietra.
- ⊕ **31: Attacca un nemico ora!** Il giocatore controllato dal computer utilizza tutte le unità disponibili per attaccare l'avversario più pericoloso. Se è stato inviato il comando "Aspetta il mio segnale di attacco", il computer non attacca fino a quando non riceve questo comando.
- ⊕ **32: Smetti di creare altri abitanti.** Il giocatore controllato dal computer si dedica allo sviluppo delle attività militari.
- ⊕ **33: Crea altri abitanti.** Il giocatore controllato dal computer si dedica allo sviluppo delle attività economiche.
- ⊕ **34: Costruisci una flotta.** Il giocatore controllato dal computer si dedica alla costruzione di navi da combattimento.
- ⊕ **35: Smetti di costruire una flotta.** Il giocatore controllato dal computer interrompe la costruzione di navi da guerra.
- ⊕ **36: Aspetta il mio segnale di attacco.** Impedisce al giocatore controllato dal computer di attaccare fino all'invio del messaggio "Attacca un nemico ora!". Se non si invia il comando "Aspetta il mio segnale di attacco", il giocatore controllato dal computer attacca automaticamente.

- ⊗ **37: Costruisci una meraviglia.** Il giocatore controllato dal computer accumula risorse e tenta di costruire una meraviglia non appena dispone di riserve sufficienti.
- ⊗ **38: Dammi le tue risorse in eccesso.** Il giocatore controllato dal computer invia tutte le risorse che riesce ad accumulare.
- ⊗ **42: Quale età hai raggiunto?** Il giocatore controllato dal computer rivela l'età che ha raggiunto.

Registrazione delle partite migliorata

È possibile salvare i messaggi nelle partite registrate e inserire indicatori dei capitoli per individuare con facilità le battaglie più importanti durante la riproduzione delle partite.



Per inserire indicatori dei capitoli

Durante la registrazione di una partita, fare clic sul pulsante **Menu**, quindi scegliere **Salva capitolo** (o premere F9).

Per passare da un capitolo all'altro durante la riproduzione

Fare clic sul pulsante **Capitolo successivo** o **Capitolo precedente**.

Cattura schermo di intere mappe

È ora possibile creare una raffigurazione completa della mappa della partita esattamente come appare sullo schermo, compresa la nebbia di guerra. I file di cattura schermo delle mappe possono essere salvati in qualsiasi momento nel corso di una partita a un giocatore ma solo alla fine di una partita a più giocatori. Per creare file di cattura schermo creato con l'editor delle mappe, è necessario giocare lo scenario oppure provarlo.



Per svelare l'intera mappa della partita

Digitare **Marco** (per svelare la mappa) e/o **Polo** (per rimuovere la nebbia di guerra) nella finestra dei messaggi. In una partita a più giocatori, per utilizzare questi comandi deve essere attivata l'opzione **Consenti inganni**.

Per creare un file di cattura schermo di una mappa alle massime dimensioni

Premere **CTRL+F12**, quindi fare clic sul pulsante per selezionare la scala (1:3 indica l'immagine più grande, 1:8 quella più piccola).

L'immagine della mappa verrà salvata nella cartella **Screenshots** contenuta nel percorso di installazione del gioco.

Unità

Capitolo III

The Conquerors Expansion include numerose nuove unità. Per ulteriori informazioni sulle unità che ciascuna civiltà è in grado di sviluppare, consultare la sezione Nuove unità e tecnologie nell'appendice del presente manuale.

Fanteria



Guerriero aquila e guerriero aquila d'élite

Veloci unità di fanteria dotate di ampio campo visivo, corazza per armi da lancio, resistenza alla conversione, bonus di attacco contro i monaci, e un piccolo bonus d'attacco contro armi d'assedio e unità a cavallo. Le civiltà non dotate di cavalleria (Aztechi e Maya) iniziano la partita con un guerriero aquila invece di un esploratore a cavallo.

Creati in
Potenti contro
Poco resistenti
contro
Potenziamenti

Alloggiamenti
Arcieri, monaci e armi d'assedio

Fanteria, cannonieri

Resistenza ai colpi: El Dorado (tecnologia riservata ai Maya, sviluppata presso il castello)

Attacco: Forgiatura, Metallurgia, Forno (Fabbro); Guerre delle ghirlande (tecnologia riservata azteca nei castelli)

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)

Maggiore resistenza a monaci e missionari: Fede, Eresia (Monastero)

Gli Aztechi apprezzavano il valore in combattimento in modo particolare. Infatti grazie alle capacità dimostrate in battaglia e al grado raggiunto nella gerarchia militare, i soldati acquisivano spesso un'elevata condizione sociale. Uno dei gradi militari più importanti era quello di guerriero aquila. Questi soldati portavano copricapi dai vivaci colori realizzati con piume d'aquila e costumi che ne accrescevano il portamento marziale. Protetti da una corazza leggera e non ingombrante, si muovevano rapidamente: rappresentavano le truppe leggere degli eserciti aztechi, in grado di compiere veloci assalti contro il nemico. Questi valorosi guerrieri tuttavia si trovarono in grande svantaggio quando furono costretti allo scontro con le truppe provenienti dall'Europa, dotate di armature e armi di acciaio.

Ai più validi fra questi soldati veniva riconosciuto il grado di élite: erano i migliori elementi delle formazioni di guerrieri aquila a guidare i tentativi di attacco e di cattura dei nemici.



Alabardiere

Più potente del picchiere. Bonus di attacco contro unità di cavalleria ed elefanti da guerra.

Creato in
Potente contro
Poco resistente
contro
Potenziamenti

Alloggiamenti

Unità di cavalleria ed elefanti da guerra

Fanteria, arcieri, balestre, mangani e cannonieri

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)

Maggiore resistenza a monaci e missionari: Fede, Eresia (Monastero)

L'alabarda era un'arma simile alla picca, inventata nel medioevo per contrastare soprattutto i soldati a cavallo e dotati di corazza. Era costituita da un'asta lunga circa due metri, su cui erano montate una punta di lancia a un'estremità, la lama di un'ascia sul lato e una punta più piccola all'altra estremità. La punta più grande veniva usata per difendersi dai cavalieri, mentre quella più piccola all'altro capo dell'asta consentiva di perforare anche le più robuste armature. Scagliati con entrambe le mani, i colpi d'ascia potevano fare a pezzi le armature, gli elmi e gli arti dei nemici. La tecnica di combattimento con l'alabarda lasciava il soldato che la maneggiava momentaneamente esposto al nemico: per assicurare la protezione degli alabardieri, era quindi preferibile utilizzare l'arma in formazioni serrate di più uomini.



Guerriero giaguaro e guerriero giaguaro d'élite

Unità riservate agli Aztechi. Bonus di attacco contro le altre unità di fanteria.

Creati in
Potenti contro
Poco resistenti
contro
Potenziamenti

Castello

Unità di fanteria

Arcieri, mangani, cannonieri e arcieri a cavallo

Attacco: Forgiatura, Metallurgia, Fornace (Fabbro); Guerra delle ghirlande (tecnologia riservata agli Aztechi, sviluppata presso il castello)

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)

Maggiore resistenza a monaci e missionari: Fede, Eresia (Monastero)

Un altro grado militare degli Aztechi era quello dei guerrieri giaguaro, dotati di armi e corazze più pesanti rispetto a quelle dei guerrieri aquila. Il ruolo dei guerrieri giaguaro corrispondeva probabilmente a quello della fanteria pesante, a cui spettava lo scontro principale con le truppe avversarie.

In molti casi, l'armamento più pesante assicurava loro un vantaggio negli attacchi contro le truppe avversarie colte alla sprovvista o tanto incoscienti da sfidare i guerrieri giaguaro. I copricapi e l'abbigliamento di questi soldati erano realizzati ispirandosi alla pelliccia del giaguaro, il più feroce predatore delle giungle dell'America centrale e animale totem dei guerrieri. In combattimento usavano la macana, una spada con lama di ossidiana che, pur senza possedere la capacità di penetrazione delle spade di acciaio, era affilata come un rasoio.

I più valorosi tra i guerrieri giaguaro ne costituivano l'élite. Si trattava di soldati dalle indiscusse capacità belliche che, dotati delle armi migliori, rappresentavano i più audaci combattenti degli eserciti aztechi.



Arcieri



Arciere piumato e arciere piumato d'élite

Unità riservate ai Maya. Più forti, più veloci e dotati di corazza più pesante rispetto agli altri arcieri, ma con minore potenza d'attacco.

Creati in
Potenti contro

Castello
Altri arcieri e unità lente (monaci, cavalieri teutonici ed elefanti da guerra)

Poco resistenti
contro

Cavalleria, fanteria leggera e altre unità veloci (guerrieri aquila, predoni del guado)

Potenziamenti

Attacco: Chimica (Università)

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

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

Precisione di tiro: Balistica (Università), Anello (Area di tiro con l'arco)

Velocità di creazione dell'unità: Reclutamento (Castello)

Maggiore resistenza a monaci e missionari: Fede, Eresia (Monastero)

L'arco era un'arma conosciuta e usata in combattimento dalle popolazioni indigene dell'America centrale, anche se dal punto di vista tecnologico le loro armi erano inferiori all'arco composto asiatico o all'arco lungo inglese. Quando catturare i nemici era più importante che ucciderli, era possibile ordinare agli arcieri di ferirli. Come tutti gli altri guerrieri maya, gli arcieri indossavano costumi caratteristici che li rendevano riconoscibili e consentivano ai comandanti di schierare le truppe in campo secondo le necessità. Il grado di arciere era inferiore rispetto a quello di altri guerrieri, pertanto veniva attribuito agli uomini con minori capacità e di basso rango sociale. I soldati più ambiziosi e di condizione superiore preferivano entrare nelle schiere dei guerrieri aquila, in modo da avere la possibilità di fare prigionieri.

Gli arcieri più capaci ed esperti acquisivano il grado di arcieri piumati d'élite, che essendo in grado di uccidere gli avversari rapidamente e di abbattere il morale delle truppe nemiche bersagliandole con precisione risultavano particolarmente importanti quando era necessaria una vittoria totale sul nemico.



Carro da guerra e carro da guerra d'élite

Unità di cavalleria riservate ai Coreani. Si tratta di unità di arcieri con corazza pesante. I Coreani dispongono di due unità riservate: la seconda è la nave testuggine, creata presso il porto.

Creati in
Potenti contro
Poco resistenti
contro
Potenziamenti

Castello

Unità di fanteria e arcieri

Unità di cavalleria, fanteria leggera, picchieri, cammelli

Attacco: Chimica (Università)

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

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

Precisione di tiro: Balistica (Università), Anello (Area di tiro con l'arco)

Velocità: Allevamento (Scuderia)

Velocità di creazione dell'unità: Reclutamento (Castello)

Maggiore resistenza a monaci e missionari: Fede (Monastero)

Il regno coreano di Koryo fu spesso bersaglio di attacchi su tutti i fronti: dalla Cina, dalle popolazioni barbare provenienti dal nord come i Mongoli e dai predoni che giungevano dal mare. Per sopravvivere, i Coreani furono costretti a sviluppare un esercito particolarmente forte. Dalle poche informazioni disponibili, sembra che i Koryo fossero soldati aperti alle innovazioni, forse i primi a usare rudimentali razzi e carri da combattimento. Una serie di questi carri poteva essere disposta in modo da formare fortificazioni temporanee in campo aperto, così da offrire una posizione difensiva mobile, ma sostanziale, contro le unità a cavallo dei nemici. Ebbe così origine il carro da guerra, simile alla classica biga, dotato di lame a falce e protezioni mobili, al riparo del quale gli arcieri potevano scoccare le loro frecce.

Cavalleria



Conquistador e conquistador d'élite

Unità riservate agli Spagnoli. Cannonieri a cavallo, efficaci per attacchi ravvicinati, ma poco precisi per attacchi a distanza. Gli Spagnoli dispongono di due unità riservate: la seconda è il missionario, creato presso il monastero.

Creati in
Potenti contro
Poco resistenti
contro
Potenziamenti

Castello

Guerrieri con spada, monaci, cavalieri teutonici ed elefanti da guerra

Cavalieri, cammelli e picchieri

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

Resistenza ai colpi: Purosangue (Scuderia)

Velocità: Allevamento (Scuderia)

Velocità di creazione dell'unità: Reclutamento (Castello)

Maggiore resistenza a monaci e missionari: Fede, Eresia (Monastero)



Gli avventurieri spagnoli che partirono alla conquista del Nuovo Mondo divennero noti come i Conquistador. Si trattava di uomini di diversa origine e condizione sociale: cadetti della nobiltà di Spagna, mercenari in cerca di avventura e di bottino o, in molti casi, soldati senza un impiego. Quando giunsero nelle Americhe, le armi a loro disposizione assicuravano a queste truppe un notevole vantaggio tecnologico rispetto alle popolazioni indigene, incapaci di fronteggiare soldati armati di spade di acciaio, armi da fuoco e lancieri a cavallo. I primi nativi che si imbattono in questi eserciti furono particolarmente terrorizzati dalla vista dei cavalli e i soldati a cavallo vennero considerati come una nuova e misteriosa specie di creature, a metà tra uomini e quadrupedi. Preceduti dalla diffusione di malattie di origine europea e alleandosi a popolazioni indigene ogni volta che se ne presentava l'occasione, eserciti sorprendentemente piccoli di Conquistador riuscirono a sconfiggere con relativa facilità Aztechi e Incas, le due principali civiltà precolombiane.

Tra gli avventurieri europei che invasero il Nuovo Mondo, coloro che dimostrarono maggiori capacità e determinazione divennero Conquistador d'élite. Furono questi ultimi a guidare le cariche contro gli eserciti nemici, in apparenza superiori per numero, trionfando su di loro grazie alla superiorità delle armi e a una spietata risolutezza.



Ussaro

Più forte della cavalleria leggera; bonus di attacco contro i monaci; resistente alla conversione.

Creato in
Potente contro
Poco resistente
contro
Potenziamenti

Scuderia

Arcieri, mangani, arcieri a cavallo, armi d'assedio e monaci

Picchieri, cavalieri e cammelli

Attacco: Forgiatura, Metallurgia, Fornace (Fabbro)

Corazza: Corazza a scaglie per cavalleria, cotta di maglia per cavalleria, corazza a piastre per cavalleria (Fabbro)

Resistenza ai colpi: Purosangue (Scuderia)

Velocità: Allevamento (Scuderia)

Velocità di creazione dell'unità: Reclutamento (Castello)

Maggiore resistenza a monaci e missionari: Fede, Eresia (Monastero)

Nel corso del XV secolo gli Ungheresi organizzarono truppe di cavalleria leggera che divennero note come ussari. Cavalieri eccellenti, addestrati a cavalcare fin dall'infanzia nelle pianure erbose dell'Ungheria, per distinguersi indossavano uniformi vivacemente colorate. Nel corso delle marce solitamente venivano impiegati per esplorazioni e razzie. In caso di necessità erano anche in grado di caricare il nemico in battaglia, pur essendo in genere armati e corazzati in modo troppo leggero per affrontare la cavalleria pesante o la fanteria. Una volta costretto il nemico alla ritirata, gli ussari risultavano particolarmente utili perché erano in grado di partire rapidamente all'inseguimento per travolgere e abbattere le disorganizzate truppe avversarie. Le vivaci uniformi e il loro impeto in battaglia resero gli ussari molto rispettati dalle altre nazioni, fino a conquistare una posizione di primo piano negli eserciti delle epoche successive, soprattutto durante l'età napoleonica. Ancora nel corso della guerra di Corea venne infatti impiegata un'unità inglese di ussari, sebbene allora combattessero come carristi.



Tarkan e tarkan d'élite

Unità di cavalleria riservate agli Unni, particolarmente efficaci contro le costruzioni, eccellenti per devastare i territori nemici.

Creati in
Potenti contro
Poco resistenti
contro
Potenziamenti

Castello
Costruzioni, arcieri, mangani, arcieri a cavallo, armi d'assedio e monaci
Picchieri, cavalieri e cammelli
Attacco: Forgiatura, Metallurgia, Fornace (Fabbro)
Corazza: Corazza a scaglie per cavalleria, cotta di maglia per cavalleria, corazza a piastre per cavalleria (Fabbro)
Resistenza ai colpi: Purosangue (Scuderia)
Velocità: Allevamento (Scuderia)
Velocità di creazione dell'unità: Reclutamento (Castello)
Maggiore resistenza a monaci e missionari: Fede, Eresia (Monastero)

Nel corso del III secolo, quando avanzarono verso occidente, l'uso della staffa rappresentò per gli Unni un notevole vantaggio tecnologico rispetto agli altri eserciti. Quando i lancieri a cavallo caricavano il nemico, grazie alle staffe riuscivano a trasferire alla punta della lancia tutta la forza sprigionata dal peso combinato dell'uomo e del cavallo lanciato al galoppo. Con rare eccezioni, tra cui principalmente la cavalleria di Alessandro, prima di allora i cavalieri armati di lancia non avevano mai rappresentato un'unità particolarmente efficace. Vista la loro potenza, la comparsa alla fine dell'antichità di migliaia di cavalieri barbari armati di lancia comportò un drastico mutamento delle tecniche belliche. Gli eserciti romani furono costretti a riconoscere maggiore importanza alla cavalleria come supporto alle legioni, talvolta anche assoldando cavalieri barbari come mercenari. I più valorosi soldati degli eserciti degli Unni e, più tardi, dei Mongoli, erano noti come tarkan.

I più abili elementi della cavalleria leggera unna erano i tarkan d'élite, soldati in grado di cavalcare a lungo, di colpire a sorpresa e di ritirarsi altrettanto velocemente, se la situazione diventava sfavorevole. La loro rapidità di movimento rese i tarkan d'élite dei predoni devastanti, sebbene come cavalleria leggera fossero in svantaggio nel combattimento corpo a corpo contro cavalieri dotati di armi e corazze più pesanti.



Armi da assedio



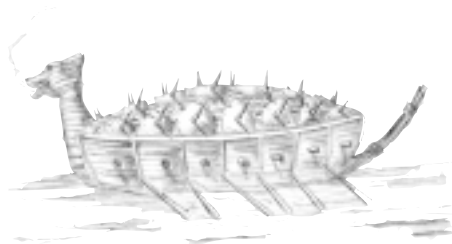
Petardo

Unità di fanteria da demolizione dotata di esplosivi.
Devastante per le costruzioni, inefficace contro le altre unità.

Creato in
Potente contro
Poco resistente
contro
Potenziamenti

Castello
Costruzioni, mura e armi da assedio
Arcieri, balestre, arcieri a cavallo e mangani
Attacco: Genieri d'assedio (Università)
Velocità di creazione dell'unità: Reclutamento (Castello)
Maggiore resistenza a monaci e missionari: Fede, Eresia (Monastero)

Anche se il principale utilizzo nel corso del medioevo fu quello di propellente per armi da fuoco e cannoni, la polvere da sparo trovò impiego anche come esplosivo. Le cariche esplosive, dette petardi da una parola francese che originariamente indicava un "vento devastante", potevano essere usate per danneggiare e demolire le porte dei castelli o altri ostacoli. Un soldato protetto da corazza portava la carica sull'obiettivo e dava fuoco alla miccia. Era un'operazione estremamente pericolosa, infatti se per qualsiasi ragione la miccia non funzionava come previsto o l'esplosivo detonava in anticipo, l'uomo saltava in aria con la carica appena piazzata.



Navi



Nave testuggine e nave testuggine d'élite

Unità riservate ai Coreani. Navi da combattimento lente e dotate di corazza pesante, efficaci per la distruzione di altre navi a distanza ravvicinata. La nave testuggine può essere creata presso il porto, una volta costruito un castello coreano. I Coreani dispongono di due unità riservate: la seconda è il carro da guerra, un'unità di arcieri.

Create in
Potenti contro
Doco resistenti
contro
Potenziamenti

Porto
Navi incendiarie e navi da demolizione
Bombarde e monaci
Corazza: Carenaggio (Porto)
Velocità: Bacino di carenaggio (Porto)
Costo minore: Carpenteria navale (Porto)
Maggiore resistenza a monaci e missionari: Fede, (Monastero)

Nel corso dell'attacco dei samurai giapponesi nel 1592 il destino della Corea, e forse della Cina, venne a dipendere dall'interruzione delle linee di rifornimento stabilite dagli invasori via mare attraverso gli stretti di Corea. Con l'aiuto delle navi testuggine, le prime navi da combattimento corazzate della storia, l'ammiraglio coreano Yi Sun-Shin riuscì a conquistare due grandi vittorie navali al largo della Corea meridionale. Si trattava di navi spinte a remi, con basso profilo e dotate di batterie di cannoni sui lati. Le fiancate e la parte superiore delle navi erano arrotondate e modellate in modo simile al guscio di una tartaruga. Non fossero adatte alla navigazione in alto mare, si rivelarono piuttosto utili vicino alla costa, dove le acque erano relativamente calme. Le navi giapponesi si trovarono in netta inferiorità rispetto a queste imbarcazioni: la loro corazza arrotondata deviava la maggior parte dei proiettili scagliati, la mancanza di aperture impediva qualsiasi tentativo di arrembaggio e i loro cannoni riducevano rapidamente all'impotenza le navi nemiche, non protette da corazza.

Altre unità



Missionario

Unità riservata agli Spagnoli, dotata di una velocità di spostamento superiore rispetto al monaco, ma con campo visivo e raggio d'azione inferiori. Sebbene non possa raccogliere le reliquie, il missionario converte le unità nemiche e guarisce le unità alleate come il monaco. Il missionario può essere creato presso il monastero una volta costruito un castello spagnolo. Gli Spagnoli dispongono di due unità riservate: la seconda è il conquistador, un'unità di cavalleria.

Creato in
Potente contro
Poco resistenti
contro
Potenziamenti

Monastero

Cavalieri teutonici ed elefanti da guerra

Arcieri, cavalieri, cavalleria leggera e predoni del guado
(tutti presso il Monastero)

Conversione di alcune costruzioni e armi d'assedio: Redenzione

Velocità di spostamento: Fervore

Resistenza ai colpi: Santità

Conversione di altri monaci: Conversione

Maggiore raggio di conversione: Stampa a caratteri fissi

Minore tempo di recupero: Illuminazione, Teocrazia

Maggiore resistenza a monaci e missionari: Fede, Eresia



Quando gli europei iniziarono a comprendere che la scoperta di Colombo aveva aperto la strada a due interi continenti, iniziò a farsi sempre più forte il desiderio di convertire le popolazioni indigene, potenzialmente immense, alla cristianità. Spagnoli, Portoghesi e altre nazioni europee inviarono nel Nuovo Mondo numerosi monaci, detti missionari, per portare ai nativi la conversione e la salvezza. Essere missionari richiedeva una grande fede, una robusta costituzione e molto zelo: spesso erano costretti a condividere le precarie condizioni di vita dei popoli che evangelizzavano e a confrontarsi con culture e fedi radicalmente differenti. Molti missionari furono maltrattati, torturati e uccisi per mano degli indigeni che non intendevano accettare una fede imposta o che identificavano i monaci con le malattie e le conquiste che li accompagnavano.

Capitolo IV

Tecnologie

The Conquerors Expansion include numerose nuove tecnologie che consentono di aumentare le capacità economiche e belliche delle civiltà. Ciascuna civiltà dispone inoltre di una particolare tecnologia riservata. Per ulteriori informazioni sulle tecnologie che ciascuna civiltà può sviluppare, consultare la sezione Nuove unità e tecnologie nell'appendice del presente manuale.

Tecnologie economiche e militari



Purosangue

I purosangue, sviluppati presso la scuderia, aumentano la resistenza ai colpi di tutte le unità a cavallo.

I guerrieri del medioevo avevano bisogno di diversi tipi di cavalli per gli spostamenti, le esplorazioni, le operazioni militari e il trasporto di cavalieri dotati di pesanti corazze. L'attenzione dedicata all'allevamento dei cavalli consentì di sviluppare gradualmente razze differenti di purosangue che potessero soddisfare al meglio queste necessità. Questo tipo di allevamento si diffuse in particolare presso le civiltà che avevano a disposizione grandi pianure erbose. In Asia e Medio Oriente una simile attenzione venne dedicata all'allevamento di cammelli, selezionati per la loro velocità o la resistenza, in modo che potessero sopportare le lunghe marce che le carovane commerciali imponevano.



Carovana

La carovana, sviluppata presso il mercato, aumenta la velocità di carri e navi da carico, consentendo loro di raccogliere oro più rapidamente.

Il commercio si trasformò ben presto dai semplici carri portati dai contadini ai mercati in più complesse imprese condotte con numerosi carri o animali da soma che viaggiavano da una città all'altra. Le carovane formate da cavalli da carico o altri mezzi di trasporto erano

particolarmente efficienti perché più semplici da organizzare e da sorvegliare sulle lunghe distanze. La parola carovana deriva dal persiano e si riferisce solitamente ai gruppi di mercanti che attraversavano deserti o regioni ostili. La più celebre rotta commerciale per le carovane del medioevo era la Via della Seta, che congiungeva la Cina con Costantinopoli e la costa orientale del Mediterraneo.



Erbe medicinali

Le erbe medicinali, sviluppate presso il monastero, aumentano la velocità di guarigione delle unità che presidiano le costruzioni.

Sebbene le società antiche coltivassero lo studio dell'anatomia e della fisiologia, fino alle rivoluzioni scientifiche e industriali dei secoli XVIII e XIX la medicina rimase una scienza inesatta, basata su conoscenze empiriche. I rimedi e le procedure scoperte in base all'esperienza venivano tramandati dapprima oralmente e più tardi in resoconti scritti. Il principale metodo curativo erano le erbe medicinali, ovvero l'applicazione e l'assunzione di composti di erbe le cui proprietà medicamentose erano state dimostrate dall'esperienza. La presenza di esperti conoscitori delle erbe medicinali era molto utile per migliorare la qualità della vita degli abitanti delle città e dei villaggi medievali.



Eresia

L'eresia, sviluppata presso il monastero, induce le unità a morire piuttosto che essere convertite da un monaco o da un missionario nemico. L'unità viene persa comunque, ma non passa al nemico.

Con l'avanzare del medioevo, tra le numerose sfide che la cristianità europea fu costretta ad affrontare, si fece strada l'eresia. Questa parola iniziò a essere usata nel corso del XIII secolo per definire le opinioni o le dottrine contrarie ai dogmi della Chiesa. La diffusione di queste idee avveniva a una velocità allarmante: i filosofi che studiavano la Bibbia ne proponevano nuove interpretazioni e i contatti con le religioni pagane portavano in particolari aree a distorsioni dell'ortodossia. Chiunque tentasse di proporre una nuova interpretazione degli insegnamenti delle Scritture rischiava di essere accusato di eresia. La fede in dottrine eretiche era ritenuta dai capi della Chiesa uno dei peccati più gravi e molte persone giudicate eretiche furono condannate a morte sul rogo.



Tattica dei Parti

La tattica dei Parti, sviluppata presso l'area di tiro con l'arco, aumenta la resistenza della corazza normale e per armi da lancio degli arcieri a cavallo.

Gli arcieri a cavallo della Parzia, regione che oggi appartiene all'Iran, erano celebri per la loro abilità nello scagliare frecce sul nemico mentre si ritiravano o simulavano una ritirata. La capacità dei Parti di colpire mentre ripiegavano infastidiva notevolmente gli inseguitori, in particolare quando questi erano troppo lenti per raggiungere gli arcieri in fuga. Sebbene i Parti fossero un popolo dell'antichità, la loro tattica venne impiegata dagli eserciti delle epoche successive che disponevano di arcieri a cavallo e il loro nome rimase legato a questo particolare tipo di manovra. L'espressione "freccia dei Parti" ancora oggi è usata per indicare un commento che pone fine a qualsiasi discussione.



Teocrazia

La teocrazia, sviluppata presso il monastero, migliora notevolmente il potere di un gruppo di monaci e ne facilita l'organizzazione. Quando un gruppo di monaci (o di missionari) converte un'unità nemica, un solo monaco perde la fede ed è costretto a rigenerarla prima di tentare una nuova conversione.

Teocratiche sono dette quelle civiltà in cui il potere dei governanti è ritenuto di origine divina. Quando il popolo considerava tale il potere dei capi, il governo otteneva un'obbedienza pressoché incondizionata a qualsiasi ordine. Nelle società di questo tipo monaci e leader della gerarchia religiosa disponevano di grande influenza. Quando giungevano a contatto con civiltà dalla fede religiosa meno radicata, si poteva verificare una rapida ondata di conversioni.



Anello

L'anello, sviluppato presso l'area di tiro con l'arco, aumenta la frequenza dei colpi e la precisione degli arcieri.

Il tipico arciere medievale poteva tendere la corda dell'arco fino al petto prima di colpire. Gli arcieri con arco lungo inglese riuscivano a tenderla fino all'altezza della guancia, aumentando potenza e gittata dei colpi. Gli arcieri asiatici svilupparono un anello per il pollice che consentiva loro di tendere la corda dell'arco fino all'altezza dell'orecchio o ancora più indietro. Una volta applicata questa innovazione al già molto potente arco composto, le armi si rivelarono decisamente efficaci.

Tecnologie riservate

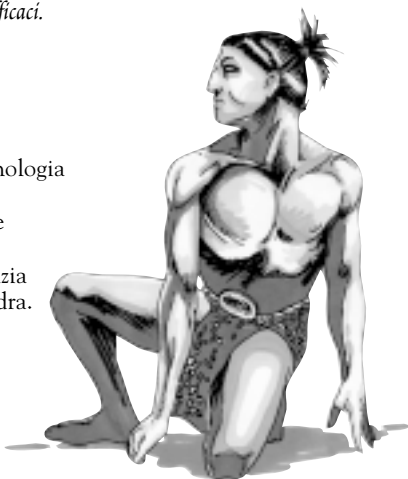


Ogni civiltà dispone di una tecnologia riservata che non può essere sviluppata da nessuna delle altre civiltà. Di solito la tecnologia riservata di una civiltà ne potenzia l'unità riservata o il bonus squadra.

(Aztechi) Guerra delle ghirlande

La guerra delle ghirlande, sviluppata presso il castello, aumenta la potenza d'attacco di tutte le unità di fanteria.

Quando le abituali guerre tra le città e i regni non producevano un numero di vittime sufficiente per i sacrifici rituali, gli Aztechi e i popoli confinanti organizzavano delle guerre simulate, dette "delle ghirlande" o "dei fiori" allo scopo di catturare prigionieri. I guerrieri partecipavano a questi combattimenti con entusiasmo, ben sapendo che rappresentavano un'occasione per dimostrare il proprio valore e migliorare la propria condizione sociale.



(Britanni) Yeoman

Gli yeoman, sviluppati presso il castello, aumentano la gittata degli arcieri e la potenza d'attacco delle torri.

L'arco lungo, originario del Galles, divenne l'arma preferita dai Britanni durante il regno di Edoardo I, che comprese ben presto quanto efficacemente potesse essere impiegata. Gli arcieri con arco lungo inglese fecero strage degli eserciti francesi nel corso della Guerra dei Cent'anni. Gli uomini liberi inglesi, detti yeoman, erano soldati molto abili e motivati dall'interesse personale: in una campagna vittoriosa contro la Francia un uomo poteva ottenere denaro e bottino sufficienti per il resto della vita.

(Bizantini) Logistica

La logistica, sviluppata presso il castello, consente ai catafratti di travolgere il nemico.

Il regno dei Bizantini sopravvisse al suo equivalente di Roma per più di mille anni, soprattutto grazie al sapiente impiego di piccole élite di soldati ben addestrati contro le truppe nemiche armate in modo più leggero e meno esperte. La combinazione di truppe molto motivate, ufficiali ben addestrati, forti tradizioni militari e una buona organizzazione logistica dei soldati produsse eserciti di potenza sproporzionata rispetto alle loro dimensioni ridotte. La spina dorsale delle truppe bizantine era la cavalleria dei catafratti, che poteva assalire il nemico a distanza con le frecce o travolgerlo nelle cariche.

(Celti) Furore celtico

Il furore celtico, sviluppato presso il castello, aumenta la resistenza ai colpi delle unità prodotte nei laboratori d'assedio.

I guerrieri celti venivano considerati combattenti molto emotivi, il cui morale poteva mutare in modo decisamente imprevedibile. Il furore celtico era una condizione di estrema aggressività, temuta ed evitata da tutti gli eserciti avversari.

Quando però questo furore incontrava una decisa resistenza, poteva svanire improvvisamente e trasformarsi in panico. Se i condottieri celti riuscivano a organizzare e dirigere il furore dei soldati, la loro forza ne poteva essere spaventosamente moltiplicata.



(Cinesi) Missilistica

La missilistica, sviluppata presso il castello, accresce la potenza di attacco a distanza di Chu Ko Nu e balestre.

I Cinesi sono generalmente considerati gli inventori dell'esplosivo oggi noto come polvere da sparo, che usarono ampiamente per la creazione di razzi, sia per scopi bellici che ricreativi. Anche se non ne furono mai sviluppati modelli particolarmente accurati, impressionanti per il forte rumore, l'odore pungente e le fiamme che generavano viaggiando ad alta velocità, i razzi risultavano particolarmente efficaci contro nemici che non avevano alcuna esperienza di questo tipo di armi. Danneggiavano qualsiasi obiettivo con cui venivano in contatto e potevano rivelarsi particolarmente pericolosi quando trasportavano una carica esplosiva supplementare.

(Franchi) Ascia lunga

L'ascia lunga, sviluppata presso il castello, aumenta la gittata dei lanciatori d'ascia.

L'ascia lunga deve il suo nome al particolare tipo di lama di cui era dotata, estesa nella parte inferiore e molto più lunga della sua attaccatura al manico. Quest'ascia rappresentava un ulteriore sviluppo della Francisca,

l'ascia da lancio da cui i Franchi presero il loro nome. L'ascia lunga poteva venire scagliata o usata nel combattimento corpo a corpo. Prima dell'introduzione della cavalleria, i Franchi combattevano in formazioni serrate in cui i soldati delle prime file scagliavano contro i nemici in avvicinamento le loro asce. Queste disperdevano le truppe avversarie, causavano perdite nelle file nemiche e si conficcavano negli scudi, rendendoli difficili da maneggiare. A questo punto i Franchi si avvicinavano rapidamente per proseguire il combattimento corpo a corpo, con altre asce e spade.

(Goti) Anarchia

L'anarchia, sviluppata presso il castello nell'età dei castelli, consente la creazione di huskarl negli alloggiamenti. I Goti dispongono di due tecnologie riservate: la seconda è la mobilitazione.

Il sistema tribale dei Goti era adatto a un tipo di società in costante movimento, in cui combattimenti e insediamenti avevano luogo in modo temporaneo e in posizioni sempre differenti. La flessibilità della loro organizzazione consentiva alle truppe di comparire improvvisamente e senza preavviso e di scomparire altrettanto rapidamente. Sebbene la mancanza di un'industria stabile impedisse di armare adeguatamente gli eserciti, i loro continui spostamenti erano molto temuti e rappresentavano una minaccia per qualsiasi avversario.

(Goti) Mobilitazione

La mobilitazione, sviluppata presso il castello nell'età dei castelli, aumenta la velocità di creazione di unità negli alloggiamenti. I Goti dispongono di due tecnologie riservate: la seconda è l'anarchia.

Un popolo nomade come i Goti era capace di schierare eserciti in campo molto velocemente. In un certo senso, la loro intera civiltà era un esercito schierato in campo. I giovani apprendevano a combattere fin dai primi anni di vita e l'intera popolazione maschile poteva essere pronta alla guerra in poche ore. Gli avversari impararono presto a temere le avanzate dei Goti e, quando era possibile, a non ostacolarle.

(Unni) Ateismo

L'ateismo, sviluppato presso il castello, aumenta per tutti i giocatori il tempo necessario per le vittorie Reliquie e Meraviglie e riduce il costo dello sviluppo della tecnologia delle spie.

Il paganesimo, o la totale mancanza di qualsiasi fede, degli Unni era disprezzato dai Romani che arrivarono a considerarli creature subumane. Gli Unni, a loro volta, non erano gravati dalle norme delle religioni organizzate: le leggi degli ordinamenti sociali e religiosi erano troppo restrittive per un popolo sempre in movimento. Per gli Unni, la cui principale preoccupazione era costantemente legata al qui e ora, monumenti e manufatti avevano un'importanza minima.



(Giapponesi) Kataparuto

Il kataparuto, sviluppato presso il castello, aumenta la velocità di fuoco dei trabucchi e riduce il tempo necessario per il loro montaggio e smontaggio.

Per la maggior parte del periodo in cui le antiche tradizioni dei samurai dominarono la vita del Giappone, la condotta dei singoli guerrieri era al centro della cultura. Quando il potere passò nelle mani di uomini più pragmatici, questi diedero maggiore importanza all'impiego di eserciti di grandi dimensioni, che spesso comprendevano uomini di basso rango sociale. Vennero introdotte nuove tecnologie, in particolare le armi da fuoco, oltre a più potenti armi da assedio per espugnare le roccaforti nemiche. L'assedio che ebbe luogo nel corso dell'ultima grande battaglia dei samurai avrebbe avuto il meglio di qualsiasi roccaforte.

(Coreani) Shinkichon

I proiettili esplosivi shinkichon, sviluppati presso il castello, aumentano la gittata dei mangani.

Sebbene l'invenzione della polvere da sparo sia attribuita ai Cinesi, molti ritengono che sia stato il regno coreano di Koryo il primo a impiegare razzi e polvere da sparo come armi. Le cronache del tempo testimoniano che cannoni e razzi furono spesso decisivi per il successo degli eserciti dei Koryo. La lunga vita dei regni Koryo e Choson richiese una forte organizzazione militare perché solo il mare e il fiume Amnok li separavano da numerosi potenziali nemici.



(Maya) El Dorado

L'El Dorado, sviluppato presso il castello, aumenta la resistenza ai colpi dei guerrieri aquila.

Spesso la guerra raggiunge il massimo grado di crudeltà e terrore proprio quando a scontrarsi sono popoli le cui culture differiscono in modo radicale. Le popolazioni native dell'America centrale e meridionale erano molto intimidite dall'aspetto dei Conquistador e dai mezzi a loro disposizione: armature, armi d'acciaio, cavalli, cani da guerra e armi da fuoco. A loro volta, gli Spagnoli erano spaventati dai sacrifici umani, dai rituali e dal fanatismo degli indigeni. I Maya si dimostrarono avversari irriducibili quando si gettarono in battaglia in preda al furore per la difesa della loro ricchezza misteriosa.

(Mongoli) Esercitazioni

Le esercitazioni, sviluppate presso il castello, aumentano la velocità di spostamento delle unità prodotte nei laboratori d'assedio.

Uno dei segreti del grande successo dei Mongoli era la loro notevole disciplina in battaglia. Mentre gli eserciti più civilizzati dell'epoca possedevano complesse tradizioni e strutture gerarchiche, i Mongoli si dedicavano a innumerevoli ore di addestramento nelle pianure e durante le caccia. La velocità con cui l'esercito mongolo poteva spostarsi e attaccare sconcertava le armate più imponenti e meglio armate con cui spesso si misurarono.

(Persiani) Mahout

I mahout, sviluppati presso il castello, aumentano la velocità di spostamento degli elefanti da guerra.

L'uso degli elefanti in battaglia era sempre difficoltoso per via della scarsa capacità visiva, della velocità relativamente bassa e della scarsa sopportazione delle ferite degli animali, nonostante l'olfatto molto sviluppato. I Persiani svilupparono un particolare addestramento per gli elefanti e per i soldati che li guidavano, detti mahout, per migliorarne il comportamento in battaglia.

(Saraceni) Fanatismo

Il fanatismo, sviluppato presso il castello, aumenta la resistenza ai colpi di cammelli e mamelucchi.

I punti di forza dei grandi eserciti musulmani erano la velocità e l'assoluta fede nel destino. Le loro forti credenze religiose riuscivano ad avere la meglio sulle naturali paure di qualsiasi soldato e conferivano loro una sensazione di invincibilità che i loro nemici molto di rado potevano eguagliare. Il risultato erano truppe capaci di compiere imprese molto superiori rispetto alle loro effettive dimensioni e all'equipaggiamento a loro disposizione.

(Spagnoli) Supremazia

La supremazia, sviluppata presso il castello, aumenta le capacità di combattimento degli abitanti del villaggio, rendendoli adatti per la creazione di costruzioni in prima linea.

In un'epoca in cui la vita era difficile per chiunque, i contadini spagnoli vivevano in condizioni particolarmente dure. Questo perché la Spagna era stata un campo di battaglia per la maggior parte del medioevo, fin dal momento in cui i regni cristiani del nord iniziarono a lottare per riconquistare la penisola ai Saraceni che l'avevano invasa nel corso del VIII secolo. I contadini spagnoli erano quindi anche dei guerrieri, lezione che all'inizio del XIX secolo sarebbe stata appresa a proprie spese anche dall'esercito francese guidato da Napoleone.

(Teutoni) Merli

I merli, sviluppati presso il castello, aumentano la gittata dei castelli e la potenza di attacco di castelli, torri e centri città, consentendo alle unità di fanteria che li presidiano di scagliare frecce come gli abitanti del villaggio.

Mentre altre civiltà combattevano per la Terrasanta, i Teutoni condussero le loro crociate principalmente nell'Europa orientale e divennero particolarmente abili nella costruzione e nell'uso offensivo dei castelli come strumenti per il consolidamento del potere politico sul territorio. Pochi soldati e cavalieri protetti da un castello in posizione dominante potevano controllare per diversi chilometri il territorio circostante.

(Turchi) Artiglieria

L'artiglieria, presso il castello, aumenta la gittata di bombarde, torri con bombarda e galeoni armati.

I primi cannoni e armi da fuoco erano manovrati da soldati di professione e mercenari al soldo del miglior offerente. Nel tardo medioevo, i migliori offerenti erano spesso gli eserciti turchi che controllavano le più importanti rotte commerciali con l'oriente. Questo permise ai Turchi di familiarizzare con le nuove armi da fuoco che in seguito sarebbero risultate molto efficaci contro Costantinopoli e altre cittadelle cristiane.

(Vichinghi) Berserkergang

Il Berserkergang, presso il castello, aumenta la velocità di rigenerazione dei berserker.

Quella particolare forma estrema di follia che dominava i berserker vichinghi, nota come Berserkergang, secondo le descrizioni aveva inizio con una sensazione di freddo, seguita da tremore e battere di denti. Poi la temperatura del corpo sembrava innalzarsi improvvisamente, facendo gonfiare e arrossire il viso dei guerrieri. Completamente in preda alla follia, gli uomini che cadevano in questo stato iniziavano a ululare come animali selvatici, sembravano perdere la ragione (testimonianze narrano di soldati che mordevano i loro scudi) e abbattevano indiscriminatamente chiunque si trovasse di fronte. Una volta passato questo furore, il berserker cadeva in uno stato di torpore o di depressione che poteva durare per giorni.



Nuove unità e tecnologie

A

ppendice

Nuove civiltà	età	unità					tecnologie						
		Alabardiere IV	Guerriero III	Guerrero aquila IV	Ussaro IV	Petardo III	Purosangue II	Carovana III	Erbe medicinali III	Eresia III	Tattica dei Parti IV	Anello III	Teocrazia IV
 Aztechi		⊕	⊕			⊕		⊕	⊕	⊕			⊕
Britanni		⊕				⊕		⊕	⊕				⊕
Bizantini		⊕			⊕	⊕		⊕		⊕		⊕	⊕
Celti		⊕			⊕	⊕		⊕	⊕	⊕			
Cinesi		⊕				⊕	⊕	⊕	⊕			⊕	⊕
Franchi						⊕		⊕	⊕	⊕			⊕
Goti		⊕			⊕	⊕	⊕	⊕	⊕				⊕
 Unni		⊕			⊕	⊕	⊕	⊕		⊕	⊕		
Giapponesi		⊕				⊕		⊕	⊕		⊕	⊕	⊕
 Coreani		⊕			⊕	⊕		⊕	⊕			⊕	⊕
 Maya		⊕	⊕	⊕		⊕		⊕	⊕	⊕		⊕	⊕
Mongoli					⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕		
Persiani		⊕			⊕	⊕	⊕	⊕			⊕	⊕	⊕
Saraceni					⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕
 Spagnoli		⊕			⊕	⊕	⊕	⊕	⊕			⊕	⊕
Teutoni		⊕				⊕	⊕	⊕		⊕			⊕
Turchi					⊕	⊕	⊕	⊕		⊕	⊕	⊕	⊕
Vichinghi						⊕		⊕		⊕		⊕	

Nota: I diagrammi delle tecnologie per tutte le 18 civiltà si trovano nel file Tectree.pdf nella cartella Docs del CD The Conquerors Expansion. Per informazioni su come installare Adobe Acrobat Reader, che consente di visualizzare e stampare i diagrammi delle tecnologie, consultare il file Readmex.

Attributi delle civiltà

* Modificato rispetto a Age of Kings



Aztechi

Unità riservata: Guerriero giaguaro (fanteria antifanteria)

Tecnologia riservata: Guerre

delle ghirlande (attacco unità di fanteria: +4)

Bonus squadra: +33% oro ricavato dalle reliquie

- ⊗ Iniziano con guerrieri aquila, non con esploratori a cavallo
- ⊗ Capacità di trasporto degli abitanti dei villaggi: +5
- ⊗ Velocità di creazione delle unità militari: +15%
- ⊗ Resistenza alle ferite dei monaci: +5 per ogni tecnologia del monastero



Britanni

Unità riservata: Arciere con arco lungo

Tecnologia riservata: Yeoman

(gittata arcieri a piedi: +1; attacco torri: +2)

Bonus squadra: velocità delle aree di tiro con l'arco +20%

- ⊗ Costo dei centri città: -50% legname nell'età dei castelli e nell'età imperiale*
- ⊗ Gittata arcieri a piedi: +1 età dei castelli, +1 età imperiale (+2 totale)
- ⊗ Velocità di lavoro dei pastori: +25%



Bizantini

Unità riservata: Catafratto (cavalleria antifanteria)

Tecnologia riservata: Logistica

(i catafratti travolgono l'avversario)

Bonus squadra: velocità di guarigione dei monaci: +50%*

- ⊗ Resistenza ai colpi delle costruzioni: +10% Alto Medioevo, +20% età feudale, +30% età dei castelli, +40% età imperiale
- ⊗ Costo di cammelli, fanteria leggera, picchieri e alabardieri: -25%
- ⊗ Navi incendiarie: +20% attacco
- ⊗ Costo del passaggio all'età imperiale: -33%



Celti

Unità riservata: Predone del guado (unità di fanteria veloce)

Tecnologia riservata: Furore

celtico (resistenza alle ferite delle unità dei laboratori d'assedio: +50%)

Bonus squadra: velocità dei laboratori d'assedio: +20%

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



Cinesi

Unità riservata: Chu Ko Nu (balestrieri a tiro rapido)

Tecnologia riservata: Missilistica

(attacco da lancio Chu Ko Nu: +2, balestre +4)

Bonus squadra: unità di cibo prodotte dalle fattorie: +45

- ⊗ Iniziano con +3 abitanti ma -150 unità di cibo e -50 unità di legname*
- ⊗ Costo delle tecnologie: -10% età feudale, -15% età dei castelli, -20% età imperiale
- ⊗ I centri città supportano 10 abitanti
- ⊗ Resistenza ai colpi delle navi da demolizione: +50%



Franchi

Unità riservata: Lanciatore di ascia (fanteria per attacchi a distanza)

Tecnologia riservata: Ascia

lunga (gittata dei lanciatori d'ascia: +1)

Bonus squadra: campo visivo cavalieri: +2

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



Goti

Unità riservata: Huskarl
(fanteria anti-arcieri)

Tecnologia riservata: Anarchia
(creazione di huskarl negli alloggiamenti);

Mobilitazione (Velocità di creazione delle unità negli alloggiamenti: +50%)

Bonus squadra: velocità di creazione alloggiamenti: 20%

- ⊕ Costo fanteria: -10% età feudale, -15% età dei castelli, -25% età imperiale
- ⊕ Potenza di attacco della fanteria contro le costruzioni: +1
- ⊕ Potenza di attacco degli abitanti contro i cinghiali: +5; carne trasportata dai cacciatori: +15*
- ⊕ Popolazione: +10 nell'età imperiale



Unni

Unità riservata: Tarkan
(cavalleria contro le costruzioni)

Tecnologia riservata: Ateismo

(durata necessaria per la vittoria con meraviglia/reliquie: +100 anni; costo della tecnologia delle spie/tradimento: -50%)

Bonus squadra: velocità di lavoro delle scuderie: +20%

- ⊕ Non hanno bisogno di case, ma iniziano con -100 unità di legname
- ⊕ Costo degli arcieri a cavallo: -25% età dei castelli, -30% età imperiale
- ⊕ Precisione dei trabucchi: +30%



Giapponesi

Unità riservata: Samurai
(fanteria anti-unità riservata)

Tecnologia riservata:

Kataparuto (tiro/smontaggio trabucchi più rapido)

Bonus squadra: campo visivo galee: +50%

- ⊕ Navi da pesca: resistenza ai colpi X2; corazza armi da lancio +2P; velocità di lavoro +5% Alto Medioevo, +10% età feudale, +15% età dei castelli, +20% età imperiale
- ⊕ Costo di mulino, falegnameria, area mineraria -50%
- ⊕ Velocità di attacco unità di fanteria: +10% età feudale, 15% età dei castelli, 25% età imperiale



Coreani

Unità riservate: Carro da guerra
(arciere a cavallo); **testuggine marina** (nave da guerra corazzata)

Tecnologia riservata:

Shinkichon (gittata di mangani e onagri: +2)

Bonus squadra: gittata di mangani e onagri: +1

- ⊕ Campo visivo degli abitanti dei villaggi: +2
- ⊕ Velocità di lavoro dei cavatori: +20%
- ⊕ Potenzamenti delle torri gratuiti (per le torri con bombarda è necessaria la chimica)
- ⊕ Gittata delle torri: +1 età dei castelli, +1 età imperiale (+2 totale)



Maya

Unità riservata: Arciere
piumato (arciere forte)

Tecnologia riservata: El

Dorado (resistenza ai colpi dei

guerrieri aquila: +40)

Bonus squadra: costo delle mura -50%

- ⊕ Iniziano con +1 abitante, guerriero aquila, (non esploratori a cavallo), -50 unità di cibo
- ⊕ Durata delle risorse: +20%
- ⊕ Costo area di tiro con l'arco: -10% età feudale, -20% età dei castelli, -30% età imperiale



Mongoli

Unità riservata: Mangudai
(arciere a cavallo antiassedio)

Tecnologia riservata:

Esercitazioni (velocità delle unità dei laboratori d'assedio: +50%)

Bonus squadra: campo visivo esploratori a cavallo, cavalleria leggera, ussari: +2

- ⊕ Velocità di tiro delle armi d'assedio: +20%
- ⊕ Resistenza ai colpi di cavalleria leggera e ussari: +30%
- ⊕ Velocità di lavoro dei cacciatori: +50%



Persiani

Unità riservata: Elefante da guerra (cavalleria)

Tecnologia riservata: Mahout

(velocità degli elefanti da guerra: +30%)

Bonus squadra: potenza di attacco dei cavalieri contro gli arcieri: +2

- ⊕ Iniziato con +50 unità di legname e di cibo
- ⊕ Centri città e porti: resistenza ai colpi X2; velocità di lavoro +10% età feudale, +15% età dei castelli, +20% età imperiale



Saraceni

Unità riservata: Mamelucchi (cammelli per attacchi a distanza)

Tecnologia riservata: Fanatismo

(resistenza ai colpi di cammelli e mamelucchi: +30)

Bonus squadra: potenza di attacco degli arcieri a piedi contro le costruzioni: +1

- ⊕ Costo del commercio al mercato: solo 5%
- ⊕ Resistenza ai colpi e capacità delle navi da trasporto: X2
- ⊕ Velocità di attacco delle galee +20%
- ⊕ Potenza di attacco degli arcieri a cavallo contro le costruzioni: +3



Spagnoli

Unità riservate: Conquistador (cannoniere a cavallo);

missionario (monaco a cavallo)

Tecnologia riservata:

Supremazia

(accresciute abilità di

combattimento degli abitanti dei villaggi)

Bonus squadra: ricavo dei carri da carico e delle navi da carico: +33% unità d'oro

- ⊕ Velocità di lavoro dei costruttori: +30% (tranne sulle meraviglie)
- ⊕ I potenziamenti del fabbro non costano oro
- ⊕ La balistica si applica ai galeoni armati (maggiore velocità di tiro e precisione)



Teutoni

Unità riservata: Cavaliere teutonico (fanteria lenta)

Tecnologia riservata: Merli

(gittata dei castelli: +3; la fanteria di presidio tira frecce)

Bonus squadra: unità più resistenti alla conversione

- ⊕ Distanza di guarigione dei monaci: X2
- ⊕ Capacità di presidio delle unità nelle torri: X2, lancio di normali frecce di presidio: X2
- ⊕ Feritoie gratuite
- ⊕ Costo fattorie: -33%
- ⊕ Centro città: +2 di potenza di attacco, +5 di campo visivo*



Turchi

Unità riservata: Giannizzero (cannoniere)

Tecnologia riservata: Artiglieria

(gittata torri con bombarda, bombarde e galeoni armati: +2)

Bonus squadra: velocità di addestramento delle unità con polvere da sparo: +20%

- ⊕ Resistenza ai colpi delle unità dotate di polvere da sparo: +25%, costo di sviluppo delle tecnologie con polvere da sparo: -50%*
- ⊕ Velocità di lavoro dei cercatori d'oro: +15%
- ⊕ Chimica gratuita
- ⊕ Potenziamenti per cavalleria leggera e ussari gratuiti



Vichinghi

Unità riservate: Berserk (fanteria a rigenerazione);

barcaccia (nave da guerra)

Tecnologia riservata:

Berserkergang (rigenerazione dei berserker più veloce)

Bonus squadra: costo dei porti: -25%*

- ⊕ Costo delle navi da guerra: -20%
- ⊕ Resistenza ai colpi della fanteria: +10% età feudale, +15% età dei castelli, +20% età imperiale
- ⊕ Carriola e carretto a mano gratuiti

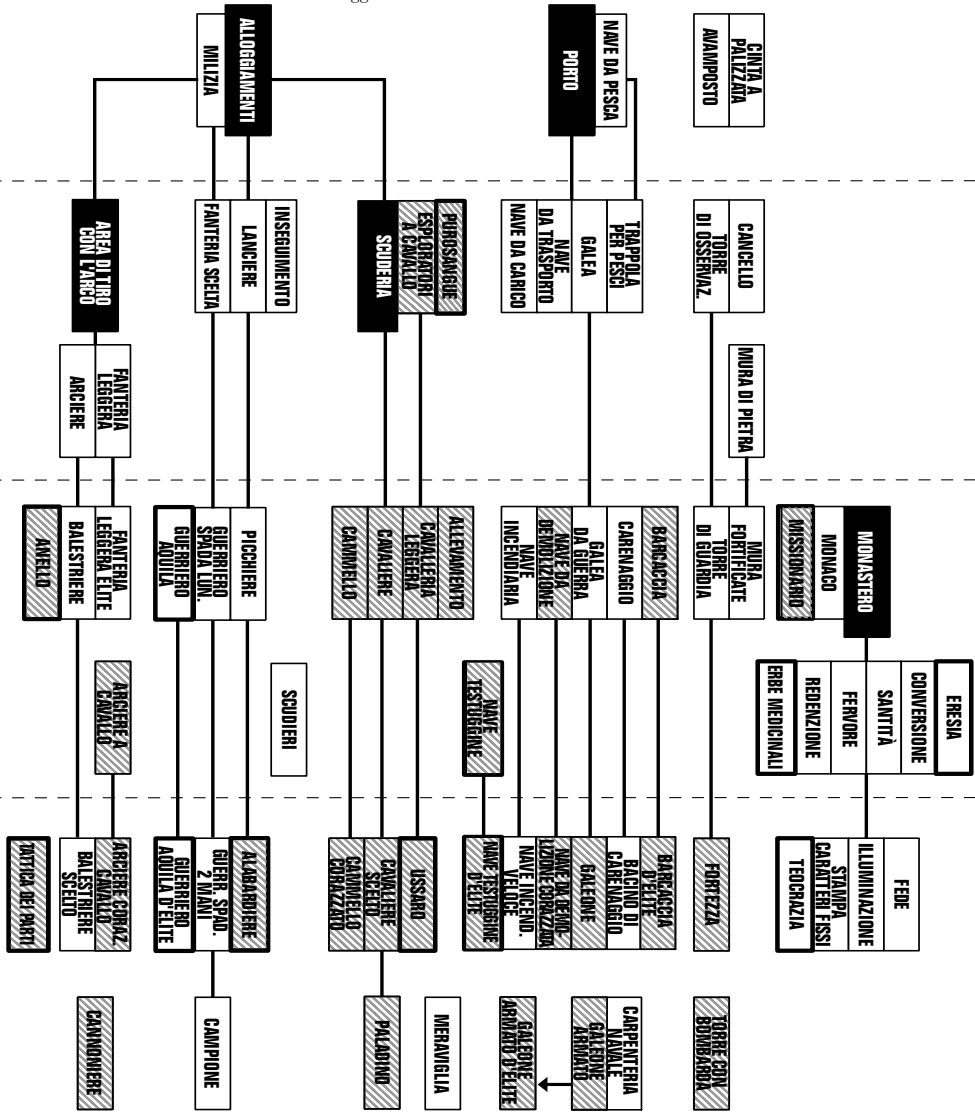
Gli elementi che compaiono per la prima volta in The Conquerors Expansion appaiono in un riquadro con linea in grassetto. Gli elementi che la civiltà non può utilizzare sono ombreggiati.

Alto Medioevo

Età feudale

Età dei Castelli

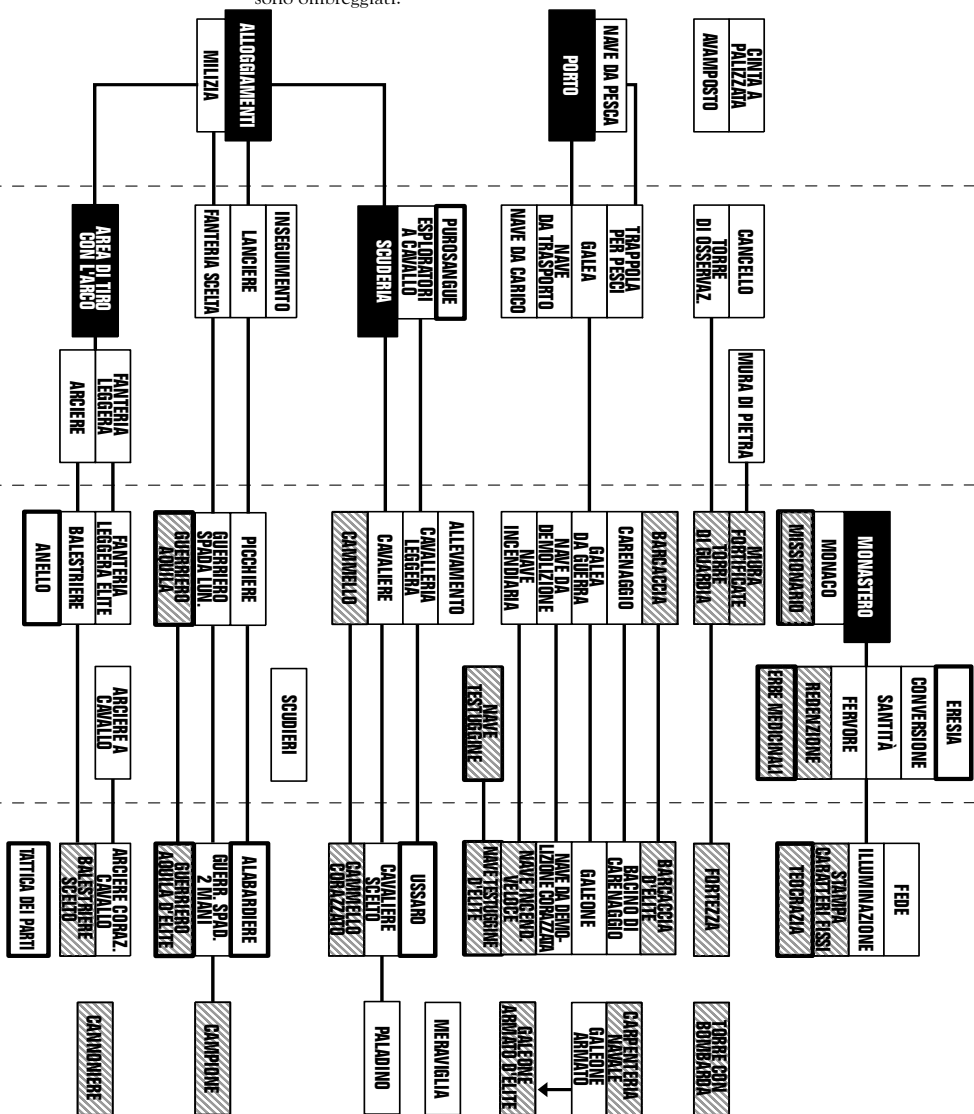
Età Imperiale



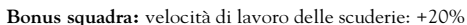
Unità riservata: Guerriero giaguaro
(fanteria antifanteria)
Tecnologia riservata: Guerre delle ghirlande
(attacco unità di fanteria: +4)



Gli elementi che compaiono per la prima volta in The Conquerors Expansion appaiono in un riquadro con linea in grassetto. Gli elementi che la civiltà non può utilizzare sono ombreggiati.

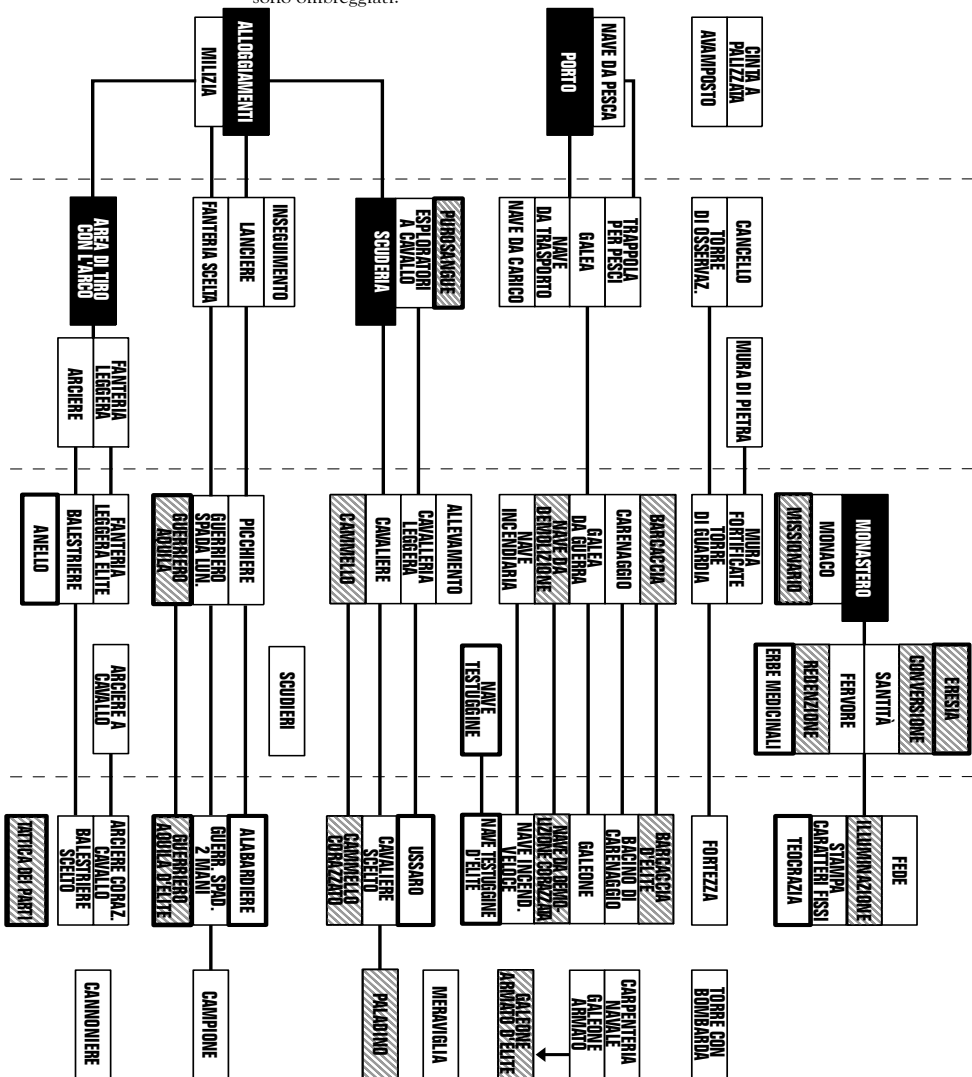


Unità riservata: Tarkan
(cavalleria contro le costruzioni)
Tecnologia riservata: Ateismo
(durata necessaria per la vittoria con
meraviglia/reliquie: +100 anni;
costo della tecnologia delle
spie/tradimento: -50%)



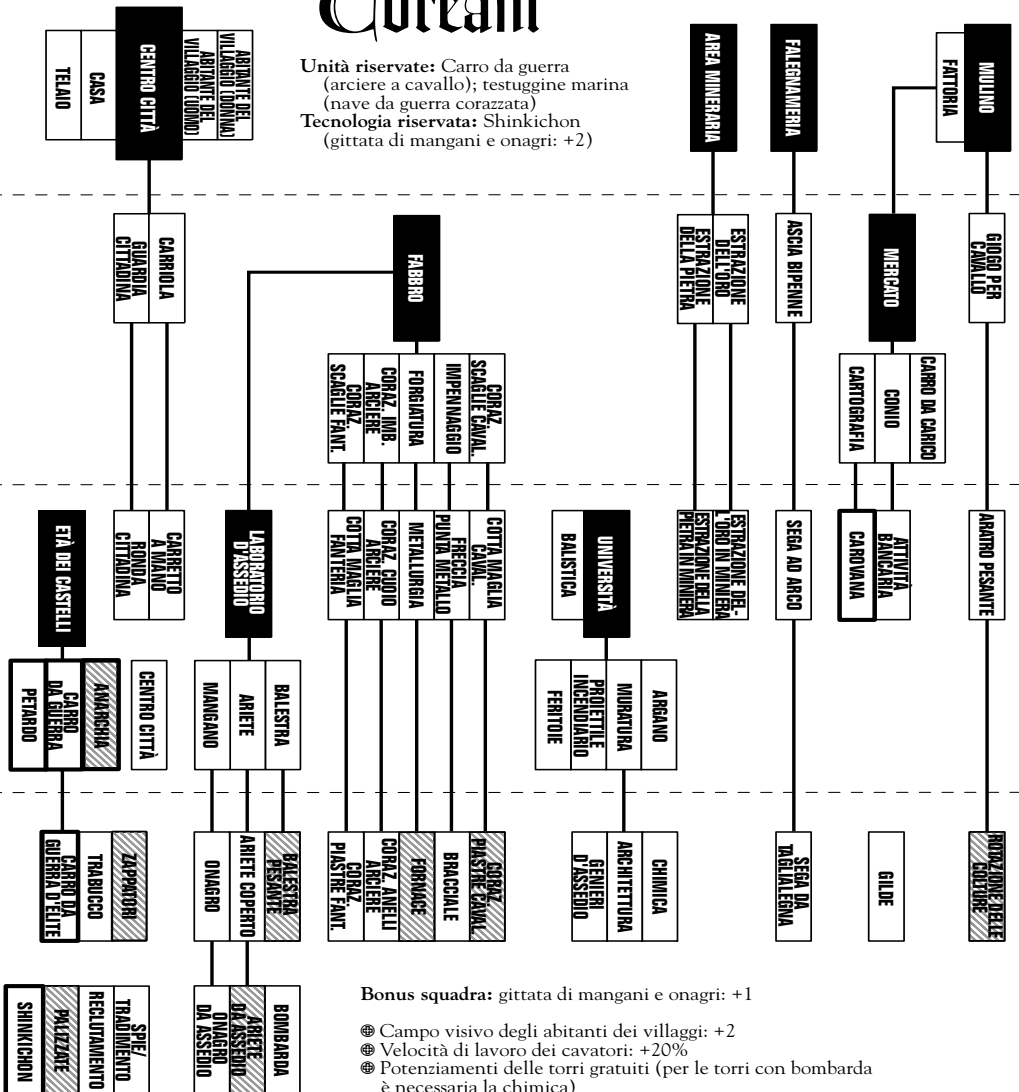
- ⊗ Non hanno bisogno di case, ma iniziano con -100 unità di legname
- ⊗ Costo degli arcieri a cavallo: -25% età dei castelli, -30% età imperiale
- ⊗ Precisione dei trabucchi: +30%

Gli elementi che compaiono per la prima volta in The Conquerors Expansion appaiono in un riquadro con linea in grassetto. Gli elementi che la civiltà non può utilizzare sono ombreggiati.



Coreani

Unità riservate: Carro da guerra
(arciere a cavallo); testuggine marina
(nave da guerra corazzata)
Tecnologia riservata: Shinkichon
(gittata di mangani e onagri: +2)



Bonus squadra: gittata di mangani e onagri: +1

- ⊕ Campo visivo degli abitanti dei villaggi: +2
- ⊕ Velocità di lavoro dei cavarori: +20%
- ⊕ Potenzamenti delle torri gratuiti (per le torri con bombarda è necessaria la chimica)
- ⊕ Gittata delle torri +1 età dei castelli, +1 età imperiale (+2 totale)

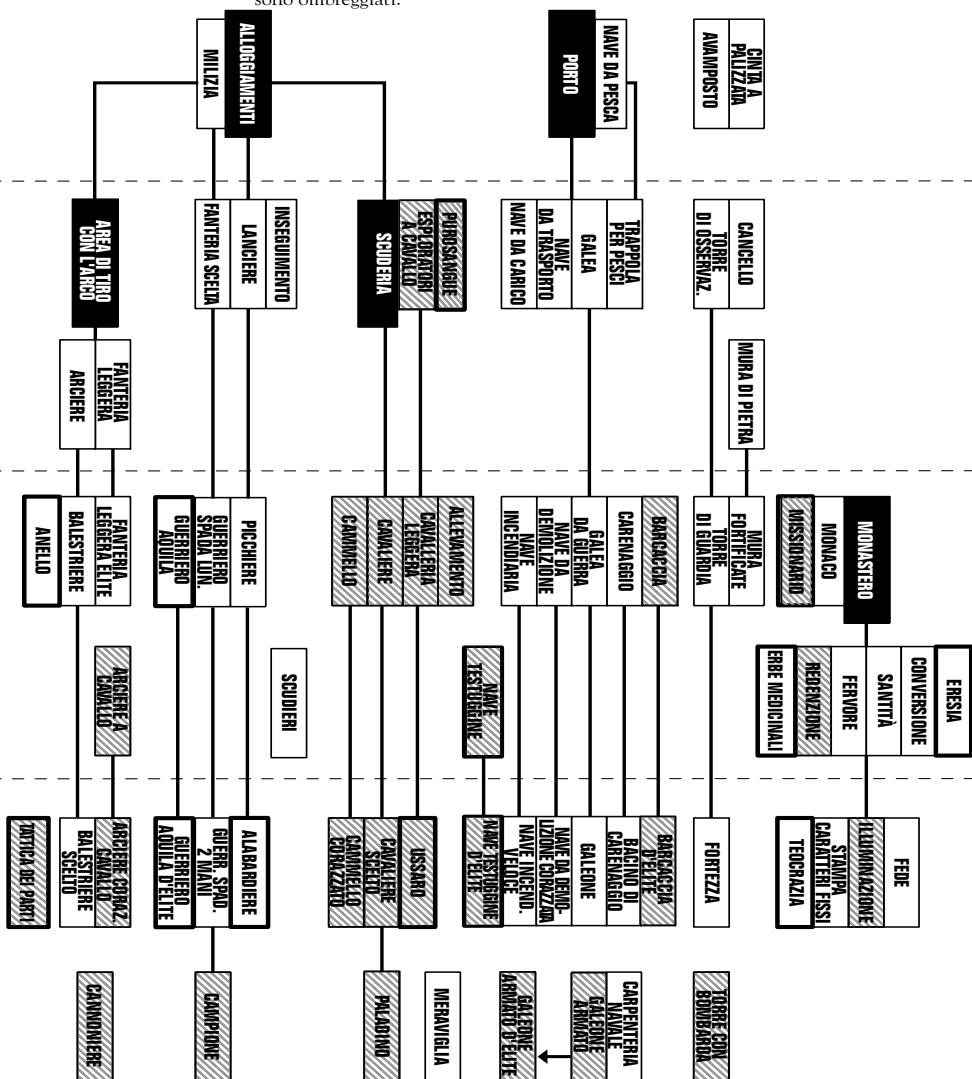
Gli elementi che compaiono per la prima volta in The Conquerors Expansion appaiono in un riquadro con linea in grassetto. Gli elementi che la civiltà non può utilizzare sono ombreggiati.

Alto Medioevo

Età feudale

Età dei Castelli

Età Imperiale



Unità riservata: Arciere piumato
(arciere forte)
Tecnologia riservata: El Dorado
(resistenza ai colpi dei guerrieri aquila: +40)



- ⊕ Iniziano con +1 abitante, guerriero aquila, (non esploratori a cavallo), -50 unità di cibo
- ⊕ Durata delle risorse: +20%
- ⊕ Costo area di tiro con l'arco: -10% età feudale, -20% età dei catelli, -30% età imperiale

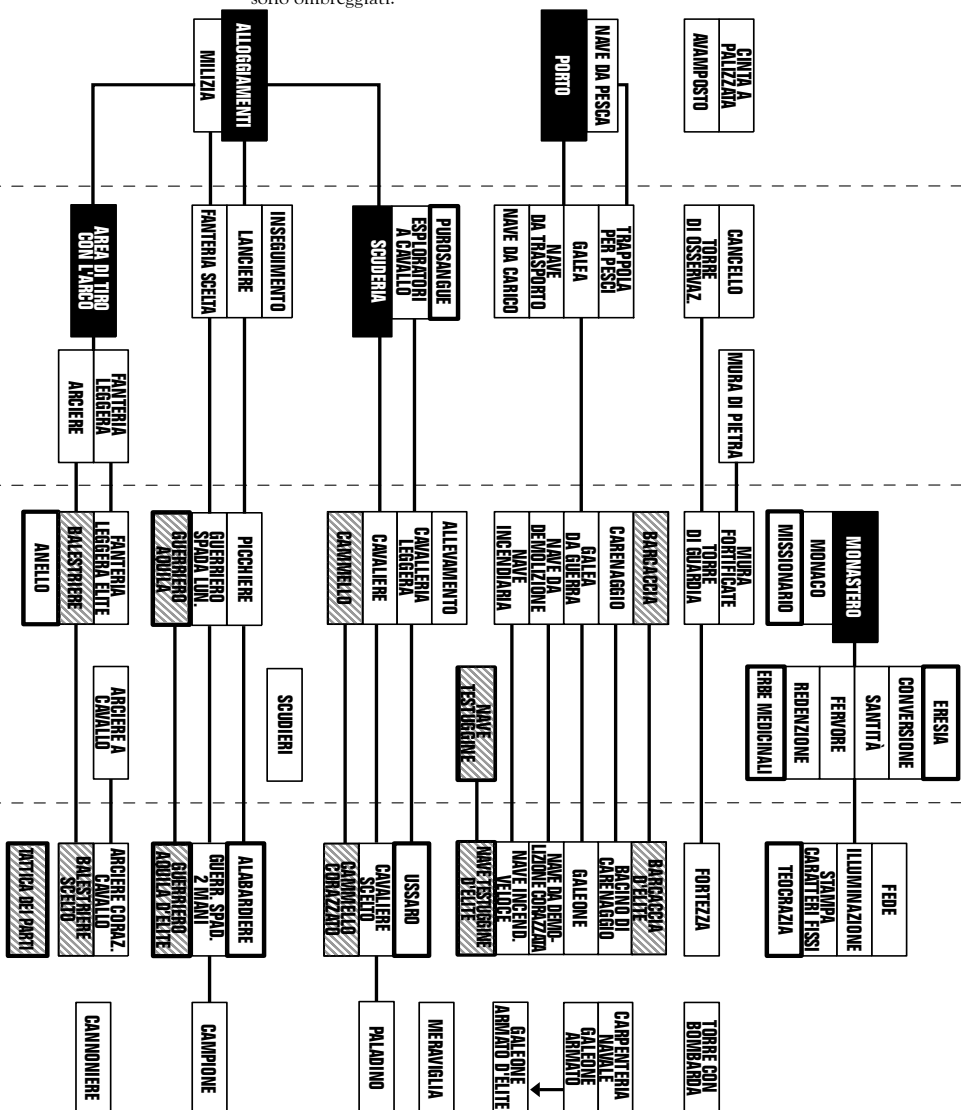
Gli elementi che compaiono per la prima volta in The Conquerors Expansion appaiono in un riquadro con linea in grassetto. Gli elementi che la civiltà non può utilizzare sono ombreggiati.

Alto Medioevo

Età feudale

Età dei Castelli

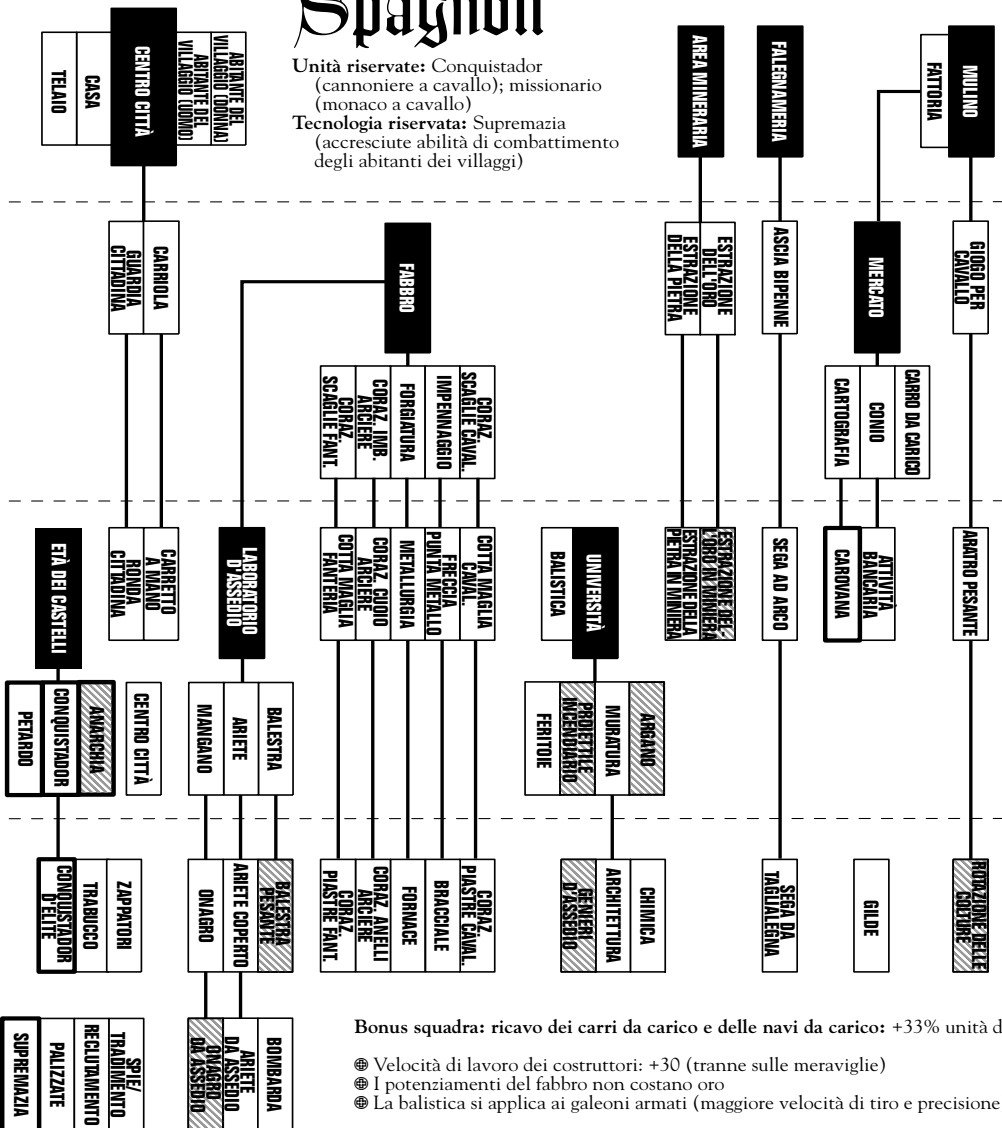
Età Imperiale



Spagnoli

Unità riservate: Conquistador
(cannoniere a cavallo); missionario
(monaco a cavallo)

Tecnologia riservata: Supremazia
(accrescite abilità di combattimento
degli abitanti dei villaggi)



Bonus squadra: ricavo dei carri da carico e delle navi da carico: +33% unità d'oro

- ⊕ Velocità di lavoro dei costruttori: +30 (tranne sulle meraviglie)
- ⊕ I potenziamenti del fabbro non costano oro
- ⊕ La balistica si applica ai galeoni armati (maggiore velocità di tiro e precisione)

Costo potenziamento unità

Nota: I costi sono valori base e non frislettono i bonus delle civiltà.

SANTERIA	COSTO DEL POTENZIAMENTO
Fanteria scelta	100C, 400
Guerriero spada lunga	200C, 650
Guerriero spadone a 2 mani	300F, 100G
Campione	750C, 3500
Picchiere	215C, 900
Alabardiere	300C, 6000
Guerriero aquila d'élite	800C, 5000
Berserker d'élite	1300C, 5500
Samurai d'élite	950C, 8750
Cavaliere teutonico d'élite	1200C, 6000
Lanciatore ascia élite	1000C, 8500
Predone guado d'élite	1000C, 8000
Huskarl d'élite	1200C, 5500
Guerriero giaguaro d'élite	1000C, 5000
ARCIERI	
Balestriere	125C, 750
Balestriere scelto	350C, 3000
Fanteria leggera élite	250L, 1600
Arciere corazzato a cavallo	900C, 5000
Chu Ko Nu d'élite	950C, 9500
Giannizzero d'élite	850C, 7500
Arciere arco lungo d'élite	850C, 8500
Mangudai d'élite	1100C, 6750
Arciere piumato d'élite	500C, 1000L
Carro da guerra d'élite	1000L, 8000

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

CAVALLERIA		COSTO DEL POTENZIAMENTO
Cavalleria leggera		150C, 50O
Ussaro		500C, 600O
Cavaliere scelto		300C, 300O
Paladino		1300C, 750O
Cammello corazzato		325C, 360O
Catafratto d'élite		1600C, 800O
Elefante da guerra d'élite		1600C, 1200O
Mamelucco d'élite		600C, 500O
Conquistador d'élite		1200C, 600O
Tarkan d'élite		1000C, 500O
ASSEDIO		
Balestra pesante		1000C, 1100L
Ariete coperto		300C, 250O
Ariete da assedio		1000C, 800O
Onagro		800C, 500O
Onagro da assedio		1450C, 1000O
NAVI		
Galea da guerra		230C, 100O
Galeone		400C, 315L
Nave incendiaria veloce		280L, 250O
Nave da demolizione corazzata		200L, 300O
Galeoni armati		400C, 500L
Galeone armato d'élite		525L, 500O
Barcaccia d'élite		750C, 475O
Testuggine marina d'élite		1000C, 800O
MURA E TORRI		
Mura fortificate		200C, 100P
Torre di guardia		100C, 250P
Fortezza		500C, 350P
Torre con bombardata		800C, 400P

Attributi delle unità

* Nuovo/modificato rispetto a Age of Kings

Nota: I numeri sono valori base e non riflettono i bonus delle civiltà.

FANTERIA	Costo	Res	Col.	Attacco	Corazza	Città	Velocità	Speciale
Milizia	60C, 20O	40	4	*0/1	0	B		
Fanteria scelta	60C, 20O	45	6	*0/1	0	M		Bonus di attacco contro costruzioni
Guerriero spada lunga	60C, 20O	55	9	*0/1	0	M		Bonus di attacco contro costruzioni
Guerr. spad. 2 mani	60C, 20O	60	11	*0/1	0	B		Bonus di attacco contro costruzioni
Campione	60C, 20O	70	13	*1/1	0	B		Bonus di attacco contro costruzioni
Lanciere	35C, 25L	45	3	0/0	0	M		Bonus di attacco contro cavalleria, elefanti da guerra
Picchiere	35C, 25L	55	4	*0/0	0	M		Bonus di attacco contro cavalleria, elefanti da guerra
*Alabardiere	35C, 25L	60	6	0/0	0	A		Bonus di attacco contro cavalleria, elefanti da guerra
*Guerriero aquila	20C, 50O	50	7	0/2	0	A		Bonus di attacco contro armi d'assedio
*Guerriero aquila d'élite	20C, 50O	60	9	0/4	0	A		Bonus di attacco contro armi d'assedio
Berserker	65C, 25O	48	9	*0/1	0	B		Bonus di attacco contro costruzioni; guarisce nel tempo
Berserker d'élite	65C, 25O	60	14	*2/1	0	B		Bonus di attacco contro costruzioni; guarisce nel tempo
Samurai	60C, 30O	60	8	*1/1	0	B		Bonus di attacco contro altre unità riservate, costruzioni
Samurai d'élite	60C, 30O	80	12	*1/1	0	B		Bonus di attacco contro altre unità riservate, costruzioni
Cavaliere teutonico	85C, 40O	70	12	5/2	0	B		Bonus di attacco contro costruzioni
Cavaliere teutonico d'élite	85C, 40O	100	17	10/2	0	B		Bonus di attacco contro costruzioni
Lanciatore d'ascia	55C, 25O	50	7	0/0	3	B		Bonus di attacco contro costruzioni; attacchi a distanza
Lanciatore d'ascia d'élite	55C, 25O	60	8	1/0	4	B		Bonus di attacco contro costruzioni; attacchi a distanza
Predone del guado	65C, 25O	65	8	*0/1	0	M		Bonus di attacco contro costruzioni
Predone del guado d'élite	65C, 25O	80	13	*0/1	0	M		Bonus di attacco contro costruzioni
Huskarl	80C, 40O	60	10	*0/6	0	B		Bonus di attacco contro costruzioni, arcieri
Huskarl d'élite	80C, 40O	70	12	*0/8	0	B		Bonus di attacco contro costruzioni, arcieri
*Guerriero giaguaro	60C, 30O	50	10	1/0	0	M		Bonus di attacco contro altre unità di fanteria
*Guerriero giaguaro d'élite	60C, 30O	75	12	2/0	0	A		Bonus di attacco contro altre unità di fanteria
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 d'élite	25C, 35L	30	2	0/3	4	M		Bonus di attacco contro arcieri: +2
Fanteria leggera d'élite	25C, 35L	35	3	0/4	5	M		Bonus di attacco contro arcieri: +2
Arcieri a cavallo	40L, 70O	50	6	0/0	3	A		
Arciere corazzato a cavallo	40L, 70O	60	7	1/0	4	A		

Velocità: B=bassa, M=media, A=alta, Costo: C=cibo, L=legname, P=pietra, O=oro

ARCIERI (continua)	Costo	Res. col.	Attacco	Corazza	Gittata	Velocità	Speciale
Cannoniere	45C, 50O	35	17	1/0	7	M	Bonus attacco fanteria; necessaria chimica
Chu Ko Nu	40L, 35O	45	8	0/0	4	M	Lanci multipli tra ricarimenti successivi
Chu Ko Nu d'élite	40L, 35O	50	8	0/0	4	M	Lanci multipli tra ricarimenti successivi
Giannizzero	60C, 55O	35	*17	1/0	8	M	
Giannizzero d'élite	60C, 55O	40	*22	2/0	8	M	
Arciere arco lungo	35L, 40O	35	6	0/0	5	M	
Arc. arco lungo d'élite	35L, 40O	40	7	0/1	6	M	
Mangudai	55L, 65O	60	6	0/0	4	A	Bonus di attacco contro armi d'assedio
Mangudai d'élite	55L, 65O	60	8	1/0	4	A	Bonus di attacco contro armi d'assedio
*Arciere piumato	46L, 46O	50	5	0/1	4	A	
*Arciere piumato d'élite	46L, 46O	65	5	0/2	5	A	
*Carro da guerra	80L, 60O	150	9	0/3	5	A	
*Carro da guerra d'élite	80L, 60O	200	9	0/4	6	A	
ALTRE UNITÀ							
Abitante del villaggio	50C	25	3	0/0	0	B	Costruisce e ripara costruzioni e, se le presidia, vi aggiunge potenza di attacco; raccoglie risorse
Monaco	100O	30	0	0/0	9	B	Converte unità; guarisce a distanza
*Missionario	100O	30	0	0/0	7	A	Converte unità; guarisce a distanza
Carro da carico	100L, 50O	70	0	0/0	0	M	Consente il commercio con altri mercati
CAVALLERIA							
Esploratori a cavallo	80C	45	3	0/2	0	M	Bonus attacco monaci; resistenza a conversione
Cavalleria leggera	80C	60	7	0/2	0	A	Bonus attacco monaci; resistenza a conversione
*Ussaro	80C	75	7	0/2	0	A	Bonus attacco monaci; resistenza a conversione
Cavaliere scelto	60C, 75O	100	10	2/2	0	A	
Cavaliere scelto	60C, 75O	120	12	2/2	0	A	
Paladino	60C, 75O	160	14	2/3	0	A	
Cammello	55C, 60O	100	5	0/0	0	A	Bonus di attacco contro cavalleria
Cammello corazzato	55C, 60O	120	7	0/0	0	A	Bonus di attacco contro cavalleria
Catafratto	70C, 75O	110	9	2/1	0	A	Bonus di attacco contro fanteria
Catafratto d'élite	70C, 75O	150	12	2/1	0	A	Bonus di attacco contro fanteria
Elefante da guerra	200C, 75O	450	15	1/2	0	B	Bonus di attacco contro costruzioni
Elefante da guerra d'élite	200C, 75O	600	20	1/3	0	B	Bonus di attacco contro costruzioni
Mamelucco	55C, 85O	65	7	0/0	3	A	Bonus di attacco contro cavalleria
Mamelucco d'élite	55C, 85O	80	10	1/0	3	A	Bonus di attacco contro cavalleria
*Conquistador	60C, 70O	55	16	2/2	6	A	
*Conquistador d'élite	60C, 70O	70	18	2/2	6	A	
*Tarkan	60C, 60O	90	7	1/2	0	A	Bonus di attacco contro costruzioni
*Tarkan d'élite	60C, 60O	150	11	1/3	0	A	Bonus di attacco contro costruzioni

Attributi delle unità (continua)

ASSEDIO	Costa	Res. col.	Attacco	Corazza	Gittata	Velocità	Speciale
Balestra	75L, 75O	40	12	0/6	*7	B	I dardi danneggiano ogni oggetto con cui entrano a contatto
Balestra pesante	75L, 75O	50	16	0/7	7	B	I dardi danneggiano ogni oggetto con cui entrano a contatto
Bombarda	225W, 225G*80	40	2/5	12	S		Necessaria la chimica; gittata minima; bonus di attacco contro costruzioni, navi
Ariete	160L, 75O	175	2	0/180	0	B	Bonus di attacco contro costruzioni
Ariete coperto	160L, 75O	200	3	0/190	0	B	Bonus di attacco contro costruzioni
Ariete da assedio	160L, 75O	270	4	0/195	0	B	Bonus di attacco contro costruzioni
Mangano	160L, 135O	50	40	0/6	7	B	Danni a un'area estesa
Onagro	160L, 135O	60	50	0/7	8	B	Danni a un'area estesa
Onagro da assedio	160L, 135O	70	75	0/8	8	B	Danni a un'area estesa
Trabucco (montato)	200L, 200O	150	0	2/8	0	B	
Trabucco (smontato)	200L, 200O	150	200	1/150	16	B	Bonus di attacco contro costruzioni, navi
*Petardo	80C, 20O	50	25	0/2	0	M	Esplode; bonus di attacco contro costruzioni
NAVI							
Nave da pesca	75L	60	0	0/4	0	M	Pesca; costruisce trappole per pesci
Carro da carico	100L, 50O	80	0	0/6	0	A	Consente il commercio con altri porti
Nave da trasporto	125L	100	0	4/8	0	A	Trasporta unità di terra
Galea	90L, 30O	120	6	0/6	5	A	
Galea da guerra	90L, 30O	135	7	0/6	6	A	
Galeone	90L, 30O	165	8	0/8	7	A	
Nave incendiaria	75L, 45O	100	2	0/6	2	A	
Nave incend. veloce	75L, 45O	120	3	0/8	2	A	
Nave da demolizione	70L, 50O	50	110	0/3	0	A	Esplode danneggiando ogni oggetto nelle vicinanze; bonus di attacco contro costruzioni
Nave demol. corazz.	70L, 50O	60	140	0/5	0	A	Esplode danneggiando ogni oggetto nelle vicinanze
Galeone armato	200L, 150O	120	35	0/6	13	M	Necessaria chimica; gittata minima bonus di attacco contro costruzioni
Galeone armato d'élite	200L, 150O	150	45	0/8	15	M	gittata gittata minima; bonus di attacco contro costruzioni
Barcaccia	100L, 50O	130	7	0/6	6	A	Lancia più frecce contemporaneamente
Barcaccia d'élite	100L, 50O	160	8	0/8	7	A	Lancia più frecce contemporaneamente
*Testuggine marina	200L, 200O	200	50	6/5	6	M	
*Test. marina d'élite	200L, 200O	300	50	8/6	6	M	

Costi e benefici delle tecnologie * Nuovo rispetto a The Age of Kings

TECNOLOGIE EDILIZIE			
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/corazza delle costruzioni
Architettura	IV	200L, 300P	Aumenta resistenza ai colpi/corazza delle costruzioni
Argano	III	200L, 300P	Velocità di realizzazione delle costruzioni da parte degli abitanti: +20%
Palizzate	IV	400L, 400P	Resistenza ai colpi dei castelli: +1000
TECNOLOGIE ECONOMICHE E COMMERCIALI			
Telaio	I	50O	Resistenza ai colpi degli abitanti dei villaggi: +15; +1 di corazza o +1 di corazza per armi da lancio
Carriola	II	175C, 50L	Velocità abitanti del villaggio: +10%; capacità di trasporto delle risorse: +25%
Carretto a mano	III	300C, 200L	Velocità abitanti del villaggio: +10%; capacità di trasporto delle risorse: +50%
Estrazione dell'oro	II	100C, 75L	Velocità di estrazione dell'oro: +15%
Estraz. oro in miniera	III	200C, 150L	Velocità di estrazione dell'oro: +15%
Estrazione della pietra	II	100C, 75L	Velocità di estrazione della pietra: +15%
Estraz. pietra miniera	III	200C, 150L	Velocità di estrazione della pietra: +15%
Ascia bipenne	II	100C, 50L	Velocità di taglio della legna: +20%
Sega ad arco	III	150C, 100L	Velocità di taglio della legna: +20%
Sega da taglialegna	IV	300C, 200L	Velocità di taglio della legna: +10%
Giogo per cavallo	II	75C, 75L	Fattorie: +75 di cibo
Aratro pesante	III	125C, 125L	Fattorie: +125 di cibo; capacità di raccolta di cibo degli abitanti del villaggio: +1
Rotazione colture	IV	250C, 250L	Fattorie: +175 di cibo
Conio	II	150C, 50O	Dazio sui tributi: 20%
Attività bancaria	III	200C, 100O	Nessun dazio sui tributi
Gilde	IV	300C, 200O	Dazio sulla compravendita di merce: 15%
*Carovana	III	200C, 200O	Carri da carico e navi da carico accelerano la raccolta di oro. Necessaria cartografia
Cartografia	II	100C, 100O	Visualizzazione campo visivo ed esplorazione alleati
Reclutamento	IV	150C, 150O	Velocità di creazione unità negli alloggiamenti: +33% Aree di tiro con l'arco, castello
Spie/tradimento	IV	200O/abitante nemico; 400O/uso	Visualizzazione ed esplorazione campo visivo nemici/visualizzazione posizioni re nemici
Zappatori	IV	400C, 200O	Potenza di attacco degli abitanti del villaggio contro costruzioni: +15

Costi e benefici delle tecnologie (continua)

TECNOLOGIE DEI MONACI			
Fervore	III	140O	Velocità dei monaci: +15%
Santità	III	120O	Resistenza ai colpi dei monaci: + 50%
Redenzione	III	475O	Converte costruzioni (tranne mura, cancelli di pietra, centri città, monasteri, castelli, fattorie, trappole per pesci, meraviglie), tutte le unità d'assedio
Conversione	III	325O	Converte altri monaci
*Eresia	III	1000O	Le unità convertite vengono distrutte anziché divenire nemiche
*Erbe medicinali	III	350O	Velocità di guarigione nel presidio: X4
Illuminazione	IV	120O	Velocità di ringiovanimento monaci: +50%
Fede	IV	750C, 1000O	Resistenza alla conversione: +50%
Arte della stampa	IV	200O	Capacità di conversione: +3
*Teocrazia	IV	400C, 800O	Un solo monaco di un gruppo deve riposare dopo una conversione
TECNOLOGIE DELLA FANTERIA			
Inseguimento	II	75C	Campo visivo fanteria: +2
Scudieri	III	200C	Velocità fanteria: +10%
Coraz. scaglie fant.	II	100C	+1 di corazza normale o +1 di corazza per armi da lancio
Cotta di maglia per fanteria	III	200C, 100O	+1 di corazza normale o +1 di corazza per armi da lancio
Coraz. piastre fant.	IV	300C, 150O	+1 di corazza normale o +2 di corazza per armi da lancio
Forgiatura	II	150C	Potenza di attacco di cavalleria e fanteria: +1
Metallurgia	III	220C, 120O	Potenza di attacco di cavalleria e fanteria: +1
Fornace	IV	275C, 225O	Potenza di attacco di cavalleria e fanteria: +2
TECNOLOGIE MISSILISTICHE/D'ASSEDIO			
Impennaggio	II	100C, 50O	Potenza di attacco e gittata di arcieri, galee, barcacce, centri città, castelli e torri: +1
Freccia punta 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
Coraz. imb. arciere	II	100C	+1 di corazza normale o +1 di corazza per armi da lancio
Corazza in cuoio per arciere	III	150C, 150O	+1 di corazza normale o +1 di corazza per armi da lancio
Corazza ad anelli per arciere	IV	250C, 250O	+1 di corazza normale o +2 di corazza per armi da lancio
Balistica	III	300L, 175O	Insegue le unità in movimento
Feritoie	III	200C, 200P	Nessuna gittata minima per torri e castelli
Proiettile incendiario	III	350C, 100O	Potenza di attacco torri contro navi: +50%
Chimica	IV	300C, 200O	Potenza di attacco proiettili: +1, escluse le unità dotate di polvere da sparo consente la creazione di unità dotate di polvere da sparo
Genieri d'assedio	IV	500C, 600L	Gittata armi da assedio, esclusi gli arieti: +1; potenza di attacco unità d'assedio contro costruzioni: +20%; attacco petardo: +40%
*Anello	III	300C, 250L	Consente agli arcieri di tirare più velocemente e con una precisione del 100%
*Tattica dei Parti	IV	200C, 250O	Arcieri a cavallo: +1 di corazza normale e +2 di corazza per armi da lancio

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

TECNOLOGIE DELLA CAVALLERIA

Allevamento	III	250C	Velocità della cavalleria: +10%
*Purosangue	II	150C, 100O	Resistenza alle ferite delle unità su cavalcature: +20
Coraz. scaglie caval.	II	150C	+1 di corazza normale o +1 di corazza per armi da lancio
Cotta maglia caval.	III	250C, 150O	+1 di corazza normale o +1 di corazza per armi da lancio
Coraz. piastre caval.	IV	350C, 200O	+1 di corazza normale o +2 di corazza per armi da lancio

TECNOLOGIE NAVALI

Carenaggio	III	250C, 150O	Corazza per armi da lancio navi: +1; capacità navi da trasporto: +5
Bacino di carenaggio	IV	600C, 400O	Velocità navi: +15%; capacità navi da trasporto: +10
Carpenteria navale	IV	1000C, 300O	Legname necessario per la costruzione della nave: -20%

TECNOLOGIE RISERVATE

*Guerre delle ghirlande (Aztechi)	IV	450C, 750O	Attacco unità di fanteria: +4
*Yeoman (Britanni)	IV	750L, 450O	Gittata arcieri: +1; attacco torri: +2
*Logistica (Bizantini)	IV	1000C, 600O	I catafratti travolgono l'avversario
*Furore celtico (Celti)	IV	750C, 450O	Resistenza alle ferite delle unità dei laboratori d'assedio: +50%
*Missilistica (Cinesi)	IV	750L, 750O	Attacchi con armi da lancio: +2, balestre: +4
*Ascia lunga (Franchi)	IV	400C, 400O	Gittata dei lanciatori d'ascia: +1
*Anarchia (Goti)	IV	450C, 250O	Creazione di huskarl negli alloggiamenti
*Mobilitazione (Goti)	IV	400L, 600O	Velocità di creazione delle unità negli alloggiamenti: +50%
*Ateismo (Unni)	IV	500C, 500O	Durata necessaria per la vittoria con meraviglia/relique: 100 anni; costo sviluppo spie / tradimento: -50%
*Kataparuto (Giapponesi)	IV	750L, 400O	Tiro e montaggio/smontaggio trabucchi più rapidi
*Shinkichon (Coreani)	IV	800L, 500O	Gittata mangani: +2
*El Dorado (Maya)	IV	750C, 450O	Resistenza alle ferite dei guerrieri aquila: +40
*Esercitazioni (Mongoli)	IV	500L, 450O	Velocità di movimento delle unità dei laboratori d'assedio: +50%
*Mahout (Persiani)	IV	300C, 300O	Velocità elefanti da guerra: +30%
*Fanatismo (Saraceni)	IV	750C, 800O	Resistenza alle ferite cammelli e mamelucchi: +30
*Supremazia (Spagnoli)	IV	400C, 250O	Accresciute abilità di combattimento degli abitanti
*Merli (Teutoni)	IV	600C, 400P	Gittata minima castelli: +3; la fanteria del presidio tira frecce
*Artiglieria (Turchi)	IV	450P, 500O	Gittata di torri con bombarda, bombarde e galeoni armati: +2
*Berserker gang (Vichingi)	IV	500C, 850O	Rigenerazione dei berserker più veloce

Ensemble Studios

Progettazione

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

Programmazione

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

Grafica

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

Produzione

Chris "Snore Monkey" Rippy -
Responsabile produzione e
Direttore suono

Tony "Bossman" Goodman -
Produttore esecutivo
Harter "HarterFaster" Ryan -
Produttore esecutivo
Brian "Ryujin" Sullivan -
Produttore esecutivo e PR

Musica

Stephen "Big Al" Rippy -
Responsabile musicale
Kevin "dr. cosmic" McMullan

Controllo qualità e test gioco

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

Paul "venOm" Slusser
Chris "VD" Van Doren
Thonny "Captain Nemo"
Namuonglo
Chea "TRUCK" O'Neill
Don "Fork Boy" Gagen

Amministrazione

Madelynn "Lady" Arnold
Keira Erhard

Rapporti commerciali

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

Gestione rete

Roy "Royster" Rabey
Jake Dotson

Supporto Web

Mike "Archangel" McCart

Rappresentanza legale

General Counsel Associates, LLP
Betsy "Brooklyn Cowgirl" Bayha

Direttori esterni

John Boog-Scott
John Calhoun
Thad Chapman

Microsoft

Beth "Sabine" de Diego
Mark "ModestMouse" Shoemaker
Mike "a-mengle" Engle

Product Manager

Sebastien "Tintin" Motte
Pontus Frohde

Pubbliche relazioni

Carlos De Leon
Andrew McCombie

Assistenza legale

Jeff Koontz

Localizzazione

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

Management

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

Supporto prodotto

Steve "Surfer Dude" Kastner

Program Manager

Tim "SlasherZ" Znamenacek

Testaggio

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

Team testaggio gioco

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

Team testaggio multigiocatore

Scott "Vril" Gerlach - Responsabile
testaggio
Michelle "quirky1" Grisim
Bret James "GAUGE" Fenton
Kent L. "Net_Nerd" McCorkle

Shane W. "cOndEnsr" Nelson
Aleah "Sunshine" Wardrop

Pianificatore prodotto

Steve Schreck

Testaggio localizzazione

Suzanne Boylan
Aengus "Pidgeon Lord"
Jankowsky
Michael "Mickster(1798)" Ivory

Testaggio configurazione hardware

Paul "Mr. Happypants" Gradwohl
Harold Ryan

Istruzione utenti

Kelly Bell - Autore
Amy Robison - Editor
JoAnne Williams - Layout
Jennifer Epps - Grafico

Sviluppo installazione

Randy Shedden
Chris "Cornholio" Haddan

Testaggio gioco di ricognizione

Adam "azero" Maloy
Bruce W. "Wiley" Carr Jr.
Jacob "Bataar" Fulwiler
Mike "Grant Axebilt" Engle
Pete "Von" Mayberry

Tasti di scelta rapida

Per

Scorrere gli ultimi 5 eventi sonori
Scorrere gli abitanti in attesa
Scorrere le unità militari in attesa
Scorrere alloggiamenti, mercati, aree di tiro con l'arco e così via
Centrare la visualizzazione su un'unità
Tornare alle ultime 10 posizioni sulla mappa
Assegnare numeri di gruppo alle unità
Selezionare gruppo assegnato a un numero
Selezionare gruppo aggiuntivo rispetto alle unità già selezionate
Visualizzare il tempo di gioco
Visualizzare tutte le tecnologie in linea
Visualizzare il punteggio
Selezionare tutte le unità di un solo tipo
Assegnare compiti di presidio alle unità selezionate
Eliminare unità o costruzione selezionata
Mettere in pausa la partita
Visualizzare l'interfaccia dei messaggi
Selezionare centro città
Inserire capitoli in una partita registrata
Realizzare file di cattura schermo della propria vittoria
Realizzare file di cattura schermo dell'intera mappa della partita

Per

Costruire una casa
Costruire una fattoria
Costruire una torre
Erigere una costruzione
Erigere una costruzione militare

Ricostruire una fattoria scaduta

Premere

Pulsante centrale del mouse o tasto HOME
Tasto PUNTO (.)
Tasto VIRGOLA (,)

CTRL+B, CTRL+M, CTRL+A e così via
BARRA SPAZIATRICE
BACKSPACE
CTRL+1-9
1-9

SHIFT+1-9
F11
F2
F4

Fare doppio clic su una delle unità

ALT+clic con pulsante destro su costruzione
Tasto CANC
Tasto PAUSA
Tasto INVIO
H
F9

Tasto STAMP (le immagini bitmap sono salvate nella cartella Screenshots)
CTRL+F12 (le immagini bitmap sono salvate nella cartella Screenshots)

Fare clic su un abitante, quindi

Premere B, quindi E
Premere B, quindi F
Premere B, quindi T
Premere B+tasto di scelta rapida della costruzione
Premere V+tasto di scelta rapida della costruzione militare
Fare clic con pulsante destro sulla fattoria



* X 0 5 - 8 7 3 4 7 *



Microsoft®