

이 설명서의 정보, URL, 기타 인터넷 웹 사이트 참고 사항은 사전 예고 없이 바뀔 수 있습니다. 별도의 설명이 없는 한 용례로 사용한 회사, 조직, 제품, 인물, 사건은 실체가 아니며 실제 회사, 조직, 제품, 인물, 사건과는 아무 관계가 없습니다. 사용자는 이 제품에 적용되는 모든 저작권을 지킬 의무가 있습니다. Microsoft Corporation의 서면 승인 없이는 이 설명서의 일부 또는 전부를 무단으로 복제할 수 없으며 공용 시스템에 사용하거나 전기적, 기계적, 사진 복사, 녹음 등의 방법으로 전송할 수 없습니다.

이 설명서의 특허권, 상표, 저작권, 지적 소유권 등은 Microsoft가 소유합니다. 사용권 계약에 따라 계약서에 나와 있는 내용을 제외하고는 이 설명서의 구입이 특허권, 상표, 저작권, 지적 소유권 등의 양도를 의미하는 것이 아닙니다.

(C) & (P) 1997–2000 Microsoft Corporation. All rights reserved. Printed in Korea.

Microsoft, MS, Age of Empires, The Age of Kings, DirectDraw, DirectPlay, DirectSound, DirectX, MSN, Windows, Windows NT, Windows logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries.

Developed by Ensemble Studios Corp. for Microsoft Corporation.

Genie engine technology © Copyright 1995–2000 by Ensemble Studios Corp. All rights reserved.

이 설명서에 언급한 다른 제품과 회사 이름은 해당 소유자의 상표일 수 있습니다.

0801 Part No. X08–47579

제 1 장: 시작

Age of Empires II의 새로운 내용	1
설치 및 시작	2
게임 방법	3
초보자를 위한 정보	10
옵션 및 바로 가기 키	11
저장 및 종료	11

제 2 장: 게임 설정

게임 종류	12
문명 선택	14
지도 선택	15
이기는 방법	16
여럿이 하기 게임	18
사용자 정의 시나리오 및 캠페인 만들기	22

제 3 장: 제국 건설

주민에게 작업 할당	24
다음 시대로의 발전	31
기술 개발	33

제 4 장: 군사 전술

정찰	34
유닛 이동	35
공격	37
건물 내부에 유닛 및 유물 배치	37
적군 유닛 및 건물 전향	39
아군 유닛 치료	40
순찰, 호위 또는 뒤를 따르도록 유닛에게 명령	40
전투 방식	41
대형	42

제 5 장: 외교 및 교역

동맹 및 적 선택	44
팀 게임	45
다른 플레이어에게 공물 보내기	46
교역	46

제 6 장: 건물

경제 관련 건물	48
군사 건물	54

제 7 장: 유닛

보병	59
공사	66
기병	73
공성 무기	78
배	82
기타 유닛	87

제 8 장: 기술

건물 기술	90
경제 및 교역 기술	92
보병 기술	98
탄환/공성 유닛 기술	100
기병 기술	103
수도사 기술	104
배 기술	106

부록

건물 특성	107
유닛 특성	108
기술 비용 및 이익	110
각 문명의 기술 트리	112

색인	138
----------	-----

마이크로소프트 고객 기술 지원 서비스	143
----------------------------	-----

최종 사용자 사용권 계약서	144
----------------------	-----

제 I 장

시작

Age of Empires® II: Age of Kings™는 로마의 멸망기에서 중세 시대에 걸친 전투 및 제국 건설 게임입니다. 여러분은 13개 문명 중 하나를 통치하여 다른 문명으로부터 정복당하기 전에 그들을 지배할 수 있는 강력한 제국을 건설해야 합니다.

Age of Empires II의 새로운 내용

Age of Empires II: Age of Kings에는 다음과 같은 새로운 내용이 추가되었습니다.

- ⊕ **13개의 새로운 문명** — 문명마다 고유한 유닛과 팀 보너스가 있습니다.
- ⊕ **새로운 유닛** — 왕, 영웅, 여자 주민, 기사, 대포 및 강력한 파괴선이 추가되었습니다.
- ⊕ **새로운 건물** — 멋진 성과 성문이 추가되었습니다. 성문은 아군 유닛과 동맹 유닛에는 자동으로 열리고 닫힙니다.
- ⊕ **새로운 기술** — 군사 유닛 제작 속도를 증가시켜 주는 징병과 건물의 시야를 넓혀주는 마을 감시가 추가되었습니다.
- ⊕ **대형 편성** — 아군의 이동 및 전투 참여 방법을 정확하게 조절할 수 있습니다.
- ⊕ **새로운 멀티미디어 캠페인** — 독특한 음악과 300가지가 넘는 원화는 윌리엄 윌리스(아일랜드계 영웅, 영화 “Brave heart”의 실제 주인공), 잔다르크, 살라딘(십자군 3차 원정 당시 이집트와 시리아의 족장), 칭기스 칸 및 프레드리히 바바로사(신성 로마 제국의 황제)가 벌였던 전투에 참가할 때 게임을 더욱 실감나게 해 줍니다.
- ⊕ **새로운 교역 방법** — 육지와 해상에서 다른 문명과 교역을 할 수 있습니다. 시장에서 자원을 사거나 판매할 수 있습니다.
- ⊕ **다양한 캠페인을 통한 게임 방법 익히기** — 윌리엄 윌리스가 힘없는 초기 단계에서 대영 제국을 물리칠 수 있는 단계까지 성장하는 과정을 따라하면서 기초를 마스터할 수 있습니다.

- ⊕ **국왕 시해 게임** — 게임에서 이기려면 왕을 방어해야 합니다.
- ⊕ **8개의 새로운 지도 유형** — 아라비아, 삼림 지대, 강, 무작위를 포함하여 환상적인 지도를 선택하여 게임을 즐길 수 있습니다.
- ⊕ **수비 기능** — 보호, 치료 및 기습에 대비하여 유닛을 건물 내부의 배치할 수 있습니다.
- ⊕ **새로운 전투 기능** — 순찰, 호위 또는 뒤를 따르도록 군사 유닛에게 명령하고 유닛의 전투 위치를 선택할 수 있습니다.
- ⊕ **게임을 저장하고 다시하기** — 혼자서 하기 및 여럿이 하기 게임 내용을 나중에 살펴볼 수 있습니다.
- ⊕ **할당된 작업이 없는 주민 찾기** — 작업 없는 주민 단추를 사용하여 작업을 하지 않는 주민들을 자동으로 찾을 수 있습니다.
- ⊕ **새로운 온라인 기술 트리** — 문명의 개발 가능한 기술과 생산 가능한 유닛 및 이미 개발한 기술 상태를 볼 수 있습니다.
- ⊕ **향상된 여럿이 하기 기능** — 여럿이 하기 게임을 저장하고 다시 플레이할 수 있습니다. 모든 플레이어의 게임 속도를 고정할 수 있습니다. 게임을 하는 동안에 플레이어가 동맹 관계를 변경할 수 없도록 게임 팀원을 고정시킬 수 있습니다. 동맹에게 신호를 보낼 수도 있습니다.
- ⊕ **지정 장소에 병력 모으기** — 자동으로 새 유닛을 지정된 장소에 모으거나 건물 내부에 배치할 수 있습니다.
- ⊕ **향상된 인터페이스** — 건물과 나무 뒤의 유닛을 볼 수 있습니다. 미니맵에는 일반, 전투 및 경제 모드가 있습니다. 채트 인터페이스가 확장되었습니다. 도움말이 게임에 통합되어 제공됩니다.
- ⊕ **사용자 프로필** — 옵션과 바로 가기 키를 사용자 정의한 후 게임마다 사용할 수 있습니다.
- ⊕ **온라인 백과 사전** — 13개의 중세 문명에 대한 방대한 역사, 즉 중세 시대, 군대, 무기 및 전쟁에 관한 배경 설명이 포함되어 있습니다.



참고: Age of Empires II 영문 버전이 설치되어 있을 경우, 반드시 영문 버전을 제거한 후 Age of Empires II 한국어 버전을 설치해 주십시오.

2 제1장 - 시작

게임 방법

Age of Empires II 게임을 익히는 가장 쉬운 방법은 윌리엄 윌리스 캠페인을 통하여 게임 방법을 익히는 것입니다. 그러면 게임의 기본을 마스터하고 Age of Empires II 게임의 새로운 기능을 일부 익힐 수 있습니다.



캠페인 학습을 시작하려면

기본 메뉴에서 **게임하는 법** 익히기를 누릅니다.

게임을 처음하는 경우라면 **진군과 전투**부터 시작하십시오. Age of Empires 게임을 해본 적이 있으면 Age of Empires II의 새로운 기능에 대한 정보를 제공하는 **동맹 맺기와 폴커크 전투(1298년 스코틀랜드 전쟁)**에서 시작해도 좋습니다.

기본 사항 개요

Age of Empires II: The Age of Kings에서 여러분은 13개의 중세 문명 중 하나를 통치합니다. 각 문명은 게임에서 이기기 위해 사용할 수 있는 강점과 약점을 가지고 있습니다. 예를 들어, 비잔틴족은 강한 성벽을 건설하여 훌륭한 방어 능력을 발휘하는 문명입니다. 문명 선택에 관한 자세한 정보는 제2장을 참고하십시오.

시작

랜덤 맵 게임은 Age of Empires II의 일반적인 게임 종류에 해당합니다. 지도들이 모두 다르므로 모든 랜덤 맵 게임은 다르게 진행됩니다.



혼자서 하기 랜덤 맵 게임을 시작하려면

주 메뉴의 **혼자서 하기**를 누르고 **랜덤 맵**을 누른 다음 게임 설정을 선택합니다. 랜덤 맵 설정에 대한 도움말을 보려면 마우스 포인터를 화면의 아무 항목 위에 놓으십시오. 그러면 오른쪽 아래 모서리에 자세한 정보가 표시됩니다.



일반적인 랜덤 맵 게임은 마을 회관, 소수의 주민 및 경찰 기병 유닛이 있는 암흑 시대에서 시작하게 됩니다. 게임의 목표는 적의 문명을 정복할 수 있는 강력한 제국을 건설하는 것입니다. 처음에는 지도의 일부분만 볼 수 있고 대부분 검은색으로 덮여 있어서 적의 위치를 알 수 없습니다. 천연 자원을 모으고, 건물을 건설하고, 군대를 만들고, 기술을 개발하여 향상시키고, 암흑 시대에서 봉건 시대, 성주 시대 그리고 마지막으로 왕정 시대까지 발전하면서 문명을 건설하게 됩니다.

가장 먼저해야 할 일은 지도에서 식량과 목재를 찾는 것입니다. 주민과 경찰 기병 유닛을 검은색 영역으로 이동시켜 지도를 탐색하십시오.



유닛을 이동하려면

유닛을 누른 다음 지도나 오른쪽 아래 모서리에 있는 미니맵에서 이동하기 원하는 위치를 마우스 오른쪽 단추로 누릅니다.



자원 비축

주민과 정찰 기병 유닛은 이동하면서 식량(쌀기, 양, 사슴, 물고기, 야생 멧돼지 — 멧돼지는 공격에 주의하십시오!), 목재(나무), 석재(석재광) 및 금(금광)을 찾게 됩니다. 주민들은 이동한 위치에서 자원을 수집하게 되고, 모인 자원은 문명 향상에 사용할 수 있습니다. 자원 비축에 관한 자세한 정보는 제3장을 참고하십시오.



자원을 모으려면

주민을 누른 다음 쌀기숲이나 동물, 나무, 석재광 또는 금광을 마우스 오른쪽 단추로 누릅니다.

주민은 자원을 모아 마을 회관에 이를 자동으로 운반합니다. 비축된 자원의 양은 화면 왼쪽 위 모서리에 표시됩니다.



새로운 주민 만들기

더 많은 주민이 자원을 모을수록 비축량은 빨리 증가하므로 짧은 시간에 강력한 문명을 건설할 수 있습니다.



주민을 만들려면

마을 회관을 누른 다음 **주민 만들기** 단추를 누릅니다.

잠시 후 주민이 마을 회관 근처에 생기면 자원을 모을 수 있도록 명령하십시오.

4 제1장 - 시작

유닛 지원

유닛이 증가함에 따라, 이들을 지원할 집을 지어야 합니다. 집은 5개의 유닛을 지원하고 마을 회관도 5개의 유닛을 지원합니다. 성은 최대 20개의 유닛을 지원합니다. 새로운 주민, 군대 유닛 또는 배를 만들어서 인구를 늘리기 전에 이들을 지원할 집을 충분히 확보해야 합니다. 화면 왼쪽 위 모서리에 표시되는 유닛 표시기는 현재 유닛과 제한 인구를 나타냅니다. 자세한 정보는 제3장을 참고하십시오.

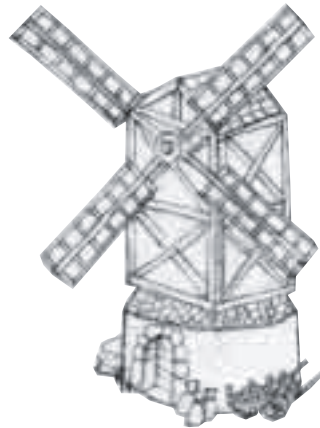


집을 세우려면

주민을 누르고 **건물** 단추를 누른 다음 **집 건설** 단추를 누르고 지도에서 적당한 지점을 누릅니다. 건물이 빨강게 표시될 경우 그곳에는 건물을 세울 수 없습니다. 그러면 다른 지점에 세우십시오.

건물 세우기

주민들은 마을 회관, 제분소, 제재목 캠프 및 채광 캠프에 자원을 비축할 수 있습니다. 자원 근처에 이 건물을 세우면 주민이 이동해야 하는 거리가 줄어들기 때문에 비축량을 더 빨리 늘릴 수 있습니다.



제분소를 세우려면

주민을 누르고 **건물** 단추를 누른 다음 **제분소 건설** 단추를 누르고 말기숲 근처의 적당한 지점을 누릅니다. 건물이 빨강게 표시될 경우 그곳에는 건물을 세울 수 없습니다. 그러면 다른 지점에 세우십시오.

같은 방법으로 다른 건물을 세우는 데 주민을 할당할 수 있습니다. 건물 세우기에 대한 자세한 정보는 제3장을 참고하십시오.

지도 탐색

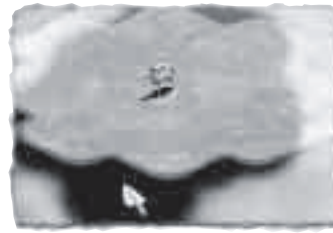
주민들이 자원을 모으는 동안 경찰 기병은 지도를 탐색할 수 있습니다. 경찰병은 주민보다 시야가 더 넓고 빠르게 이동하므로 탐색하는 데 이상적입니다. 멀리 위치한 자원, 숲, 적 마을 및 방어에 유리한 절벽을 잘 살펴 보십시오. 적군 건물은 그들이 위치한 지도의 영역을 탐색해야만 볼 수 있습니다. 늑대의 공격을 조심하십시오. 늑대는 식량으로 사용할 수 없습니다.



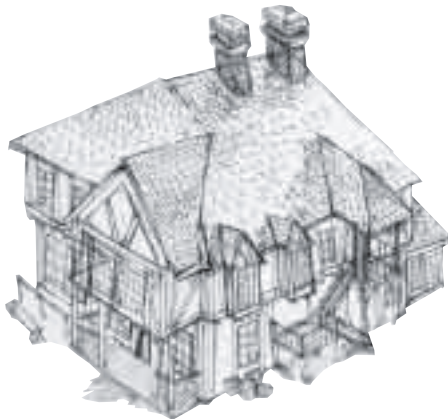
지도의 검은색 영역을 자세히 탐색하려면

경찰 기병을 누른 다음 화면 지도의 한 지점이나 오른쪽 아래 모서리에 있는 소형 지도의 한 지점을 마우스 오른쪽 단추로 누릅니다.

경찰 기병 유닛은 해당 위치로 이동하며 이동 시에 지도의 검은색 부분의 원래 지형이 표시됩니다.



유닛이 탐색한 영역을 떠나면 그 영역은 반투명한 전운으로 표시됩니다. 전운은 다른 유닛이 그 지점을 지나가기 전에는 해당 영역을 탐색했던 상태 그대로 보여줍니다. 예를 들어, 경찰 기병 유닛이 한 영역을 탐색하여 적군의 건물들을 발견한 다음 그곳을 떠났습니다. 그러면 전운이 덮이고 그 동안 적군의 건물이 업그레이드되거나 파괴되는 경우라도 처음 발견되었을 때의 상태로 보여줍니다. 그런 다음, 전운은 제거되고 현재 지형이 표시됩니다. 경찰과 지형에 관한 자세한 정보는 제4장을 참고하십시오.



군대 만들기

군대를 만들려면 먼저 보병 양성소를 세워야 합니다.



보병 양성소를 세우려면

주민을 누르고 **군사 건물** 단추를 누른 다음 **보병 양성소** 단추를 누르고 지도에서 한 지점을 누릅니다.

보병 양성소를 세우면 보병 유닛을 만들 수 있습니다. 처음에 만들 수 있는 보병 유닛은 시민군입니다.



시민군을 만들려면

보병 양성소를 누른 다음 **시민군 만들기** 단추를 누릅니다.

잠시 후면 시민군 유닛이 보병 양성소 근처에 생깁니다. 봉건 시대로 발전하면 시민군 유닛을 업그레이드할 수 있고 군사 양성소와 기병 양성소를 건설하여 다양한 종류의 군대 유닛을 만들 수 있습니다. 군사 전술에 관한 자세한 정보는 제4장을 참고하십시오.



시대의 발전

암흑 시대, 봉건 시대, 성주 시대 및 왕정 시대의 4개의 시대가 있습니다. 다음 시대로 발전하면 다양한 건물을 건설하고, 더욱 강력한 군대 유닛을 생성하고, 보다 다양한 기술들을 개발할 수 있습니다. 500개의 식량을 비축하고 두 개의 다른 암흑 시대 건물(집이나 마을 회관을 제외한 제분소, 보병 양성소, 제재목 캠프, 채광 캠프 또는 항구)을 건설했을 때는 봉건 시대로 발전할 수 있습니다.



봉건 시대로 발전하려면

필요한 건물을 세우고 식량을 비축했으면 마을 회관을 누른 다음 **봉건 시대로 발전** 단추를 누르십시오.

잠시 후면 기존 건물 모양이 봉건 시대 건물로 변경됩니다. 이 때 주민을 누르면 게임 화면 왼쪽 아래 모서리에서 새로 추가된 건물을 볼 수 있습니다. 시대 발전에 대한 자세한 정보는 제3장을 참고하십시오.

유닛 업그레이드 및 기술 개발

봉건 시대로 발전하면 다양한 군사 유닛을 만들 수 있고 기존 군인을 보다 강력한 군사 유닛으로 업그레이드할 수 있습니다. 또한 새로운 기술을 개발할 수 있습니다.



시민군을 강력한 무장 병사로 업그레이드하려면

보병 양성소를 누른 다음 **무장 병사로 업그레이드** 단추를 누릅니다.

업그레이드가 완료되면 기존의 모든 시민군이 무장 병사로 교체되고 시민군 만들기 단추는 무장 병사 만들기 단추가 됩니다.



기술을 개발하려면

기술을 개발할 수 있는 건물을 누른 다음 개발하고 싶은 기술 단추를 누릅니다. 대장간을 누른 후 **비늘 갑옷**을 누르십시오.

유닛 업그레이드와 기술 개발에 관한 자세한 정보는 제7장과 제8장을 참고하십시오.



전투

군대를 만들고 적을 찾아 전투를 벌일 수 있습니다. 군사 유닛은 육지에서 교전합니다. 전함은 육지 유닛과 같이 바다에서 교전합니다.



적을 공격하려면

군사 유닛을 누르거나 여러 유닛 주변을 마우스로 끈 다음 공격하려는 적군 유닛이나 건물을 마우스 오른쪽 단추로 누릅니다.

수도사를 만들어 부상당한 유닛을 치료하고 적군 유닛과 건물을 전향시켜 조정할 수 있습니다(제4장 참고). 주민은 손상된 건물, 배 및 공성 무기를 수리할 수 있습니다(제3장 참고). 군사 전술에 대한 자세한 정보는 제4장을 참고하십시오.



게임 승리

랜덤 맵 게임에서 모든 적의 군사 유닛과 건물을 파괴하거나, 일정 시간 내에 모든 유물을 소유하거나, 불가사의를 건설하여 일정 시간 동안 유지하면 게임에서 승리할 수 있습니다. 이것은 일반적인 승리 조건이며, 이 조건 중 하나를 먼저 달성하는 플레이어가 그 게임에서 승리합니다. 승리 방법에 관한 자세한 정보는 제2장을 참고하십시오.

초보자를 위한 정보

다음은 랜덤 맵 게임을 하는 초보자를 위한 몇 가지 정보입니다. 랜덤 맵 게임은 소수의 주민과 함께 암흑 시대부터 시작하여 강력한 문명을 건설하는 게임입니다.

- ⊕ 먼저 식량과 목재를 많이 모으십시오. 이를 사용하여 새로운 주민들을 만들고 주민을 지원하는 집을 세우십시오. 새로운 주민을 할당하여 더 많은 식량과 목재를 모으십시오. 게임이 시작되면 주민을 지원할 집과 봉건 시대로 발전하는 데 필요한 두 개의 건물을 세울 수 있는 목재를 모으십시오.
- ⊕ 마을 근처의 딸기숲을 찾아서 식량을 모으십시오. 더 빨리 식량을 모으려면 딸기숲 근처에 제분소를 세우십시오. 마찬가지로 숲 근처에 제재목 캠프를 세우고, 석재와 금광 근처에 채광 캠프를 세우는 것이 좋습니다.
- ⊕ 제분소와 보병 양성소를 세우십시오. 봉건 시대로 발전하려면 두 개의 건물이 필요합니다. 특히 발전한 시대에서 새로운 군사 건물을 건설하려면 보병 양성소가 필요합니다.
- ⊕ 양이 시야에 들어오면 주민을 누른 다음, 양을 마우스 오른쪽 단추로 누르십시오. 주민은 식량으로 사용하려고 양을 도살하기 전에 제분소나 마을 회관 근처에 양들을 모을 것입니다. 또한 양을 누르고 마을 회관이나 제분소를 마우스 오른쪽 단추로 누르면 식량 비축 지점으로 자동으로 이동합니다.
- ⊕ 주민을 많이 만드십시오(암흑 시대에는 최소 10-15명 정도).
- ⊕ 지도에서 보다 많은 자원을 탐색하고, 적의 마을을 찾고, 탑과 성벽을 세울 전략적 위치를 찾기 위해 정찰 기병을 보내십시오. 가능한 지도의 많은 부분을 탐색해야 적군이 어떤 상황에 있는지 알 수 있습니다.
- ⊕ 금과 석재는 봉건 시대부터 모으고 처음에는 목재를 모으십시오.
- ⊕ 봉건 시대에는 농장을 세울 수 있습니다. 농장은 가능하면 서로 가까운 위치에 있도록 세우고 마을 회관이나 제분소 근처에 세우십시오. 이렇게 하면 실제 토지 규모가 늘어나 주민들이 더 빠르게 식량을 비축합니다. 농장이 서로 밀집해 있으면 수확이 끝났을 때 신속하게 다시 세울 수 있습니다.
- ⊕ 작업이 없는 주민을 찾으려면 게임 화면 오른쪽 아래 모서리에 있는 미니맵 옆의 **작업 없는 주민** 단추를 누르거나 마침표(.)를 누르십시오.
- ⊕ 임무가 없는 군대 유닛을 찾으려면 쉼표(,)를 누르십시오.
- ⊕ 적군을 공격할 때는 몇 번에 나누어서 공격하십시오.
- ⊕ 봉건 시대부터 세울 수 있는 대장간에서 군대 유닛의 방어력과 공격력을 업그레이드하십시오.
- ⊕ 공격을 받은 경우 마을 회관의 종을 울려 건물 내부로 주민을 안전하게 대피시킬 수 있습니다.
- ⊕ 컴퓨터가 게임을 진행하는 방법을 보면서 전략을 배우십시오. 컴퓨터 플레이어를 보려면 게임을 시작하기 전에 혼자서 하기 랜덤 맵 화면의 **게임 설정**에 있는 **지도 표시** 목록에서 **모두 표시(적 위치 포함)**를 선택하십시오.
- ⊕ 적의 공격으로부터 마을을 보호하려면 성벽과 탑을 세우십시오. 숲 사이나 여울처럼 쉽게 성벽으로 대처할 수 있는 영역을 지도에서 찾아 이용하는 것도 좋습니다.

옵션 및 바로 가기 키

음악 볼륨, 소리 볼륨, 스크롤 속도, 화면 크기, 마우스 인터페이스 및 바로 가기 키를 원하는 대로 변경할 수 있습니다. 또한 플레이어의 이름을 변경, 추가 또는 삭제할 수 있습니다. 변경한 옵션은 플레이어 이름과 함께 저장되며 게임 시작 시에 자동으로 실행됩니다. 이 매뉴얼 뒷표지에 몇 가지 기본 바로 가기 키 목록이 제공되어 있습니다.



게임 옵션을 사용자 정의하려면

게임을 시작하기 전에 주 메뉴의 **옵션**을 누릅니다. 옵션 변경에 대한 도움말을 보려면 마우스 포인터를 화면의 아무 항목 위에 놓으십시오. 그러면 오른쪽 아래 모서리에 자세한 정보가 표시됩니다.

—또는—

게임 중 오른쪽 위 모서리에 있는 **메뉴** 단추를 누른 다음 **옵션**을 누릅니다.



저장 및 종료

여러 가지 게임 저장 및 복원에 대한 정보는 제2장을 참고하십시오.



혼자서 하기 게임을 저장하려면

화면 오른쪽 위 모서리에 있는 **메뉴** 단추를 누르고 **저장**을 누른 다음 저장할 게임 이름을 입력하거나 선택합니다.

게임은 Age of Empires II가 설치된 폴더 아래의 Savegame 폴더에 저장됩니다.



게임을 종료하려면

화면 오른쪽 위 모서리에 있는 **메뉴** 단추를 누른 다음 **현재 게임 종료**를 누르십시오.

제 2 장

게임 설정

게임 종류

Age of Empires II의 기본 사항을 익힌 후, 다음과 같은 종류의 게임을 즐길 수 있습니다. 보통 캠페인으로 기본 사항을 익힌 후 혼자서 하기 또는 여럿이 하기, 랜덤 맵 게임을 하는 것이 좋습니다. 혼자서 하기 게임의 경우 컴퓨터에서 조정하는 플레이어와 게임을 하고 여럿이 하기 게임의 경우에는 LAN이나 인터넷을 통해 다른 플레이어와 겨루게 됩니다.

캠페인 게임

역사적 사실에 입각한 연속 시나리오에 잔다르크, 칭기스 칸, 살라딘(십자군 원정 당시 이슬람의 족장), 프레드리히 바바로사(신성 로마 제국의 황제) 등의 인물이 등장하는 게임입니다. 캠페인에서 다음 게임으로 넘어가려면 각 게임의 임무를 마쳐야 합니다.



캠페인 게임을 하려면

주 메뉴의 **혼자서 하기**를 누르고 **캠페인**을 누른 다음 원하는 캠페인을 선택합니다.

Age of Empires II 게임을 배우려면 캠페인 중에서 윌리엄 윌리스(아일랜드계 민족 영웅)에서 시작하는 것이 좋습니다. 주 메뉴의 **게임하는 법 익히기**를 누르기만 하면 됩니다.

랜덤 맵 게임

랜덤 맵 게임에서는 각 지도가 모두 다르므로 매번 새로운 게임을 할 수 있습니다. 표준 게임 설정을 사용하거나 플레이어 인원 수, 문명, 지도의 종류와 크기, 인구 제한, 자원의 양, 시작할 시대, 승리 조건 등을 선택할 수 있습니다.



혼자서 하기 랜덤 맵 게임을 하려면

주 메뉴에서 **혼자서 하기**를 누르고 **랜덤 맵**을 누른 다음 게임 설정을 선택합니다. 설정 선택에 대한 도움말을 보려면 화면에서 해당 항목 위로 마우스 포인터를 놓으십시오. 그러면 오른쪽 아래 모서리에 정보가 표시됩니다.

여럿이 하기 랜덤 맵 게임을 하려면 이 장 뒤쪽에서 “여럿이 하기 게임”을 참고하십시오.

국왕 시해 게임

국왕 시해 게임에서는 왕이 마지막까지 살아 남아야 합니다. 왕이 죽으면 게임에서 지게 됩니다. 모든 플레이어는 왕, 마을 회관, 성 및 여러 명의 주민으로 게임을 시작합니다. 왕은 체력이 약하고 공격력이 없으므로 최대한 보호해야 합니다. 왕은 새로 만들 수 없으며 국왕 시해 게임에서만 사용할 수 있습니다.

국왕 시해 게임에서는 성에서 사용하는 스파이 기술을 반역이라고 하며 독특한 방식이 적용됩니다. 스파이 기술에 대한 일반적인 이점은 제8장을 참고하십시오. 국왕 시해 게임에서 반역 기술을 개발하면 적군의 왕이 있는 곳을 신호로 알 수 있고 소리도 들을 수 있습니다. 위치가 일시적으로 드러나기 때문에 왕의 위치를 추적하려면 반역을 여러 번 개발해야 하는 경우도 있습니다. 국왕 시해 게임에서 반역 기술을 개발할 때마다 기술 개발 비용이 필요합니다.



혼자서 하기 국왕 시해 게임을 하려면

주 메뉴의 **혼자서 하기**를 누르고 **국왕 시해**를 누른 다음 게임 설정을 선택합니다. 설정 선택에 대한 도움말을 보려면 마우스 포인터를 해당 항목 위에 놓습니다. 그러면 오른쪽 아래 모서리에 정보가 표시됩니다.

여럿이 하기 국왕 시해 게임을 하려면, 이 장 뒤쪽에서 “여럿이 하기 게임”을 참고하십시오.

전멸전 게임

전멸전 게임에서는 모든 플레이어가 다량의 목재, 식량, 금, 석재 등을 비축한 상태로 게임을 시작하여 상대가 전멸할 때까지 싸웁니다.



혼자서 하기 전멸전 게임을 하려면

주 메뉴에서 **혼자서 하기**를 누르고 **전멸전**을 누른 다음 게임 설정을 선택합니다. 설정 선택에 대한 도움말을 보려면 마우스 포인터를 해당 항목 위에 놓습니다. 그러면 오른쪽 아래 모서리에 정보가 표시됩니다.

여럿이 하기 전멸전 게임을 하려면, 이 장 뒤쪽에서 “여럿이 하기 게임”을 참고하십시오.

사용자 정의 시나리오 및 캠페인

사용자 정의 시나리오나 캠페인은 사용자가 만든 게임 또는 게임 관련 시리즈입니다. 사용자 정의 시나리오에 관한 정보는 이 장 뒤쪽에서 “사용자 정의 시나리오 및 캠페인 만들기”를 참고하십시오.



사용자 정의 시나리오나 캠페인을 실행하려면

주 메뉴에서 **혼자서 하기**를 누른 다음 **사용자 정의 시나리오나 사용자 정의 캠페인**을 누릅니다.

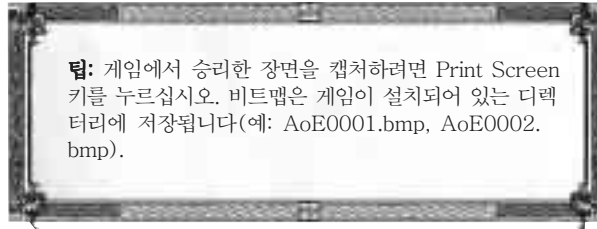
게임 기록 및 다시 하기

혼자서 하기 및 여럿이 하기 게임을 기록하여 나중에 볼 수 있습니다.

게임을 기록하고 다시 하려면

- 1 게임을 시작하기 전에 사전 게임 설정 화면에서 **게임 기록**을 선택합니다.
- 2 평소와 같이 게임을 하십시오. 게임은 기본 이름으로 기록되며 게임을 실행한 날짜와 시간이 포함됩니다.
- 3 기록한 게임을 보려면 기본 메뉴에서 **저장된 게임**을 누르고 **저장된 게임 선택** 목록에서 원하는 게임을 선택하십시오.

왼쪽 아래 모서리의 컨트롤을 사용하여 플레이어의 관점을 선택하고 게임 반복에서 게임을 다시 실행할 수 있습니다. 되감기, 일시 중지 및 앞으로 감기도 가능합니다.



문명 선택

랜덤 맵, 국왕 시해 또는 전멸전 게임을 할 때, 전투를 하고 게임에서 승리하려면 13개의 중세 문명 중 하나를 선택해야 합니다. 각 문명은 고유한 능력을 가지며, 성주 시대 이후에는 고유한 군사 유닛을 만들 수 있습니다. 또한, 팀 게임에 적용되는 특별 보너스 및 특정 유닛과 특수한 기술을 개발할 수 있습니다.

플레이어의 문명과 컴퓨터가 조정할 문명을 선택할 수 있습니다. 문명을 선택할 때는 지도 종류, 승리 조건, 적의 강점과 약점을 고려해야 합니다. 각 문명의 능력에 대한 정보를 보려면 게임 요약 집이나 부록이나 게임 중에 볼 수 있는 기술 트리를 참고하십시오. 또한 컴퓨터가 여러분과 다른 모든 플레이어의 문명을 대신 선택하게 할 수도 있습니다.

둘 이상의 플레이어가 같은 문명을 선택할 수 있습니다. 여럿이 하기 게임에서는 둘 이상의 플레이어가 같은 플레이어 번호를 선택하고 하나의 문명을 함께 조정할 수 있습니다.

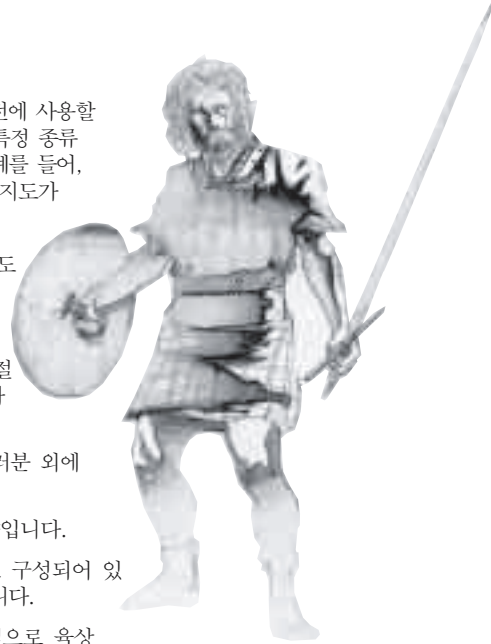
팀 보너스는 모든 팀 구성원에게 적용되며 게임이 시작된 후에 계산됩니다. 팀 구성원이 팀을 바꾸거나 게임에서 빠져 나가도 게임 시작 시에 적용된 팀 보너스가 그대로 유지됩니다.

지도 선택

랜덤 맵, 국왕 시해나 전멸전 게임을 시작하기 전에 사용할 지도 종류를 선택할 수 있습니다. 일부 문명은 특정 종류의 지도에 대해 전투 이점을 가지고 있습니다. 예를 들어, 바이킹족은 해전에 뛰어나기 때문에 물이 많은 지도가 유리합니다.

지도 종류를 무작위로 설정하는 경우 임의로 지도가 선택됩니다(호수 지대, 금광 지대, 삼림 지대 또는 요새 제외).

- ⊕ **아라비아** — 전략적으로 유용한 고지와 절벽이 있으나 식물과 물이 부족한 척박한 사막입니다.
- ⊕ **군도** — 거대한 군도입니다. 여기에는 여러분 외에 다른 거주자가 있을 수도 있습니다.
- ⊕ **발트해** — 반도와 숨겨진 만이 있는 대양입니다.
- ⊕ **삼림 지대** — 나무가 많은 목초지 섬으로 구성되어 있습니다. 숲길을 따라 동맹과 적을 찾게 됩니다.
- ⊕ **해안 지대** — 육지와 대양이 만나는 지점으로 육상 및 해상 전투에 알맞은 풍부한 물과 방대한 토지가 펼쳐져 있습니다.
- ⊕ **대륙** — 바다로 둘러 싸인 광대한 육지입니다. 강을 사이에 두고 플레이어와 팀이 대치할 수 있습니다.
- ⊕ **호수 지대** — 여럿이 하기 전용으로 칼데라호 중심에 있는 금이 가득한 섬입니다. 고지가 가파르고 나무가 부족해서 건물을 짓기 어렵습니다.
- ⊕ **요새** — 군사력을 빨리 늘리는 데 필요한 성문과 모든 건물을 갖춘 성벽 도시입니다.
- ⊕ **금광 지대** — 사막 한가운데 위치하며 금이 많고 늑대가 약간 있습니다.
- ⊕ **고원 지대** — 대양에서 멀고 숲이 많으나 군사 작전에 적합한 강과 개방된 공간을 충분히 갖춘 지역입니다.
- ⊕ **섬** — 각 플레이어는 섬 하나를 기점으로 게임을 시작합니다. 거주민이 없는 섬에는 자원이 풍부하므로 바다를 장악해야 합니다.
- ⊕ **지중해** — 육지로 둘러 싸인 내륙 바다로 믿을 수 없을 만큼 평화로운 분위기입니다.
- ⊕ **이주지** — 여럿이 하기 전용으로 섬이 작아 자원 확보를 위해 전투가 치열해질 수 있으므로 게임 중 신속하게 대륙으로 이동하는 것이 좋습니다.
- ⊕ **강** — 전체가 얇은 여울로 이루어진 늪지대의 저지로 강을 사이로 플레이어들이 대치합니다.
- ⊕ **섬(팀별로 배정)** — 여러분과 동맹국이 공유하는 하나의 섬과 적이 거주하는 또 다른 섬으로 구성됩니다. 섬은 얇은 바다로 연결되어 있지 않으므로 적의 수송선을 조심하십시오.



이기는 방법

게임에서 이길 수 있는 방법은 승리 조건에 따라 다릅니다. 랜덤 맵이나 전멸전 게임은 게임을 시작하기 전에 승리 조건을 선택할 수 있습니다. 다른 종류의 게임은 게임을 시작할 때 표시되는 목표를 달성하면 이길 수 있으며, 이 목표에도 필요한 승리 조건이 포함될 수 있습니다. 게임 중 목표를 확인하려면 화면 맨 위에 있는 **목표** 단추를 누르십시오.

일반적인 승리 조건

군대로 적을 정복하거나, 모든 유물을 소유하거나, 불가사의를 가장 먼저 건설하는 것이 랜덤 맵이나 전멸전 게임에서의 승리 조건입니다. 여러분과 적은 동일한 승리 조건을 완수해야 할 필요는 없습니다. 예를 들어, 적이 불가사의를 건설하여 승리하려고 하면 여러분은 적을 정복하여 승리하면 됩니다.

☛ 정복 승리

모든 적을 먼저 정복하는 플레이어나 팀이 이깁니다. 적을 정복하려면 탑, 성벽, 성문, 유물, 어선, 어획 장치, 수송선, 교역선, 교역 마차, 농장 및 양을 제외한 모든 유닛과 건물을 파괴해야 합니다.

☛ 불가사의 승리

불가사의를 가장 먼저 세우고 요구된 시간 동안 방어하는 플레이어가 승리합니다. 불가사의를 세우려면 먼저 왕정 시대로 진행하여 많은 자원을 모아야 합니다. 한 문명이 불가사의를 세우기 시작하면 다른 문명에게 이 사실이 알려지며 화면 오른쪽 아래 모서리의 미니맵에 그 위치가 표시됩니다. 불가사의가 완성되면 모든 문명들에게 소식이 전달되고 화면 오른쪽 위 모서리에 초시계가 나타납니다. 시계의 색은 불가사의를 만든 문명을 나타냅니다. 제한 시간 이전에 불가사의가 파괴될 경우 초시계가 멈춥니다. 지도 크기에 따라 게임에서 이기기 위해 불가사의를 방어해야 하는 시간이 달라집니다.

☛ 유물 승리

제한 시간 동안 모든 유물을 가장 먼저 소유하는 플레이어나 팀이 승리하게 됩니다. 유물은 지도에서 무작위로 표시되는 특수 개체로 전리품과 유사합니다. 지도에는 다양한 곳에 유물이 있습니다. 이러한 유물은 수도사만 옮길 수 있으며, 유물을 계속 유지하려면 수도원에서 관리해야 합니다. 자세한 내용은 제4장을 참고하십시오. 유물은 파괴할 수 없습니다. 예를 들어, 배로 유물을 운반하는 수도사가 수송선과 함께 침몰한 경우 유물은 근처 해안에 나타납니다. 한 문명이 모든 유물을 소유하면 다른 문명들에게 이 사실이 알려지며 화면 오른쪽 위 모서리에 초시계가 나타납니다. 시계의 색은 유물을 소유하고 있는 문명을 나타냅니다. 모든 유물을 가장 먼저 찾아서 제한 시간 동안 소유하는 플레이어가 게임에서 이깁니다. 요구된 시간이 경과하기 전에 소유권이 바뀌는 유물이 있으면 초시계가 멈춥니다. 지도 크기에 따라 게임에 이기기 위해 유물을 소유해야 하는 시간이 달라집니다.

기타 승리 조건

일반적인 승리 조건(정복, 불가사의 또는 유물)으로 게임을 하지 않으려면 게임을 시작하기 전 아래 승리 조건 중 하나를 선택하십시오.



시간 제한 승리

제한 시간이 종료될 때 가장 높은 점수를 받은 플레이어나 팀이 이깁니다. 또는 남은 시간에 관계 없이 다른 문명을 정복해서 이길 수도 있습니다. 이 승리 조건을 선택하면 제한 시간을 선택해야 합니다. 초시계는 화면 오른쪽 위 모서리에 표시됩니다. 시계가 0이 되면 게임이 끝나고 가장 높은 점수를 받은 플레이어나 팀이 이깁니다. 팀 점수는 모든 팀 구성원이 얻는 점수의 평균입니다.



점수를 표시하려면

화면 오른쪽 아래 모서리의 미니맵 근처에서 **고급 명령** 단추를 누른 다음 왼쪽 위에 있는 **통계** 단추를 누릅니다.

선택한 미니맵의 모드에 따라 통계 단추에는 다양한 정보가 표시됩니다. 표준 미니맵 모드를 선택했으면 각 플레이어의 점수가 나타납니다. 전투 모드나 경제 모드를 선택했으면 다른 여러 정보가 나타납니다. 미니맵 모드에 대한 자세한 정보를 보려면 마우스 포인터를 미니맵 단추에 놓으십시오. 그러면 화면 왼쪽 아래 모서리에 정보가 표시됩니다.

점수 승리

요구된 점수를 가장 먼저 달성한 플레이어나 팀이 이깁니다. 플레이어는 아래 설명한 것처럼 게임 실적에 따라 해당되는 점수를 얻습니다. 또한 점수에 관계없이 다른 문명을 정복해서 이길 수도 있습니다. 이 승리 조건을 선택하면 달성할 점수를 선택해야 합니다. 팀 점수는 모든 팀 구성원이 얻는 점수의 평균입니다.

다음과 같이 점수가 계산됩니다. 게임이 끝나면 업적 화면에 게임 업적에 관한 정보가 자세하게 표시됩니다.

- ⊕ 저장소의 자원 = 유닛당 1/10점 — 예를 들어, 주민이 저장소에 10의 식량을 비축할 때마다 1점을 받게 됩니다. 500의 금 공물은 50점의 가치가 있습니다. 공물을 바치는 플레이어는 해당 자원에 대한 점수를 잃게 됩니다.
- ⊕ 건물 건설, 유닛 제작 및 기술 개발은 해당 자원을 모으면 주는 점수의 두 배에 해당하는 점수를 얻게 됩니다. — 예를 들어, 30의 목재를 모으면 3점을 얻지만 30의 목재를 소비하는 집을 세우면 6점이 얻을 수 있습니다. 따라서 50의 식량과 10의 금을 소비하는 기술 개발은 12점을 얻게 됩니다. 건설이나 개발에 사용되는 자원은 점수에서 공제되므로 위의 경우에서처럼 12점은 실제로 6점의 점수를 얻었다는 것을 의미합니다.
- ⊕ 사망했거나 전향된 유닛의 점수는 해당 유닛을 죽이거나 전향시킨 플레이어에 추가되고 유닛을 소유했던 플레이어의 점수에서 공제됩니다. — 예를 들어, 하나의 유닛을 만드는 데 50의 식량(5점)이 소비되지만 이 유닛은 만든 다음 10점의 가치를 가집니다. 유닛을 죽이거나 전향시키면 여러분의 점수에 10점이 추가되고 상대방의 점수에서 10점이 공제됩니다.
- ⊕ 지도의 1% 영역을 탐색 = 10점

여럿이 하기 게임

여럿이 하기 게임은 네트워크, 인터넷, 모뎀 또는 직렬 연결을 통해 다른 플레이어와 겨루게 됩니다. 네트워크나 인터넷을 통해 최고 8명의 플레이어가 한 게임에서 즐길 수 있습니다. 모뎀이나 직렬 연결인 경우에는 두 명만 게임을 즐길 수 있습니다.



여럿이 하기 게임 만들기 또는 참가하기

다른 플레이어와 함께 즐길 게임을 구성할 수 있습니다. 속도가 가장 빠른 컴퓨터를 사용하는 플레이어가 게임을 구성하는 것이 좋습니다.

여럿이 하기 게임을 만들거나 참여하려면

- 1 네트워크나 인터넷으로 게임을 하려는 경우 Age of Empires II를 시작하기 전에 연결하십시오. 인터넷 연결을 Gaming Zone으로 하려는 경우, 이 장 뒤쪽에서 “MSN Gaming Zone에서 Age of Empires II 즐기기”를 참고하십시오.
- 2 주 메뉴에서 **여럿이 하기**를 누릅니다.
- 3 연결 종류를 선택합니다. 나열된 연결 종류는 사용 중인 하드웨어, 소프트웨어 및 서비스에 따라 달라집니다. 네트워크에 연결되어 있으나 사용 중인 프로토콜을 모르는 경우 네트워크 관리자에게 문의하십시오. 일반적인 연결 종류는 다음과 같습니다.
 - ⊕ **DirectPlay용 IPX 연결** — IPX 프로토콜을 사용하는 네트워크로 연결합니다.
 - ⊕ **DirectPlay용 인터넷 TCP/IP 연결** — TCP/IP 프로토콜을 사용하는 인터넷이나 네트워크로 연결합니다.
 - ⊕ **로컬(LAN) TCP/IP 연결** — TCP/IP 프로토콜을 사용하는 네트워크로 연결합니다. 이 연결을 선택하면 연결 가능한 게임이 자동으로 게임 목록에 표시됩니다. 따라서 **게임 목록 보기**를 누를 필요가 없습니다.
 - ⊕ **DirectPlay용 모뎀 연결** — 28.8 Kbps 또는 그 이상의 모뎀을 사용하여 두 대의 컴퓨터를 연결합니다.
 - ⊕ **DirectPlay용 직렬 연결** — 널 모뎀 케이블을 사용하여 두 대의 컴퓨터를 연결합니다.
- 4 게임에 참여하려면 **게임 목록 보기** 단추를 누르고 참여할 게임을 누른 다음 **참가** 단추를 누릅니다. 게임 목록에는 사용 중인 것과 동일한 Age of Empires 게임만 나타납니다. 예를 들어, Age of Empires II를 설치한 경우 게임 목록에는 Age of Empires 게임이나 Rise of Rome Expansion으로 만든 게임은 나타나지 않습니다. 또한 게임들은 버전이 같아야 합니다. 즉 한 명의 플레이어가 패치 버전을 가지고 있으면 모든 플레이어가 같은 버전을 가지고 있어야 합니다.

—또는—

게임을 만들려면 **만들기** 단추를 누릅니다. 사용하고 있는 연결 종류에 대한 화면이 표시되면 화면의 지시를 따르십시오. 게임 설정을 선택합니다. 설정에 대한 도움말을 보려면 화면에서 해당 항목 위로 마우스 포인터를 놓으십시오. 그러면 오른쪽 아래 모서리에 정보가 표시됩니다. 다른 플레이어와 게임 설정에 관해 대화하려면 **채트** 상자에 내용을 입력한 다음 Enter 키를 눌러 메시지를 보내십시오.

- 5 게임에 참여할 경우 **문명, 플레이어 및 팀**을 선택할 수 있습니다.

—또는—

게임을 만든 사람은 다음 설정을 모두 선택할 수 있습니다.

- ⊕ **이름** — 플레이어의 이름을 보여줍니다. 게임을 만드는 경우 **이름** 목록의 등록자 항목 일부를 닫아 한 게임을 8명 이하로 제한하십시오. 이미 등록된 항목을 닫으면 해당 플레이어는 게임에서 제외됩니다. **컴퓨터**를 선택하면 컴퓨터가 조종하는 플레이어가 게임에 참여합니다.
- ⊕ **문명** — 각 플레이어의 문명을 보여줍니다. 각 문명은 고유한 기술을 가지고 있으며 다양한 기술을 개발할 수 있습니다. 각 문명의 특성에 대한 자세한 정보는 게임과 함께 제공되는 게임 요약집이나 부록이나 게임 중에 볼 수 있는 기술 트리를 참고하십시오. 둘 이상의 플레이어가 같은 문명을 선택할 수 있습니다.
- ⊕ **플레이어** — 지도의 시작 위치와 문명의 색상을 보여줍니다. 설정을 변경하려면 플레이어 번호를 누르십시오. 협동 게임을 하려면 두 명 이상의 플레이어가 같은 번호를 선택하고 하나의 문명을 함께 조정해야 합니다. 각 플레이어는 모든 유닛에게 상반되는 명령이라도 제한 없이 명령을 내릴 수 있습니다.
- ⊕ **팀** — 동맹을 맺어 게임을 시작하려는 플레이어들을 보여줍니다. 번호를 눌러 팀을 선택할 수 있습니다.
팀 상자의 대시(-) 표시는 팀이 없다는 것을 의미합니다. 같은 팀의 플레이어들은 자동으로 외교 관계가 **동맹**으로 설정되며 **동맹 승리**가 선택됩니다. 게임을 시작한 후 플레이어가 팀을 바꾸지 못하게 하려면 사전 게임 설정에서 **팀원 고정** 확인란을 선택하십시오. 또한 이 옵션을 설정하면 동맹을 맺은 플레이어에게만 공물을 바칠 수 있습니다. 게임 팀을 고정하지 않으면 플레이어는 화면 오른쪽 위 모서리에 있는 **외교 관계** 단추를 눌러 게임 중에 동맹을 바꿀 수 있습니다.



- 6 게임을 시작할 준비가 되면 **준비 완료!**를 누르십시오.

호스트가 게임을 시작하려면 먼저 모든 플레이어가 **준비 완료!**를 눌러야 합니다. 준비를 마친 플레이어의 이름은 녹색으로 표시됩니다. 게임 시작 전 변경할 내용이 있으면 이 확인란을 다시 누르십시오. 모든 플레이어가 준비를 마치고 게임을 만든 사람이 게임을 시작해야만 게임을 즐길 수 있습니다.

게임을 만든 사람이라면 **게임 시작** 단추를 누르십시오.

여럿이 하기 게임 속도

여럿이 하기 게임은 그 게임에서 가장 느린 컴퓨터의 속도를 기준으로 진행됩니다. 게임이 부자연스럽게 진행되거나 느리게 반응하면 한 명 이상의 플레이어의 컴퓨터 속도 또는 프레임 속도가 문제일 수 있습니다.

가장 느린 프레임 속도를 가진 플레이어의 이름 옆에는 거북이 모양의 아이콘이 표시됩니다. 이 아이콘을 보려면 화면 오른쪽 아래 모서리에 있는 **고급 명령** 단추를 눌러 고급 명령을 표시한 다음 **통계** 단추를 눌러 플레이어의 이름을 보십시오. 이 플레이어를 게임에서 제외시키거나 Age of Empires II CD의 추가 정보 파일에 설명된 조치를 따르면 게임 속도를 향상시킬 수 있습니다.

인터넷에 느린 속도로 연결된 플레이어의 이름 옆에는 노란색 점이나 붉은색 점이 표시됩니다. 노란색 점은 300밀리초 ~ 1초 범위의 지연 시간을 나타냅니다. 게임이 느려 실행이 어려울 경우 게임을 저장한 다음 복원하는 것이 좋습니다. 아래에 나와 있는 “저장된 여럿이 하기 게임 복원”을 참고하십시오.

여럿이 하기 게임을 하는 동안 연결이 끊어지면 게임에 다시 참여할 수는 없으나 저장된 게임을 복원할 수는 있습니다.

여럿이 하기 게임 저장



여럿이 하기 게임을 저장하려면

화면 오른쪽 위 모서리에 있는 **메뉴** 단추를 누르고 **저장**을 누른 다음 게임 이름을 입력하거나 저장할 게임을 선택합니다.

게임은 Age of Empires II가 설치되어 있는 Savegame 폴더에 저장됩니다.

저장된 여럿이 하기 게임 복원

저장된 여럿이 하기 게임을 복원하려면 적어도 두 명 이상의 상대 플레이어가 연결되어 있어야 합니다. 이렇게 해야 속임수를 막을 수 있습니다. 컴퓨터가 조정하는 플레이어가 있는 여럿이 하기 게임을 복원하려면 기존 게임의 **호스트**가 복원될 게임을 계속 **호스트**해야 합니다.

여럿이 하기 게임을 복원하려면

- 1 인터넷으로 연결한 경우 Age of Empires II를 시작하기 전에 네트워크에 연결합니다.
- 2 주 메뉴에서 **여럿이 하기**를 누릅니다.
- 3 “여럿이 하기 게임 만들기 또는 참가하기”에서 설명한 것처럼 연결 종류를 선택합니다.
- 4 게임의 **호스트**라면 **복원** 단추를 누른 다음 저장된 게임을 선택하여 복원하십시오.
-또는-
게임에 참가하고 있다면 게임 목록에서 해당 게임을 선택하십시오.
- 5 사용하고 있는 연결 종류에 대한 화면이 표시되면 화면의 지시를 따르십시오.

여럿이 하기 게임 포기하기

여럿이 하기 게임을 포기하면 지도의 모든 유닛을 볼 수 있지만 각 유닛에게 명령을 내리거나 다른 플레이어와 대화할 수 없습니다.



여럿이 하기 게임을 포기하려면

화면 오른쪽 위 모서리에 있는 **메뉴** 단추를 누른 다음 **항복**을 누릅니다.

MSN™ Gaming Zone에서 Age of Empires II 즐기기

- 1 컴퓨터에 Zone 소프트웨어를 다운로드하려면 바탕 화면의 [내 컴퓨터]를 두 번 누르고 Age of Empire II CD가 들어 있는 드라이브를 마우스 오른쪽 단추로 누른 다음 **Internet Gaming Zone** 설치를 누르십시오. 그리고 화면에 표시되는 지시를 따르십시오.
- 2 인터넷 서비스 공급자(ISP)에 연결하고 3.02 버전 이상의 Microsoft Internet Explorer 또는 4.0 버전 이상의 Netscape Navigator를 시작하십시오.
- 3 Zone 웹 사이트로 이동하려면 Age of Empire II 기본 메뉴에서 **Zone** 단추를 누르거나 <http://www.zone.com>으로 이동하십시오.
- 4 Zone 홈 페이지에서 Game Index로 이동한 다음 **Age of Empire II**를 눌러 다른 플레이어와 게임을 시작하십시오.

사용자 정의 시나리오 및 캠페인 만들기

중요: Age of Empires II에서는 사용자 정의 캠페인, 시나리오 및 플레이어 스크립트를 만들 수 있습니다. 단순히 게임을 즐길 목적으로 사용자 정의 캠페인, 시나리오 및 플레이어 스크립트를 공유할 수 있으나 다른 상업적 용도로 판매하거나 사용할 수 없습니다. 편집기와 파일에 대한 모든 권리는 Microsoft가 소유합니다.

시나리오 만들기 또는 편집

시나리오와 캠페인을 만들 수 있습니다. 시나리오를 만들 때는 지도 상의 건물, 군사 유닛 및 목초지 배치, 승리 조건을 선택하고 승리 방법에 대한 힌트를 만드는 등의 게임의 모든 요소를 조정할 수 있습니다.

시나리오를 만들거나 편집하려면

- 1 주 메뉴에서 **지도 편집기**를 누른 다음 **시나리오 만들기**나 **시나리오 편집**을 누릅니다.
- 2 지도 편집기의 맨 위의 단추(**지도**, **지형**, **플레이어** 등)를 눌러 사용자 정의할 수 있는 설정을 표시한 다음 시나리오 설정을 선택합니다.
지도 편집기 사용에 대한 도움말을 보려면 마우스 포인터를 해당 항목 위에 놓습니다. 그러면 지도 아래에 정보가 표시됩니다.
- 3 시나리오를 저장하려면 **메뉴**를 누른 다음 **저장**이나 **다른 이름으로 저장**을 누릅니다.
- 4 지도 편집기를 종료하지 않고 시나리오를 테스트하려면 **메뉴**를 누른 다음 **테스트**를 누릅니다.
- 5 시나리오 테스트 후 지도 편집기로 되돌아오려면 **메뉴**를 누른 다음 **종료 후 주 메뉴로 가기**를 누릅니다.

캠페인 만들기

시나리오를 만들면 캠페인에 추가하여 친구들과 공유할 수 있습니다. 캠페인은 특정 순서로 실행되는 시나리오의 그룹입니다. 캠페인을 만들면 캠페인에 포함되는 시나리오와 시나리오의 실행 순서를 조절할 수 있습니다. 직접 만드는 캠페인에는 Age of Empires II의 시나리오와 캠페인 사이에 포함되는 멀티미디어 구성 요소(그림, 음악 및 텍스트)를 포함시킬 수 없습니다.

캠페인을 만들려면

- 1 주 메뉴에서 **지도 편집기**를 누른 다음 **캠페인 편집기**를 누릅니다.
- 2 **캠페인 파일 이름** 상자에 새로운 이름을 입력하거나 목록에서 하나를 선택합니다.
- 3 **캠페인 시나리오** 상자에서 시나리오를 선택한 다음 **추가**를 눌러 캠페인에 포함시킵니다.
캠페인 시나리오 상자에는 캠페인의 시나리오가 실행될 순서대로 나열됩니다.
- 4 시나리오 순서를 바꾸려면 **캠페인 시나리오** 상자에서 시나리오를 누른 다음 **위로**나 **아래로** 단추를 누릅니다.
캠페인에서 시나리오를 제거하려면 **캠페인 시나리오** 상자에서 제거할 시나리오를 선택한 다음 **제거**를 누릅니다.
- 5 캠페인을 저장하려면 **저장**을 누릅니다.

컴퓨터 플레이어 스크립트 만들기

지을 건물과 행동 방식 등을 컴퓨터에 알려 주는 컴퓨터 플레이어 스크립트를 만들 수 있습니다. 만드는 방법에 대해 자세히 알려면 Age of Empires II CD의 Docs 폴더에 있는 Computer Player Strategy Builder Guide(CPSB.doc)를 참고하십시오.

제 3 장

제국 건설

주민에게 작업 할당

주민은 문명의 매우 중요한 요소입니다. 주민의 주요 임무는 육지에서 목재, 식량, 금 및 식재를 모아서 저장소에 보관하는 것입니다. 또한 건물을 짓고, 손상된 건물, 배 및 공성 무기를 수리합니다. 유사시에는 전투에 참가할 수도 있습니다. 어선은 물고기를 잡아 식량을 보충하므로 제한 인구에 포함됩니다.

주민이 많을수록 문명을 빨리 건설할 수 있습니다. 마을 회관에서 외바퀴 손수레를 개발하면 주민들의 작업 속도를 향상시킬 수 있습니다.

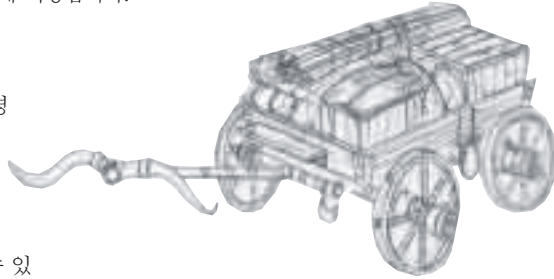
주민을 작업에 투입하면 화면 아래쪽의 상태 영역에 나타난 해당 주민의 이름으로 할당 작업을 알 수 있습니다.

- ⊕ **농부** — 농장에서 식량을 모아 마을 회관이나 제분소에 저장합니다. 제분소에서 기술을 개발하면 농장의 생산이 증가됩니다. 수확이 끝난 농장은 주민을 선택한 다음 마우스 오른쪽 단추로 누르면 선택한 주민이 자동으로 농장을 다시 짓도록 명령할 수 있습니다.
- ⊕ **어부** — 해안 근처의 물고기를 모아 마을 회관이나 제분소에 저장합니다. 또한 어선은 물고기를 낚아 항구에 저장합니다.
- ⊕ **채집꾼** — 딸기를 모아 마을 회관이나 제분소 중 가까운 곳에 저장합니다.
- ⊕ **사냥꾼** — 사슴과 야생 멧돼지를 사냥하여 마을 회관이나 제분소에 식량으로 저장합니다. 멧돼지는 위험하므로 주민을 두 명 이상 사용하십시오. 군대 유닛도 동물들을 죽일 수 있지만, 이 경우에는 식량으로 활용할 수 없습니다.
- ⊕ **나무꾼** — 나무를 잘라서 목재를 확보합니다. 목재는 마을 회관이나 제재목 캠프 중 가까운 곳에 저장합니다.

- ㉔ **목수** — 건물을 짓습니다. 건물에 할당된 주민이 많을수록 건물을 빨리 지을 수 있습니다.
- ㉕ **수리공** — 전투에서 손상된 건물, 배 및 공성 무기를 수리합니다. 건물, 배 또는 공성 무기를 수리하려면 주민을 선택한 다음, 수리할 유닛을 마우스 오른쪽 단추로 누릅니다.
- ㉖ **양치기** — 양에서 식량을 모아 마을 회관이나 제분소에 저장합니다. 양은 중립(회색) 및 무소속 상태로 게임을 시작합니다. 유닛 시야에 양이 들어가면 해당 플레이어가 양을 조정할 수 있습니다. 다른 플레이어 소유의 양이라도 자신의 유닛 시야에 양이 들어오고 주변에 다른 플레이어가 없으면 양을 훔칠 수 있습니다. 일단 양을 소유하면 식량 저장 지점으로 이동하여 식량으로 활용할 수 있습니다. 주민에게 양에서 식량을 모으도록 명령하면 해당 주민은 가장 가까운 식량 저장 지점으로 양을 이동시킨 다음 도살하여 식량을 모읍니다.
- ㉗ **금 광부** — 금광에서 금을 모아 마을 회관이나 채광 캠프 중 가까운 곳에 저장합니다.
- ㉘ **석재 광부** — 석재 광산에서 석재를 모아 마을 회관이나 채광 캠프 중 가까운 곳에 저장합니다.

자원 저장

목재, 식량, 금, 석재 등의 자원은 문명 건설의 기반입니다. 주민들은 육지에서 자원을 모아서 화면 왼쪽 위 모서리에 있는 저장소에 저장합니다. 제국을 건설하면서 저장소의 자원을 사용하여 새로운 주민, 군사, 건물, 기술 등에 대한 비용을 지불할 수 있습니다.



- ㉙ 식량은 주민이나 군사를 만들고, 기술을 개발하고, 다음 시대로 발전하기 위해 주로 사용되는 중요한 자원입니다.
- ㉚ 목재는 건물, 배, 공성 무기를 만드는 데 주로 사용됩니다. 또한, 군사를 만들고 기술을 개발하는 데도 사용됩니다.
- ㉛ 석재는 성벽, 탑, 성 및 불가사의를 건설하고 업그레이드하는 데 주로 사용됩니다.
- ㉜ 금은 고급 군대 유닛을 만들고 다음 시대의 기술을 개발하는 데 주로 사용됩니다. 또한, 다른 플레이어와의 교역(제5장 참고)이나 수도원 내부에 유물 배치를 통하여(제4장 참고) 금 비축량을 증가시킬 수 있습니다.

또한, 시장에서 자원을 팔아 목재, 식량, 금 또는 석재의 비축량을 늘릴 수 있습니다. 뿐만 아니라 다른 플레이어가 여러분에게 금을 공물로 바칠 수 있습니다(제5장 참고).



목재, 식량, 금 또는 석재를 모으려면

주민을 선택한 다음 나무, 딸기숲(또는 다른 식량원), 금광, 석재 광산 또는 다른 작업장을 마우스 오른쪽 단추로 누릅니다.

예를 들어, 딸기 숲을 선택하면 주민은 운반할 수 있을 만큼의 딸기를 모아 마을 회관으로 가져가서 저장소에 저장한 다음 딸기가 있는 곳으로 되돌아가 작업을 계속합니다.

자원을 모으는 주민이 많을수록 저장물이 빠르게 비추됩니다. 식량원 근처에 제분소를, 숲 근처에 제재목 캠프를, 석재 광산이나 금광 근처에 채광 캠프를 지으면 주민이 자원을 더 빨리 모을 수 있습니다.

마을 회관에서 외바퀴 수레와 손수레를 개발하고, 제분소에서 중형 쟁기를 개발하고, 제재목 캠프에서 이중날 도끼, 활톱, 2인용 톱을 개발하고, 채광 캠프에서 석재 채광, 금 채광, 석재 샤프트 채광, 금 샤프트 채광을 개발하면 주민의 자원 비축 능력이 향상됩니다.

자원은 점점 줄어들고 결국에는 사라집니다. 이렇게 되면 주민은 근처에 있는 동일한 작업장으로 이동하거나 새로운 명령을 받을 때까지 할당된 작업이 없는 상태로 대기합니다.



할당된 작업이 없는 주민을 찾으려면

미니맵 옆의 **작업 없는 주민** 단추를 누릅니다. 이 단추를 누를 때마다 할당된 작업이 없는 주민, 어선, 교역 마차, 교역선, 수송선 또는 유닛이 배치된 건물이 화면 중앙에 나타납니다.

작업장의 자원을 표시하려면

딸기 숲, 나무, 석재 광산, 금광 또는 다른 작업장을 누릅니다. 포함된 자원의 양이 화면 아래쪽의 상태 영역에 나타납니다.

농장 및 어획 장치

농장 및 어획 장치는 재생할 수 있는 유일한 식량원입니다. 주민이 농장을 세우거나 어선이 어획 장치를 세운 다음 여기에서 식량을 모아 마을 회관, 제분소 또는 항구에 비축합니다. 농부 한 명만 농장에서 일할 수 있고 어선 한 척만 어획 장치를 가동할 수 있습니다.



농장이나 어획 장치에서 식량을 모으려면

제분소를 건설한 후 주민을 누르고 **건물** 단추를 누른 다음 **농장 건설** 단추를 누릅니다.

—또는—

붕건 시대로 발전한 후 어선을 누른 다음 **어획 장치 건설** 단추를 누릅니다.

농장이나 어획 장치에서 모든 식량을 모아 수확이 끝나면 여기에서 작업하던 주민이나 어선은 할당된 작업이 없는 상태가 됩니다. 그 상태로 일정 시간이 지나면 농장이나 어획 장치는 사라 집니다.



농장이나 어획 장치를 다시 만들려면

주민이나 어선을 누른 다음 수확이 끝난 농장이나 어획 장치를 마우스 오른쪽 단추로 누릅니다.

농장이나 어획 장치를 다시 만들 때는 새로운 건물을 만들 때와 똑같은 비용이 들지만 **농장 건설**이나 **어획 장치 건설** 단추를 사용할 필요가 없으므로 효율적입니다. 농장이나 어획 장치가 수확이 끝나면 소리로 알려줍니다. 그 위치로 이동하려면 **작업 없는 주민** 단추를 누르십시오. 수확이 끝난 상태로 일정 시간이 지나 사라진 농장이나 어획 장치는 **건설** 단추를 사용하여 다시 지어야 합니다.

건물 세우기

건물을 세우는 데 드는 비용은 목재나 석재로 지불합니다. 각 건물은 여러 개를 지을 수 있습니다. 예를 들어, 두 개의 제재목 캠프나 세 개의 채광 캠프를 지을 수 있습니다. 시대를 따라 발전하면 각 건물 모습은 달라지고 새로운 군사 유닛, 업그레이드, 기술 및 건물을 사용할 수 있습니다. 동맹을 맺은 문명들은 건물을 세울 때 서로를 도와줄 수 없습니다. 그러나 동맹에게 필요한 목재나 석재를 공물로 바치는 것은 가능합니다.

대학에서 석공술과 건축술을 개발하면 건물과 성벽의 체력 수치가 늘어납니다. 대학에서 기증기를 개발하면 건축 시간이 줄어듭니다. 성에서 저장고를 개발하면 성의 체력 수치를 업그레이드할 수 있습니다. 대장간에서 화살깃, 바늘 화살 및 팔 보호구를 개발하면 마을 회관, 성 및 탑 사정 거리와 공격력을 높일 수 있습니다.

세울 수 있는 건물에 대한 설명은 제6장을 참고하십시오.

건물을 세우려면

- 1 주민을 누르거나 그룹을 선택합니다. 많은 주민을 할당할수록 건물이 빨리 지어집니다.
- 2 **건물** 단추나 **군사 건물** 단추를 누릅니다.
- 3 지을 건물의 단추를 누릅니다. 예를 들어, 집을 지으려면 **집 건설** 단추를 누릅니다. 주민이 세울 수 있는 다른 건물을 표시하려면 **다른 건물** 단추를 누릅니다.
- 4 지도에서 건물을 세울 곳을 누릅니다. 해당 위치에 건물을 지을 수 없으면 건물이 빨강색 표시됩니다.

같은 건물을 두 개 이상 지으려면 Shift 키를 누른 채 지도에서 여러 위치를 누릅니다. 성벽을 여러 개 세우려면 시작 위치를 누른 다음 마우스 포인터를 성벽을 세우려는 지점으로 끕니다.



성문을 세우려면

봉건 시대로 발전한 후 주민을 누르고 **군사 건물** 단추를 누릅니다. 그리고 **성문 건설** 단추를 누른 다음 성문을 세울 지점이나 기존의 성벽 옆을 누릅니다.

건물, 배 및 공성 무기 수리

건물, 배 및 공성 무기는 전투에서 손상되면 불이 붙습니다. 이 경우, 주민들이 수리해서 체력 수치를 채울 수 있습니다. 수리할 때는 배, 건물 또는 공성 무기를 만드는 데 드는 비용이 그대로 소모되며 만들 때 걸린 시간의 일부분만 있으면 수리가 완료됩니다. 건물을 지을 때와 마찬가지로 여러 명의 주민을 사용하면 수리 시간이 단축됩니다. 동맹의 건물, 배 및 공성 무기도 수리할 수 있습니다. 수리 비용은 수리를 받은 플레이어의 저장소에서 공제됩니다. 건물 방어를 맡은 주민은 건물 내부에서 수리할 수 없습니다.

건물들이 공격을 당해 체력 수치가 줄면 손상된 상태가 표시됩니다. 약간 손상되었을 때는 불꽃이 있지만 심하게 손상되면 모든 방어 유닛이 자동으로 건물에서 탈출하고 파괴되었을 때는 건물이 무너집니다. 화면 아래쪽의 상태 영역은 건물이나 유닛이 얼마나 많은 손상을 입었는지를 보여 줍니다. 체력 수치를 나타내는 녹색 표시줄이 길수록 건물이나 유닛의 체력이 높다는 것을 나타냅니다.



건물, 배 또는 공성 무기를 수리하려면

주민을 누르거나 그룹을 선택한 다음 수리할 건물, 배 또는 공성 무기를 마우스 오른쪽 단추로 누릅니다.



인구 늘리기

주민, 군사 유닛 및 배를 새로 만들려면 새로운 유닛을 수용할 건물이 충분해야 합니다. 집 한 채는 5개의 유닛을 지원합니다. 마을 회관도 5개의 유닛을 지원합니다. 성은 20개의 유닛을 지원합니다. 유닛을 수용하는 집, 마을 회관 또는 성이 파괴되면 해당 유닛들은 피해를 입지 않지만 유닛을 새로 만들려면 먼저 새 건물을 지어야 합니다.

게임을 시작할 때 설정하는 제한 인구는 플레이어의 문명이 지원할 수 있는 주민, 군사 유닛 또는 배의 수를 결정합니다. 대부분의 게임에서 기본 인구는 75입니다. 게임을 시작하기 전에 프로그램 설정의 **인구** 상자에서 제한 인구를 늘리거나 줄일 수 있습니다. 만들 수 있는 주민, 군사 유닛 및 배에 대한 설명은 제7장을 참고하십시오.

주민 만들기

주민은 마을 회관에서 만듭니다.



주민을 만들려면

마을 회관을 누른 다음 **주민 만들기**를 누릅니다. 잠시 후 마을 회관 근처에 주민이 나타납니다.

군사 유닛 만들기

군사 유닛을 만들기 전에 적당한 군사 건물을 지어야 합니다. 보병 양성소는 보병을 만드는 데 사용되며 보병 양성소를 먼저 지어야 다른 군사 건물을 지을 수 있습니다. 공사 양성소는 공사를, 기병 양성소는 기병을, 공성 무기 제조소는 공성 무기를 만드는 데 사용됩니다. 성은 트레뷰셋 투석기와 각 문명의 특수 유닛을 만드는 데 사용되며 수도원은 수도사를 만드는 데 사용됩니다.



군사 유닛을 만들려면

보병 양성소, 공사 양성소, 기병 양성소, 공성 무기 제조소, 성 또는 수도원을 누른 다음 만들 군사 유닛을 누릅니다. 예를 들어, 시민군 유닛을 만들려면 보병 양성소를 누른 다음 **시민군 만들기** 단추를 누릅니다.

잠시 후 군사 유닛이 건물 근처에 나타나 대기하거나 설정해 놓은 집결 장소로 이동합니다. 군사 유닛이 집결 장소로 이동하는 것에 대한 정보는 이 장의 뒤쪽에 “새로운 유닛 집결 장소 선택”을 참고하십시오.

배 만들기

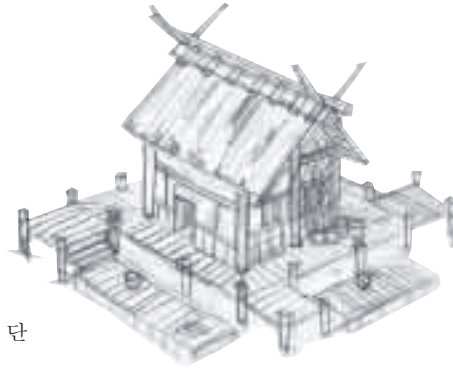
배를 만들기 전에 항구를 지어야 합니다. 건물 세우기에 대한 정보는 이 장의 앞쪽에 “건물 세우기”를 참고하십시오. 항구는 해안선 근처 물이 있는 곳에 지어야 합니다.



배를 만들려면

항구를 누른 다음 만들 배를 누릅니다. 예를 들어, 어선을 만들려면 **어선 건설** 단추를 누릅니다.

잠시 후 항구 근처에 배가 나타납니다.



여러 유닛 만들기

여러 유닛을 쉽게 만들 수 있습니다.



여러 유닛을 만들려면

유닛 단추를 눌러 화면 아래쪽의 상태 영역에 있는 생산 대기열에 유닛을 추가합니다. 대기열에 추가된 유닛을 제거하려면 대기열에서 해당 유닛을 누르면 됩니다.

또한, Shift 키를 누르면서 유닛의 **만들기** 단추를 누르면 한 번에 여러 유닛을 대기열에 추가할 수 있습니다.

다른 종류의 유닛을 같은 건물에서 동시에 만들 수 있습니다(예를 들어, 군사 양성소에서 공사와 척후병을 만들 수 있습니다). 최고 15개의 유닛까지 대기 상태로 둘 수 있으며 유닛은 대기한 순서대로 만들어집니다. 유닛이 대기열에 추가되면 만드는 데 필요한 자원은 저장소에서 공제됩니다. 대기열의 유닛을 제거하면 자원은 저장소로 반환됩니다.

새로운 유닛 집결 장소 선택

유닛을 만드는 데 사용하는 모든 건물은 새로 만들어지는 유닛이 집결할 위치를 설정할 수 있는 기능을 갖습니다. 예를 들어, 마을 회관에서 주민을 만들면 자동으로 식량을 찾아 나설 수 있도록 나무 열매가 있는 곳을 집결 장소로 설정할 수 있습니다. 또는 새로 만든 유닛을 군사 건물 내에 배치하기 위해 해당 건물을 집결 장소로 설정할 수 있습니다. 이런 기능은 마을이 공격 당할 때 마을 수비대를 신속하게 구성하는 데 유용하므로 만들어진 유닛의 안전을 보장할 수 있습니다. 집결 장소 선택 기능으로 항구, 보병 양성소, 군사 양성소, 기병 양성소, 공성 무기 제조소 및 수도원에 배치된 유닛을 내보내면 해당 건물에 다시 들어올 수 없습니다.



집결 장소를 설정하려면

유닛을 만들 수 있는 건물을 누른 다음 집결 장소로 사용할 위치(작업장, 건물 또는 지도 상의 다른 위치)를 마우스 오른쪽 단추로 누릅니다. 집결 장소를 옮기려면 새 집결 장소를 설정만 하면 됩니다.

건물을 집결 장소로 표시하려면

집결 장소로 설정할 건물을 누릅니다. 그러면 게임 지도에 깃발이 나타나고 미니맵에는 흰색의 X자가 표시됩니다.

유닛 및 건물 제거

제한 인구에 도달했거나 다른 건물을 지을 공간이 필요할 때 기존 유닛과 건물을 제거할 수 있습니다. 이미 완성된 건물이나 유닛을 제거할 경우 유닛 생산에 사용했던 자원은 저장소로 반환되지 않습니다.



주민, 군대 유닛, 건물 또는 배를 제거하려면

소유한 유닛이나 건물을 누른 다음 Delete 키를 누릅니다.

세우고 있는 건물을 삭제하는 경우 투입한 자원 중 사용하지 않은 부분은 저장소로 반환됩니다.

다음 시대로의 발전

대부분의 게임은 암흑 시대에서 시작하며 플레이어는 봉건 시대, 성주 시대 및 왕정 시대로 진행하면서 문명을 발전시킵니다. 다음 시대로 발전하면 다른 종류의 건물들을 건설하고, 더 강력한 군사 유닛을 만들고, 발전된 기술을 개발할 수 있습니다. 성주 시대부터 각 문명은 특수 유닛을 만들 수 있습니다. 다음 시대로 발전하려면 시대를 넘어가는 데 필요한 자원을 확보해야 하고 현재 시대에서 두 종류의 다른 건물을 소유해야 합니다. 두 종류의 건물은 유닛을 만들거나 기술을 개발하는 데 사용되는 것이어야 합니다(집, 농장, 탑, 성벽 또는 성문은 제외). 예를 들어, 암흑 시대에서 봉건 시대로 발전하려면 제분소와 보병 양성소가 있어야 합니다. 왕정 시대로 발전하려면 두 가지 다른 건물이나 성이 하나 있어야 합니다.

암흑 시대



5세기경 서로마 제국이 무너지자 서유럽은 암흑 시대라 불렸던 야만적이고 무법 천지이며 경제적으로 후퇴한 침체기에 빠져 버렸습니다. 고대 로마의 하부 구조였던 공공 사업, 법원, 법치주의, 교육, 역사, 화폐 및 교역이 대부분 사라졌습니다. 라인강과 다뉴브강 북쪽에서 온 게르만 침략자들은 충성을 기반으로 한 기존 정치 구조를 북유럽의 전사 중심 체제로 바꾸어 버렸습니다. 이 암흑 시대는 기존 정치 체제를 유지한 지도자들, 교육을 제공하고 전파한 기독교 교회(로마와 아일랜드에서 운영), 농업에 기초하여 회복된 경제(특히 양모와 의류 무역)를 중심으로 서서히 복구되기 시작했습니다.

봉건 시대



9세기에 칼 대제(프랑크 왕국의 왕)가 통일한 프랑크 왕국 시대는 암흑 시대의 종말이자 봉건 시대의 시작으로 볼 수 있습니다. 이 시대에 서유럽 전반에 걸쳐 존재했던 이방인 부족은 지역적으로 조직화되어 있었으며 로마 교회는 통합된 하나의 사회 구조를 제공했습니다. 칼 대제는 교육을 부활시키고 예술에 대한 새로운 흥미를 일으키기 위해 노력했습니다. 그러나 그가 사망한 후 왕국은 분열되었으며 새로 이주한 이방인들은 그의 업적 대부분을 이전 상태로 되돌려 버렸습니다. 정치적, 경제적 힘은 왕에서 계약상 주종 관계였던 지방 영주로 옮겨졌으며 일반 시민은 농업에 종사하며 당시 지배층이었던 귀족층과 성직자들을 부양했습니다.

성주 시대



성은 지방 영주들이 자신들의 권력 기반을 다졌던 9세기에 유럽에서 나타나기 시작했습니다. 성은 이방인들로부터 그들을 보호했고 말을 탄 기사들이 이웃 나라를 정벌할 수 있도록 요새 역할을 했습니다. 전형적인 성주 시대는 잉글랜드의 에드워드 1세(웨일즈를 정복하고 스코틀랜드와 전쟁을 벌인 잉글랜드의 국왕)가 웨일즈를 정복했던 시대였습니다. 에드워드 1세는 웨일즈 전역의 전략 지점에 거대한 성을 건설하여 전쟁에서 손쉽게 승리할 수 있었습니다. 당시 성은 기존 웨일즈 전사들에게는 난공불락의 요새였습니다. 성 내에서 잉글랜드 군인들은 여가 시간에 말도 탈 수 있었고 교역, 농작물 수확 및 세금 징수를 통제할 수 있었습니다. 성주 시대는 인구의 증가, 경제 성장, 활발한 무역, 십자군 원정, 예술에 대한 흥미 유발, 기사의 융성 및 방대한 왕국이 형성되었던 시기였습니다.

왕정 시대



중세 시대의 마지막을 장식했던 왕정 시대는 위대한 왕들이 출현했고 왕국이 성립된 시기였습니다. 잉글랜드, 프랑스, 스페인 및 스칸디나비아 반도의 여러 나라에서 봉건 체제는 왕권 중심 체제로 옮겨졌습니다. 이 시대에는 무역이 성행했으며 도시가 비약적으로 성장했습니다. 이탈리아에서 시작된 르네상스는 전유럽으로 전파되었고 기술과 교육 수준의 발전은 고대 시대를 능가했습니다. 화약 무기의 발전과 기타 기술 혁신은 기사와 성으로 대표되는 봉건 시대의 군사적 우월성에 종말을 가져왔습니다. 이러한 중세 시대의 종말은 동로마 제국의 멸망, 신대륙 발견, 아시아 대륙과의 해상 무역 및 마틴 루터의 종교 개혁같은 중요한 역사적 사건으로 대표될 수 있습니다.



다음 시대로 발전하려면

마을 회관을 누른 다음 **봉건 시대로 발전**, **성주 시대로 발전** 또는 **왕정 시대로 발전** 단추를 누릅니다.

유닛 업그레이드

시대를 따라 발전하면서 기존의 군사 유닛, 배, 성벽 및 탑을 보다 나은 공격력, 방어력 및 속도를 가진 것으로 업그레이드할 수 있습니다. 업그레이드하면 기존의 모든 구조물, 유닛 또는 배는 보다 강력한 것으로 교체됩니다. 새로 짓는 건물이나 유닛은 업그레이드된 버전이 됩니다. 예를 들어, 암흑 시대에 10개의 시민군을 만들었다면 봉건 시대로 발전하여 기존 시민군을 보다 강력한 무장 병사로 만들 수 있습니다. 수도사를 사용하여 전향시킨 유닛은 업그레이드할 수 없습니다. 이 유닛은 전향했을 때의 특성을 그대로 유지합니다.

군사 유닛, 배, 탑 및 성벽을 업그레이드하려면

- 1 군사 유닛을 업그레이드하려면 유닛을 만드는 건물(보병 양성소, 궁사 양성소, 기병 양성소, 수도원, 공성 무기 제조소 또는 성)을 누릅니다.

—또는—

배를 업그레이드하려면 항구를 누릅니다.

—또는—

성벽과 탑을 업그레이드하려면 대학을 누릅니다.

- 2 업그레이드하려는 유닛의 단추를 누릅니다.

예를 들어, 시민군을 무장 병사로 업그레이드하려면 보병 양성소를 누른 다음 **무장 병사로 업그레이드** 단추를 누릅니다. 기존의 모든 시민군은 무장 병사가 되고 **시민군 만들기** 단추는 **무장 병사 만들기** 단추로 바뀝니다.

유닛과 유닛을 업그레이드할 수 있는 기술에 대한 자세한 정보는 제7장을 참고하십시오.



기술 개발

시대를 따라 발전하면 문명을 향상시키는 기술을 개발할 수 있습니다. 예를 들어, 마을 회관에서 배틀을 개발하면 주민들의 생명력을 높일 수 있습니다. 다음 시대로 발전하면 주민들의 작업 효율을 늘리고 군사 유닛의 능력을 향상시킬 수 있는 추가 기술을 개발할 수 있습니다. 기술 개발에는 시간과 자원이 소요되지만 개발한 기술은 문명 발전에 바로 활용할 수 있습니다.

일부 기술들은 서로 연관되어 있으며 한 시대에서 다음 시대로 진행할 때 관련 기술을 토대로 발전합니다. 예를 들면, 봉건 시대에는 비늘 마갑을 개발하여 기병 유닛의 방어력을 높일 수 있고, 성주 시대에는 체인 마갑을 개발하여 기병 유닛의 방어력을 더욱 높일 수 있으며, 왕정 시대에는 금속 마갑을 개발하여 최고의 성능을 발휘하게 할 수 있습니다. 이 기술은 모두 대장간에서 개발합니다.

모든 기술에 대한 자세한 정보는 제8장과 부록의 “기술 비용 및 이익”을 참고하십시오. 각 문명에서 개발할 수 있는 기술에 대한 자세한 정보는 게임과 함께 제공되는 게임 요약집이나 부록이나 게임 중에 볼 수 있는 기술 트리를 참고하십시오.

제4장 군사 전술

정찰

육지와 바다에서 전투를 벌일 수 있습니다. 군사 정복에서 적을 제압하면 대부분의 게임에서 승리할 수 있는데, 이 경우 먼저 상대방의 공격 능력을 없애는 플레이어가 승리합니다. 탐, 성벽, 성문, 유물, 어선, 어획 장치, 수송선, 교역선, 교역 마차, 농장 및 양을 제외한 모든 유닛과 건물들을 파괴해야 합니다.

군사 유닛, 전함 및 요새는 플레이어가 공격 대상을 지정하거나 공격 금지로 설정하지 않는 한 시야에 적군 유닛이 나타나면 자동으로 공격합니다.

적의 건물과 성벽이 있는 영역을 지도에서 탐색해야 건물과 성벽을 볼 수 있습니다. 탐색한 영역의 건물과 성벽은 볼 수 있는 상태로 남게 됩니다. 하지만, 탐색한 건물이나 성벽이 플레이어의 주민, 군사 유닛 또는 배의 시야를 벗어나면 시대 발전, 손상, 소멸에 따른 건물 변화를 볼 수 없습니다. 적의 주민, 군사 유닛 및 배는 공격 중이거나 플레이어 문명의 시야에 있을 때만 볼 수 있습니다. 지도 경계를 벗어난 부분은 탐색할 수 없습니다.

그림 지도를 개발하면 동맹이 탐색한 것을 볼 수 있도록 탐색 결과를 공유할 수 있습니다. 그림 지도에 대한 자세한 정보는 제8장을 참고하십시오.

지형

지형은 자원을 제공할 뿐 아니라 전투에서 전술 및 전략적으로 사용됩니다. 지형의 종류는 다음과 같습니다.

- ⊕ 물 — 육상 유닛은 통과할 수 없습니다.
- ⊕ 여울 — 육상 유닛과 배가 통과할 수 있는 물입니다.
- ⊕ 숲 — 통과할 수 없습니다. 숲을 통과하는 경로를 만들려면 주민, 공성 아너저 투석기 및 트레뷰셋 투석기를 사용하십시오.
- ⊕ 절벽 — 주민과 군대 유닛이 통과할 수 없으므로 다른 경로를 찾아야 합니다. 절벽 위에 위치한 유닛은 공격에 유리하고 아래에 위치한 유닛은 공격에 불리합니다.

유닛 이동

두 개 이상의 유닛을 선택하여 이동하거나 공격을 명령하면 자동으로 대형을 만들기 적당한 지점으로 이동합니다. 체력 수치가 높고 갑옷으로 무장한 유닛은 선두 대형에 배치됩니다. 장거리 공격이 가능한 유닛은 후방에 배치됩니다. 그리고 수도사나 트레뷰셋 투석기와 같이 약한 유닛은 장거리 공격 유닛 뒤에 배치됩니다. 전체 대형은 속도가 가장 느린 유닛에 맞춰 이동합니다.

한 그룹에 공격을 명령하면 해당 그룹은 일렬 대형이 됩니다. 그런 다음 목표를 공격하기 위해 대형을 해제합니다. 예를 들어, 궁사와 검병 그룹에게 공격을 명령하면 검병이 목표물 가까이에 다가가는 동안 궁사들은 멀리서 공격을 시작합니다.



주민, 군사 유닛 또는 배를 이동하려면

주민, 군사 유닛 또는 배를 누르거나 그룹을 선택한 다음 원하는 위치를 마우스 오른쪽 단추로 누릅니다.

주민, 군사 유닛 및 배의 이동 속도는 유닛의 속도, 게임 속도 및 위에서 설명한 것처럼 대형에 속한 다른 유닛에 따라 달라집니다. 게임 속도는 게임 중에 **메뉴** 단추를 누른 다음 **옵션**을 누르면 선택할 수 있습니다.

유닛 그룹 만들기

유닛을 그룹으로 만들면 동시에 여러 주민, 군사 유닛 또는 배에 명령을 내릴 수 있습니다.



여러 유닛을 선택하려면

그룹으로 만들려는 주민, 군사 유닛 또는 배 주변을 마우스로 끕니다.

—또는—

Ctrl 키를 누른 채로 각 유닛을 누릅니다.



한 화면에 있는 같은 종류의 유닛을 모두 선택하려면

원하는 유닛을 두 번 누릅니다. 예를 들어, 척후병을 모두 선택하려면 아무 척후병을 두 번 누릅니다.

그룹을 만들려면

- 1 그룹으로 만들려는 유닛 주변을 마우스로 끕니다.
- 2 Ctrl 키를 누른 채로 그룹에 붙일 번호를 누릅니다. 예를 들어, 그룹 번호를 2번으로 하려면 Ctrl+2를 누릅니다. 이 번호는 그룹의 각 유닛에 표시됩니다.
일단 그룹에 번호를 붙이면 그 번호를 눌러 그룹을 선택할 수 있습니다. 예를 들어, 2번 그룹을 선택하려면 2번 키를 누릅니다.



그룹에 유닛을 추가하려면

그룹에 추가하려는 유닛 하나 또는 여러 개를 선택합니다.

Shift 키를 누른 채로 유닛을 추가할 그룹의 번호를 누릅니다(이렇게 하면 그룹과 새로운 유닛이 모두 선택됩니다.). 그런 다음 Ctrl 키를 누른 채로 유닛을 추가할 그룹의 번호를 누릅니다.

이동점을 사용하여 유닛 이동

이동점을 사용하면 원하는 경로로 유닛을 이동시킬 수 있습니다. 주민, 군대 유닛, 배같은 이동형 유닛은 이동점을 사용하여 이동시킬 수 있습니다.

이동점을 사용하여 유닛을 이동시키려면

- 1 유닛을 누르거나 그룹을 선택합니다.
- 2 Shift 키를 누른 채로 경로를 따라 각 지점을 마우스 오른쪽 단추로 누릅니다. 이동점 표시가 각 지점에 나타납니다.
- 3 Shift 키를 떼고 경로의 마지막 지점을 마우스 오른쪽 단추로 누릅니다. 유닛이나 그룹은 그 경로를 따라 이동합니다.



해상에서 유닛 이동

수송선에 유닛을 태워 물을 건널 수 있습니다. 수송선은 항구에서 만들 수 있습니다. 양과 다른 배를 제외한 모든 이동형 유닛은 수송선으로 운반할 수 있습니다. 동맹의 유닛도 태울 수 있습니다. 수송선은 한 번에 제한된 수의 유닛을 운반할 수 있습니다.



수송선이 운반할 수 있는 인구를 확인하려면

수송선을 누릅니다. 화면 아래쪽의 상태 영역에 수송선이 운반할 수 있는 인구가 (현재/최대) 형식으로 표시됩니다.

수송선에 태우려면

유닛을 누르고 운반할 수송선을 마우스 오른쪽 단추로 누릅니다. 그러면 유닛이 수송선에 탑승합니다.

수송선에서 내리려면

유닛을 실은 수송선을 누르고 **내리기** 단추를 누른 다음 해안이나 여울에서 원하는 지점을 누릅니다.

공격

공격 명령



군사 유닛, 주민 또는 배에게 공격을 명령하려면

군사 유닛, 주민 또는 배를 누르거나 그룹을 선택한 다음 공격할 적 주민, 군사 유닛, 배 또는 건물을 마우스 오른쪽 단추로 누릅니다.

공격 알림

군사 유닛이 공격을 받을 때나 공격을 시작할 때는 경적 소리가 납니다. 비군사 유닛이나 건물이 공격을 받을 때나 공격을 시작할 때는 종 소리가 납니다. 경적이나 종소리는 초기 공격 영역 내에서 특정 적군이 공격할 때마다 한 번씩 울립니다. 잠시 후 공격 영역을 다시 설정하고 해당 지역이 여전히 공격을 받고 있는 경우 경적이나 종소리가 다시 울립니다. 원래 지역 밖이나 다른 플레이어의 공격이 있으면 추가로 소리가 납니다.

건물 내부에 유닛 및 유물 배치

건물 내부에 유닛을 배치하여 보호하거나 치료할 수 있고 기습 공격을 감행할 수도 있습니다. 배치된 유닛은 건물이 공격당할 때는 손상을 입지 않지만 건물이 심하게 파괴되었거나 붕괴되면 그 건물을 탈출합니다. 탈출한 유닛은 자동으로 치료됩니다. 유닛을 만드는 동안 건물 내부에 집결 장소를 설정할 수 있습니다. 배치 명령을 해제하면 해당 유닛이 다시 들어가지 못하는 건물도 있습니다(제3장 참고).

유닛을 다음 건물에 배치할 수 있습니다.

- ⊕ **마을 회관** — 규모: 육상 유닛 15개. 언제든지 유닛을 배치할 수 있습니다. 주민을 만드는 동안 집결 장소를 설정하여 배치할 수 있습니다.
- ⊕ **탑** — 규모: 육상 유닛 5개. 언제든지 유닛을 배치할 수 있습니다.
- ⊕ **성** — 규모: 공성 무기를 제외한 모든 유닛 20개. 언제든지 유닛을 배치할 수 있습니다. 유닛을 만드는 동안 집결 장소를 설정하여 배치할 수 있습니다. 성에 배치된 유닛은 다른 건물의 유닛보다 빨리 치료됩니다.
- ⊕ **보병 양성소** — 규모: 보병 유닛 10개. 유닛을 만드는 동안 집결 장소를 보병 양성소로 설정해야만 배치할 수 있습니다.
- ⊕ **궁사 양성소** — 규모: 궁사 유닛 10개. 유닛을 만드는 동안 집결 장소를 궁사 양성소로 설정해야만 배치할 수 있습니다.
- ⊕ **기병 양성소** — 규모: 기병 유닛 10개. 유닛을 만드는 동안 집결 장소를 기병 양성소로 설정해야만 배치할 수 있습니다.

- ⊕ **공성 무기 제조소** — 규모: 공성 무기 유닛 10개. 유닛을 만드는 동안 집결 장소를 공성 무기 제조소로 설정해야만 배치할 수 있습니다.
- ⊕ **항구** — 규모: 배 유닛 10개. 배를 만드는 동안 집결 장소를 항구로 설정해야만 배치할 수 있습니다.
- ⊕ **수도원** — 규모: 수도사 유닛 10개. 수도원 내부에 유물도 배치할 수 있습니다. 수도사를 만드는 동안 집결 장소를 수도원으로 설정해야만 배치할 수 있습니다.

유닛이 배치된 건물은 깃발이 표시됩니다. 동맹은 서로의 깃발을 볼 수 있습니다. 동맹을 맺은 플레이어들은 서로의 건물 내부에 유닛을 배치하거나 배치를 해제할 수 있습니다. 동맹을 맺은 플레이어가 그 동맹을 파기하면 해당 유닛은 자동으로 서로의 영역을 탈출합니다.

배치된 유닛과 주민에 장거리 공격 능력이 있으면 공격을 할 수 있습니다. 유닛이 배치된 성이나 탑이 여분의 공격력이 있는지 확인하려면 성이나 탑을 누르고 화면 아래쪽의 상태 영역을 보십시오. 공격력 뒤에 나오는 괄호로 묶인 숫자가 배치된 유닛의 추가 공격력입니다. 성이나 탑은 공격 범위가 제한되는 데, 이 제한은 대학에서 살인 구멍을 개발하여 없앨 수 있습니다. 보병 양성소, 궁사 양성소, 기병 양성소, 공성 무기 제조소, 항구 및 수도원은 유닛을 배치해도 절대 공격하지 않습니다.



유닛을 배치하려면

유닛을 누르거나 그룹을 선택하고 Alt 키를 누른 채로 성, 마을 회관 또는 탑을 마우스 오른쪽 단추로 누릅니다.

유물을 배치하려면

유물을 지키고 있는 수도사를 누른 다음 수도원을 마우스 오른쪽 단추로 누릅니다.

모든 유닛이나 유물의 배치를 해제하려면

건물을 누른 다음 **건물에서 내보내기** 단추를 누릅니다.

특정 유닛의 배치를 해제하려면

화면 아래쪽의 상태 영역에서 해당 유닛을 누릅니다.

한 유닛을 제외하고 모든 유닛의 배치를 해제하려면

Ctrl 키를 누른 채로 계속 배치할 유닛을 누릅니다.

같은 종류의 유닛 배치를 모두 해제하려면(예를 들어, 모든 주민)

Shift 키를 누른 채로 배치를 해제할 유닛 종류를 누릅니다.

한 종류의 유닛만 건물에 남겨두고 다른 종류의 모든 유닛 배치를 해제하려면

Ctrl+Shift 키를 누른 채로 계속 배치할 유닛 종류를 누릅니다.

마을 중 울리기

마을 중이 울리면 모든 주민은 가장 가까운 건물에 배치됩니다. 공간이 부족하여 모든 주민을 배치할 수 없으면 남은 주민들은 중이 울리기 전에 하던 작업을 계속합니다.



마을 중을 울리려면

마을 회관을 누른 다음 **마을 중 울리기** 단추를 누릅니다.

하던 작업으로 되돌려 보내려면 다시 **마을 중 울리기** 단추를 누릅니다.

다시 중이 울리면 가까운 건물에 배치됐던 모든 주민은 중이 울리기 전의 작업으로 복귀합니다. 이것이 불가능한 경우(예를 들어, 주민이 전투에서 파괴된 건물을 세우고 있었을 경우) 주민은 그 위치로 돌아가지만 할당된 작업이 없는 상태가 됩니다.

적군 유닛 및 건물 전향

수도사를 이용하여 적군 유닛과 건물을 전향할 수 있습니다. 전향된 건물이나 유닛은 색도 플레이어의 문명 색으로 변경됩니다. 예를 들어, 적의 주민을 전향시킨 경우 이들을 사용하여 목재를 모을 수 있습니다. 적군 보병 양성소가 전향하면 거기에서 보병을 만들 수 있습니다. 업그레이드되지 않은 수도사는 적의 주민, 배 및 비공성 군사 유닛을 전향시킬 수 있습니다. 수도원에서 기술을 개발하면 대부분의 건물, 모든 공성 유닛 및 적 수도사도 전향시킬 수 있습니다. 전향한 유닛은 제한 인구에 포함됩니다.



적군 유닛이나 건물을 전향시키려면

수도사를 누른 다음 전향시킬 적군 유닛이나 건물을 마우스 오른쪽 단추로 누릅니다.

수도사는 멀리 있는 대부분의 적군 유닛을 전향시킬 수 있습니다. 그러나 적군 유닛이 건물, 공성 망치 및 트레뷰셋 투석기 근처에 있어야 전향시킬 수 있습니다. 전향이 실패하는 경우도 있습니다. 전향에 성공한 후 다른 유닛을 전향시키려면 수도사는 휴식을 취해야 합니다. 마을 회관, 성, 수도원, 농장, 어획 장치, 성벽, 성문 또는 불가사의나 동맹의 유닛 및 건물은 전향시킬 수 없습니다.

수도사의 능력을 향상시키는 것에 대한 자세한 정보는 제7장을 참고하십시오.

수도사는 공격받지 않는 한 시야 내에 있는 유닛을 자동으로 전향시키지 않습니다. 따라서 수도사에게 유닛을 전향시키도록 명령해야 합니다. 명령받은 수도사는 적군 유닛이 시야에 들어오면 유닛을 전향시킵니다. 전향된 유닛은 다른 명령이 내려질 때까지 할당된 작업이 없는 상태가 됩니다. 전향이 실패하는 경우도 있습니다. 수도사는 전향에 성공한 후 체력을 회복해야 합니다. 회복률은 화면 아래쪽의 상태 영역에 표시됩니다.

직접 짓지 않은 건물을 전향시켜 사용할 수 있으나 공격력, 사정 거리 같은 유닛과 건물의 특성은 전향할 때의 상태를 그대로 유지하며 업그레이드할 수 없습니다. 수도사에게 대형에 속해 있는 적군 유닛을 전향시키도록 명령하면 해당 유닛은 전향되지만 전체 대형은 영향을 받지 않습니다.

아군 유닛 치료

수도사나 배치된 유닛을 사용하여 치료할 수 있으며 치료 후에는 원래의 체력 수치를 회복합니다.



주민이나 군사 유닛을 치료하려면

수도사를 누른 다음 치료할 아군 유닛을 마우스 오른쪽 단추로 누릅니다.

수도사는 아군 및 동맹 문명의 부상당한 주민과 군사 유닛을 치료할 수 있습니다. 부상당한 유닛 근처에 있는 수도사는 자동으로 치료를 시작합니다. 수도사가 여러 명 있으면 치료 시간이 빨라집니다. 치료 후 수도사는 전향 때처럼 체력을 회복할 필요가 없습니다. 수도사는 건물, 배 또는 공성 유닛을 치료할 수 없으며 이런 유닛은 주민이 수리해야 합니다(제3장 참고). 또는 유닛을 건물에 배치하여 치료할 수 있습니다. 배치에 대한 자세한 정보는 이 장 앞쪽에서 “건물 내부에 유닛 및 유물 배치”를 참고하십시오.

대형에 소속된 수도사는 대형에 할당된 작업이 없을 때 부상당한 유닛을 자동으로 치료합니다.

순찰, 호위 또는 뒤를 따르도록 유닛에게 명령

군사 유닛에게 지역을 순찰하거나, 유닛 및 건물을 호위하거나, 아군이나 적군 유닛의 뒤를 따르도록 명령할 수 있습니다. 명령을 수행하는 동안 적군에 대응하는 방식은 선택하는 전투 방식에 따라 결정됩니다.

순찰

순찰 유닛은 지정한 영역을 보호합니다. 순찰 유닛은 시야에 들어오는 적군 유닛을 공격하지만 추적하려고 지정한 영역을 이탈하지는 않습니다. 전투 후 원래의 순찰 영역으로 되돌아옵니다.



유닛에게 순찰을 명령하려면

화면 오른쪽 아래 모서리에 있는 **고급 명령** 단추를 눌러 고급 명령을 표시합니다. 유닛을 누르고 **순찰** 단추를 누른 다음 정찰 영역을 누릅니다. 해당 유닛은 시작 지점에서 선택된 순찰 지점까지 앞뒤로 순찰합니다.

유닛에게 일정 패턴에 따른 순찰을 명령하려면

유닛을 누르고 **순찰** 단추를 누른 다음 Shift 키를 누른 채로 순찰할 이동점을 누릅니다. Shift 키를 떼고 마지막 이동점을 설정합니다. 마지막 이동점을 순찰 유닛에 설정하면 지정한 경로를 계속 돌면서 임무를 수행하고, 마지막 이동점을 땅에 설정하면 발자취를 거슬러 올라가면서 앞뒤로 순찰합니다. 이동점에 대한 자세한 정보는 이 장 앞쪽에서 “이동점을 사용하여 유닛 이동”을 참고하십시오.

호위

호위 유닛은 보호하고 있는 유닛이나 건물이 시야에 들어올 수 있는 곳에 위치합니다. 호위 유닛은 보호하고 있는 유닛이나 건물을 공격하거나 해당 유닛이나 건물의 시야에 들어오는 유닛을 공격합니다. 그러나 보호하고 있는 유닛이나 건물이 시야를 벗어나지 않는 한도 내에서 적을 공격합니다.



유닛에게 호위를 명령하려면

화면 오른쪽 아래 모서리에 있는 **고급 명령** 단추를 눌러 고급 명령을 표시합니다. 유닛을 누르고 **호위** 단추를 누른 다음 호위할 유닛이나 건물을 누릅니다.

뒤따르기

뒤를 따르는 유닛은 최대 시야 거리 내에서 동맹 유닛이나 적군 유닛을 추적하여 뒤를 따릅니다. 예를 들어, 시야가 넓은 정찰 기병 유닛이 시야가 좁은 보병 뒤를 따르도록 하여 더 빨리 적군 유닛의 위치를 파악할 수 있습니다.



유닛에게 뒤를 따르도록 명령하려면

화면 오른쪽 아래 모서리에 있는 **고급 명령** 단추를 눌러 고급 명령을 표시합니다. 유닛을 누르고 **뒤따르기** 단추를 누른 다음 뒤따를 유닛을 누릅니다.



전투 방식

군사 유닛이 전투 상황에 대처하는 방식을 결정할 수 있습니다.

다음 방식을 사용하려면 화면 오른쪽 아래 모서리에 있는 **고급 명령** 단추를 눌러 고급 명령을 표시합니다.

- ⊕ **공격 태세** — 새로 만든 대부분의 유닛은 기본적으로 이 방식입니다. 공격 유닛은 시야 내에 있는 적군 유닛이나 건물을 공격하고 적이나 자신이 파괴될 때까지 후퇴하지 않습니다. 적을 추격하는 거리 제한은 없습니다.
- ⊕ **방어 태세** — 유닛은 시야 내에 있는 적군 유닛을 공격하지만 가까운 거리에 있는 적만 추격합니다. 방어 유닛은 경계 내에서 적군 유닛과의 전투가 더 이상 없을 때 원위치로 되돌아 오거나 이전 작업을 계속합니다. 시야 밖에서 장거리 공격 유닛이 공격할 경우, 방어 유닛은 대처하거나 회피하지 않고 손상을 입게 됩니다. 또한 방어 유닛은 플레이어가 지정한 위치로 이동하는 동안 적의 공격을 무시합니다.

- ⊕ **위치 사수** — 유닛은 범위에 들어오는 적군 유닛을 공격하지만 공격을 받아도 현 위치를 고수합니다. 순찰 중 적군이 시야에 들어와도 순찰을 계속합니다. 공격받는 유닛을 방어하는 경우, 현 위치를 벗어나지 않는 범위 내에서만 적을 공격합니다.
- ⊕ **공격 금지** — 유닛은 공격을 받아도 이동하거나 공격하지 않습니다.



전투 방식을 설정하려면

유닛을 누른 다음 **공격 태세**, **방어 태세**, **위치 사수** 또는 **공격 금지** 단추를 누릅니다.

대형

일반적으로 군사 유닛 그룹을 선택하여 이동 명령을 내리면 이동 거리에 따라 행이나 열을 자동으로 형성합니다. 한 그룹에게 공격을 명령하면 해당 그룹은 일렬 대형으로 배치됩니다. 그리고 공격을 위해 대형을 해제합니다. 예를 들어, 궁사와 검병 그룹에게 목표물을 공격하도록 명령하면 검병이 목표물에 접근할 때 궁사는 멀리에서 공격을 시작합니다.

원한다면 고정된 대형을 그룹에 설정할 수 있습니다.



대형 만들기



고정된 대형을 만들려면

화면 오른쪽 아래 모서리에 있는 **고급 명령** 단추를 누릅니다. 두 개 이상의 유닛을 선택하고 대형 종류를 선택합니다.

일단 고정된 대형을 선택하면 대형을 해제하거나 다른 대형을 선택할 때까지 선택된 유닛은 그 대형을 유지합니다.

체력 수치가 높고 갑옷을 입은 유닛은 선두 대형에 배치됩니다. 장거리 공격이 가능한 유닛은 그 뒤에 배치됩니다. 약한 유닛은 장거리 공격 유닛 뒤에 배치됩니다. 전체 대형은 속도가 가장 느린 유닛에 맞춰 이동합니다.

대형 및 전투 방식

고정된 대형에서 선택한 전투 방식은 대형이 취하는 행동에 영향을 줍니다. 대형에 장거리 공격 유닛과 단거리 공격 유닛이 모두 포함되어 있으면 단거리 공격 유닛의 주요 임무는 장거리 공격 유닛을 보호하는 것입니다.

- ⊕ **공격 태세** — 유닛이 목표물에 도달하면 모두 사정 거리 내로 이동하여 공격합니다.
- ⊕ **방어 태세** — 장거리 공격 유닛과 단거리 공격 유닛이 모두 있는 대형에서 단거리 공격 유닛은 적과 가까이 있지 않는 한 공격하지 않으며 장거리 공격 유닛을 보호하기 위해 되돌아옵니다. 단거리 공격 유닛만 있는 대형은 모두 공격에 참여합니다.
- ⊕ **위치 사수 또는 공격 금지** — 단거리 공격 유닛은 현 위치를 고수합니다.

대형 종류

유닛은 다음과 같은 고정된 대형으로 배치될 수 있습니다.

- ⊕ **일렬** — 유닛을 나란히 배치합니다. 대형은 길이보다 폭이 더 넓은 형태를 가집니다. 공격을 받으면 일렬 대형은 공격해 오는 쪽으로 방향을 바꿉니다. 명령이 없어 휴식을 취할 경우 유닛들은 이동 방향을 향해 일렬 대형을 형성합니다. 이 대형은 검병과 궁사 그룹이 포함되어 있을 때 유용합니다. 궁사는 보호를 받기 위해 검병 뒤에 정렬합니다.
- ⊕ **사각형** — 유닛들은 사각형을 형성합니다. 약한 유닛은 사각형 중간에 위치하여 보호를 받습니다. 이 대형은 사각형 중심에 있는 수도사나 공성 무기를 주변의 검병이나 기병이 보호할 때 유용합니다.
- ⊕ **지그재그형** — 일렬 대형이 퍼져있는 형태로 공성 유닛이 공격할 때 유닛들이 너무 가까이 있어 발생하는 손상을 줄이기 위해 공간을 유지합니다.
- ⊕ **우회 공격형** — 유닛 간에 거리를 둔 두 개의 하위 그룹으로 분리되어 공격시에 적군을 포위하려고 합니다.



사용자 정의 대형을 조정하려면

대형을 누른 다음 **오른쪽으로 회전**, **왼쪽으로 회전** 또는 **뒤로 돌기** 단추를 누릅니다.



제 5 장

외교 및 교역

동맹 및 적 선택

상대 플레이어에 대한 외교 관계를 선택할 수 있습니다. 여러분의 상대방에 대한 외교 관계를 바꾸어도 상대 플레이어의 외교 관계는 바뀌지 않습니다. 예를 들어, 상대 플레이어와의 외교 관계를 동맹으로 설정해도 상대방은 외교 관계를 적으로 설정할 수 있습니다. 상대방이 공격을 해도 아군 유닛은 반격하지 않습니다. 일반 적으로 컴퓨터가 조종하는 플레이어와 게임할 때 외교 관계를 적으로 바꾸면 컴퓨터 플레이어도 동일하게 바꿉니다.

고정되어 있지 않으면 게임 중 외교 관계를 바꿀 수 있습니다.

다른 플레이어와의 외교 관계를 선택하려면

- 1 화면 오른쪽 위 모서리에 있는 **외교 관계** 단추를 누릅니다.
- 2 각 플레이어와 어떤 관계를 맺을지를 선택합니다.
 - ⊕ **동맹** — 아군 유닛은 동맹을 맺은 플레이어의 유닛과 건물을 방어해 줍니다. 동맹을 맺은 유닛과 건물을 공격할 수 없습니다.
 - ⊕ **중립** — 아군 유닛은 중립 플레이어의 유닛과 건물을 공격하라고 명령하지 않는 한 무시합니다. 중립 유닛의 공격을 받으면 방어합니다.
 - ⊕ **적** — 아군 유닛은 시야에 들어오는 적 플레이어의 유닛과 건물을 공격합니다. 경찰병과 수도사는 공격을 하지 않습니다.

팀 게임

팀 게임에서는 승리하기 위해 다른 플레이어와 힘을 합칠 수 있습니다. 동맹을 맺은 플레이어 중 누구라도 승리 조건을 이루면 팀 전체가 승리합니다. 팀 게임을 하면 여러 가지 이점이 있습니다. 동맹은 서로의 건물 내부에 유닛을 배치할 수 있고, 성문을 열고 닫을 수 있고, 신호를 보내고, 시장에서 그림 지도를 개발하여 탐색한 정보를 공유할 수 있습니다. 또한 각 문명은 고유의 팀 보너스를 받습니다. 한 플레이어라도 다음 시대로 발전하면 다른 플레이어들은 화면의 메시지를 통해 이 사실을 알게 됩니다.



동맹 선택

게임을 시작하기 전이나 게임 도중 동맹을 선택할 수 있습니다. 게임을 시작하기 전에 동맹을 선택하면 자동으로 외교 설정이 조정되고, 모든 동맹에게 메시지를 보낼 수 있도록 대화 인터페이스가 설정되고, 게임을 시작하면 동맹의 마을 회관이 모두 지도에 표시됩니다.



게임을 시작하기 전에 동맹을 선택하려면

팀 단추를 눌러 동맹과 같은 팀 번호를 선택합니다.

게임에서 외교 관계가 자동으로 동맹으로 설정되고 동맹 승리가 선택됩니다. 게임 시작 후에 플레이어가 팀을 바꾸지 못하게 하려면 게임 설정 아래의 **팀원 고정** 옵션을 선택합니다. 또한 이 옵션을 선택하면 동맹을 맺은 플레이어에게만 자원 공물을 바칠 수 있습니다.

게임 시작 후 동맹을 선택하려면

- 1 화면 오른쪽 위 모서리에 있는 **외교 관계** 단추를 누릅니다.
- 2 팀의 각 문명에 대해 **동맹** 단추를 누릅니다. 동맹을 맺으려는 모든 플레이어는 이렇게 해야 합니다.
- 3 **동맹 승리**를 누릅니다. **동맹 승리**를 목표로 하는 모든 플레이어는 이렇게 해야 합니다.

동맹국에게 신호 보내기

여럿이 하기 게임에서 동맹국들은 자원을 발견한 위치나 증원 부대가 필요한 곳을 알려주기 위해 서로에게 신호를 보낼 수 있습니다.



동맹국에게 신호를 보내려면

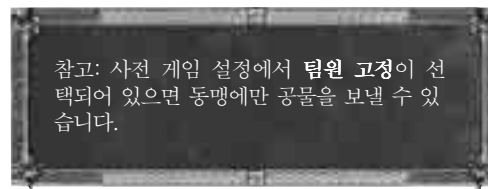
동맹국에게 신호 보내기 단추를 누른 다음 지도나 미니맵의 한 지점을 누릅니다.

누른 지점이 미니맵에서 X자로 표시되어 동맹국이 볼 수 있고 소리로 알려줍니다.

다른 플레이어에게 공물 보내기

시장을 세우면 저장소에 있는 목재, 식량, 금 또는 석재 공물을 다른 플레이어에게 바로 보낼 수 있습니다. 이 방법은 다른 플레이어가 힘을 합치도록 유도하고, 다음 시대로 발전하거나 불가사의를 건설하기 위해 더 많은 자원이 필요한 동맹을 돕고, 돈으로 매수하여 기습 공격을 피할 때 유용합니다.

다른 플레이어에게 공물을 보내려면 30%의 비용이 듭니다. 예를 들어, 100의 금 공물을 보내면 130의 금이 저장소에서 공제됩니다(100의 금이 플레이어에게 전달되고 30은 사라집니다.). 시장에서 화폐 주조와 은행업을 개발하여 이 비용을 줄일 수 있습니다.



다른 플레이어에게 공물을 보내려면

- 1 화면 오른쪽 위 모서리에 있는 **외교 관계** 단추를 누릅니다.
- 2 공물을 받을 플레이어 이름 옆에 있는 **목재**, **식량**, **금** 또는 **석재** 단추를 누릅니다.
자원 단추를 누를 때마다 공물 수량에 100씩 추가되고 단추에 표시됩니다. 공물을 보낸 다음 저장소의 수량은 열 위쪽에 표시됩니다. 100 미만의 자원이 있을 때 그 단추를 누르면 저장소에 남은 수량은 거래 비용을 빼고 공물에 추가됩니다.
공물을 보내지 않고 취소하려면 **공물 취소**를 누릅니다.
- 3 다른 플레이어에게 자원을 보내려면 **확인**을 누릅니다.

교역

금 자원을 매매하고 다른 플레이어와 교역로를 개설하는 교역 방법은 두 가지가 있습니다.

자원 매매

상품 교역을 하면 저장소의 목재, 식량 및 석재와 금을 매매할 수 있습니다. 은행처럼 시장에서 상품을 교환하게 됩니다. 예를 들어, 저장소에 많은 석재가 있으나 왕정 시대로 발전하기 위해 금이 필요한 경우 석재 일부를 팔아 금을 살 수 있습니다. 또는 금은 많이 있으나 해군을 재건하는 데 목재가 필요한 경우 금을 사용하여 목재를 살 수 있습니다.

현재의 교환율에 따라 100 단위로 상품을 매매합니다. 각 상품의 매매 가격은 모든 플레이어가 많이 거래하고 있는 자원에 따라 달라집니다. 예를 들어, 목재를 많이 팔면 목재 가격이 떨어지고 목재를 많이 사면 그 가격이 올라갑니다. 교환율은 거래 후에 업데이트됩니다. 시장에서 길드를 개발하면 상품 거래 비용을 줄일 수 있어 시장에 활력을 불어넣습니다.

금으로 상품을 매매하려면

- 1 시장을 세웁니다.
- 2 시장을 누릅니다.
화면 왼쪽 아래 모서리에 있는 단추를 누르면 상품 매매에 관한 현재의 교환율이 표시됩니다. 예를 들어, **목재 판매** 단추가 70을 표시하면 100의 목재를 팔아 70의 금을 얻을 수 있습니다. 단추에 표시되는 가격은 금에 대한 현재의 교환율에서 거래 비용을 뺀 금액을 의미합니다.
- 3 매매할 자원 단추를 누릅니다.
자동으로 목재, 식량, 금 또는 석재가 저장소에서 공제되거나 추가됩니다.

교역로 개설

다른 플레이어와 교역로를 개설하여 금을 거래할 수 있습니다. 교역 마차와 시장을 이용하여 육지에서 교역하거나 교역선과 항구를 이용하여 해상에서 교역을 할 수 있습니다. 교역 마차는 시장에 서만 교역을 할 수 있고 교역선은 항구에서만 교역을 할 수 있습니다. 동맹, 중립, 적에 상관없이 교역을 할 수 있으나 적과 교역을 할 경우 교역 유닛이 공격을 받을 수 있습니다. 교역로가 길수록 더 많은 금을 받게 됩니다.

다른 플레이어와 교역을 하면 교역로를 개설하고 유지 관리하는 이익금으로 금을 얻을 수 있습니다. 이것은 저장소에 있는 실제 자원이 거래되는 것은 아닙니다.

교역에서도 집결 장소를 설정할 수 있습니다. 외국 항구나 시장을 집결 장소로 설정하여 교역 유닛을 만들면 자동으로 교역을 시작합니다. 집결 장소에 대한 자세한 정보는 제3장을 참고하십시오.

적군 유닛이 교역 유닛을 공격하면 교역 유닛은 일시적으로 후퇴한 다음 교역로를 따라 이동하는 것을 계속 시도합니다. 교역로의 외국 시장이나 항구가 파괴된 경우 교역 마차나 교역선은 교역 물품을 실었던 시장이나 항구로 되돌아와 명령을 기다립니다. 교역 유닛은 동맹이 아닌 아군이 소유한 장소로만 금을 반환할 수 있습니다.

교역 유닛을 선택하면 외국의 시장이나 항구에서 운반하고 있는 금이 화면 아래쪽에 있는 상태 영역에 나타납니다.

교역로를 개설하려면

- 1 시장에 교역 마차를 만들거나 항구에 교역선을 만듭니다.
- 2 교역 마차나 교역선을 누른 다음 교역할 외국의 시장 또는 항구를 마우스 오른쪽 단추로 누릅니다.

교역 마차나 교역선은 교역 물품을 싣고 외국의 시장 또는 항구를 돌며 교역 물품을 팔아 그 이익금인 금을 모은 다음 자국의 시장이나 항구로 돌아와 저장소에 금을 비축합니다. 교역 유닛을 다른 위치로 보내거나 적이 파괴 또는 전향시키지 않는 한 교역로를 따라 계속 이동합니다.

제 6 장

건물

건설하는 건물에 따라 만들 수 있는 군인의 종류와 문명을 향상시키기 위해 개발할 수 있는 기술이 결정됩니다. 예를 들어, 보병 유닛을 만들고 업그레이드하려면 보병 양성소가 필요하고 유닛의 공격력과 갑옷을 개선하려면 대장간이 필요합니다. 마을 회관 및 제분소 같은 경제 관련 건물은 문명을 지원하고 경제를 향상시킵니다. 예를 들어, 제분소를 사용하여 식량을 비축하고 농장의 식량 생산을 향상시키는 기술을 개발할 수 있습니다.

마을 회관에서 마을 감시 및 마을 경비를 개발하여 모든 건물의 시야를 넓히고 대학에서 석공술 및 건축술을 개발하여 공격력을 높일 수 있습니다. 탑 및 기타 건물을 향상시킬 수 있는 기술도 따로 있습니다.

건물 세우기에 대한 자세한 정보는 제3장을 참고하십시오. 건물을 향상시키는 기술에 대한 자세한 정보는 제8장을 참고하십시오.

경제 관련 건물

경제 관련 건물은 문명을 지원하고 경제를 향상시킵니다.



마을 회관

마을 회관은 문명의 중심이고 다음과 같은 일을 할 수 있습니다(자세한 정보는 제3장과 제4장을 참고하십시오).

- ⊕ 새로운 주민을 만듭니다.
- ⊕ 모든 자원(목재, 식량, 금 및 석재)을 저장소에 비축합니다.
- ⊕ 다음 시대로 발전합니다.
- ⊕ 주민과 건물을 향상시킬 기술을 개발합니다.
- ⊕ 마을 회관의 층을 올려 적이 공격하는 동안 주민을 안전하게 배치합니다.

각 마을 회관은 5개의 유닛을 지원하고 보호 및 치료를 위해 내부에 15개의 주민이나 군인 유닛을 배치할 수 있습니다. 유닛이 배치된 마을 회관은 적군에게 화살을 쏠 수도 있습니다. 성주 시대로 발전하면 멀리 있는 자원 근처에 추가로 마을 회관을 건설하여 문명을 확장할 수 있습니다. 적의 수도사는 마을 회관을 전향시킬 수 없습니다.

대장간에서 화살깃, 바늘 화살 및 팔 보호구를 개발하여 공격력과 사정 거리를 향상시키고, 마을 회관에서 마을 감시 및 마을 경비를 개발하여 시야를 넓히고, 대학에서 석공술, 건축술 및 탄도학을 개발하여 체력 수치, 방어력 및 공격 정확도를 높일 수 있습니다.

모든 마을과 도시에는 통치력과 수뇌부의 중심지였던 관리 센터가 있었습니다. 암흑 시대에 이런 관리 센터는 지방 지도자의 집이었으며 훗날 시청이나 지방 영주의 저택으로 사용되었습니다. 이 마을 회관은 종종 중요한 물자, 특히 여분의 식량을 저장했던 장소로 사용되었습니다. 일반적으로 마을 회관의 파괴는 도시의 통치 기반이 상실되었음을 의미합니다. 마을 회관을 복원할 수 없는 경우 도시나 마을의 기능은 정지합니다.

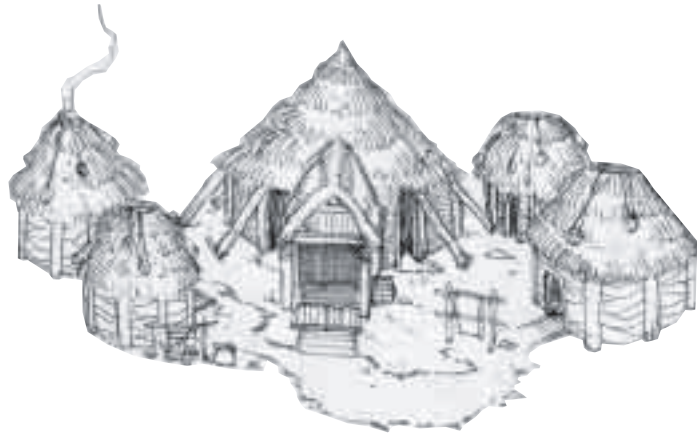


집

집은 유닛을 지원합니다. 집이 많아야 유닛을 늘릴 수 있습니다. 집은 5개의 유닛을 지원합니다. 새로운 주민, 군사 유닛, 배 또는 교역 마차를 만들기 전에 이들을 지원할 집이 충분하게 있어야 합니다. 화면 위쪽에 있는 인구 표시기는 현재 유닛과 제한 인구를 보여줍니다. 현재 인구와 제한 인구가 같아지면 표시기가 반짝이고, 그럴 경우 집을 더 지어야 합니다. 제한 유닛에 대한 자세한 정보는 제3장을 참고하십시오.

는 제3장을 참고하십시오.

중세 유럽의 농부는 집에 있는 별도의 방이나 1층에서 가축을 키우곤 했습니다. 또한 상인과 장인들은 위층은 살림집으로, 1층을 사업 장소로 사용했습니다. 영주는 화재의 위험을 줄이기 위해 부엌이 분리된 넓은 저택에서 살았습니다. 성이 출현하기 전인 암흑 시대의 영주의 저택은 요새와 같았습니다.





제분소

제분소는 식량을 비축하고 농장의 식량 생산을 향상시키는 기술을 개발하는 데 사용됩니다. 식량원 근처에 제분소를 세우면 식량을 더 빨리 모을 수 있습니다. 농장이나 시장을 세우려면 제분소가 있어야 합니다.

중세 시대의 초기 사업 중 하나는 밀을 만드는 제분소였습니다. 이 기술은 고대에서 전해 내려온 기술로 밀을 만들고 다른 곡식을 분말로 만드는 어려운 과정이지만 널리 퍼졌습니다. 제분소에서 물, 바람 및 동물의 힘을 이용하여 맷돌을 돌렸습니다. 곡식을 분말로 만들고 제분소의 주인은 사용료로 일정 비율의 분말을 받았습니다. 지방 영주, 수도원 또는 지방 사업가는 제분소를 소유할 수 있었습니다. 제분소의 수익을 놓고 충돌과 경쟁이 초래되었고 공동체의 제분 권한은 돈을 지불해야 얻을 수 있었으며 이를 지키기 위한 노력이 필요했습니다. 제분업자는 적당한 부를 누릴 수 있었습니다. 이들은 중세 시대가 발전함에 따라 두드러지게 성장한 중간 계층인 상인과 장인의 일부가 되었습니다.



농장

농장은 재배가 가능한 식량원입니다. 주민은 농장을 세우고 그곳에서 식량을 모읍니다. 농장은 제한된 양의 식량을 제공한 다음 쓸모없게 되므로 다시 지어야 합니다. 농장을 다시 지으려면 주민을 선택한 다음 수확이 끝난 농장을 마우스 오른쪽 단추로 누릅니다. 주민 한 명만 농장에서 작업할 수 있습니다. 농장을 지으려면 제분소를 먼저 지어야 합니다. 적의 수도사는 농장을 전향시킬 수 없습니다. 버려진 적의 농장에서 농사를 지을 수 있습니다.

제분소에서 말 목장비, 중형 쟁기 및 윤작을 개발하여 농장의 생산을 향상시킬 수 있습니다.

농사 기술은 중세 시대로 전해져 향상되었습니다. 북유럽의 토양은 뾰족한 산뿔 하에 숨겨져 있는 풍부한 빙하 침전물인 경우가 많았습니다. 중세 시대를 거쳐 이 토지의 대부분은 개간되어 농장으로 전환되었습니다. 농사에 있어 두드러지게 향상된 기술은 개선된 마구, 중형 쟁기 및 윤작이었습니다. 새로운 마구는 동물의 목을 조이지 않으면서도 끄는 힘을 높였습니다. 중형 쟁기를 사용하면 거친 토양을 잘 갈 수 있었습니다. 유럽의 농업은 각 가정이 토지에서 여러 생산물을 생산해 내는 광범위한 공동 작업이었습니다. 지방 영주는 여러 가지 생산물을 소작료라는 명목으로 거두어 갔습니다.



채광 캠프

채광 캠프는 석재와 금을 비축하고 석재 및 금 채광을 개발하는 데 사용됩니다. 석재 광산이나 금광 근처에 채광 캠프를 세우면 자원을 더 빨리 모을 수 있습니다.

중세 시대를 통해 계속된 채광은 주로 철, 소금, 구리, 주석, 금, 석탄 및 은을 대상으로 했습니다. 화약의 발명으로 황과 초석에 대한 수요가 크게 증가했습니다. 서기 500년 이후, 유용했던 노천 광물이 거의 고갈되어 새로

운 광물을 찾아 땅속으로 들어가야 했습니다. 광물 생산 능력의 향상과 안전을 도모하기 위해 많은 기술이 개발되었습니다. 초기에 광산에서 광석 수레를 끄는 데 사용된 운반용 선로는 미래의 철도로 이어졌습니다. 물을 펴내고 신선한 공기를 공급하려고 개발한 채광 샤프트 펌프는 훗날 증기 엔진의 모체가 되었습니다.



제재목 캠프

제재목 캠프는 목재를 비축하고 목재 수집량을 증가시키는 개발을 하는 데 사용됩니다. 숲 근처에 제재목 캠프를 세우면 목재를 더 빨리 모을 수 있습니다.

암흑 시대 유럽의 광대한 산림은 건물을 세우기 위한 목재와 연료용 장작으로 사용할 수 있는 중요한 천연 자원입니다. 제재목 캠프에서 원목을 잘라 제재목을 만듭니다. 초기의 제재목 캠프는 상당한 노동 집약적 장소였습니다. 원목을 구덩이 위에 수직으로 세운 다음 땅 위에 한 사람과 구덩이 속에 한 사람이 서서 긴 강철 톱을 사용하여 원목을 널판지로 잘랐습니다. 중세 시대에는 수력이나 동물의 힘을 사용하여 강철 톱을 조종하고 생산성을 높일 수 있는 좋은 기술이 개발되었습니다.



항구

항구는 배를 건설하고, 해군 기술을 개발하고, 다른 문명과 교역을 하는 데 사용됩니다. 그리고 어선이 식량을 비축하는 곳이기도 합니다. 유닛을 만드는 동안 항구를 집결 장소로 설정하면 유닛을 배치할 수 있습니다. 배치된 유닛을 내보내면 해당 유닛은 다시 항구에 들어올 수 없습니다. 만들 수 있는 배에 대한 자세한 정보는 제7장을 참고하십시오. 교역에 대한 자세한 정보는 제5장을 참고하십시오.

규모가 큰 상선의 출현으로 큰 배들이 정박하여 물품을 내릴 수 있는 항구가 건설되었습니다. 새로 건조되는 배를 해안으로 옮기기가 힘들어져 배를 건조한 조선소가 항구 역할을 하게 되었습니다.



어획 장치

어획 장치는 재생이 가능한 식량원입니다. 봉건 시대부터 어선을 만들면 어획 장치를 사용할 수 있습니다. 어선은 물에서 어획 장치를 만들고 여기서 식량을 모읍니다. 한 번에 어선 한 척만 어획 장치에서 식량을 모을 수 있습니다. 어획 장치는 제한된 양의 식량을 제공한 다음 쓸모없게 되므로 다시 만들어야 합니다. 어획 장치에서 수확이 끝나면 여기서 작업하던 어선은 어획 장치가 있던 장소로 되돌아가 다음 작업을 위해 대기합니다. 어획 장치를 다시 만들려면 어선을 선택한 다음 만료된 어획 장치를 마우스 오른쪽 단추로 누릅니다.

중세 시대에는 말려서 소금에 절인 생선이 운송하고 저장할 수 있는 단백질 식품이었기 때문에 가치 있는 상품이었습니다. 특히 아일랜드와 노르웨이에서 잡은 대구는 인기가 있는 식품이었습니다. 발전된 어획 기술에는 강과 해안 지역으로 이동하는 생선을 그물로 잡을 수 있는 어획 장치가 포함됩니다.



시장

시장은 다른 플레이어와 육지에서 교역하고, 자원을 매매하고, 다른 플레이어에게 공물로 자원을 보내는 장소입니다. 또한 동맹과의 교류를 향상시키고 물품 교역과 공물 비용을 줄일 수 있는 기술을 개발하는 데 사용됩니다. 시장을 세우려면 제분소가 있어야 합니다. 시장에 대한 자세한 정보는 제5장을 참고하십시오.

암흑 시대의 경제 사정이 좋아짐에 따라 농산품과 수공업품의 교환이 늘어났습니다. 농부와 상인이 상품을 파는 노점이 설치된 시장이 다양한 규모의 도시 근처에 세워졌습니다. 매주 하루 이상이 장날로 지정되었으며 사회적으로 일상적인 생활사의 중요한 부분으로 자리잡았습니다. 시장은 아이디어를 주고 받고, 오락(음유 시인, 곡예사, 음악가)을 즐기고 여러 가지 소식이 전달되는 장소이기도 했습니다.



대장간

대장간에서 보병, 궁사, 기병 및 탑의 공격력과 갑옷을 향상시킬 수 있습니다. 공성 무기 제조소를 세우려면 대장간이 있

어야 합니다.

제철 기술은 로마가 멸망하기 전에 유럽의 이방 민족이 전래하여 암흑 시대로 이어졌습니다. 제철 작업은 원료인 흑철과, 매일 작업을 닦았던 솥검정에서 부분적으로 그 이름이 유래된 대장간에서 이루어졌습니다. 대장간에서 철을 불린 후 연마하여 도구, 무기, 방패 및 갑옷을 만들었습니다. 우수한 무기와 갑옷을 만드는 능력은 높은 평가와 많은 보수를 받는 기술이 되었습니다. 대장장이, 갑옷 재단사, 무기 제조자는 신흥 중산층이 되었습니다.



수도원

수도원에서 수도사를 만듭니다. 그리고 부상당한 유닛을 치료하고 적을 전향시키는 수도사의 능력을 향상시킬 수 있습니다. 수도원은 전향되지 않습니다. 제4장에서 설명한 것처럼 수도원 내부에 배치된 유물은 계속 저장소에 금을 비축합니다. 모든 유물을 모으는 것이 게임에서 승리하는 한 방법이기도 합니다(제2장 참고). 수도사를 만드는 동안 수도원을 집결 장소로 설정하면 수도사를 수도원에 배치할 수 있습니다. 배치된 수도사를 내보내면 해당 유닛은 수도원에 다시 들어올 수 없습니다.

수도원은 독실한 성직자, 학자 및 신자들이 기도, 연구, 봉사의 삶을 위해 모인 폐쇄적인 종교 공동체였습니다. 기독교와 불교를 포함하여 여러 종교에 수도원이 있었습니다. 수도원의 거주자는 수도사로 불립니다. 암흑 시대 유럽의 일부 지방에서는 수도원이 유일하게 남아 있는 학문의 중심지였습니다. 예를 들어, 아일랜드의 수도사들은 대부분의 고대 지식을 보존하고 있다가 암흑 시대의 쇠퇴기에 그 지식을 유럽에 다시 전파했습니다. 시간이 지나면서 수도원은 기부를 받은 토지를 기반으로 부유해졌습니다. 수도원은 정부 관료로 봉사할 수 있는 교육을 받은 사람들을 제공하는 매우 중요한 지방 조직이 되었습니다. 또한 식량 저장소를 바탕으로 의료 및 긴급 구조 활동을 하기도 했습니다.



대학

대학에서 건물, 탑, 성벽 및 미사일 무기를 향상시키는 기술을 개발할 수 있습니다.

암흑 시대의 가장 어두운 시기에 교육은 유럽 대부분 지역에서 거의 소멸했습니다. 격리된 수도원에 있던 소수의 성직자와 수도사는 읽고 쓰는 능력을 계속 전달했으며 오래된 필사본을 복사하여 책으로 남겼습니다. 칼 대제는 제국을 통치하는데 도움을 줄 수 있는 사람들을 교육시키기 위해 학교를 세워 이러한 주제를 전환하려고 했으나 북쪽과 동쪽에서 새로운 야만인이 침략함에 따라 좌절되었습니다. 고등 교육을 제공한 최초의 교육 중심지들은 캠브리지, 옥스포드, 파두아 및 파리처럼 거대한 대성당이 있는 도시와 연결되어 있었습니다. 미래의 성직자와 교회 지도자들은 라틴어, 성경, 기독교 철학 및 기타 기독교 원리를 교육 받았습니다. 의학, 과학 및 수학은 오랜 기간 커리큘럼에 포함되지 못했습니다. 초기 대학의 졸업생들은 교회를 주도하였고, 고문이자 관료로 유럽 왕들을 보좌했던 많은 고등 교육자들을 배출했습니다.



불가사의

세계적인 불가사의의 건설은 문명의 우수성을 입증해 줍니다. 불가사의를 건설하는 데는 비용도 많이 들고 오랜 시간이 필요합니다. 대부분의 게임에서 불가사의를 건설하여 일정 기간 동안 유지하면 게임에서 승리하게 됩니다.

위대한 중세 시대 문명의 뚜렷한 문화적 특징은 건축술이었습니다. 일본, 스칸디나비아, 영국, 콘스탄티노플 및 아라비아의 건축물들은 완전히 다른 형태를 띠며 다양한 건축 기술을 이용했습니다. 대부분의 경우 주목할 만한 건물들은 건축 문명을 상징하며, 위대한 업적을 이룬 하나의 문화로서 계속 의미를 가집니다. 이러한 중세 시대의 문화적 상징의 예로 샤르트르 대성당, 칼 대제의 궁전 및 콘스탄티노플의 소피아 대성당을 들 수 있습니다.

군사 건물

군사 건물은 군사 유닛을 만들고, 업그레이드하고, 향상시키는 데 사용됩니다.



보병 양성소

보병 양성소는 보병을 만들고 능력을 향상시키는 데 사용됩니다. 유닛을 만드는 동안 보병 양성소를 집결 장소로 설정하면 보병 유닛을 배치할 수 있습니다. 배치된 유닛을 내보내면 해당 유닛은 다시 보병 양성소에 들어올 수 없습니다. 궁사 양성소나 기병 양성소를 세우려면 보병 양성소가 있어야 합니다.

보병 양성소에서 무기를 만들어 저장하고 군인들을 훈련시켰습니다. 중세 시대 후기에는 보병 양성소가 성 내에 통합되었습니다. 또한 성을 방어하거나 주변 지역에서 명령을 수행하는 직업 군인이 거주했던 지역도 성의 일부가 되었습니다.



기병 양성소

기병 양성소는 기병을 만들고 능력을 향상시키는 데 사용됩니다. 유닛을 만드는 동안 기병 양성소를 집결 장소로 설정하면 기병 유닛을

배치할 수 있습니다. 배치된 유닛을 내보내면 해당 유닛은 다시 기병 양성소에 들어올 수 없습니다. 기병 양성소를 세우려면 보병 양성소가 있어야 합니다.



중세 시대가 계속되면서 기마 전사의 중요성이 증가했고 말의 수요가 폭발적으로 증가하여 기병 양성소에서 말을 기르고 관리했습니다. 먼 거리를 여행할 수 있는 말, 신속하게 이동할 수 있는 말과 튼튼한 군마를 포함하여 다양한 말들을 길렀습니다. 정찰 기병과 경기병 유닛은 원기 왕성한 빠른 말이 필요했습니다. 갑옷으로 무장한 기사가 적진으로 진격할 때는 힘이 세고 튼튼한 군마가 필요했습니다. 기마 전사 역시 기병 양성소에서 훈련을 받았는데 창, 작살, 칼, 도리깨, 철퇴 및 망치를 무기로 말을 타고 전투하는 기술을 배웠습니다. 다른 지역에서는 기마 전투를 위해 낙타와 코끼리를 길러 관리했습니다.



궁사 양성소

궁사 양성소는 궁사를 만드는 데 사용됩니다. 유닛을 만드는 동안 궁사 양성소를 집결 장소로 설정하면 궁사 유닛을 배치할 수 있습니다. 배치된 유닛을 내보내면 해당 유닛은 다시 궁사 양성소에 들어올 수 없습니다. 궁사 양성소를 세우려면 보병 양성소가 있어야 합니다.

활과 같은 미사일 무기는 대부분의 지역에서 고대에서 중세 시대로 전해졌습니다. 북유럽은 뾰족한 숲이 많아 활의 이점을 무의미하게 만들었으므로 수세기 동안 예외적으로 미사일 무기가 사용되지 않았습니다. 이 지역에서는 도끼, 창 및 나이프 같은 던지는 무기가 더욱 보편적이었습니다. 숲의 나무가 많이 제거되었을 때 활의 사용이 전파되었습니다. 미사일 무기를 사용한 훈련은 군사 양성소에서 이루어졌습니다. 궁병의 훈련은 잉글랜드에서 특히 인기였으며 그 지역은 모든 도시에 군사 양성소가 있었고 훈련을 장려하기 위해 매주 시합을 개최했습니다. 잉글랜드는 대규모의 군사 집단에서 수천명의 전문 장궁병을 쉽게 모집하여 프랑스로 군대를 보낼 수 있었습니다. 석궁과 초기의 발사 무기가 사용됨에 따라 군사들은 개량된 군사 양성소에서 이러한 무기의 사용법을 교육 받았습니다.



성

성은 건설하는 데 드는 비용과 시간으로 볼 때 가장 강력한 방어 구조물입니다. 성에서 문명의 특수 유닛을 만들어 업그레이드하고, 강력한 트레뷰셋 투석기 공성 엔진을 만들 수 있습니다. 여러 가지 중요한 군사 기술도 성에서 개발할 수 있습니다.

성은 20개의 유닛을 지원하고 공성 무기를 제외한 20개의 주민이나 군대 유닛을 배치할 수 있습니다. 유닛은 어느 시기에나 건물 내부에 배치될 수 있습니다. 유닛을 만드는 동안 집결 장소로 성을 설정하면 특수 유닛을 성에 배치할 수 있습니다. 성에 배치된 유닛은 다른 건물의 유닛보다 더 빨리 치료됩니다.

최초의 성은 지방 영주의 본거지가 강화되던 9세기에 유럽에서 나타났습니다. 성은 전술적으로는 방어를 전략적으로는 공격을 했습니다. 적절히 방어할 경우 성을 점령하기가 힘들기 때문에 이동 병력이 정치적 통치권을 확장할 수 있도록 보안 기지 역할을 했습니다. 지방 영주는 자신들을 보호하여 싸울 수 있는 전문 병력을 거느리고 성 내부에 거주했습니다. 성은 중앙 권력의 약화와 북쪽 및 동쪽에서 습격해 오는 이방인에 대응하여 10세기와 11세기에 유럽에 퍼졌습니다. 왕은 지방 영주가 세운 성의 통치권을 장악하기 위해 분투하면서 중세 시대의 나머지 기간을 보냈습니다. 15세기에 믿음직한 이동형 중포대의 개발은 결과적으로 성의 몰락을 가져왔습니다.



공성 무기 제조소

공성 무기 제조소는 공성 무기를 만드는 데 사용됩니다. 유닛을 만드는 동안 집결 장소를 공성 무기 제조소로 설정하면 공성 무기 유닛을 배치할 수 있습니다. 배치된 유닛을 내보내면 해당 유닛은 다시 공성 무기 제조소에 들어올 수 없습니다. 공성 무기 제조소를 세우려면 대장간이 있어야 합니다.

성과 요새화된 도시가 건설됨에 따라 군대가 기습할 수 있도록 성벽을 무너뜨리고 요새를 열 수 있는 대포 엔진이 필요했습니다. 이러한 대포 무기가 없으면, 많은 시간과 비용을 들이면서 장기간의 포위 공격을 벌여 식량 문제로 성이 항복하게 만들어야 했습니다. 포위 공격을 벌일 수 있는 능력은 전투 기간, 군대에게 물자를 공급할 때 드는 비용, 막사에서 발생된 질병으로 인한 병력 손실 및 날씨 등에 제한을 받습니다. 요새를 빨리 붕괴시키고 전투를 끝내기 위해 공성 망치, 트레뷰셋 투석기 및 기타 공성 무기 엔진이 사용되었습니다. 공성 무기 엔진은 공성 무기 제조소에서 제작되었습니다.



성문

유닛은 성문을 통해 성벽을 통과할 수 있습니다. 기존의 성벽 위에 성문을 건설할 수 있으며 잠그거나 열 수 있습니다. 공격 중에는 성문을 잠금으로써 아군 유닛이 접근할 때 우연히 열리는 것을 막을 수 있습니다. 잠그지 않으면 성문은 아군과 동맹을 위해 자동으로 열리고 닫힙니다.



문을 닫거나 열려면

성문을 누르고 화면 오른쪽 아래 모서리에 있는 **성문 잠그기**나 **성문 열기** 단추를 누릅니다.

성문은 요새에 접근할 수 있도록 성벽에 지어졌습니다. 성문은 방어 지점 중 가장 공격 받기 쉬운 부분이므로 튼튼하게 만들기 위해 많은 노력을 했습니다. 가장 흔한 성문은 크랭크로 들어올린 무거운 금속 쇠창살로 된 내리닫이 창살문였습니다. 내리닫이 창살문은 통로의 석조물에 파인 홈에 고정되고 무게에 의해 균형을 유지합니다. 내리닫이 창살문 뒤에는 위가 개방된 길고 좁은 통로가 있었습니다. 성문을 돌파한 적이라도 좁은 통로에 있는 군인의 발포 공격을 받기 쉬웠습니다.



나무 성벽

나무 성벽은 저렴하고 빨리 지을 수 있는 목재 성벽입니다. 적의 공격 속도를 늦추고 적의 접근을 알아내기 위해 전쟁터에 임시 방벽으로 세울 수 있습니다.

암흑 시대에 이민족들은 유럽 전역으로 이주했으며 동방의 다른 이주민에 의해 쫓겨나 거주할 땅을 찾았습니다. 전사들은 이 지역을 배회하면서 약탈품을 찾았습니다. 이러한 혼란기에 방어 예방책이 생겨났습니다. 마을은 목재로 지은 나무 성벽으로 요새화되었습니다. 돌 성벽이 더 안전했지만 목재가 풍부하고 사용하기 쉬웠으며, 나무 성벽은 돌 성벽을 세우는 데 걸리는 시간의 일부만 투자해도 세울 수 있었습니다. 주민들은 밤에는 모든 가축, 물품 및 도구를 나무 성벽 안으로 가져와 보호했습니다.



돌 성벽

돌 성벽은 나무 성벽보다 강하지만 비용이 많이 듭니다. 이 성벽은 적의 공격 속도를 늦추고 대항할 수 있는 기회를 줍니다. 대학에서 돌 성벽을 대형 성벽으로 업그레이드할 수 있습니다.

규모가 커지고 발전된 문명은 가능할 때 방어물을 돌 성벽으로 업그레이드했습니다. 잘 지어진 돌 성벽은 끊임없이 공격해야만 붕괴시킬 수 있으므로 침입자로부터 보호를 받을 수 있었습니다. 성벽으로 둘러싸인 도시나 성을 점령하려면 오랜 포위 공격을 감행하거나 강력한 공성 무기 엔진으로 포격해야 했습니다. 돌 성벽은 건설하는 데 비용이 많이 들고 많은 시간이 필요하지만 중요한 위치를 방어할 때는 제 구실을 했습니다. 중세 시대에 만들어진 유명한 돌 성벽 중 하나는 육로를 통한 콘스탄티노플 접근을 막기 위한 성벽이었습니다. 이 성벽은 수천년에 걸쳐 계속된 간헐적인 기습에도 잘 버텼습니다. 북동쪽에서 유입된 이민족이 콘스탄티노플이라는 매력적인 전리품을 두고 로마 쪽으로 방향을 틀게 하는 데 부분적으로 기여했습니다. 중세 시대의 또 다른 유명한 돌 성벽은 만리장성이었습니다. 원래 이 성벽은 고대 시대에 세워졌으며 여러 왕조에 걸쳐 확장되고 다시 세워졌습니다. 중국의 국경은 너무 길었기 때문에 만리장성은 안전

한 방어물이 되지 못했습니다. 주로 몽고의 공격을 경계하는 데 활용되었습니다. 만리장성의 가장 중요한 기능은 침입자의 국경 통과와 철수를 느리게 하여 황제군이 반격할 기회를 제공했다는 점입니다.



대형 성벽

대형 성벽은 돌 성벽보다 강하지만 업그레이드하는 데 비용이 많이 들고 세우는 데도 많은 시간이 소요됩니다. Age of Empires II에서는 대형 성벽에서 적에게 발포하지 않습니다. 그러나 이 성벽의 보강 석재는 공성 무기가 있어야 파괴할 수 있습니다.

대형 성벽은 적의 공격을 효과적으로 막아낼 수 있도록 성벽에 전투 지점을 세운 돌 성벽의 업그레이드 판입니다. 강력한 침병과 성채를 통해 성벽 아래의 적에게 발포할 수 있었으며 이러한 이유로 인해 이 성벽은 아주 안전했습니다. 콘스탄티노플 외부에 있던 세 개의 성벽은 수 많은 탐으로 요새화되었고 대포가 출현할 때까지 견고한 방어 태세를 갖추는 데 도움을 주었습니다.



감시 초소

감시 초소는 근처에 있는 적의 활동을 사전에 알릴 수 있는 감시 지점입니다. 감시 초소의 시야는 매우 길고 마을 회관에서 기술을 개발하여 더 늘릴 수 있습니다. 다른 탐과 달리 감시 초소는 적을 공격하거나 내부에 유닛을 배치할 수 없습니다.

서기 500년의 세계는 지금보다 인구가 훨씬 적었으며 광활한 공간과 황량한 육지가 있었습니다. 영주는 국경 지역을 감시하고, 적의 공격을 사전에 탐지하고, 이주민과 교역 마차의 이동을 보고하는 감시 초소를 세웠습니다. 국경 지역에 보다 많은 사람들이 거주하고 정착하게 되자 감시 초소는 국경 지방에 자리 잡은 성과 부락으로 대체되었습니다.



망루

망루는 사정 거리 내에서 적군 유닛과 건물을 자동으로 공격하는 단순한 석탑입니다. 망루를 방어하고 추가 공격력을 제공하기 위해 유닛을 내부에 배치할 수 있습니다. 대학에서 망루를 방어탑으로 업그레이드할 수 있습니다.

가장 먼저 요새화된 석조물의 일부는 단순한 망루였습니다. 지방 영주는 망루탑에서 넓은 지역을 살펴볼 수 있었습니다. 이 석조물은 주병력의 공격이 아닌 기습 공격이 있을 때 방어 태세를 갖추 수 있게 제작되었습니다. 영주는 탑으로 철수할 수 있었습니다. 1층에는 가축을 두었고 2층에는 저장물과 보물을 두었으며 그 위층에 거주하면서 맨 위층에서 전투를 벌였습니다. 노르만족은 군사 및 정치적 통제를 위해 노르망디와 잉글랜드 지역의 영토에 석조 망루를 건설한 것으로 유명했습니다.



방어탑

방어탑은 망루의 업그레이드 판입니다. 더욱 강력해졌으며 전투 능력이 뛰어납니다. 방어탑을 방어하고 추가 공격력을 제공하기 위해 유닛을 내부에 배치할 수 있습니다. 대학에서 방어탑을 성채로 업그레이드할 수 있습니다.

중세 시대에 방어탑은 더욱 강해지고, 높아지고, 공격을 막는 데 더욱 적절하게 설계됨으로써 발전을 거듭했습니다. 과거의 일부 망루는 사각형이었지만 공격을 당할 수 있는 모서리를 없애고 둥근 모양을 띠었습니다. 아군을 보호하기 위해 방어탑의 맨 위에 있던 전투 장소가 개량되었습니다. 맨 위에서 뻗어 나온 저장고로 아군은 미사일을 사용하여 방어탑의 맨 아래쪽에 도달할 수 있습니다. 방어탑의 출입구는 정교하며 쉽게 방어할 수 있게 제작되었습니다.



성채

성채는 방어탑의 업그레이드 판입니다. 더욱 강력해졌으며 전투 능력이 뛰어납니다. 성채를 방어하고 추가 공격력을 제공하기 위해 유닛을 내부에 배치할 수 있습니다.

성 내부에 위치한 중앙의 가장 강력한 건물을 성채라고 합니다. 이것은 성벽과 외부 탑들이 점령된 경우 내부에 남아 있는 최후의 방어 거점이었습니다. 남은 아군은 최후 방어를 위해 성채로 철수했습니다. 성채는 비용을 줄이기 위해 성 대신 세우곤 했던 작은 성이었습니다. 성채는 성보다 훨씬 작지만 작은 규모로도 같은 기능을 수행할 수 있었습니다. 중무장한 대규모의 군대 없이 성채를 점령하기란 매우 어려웠습니다.



포격탑

포격탑은 멀리까지 볼 수 있어 적을 추적하는 데 사용됩니다. 포격탑을 세우려면 대학에서 연금술과 포격탑 개발 기술을 개발해야 합니다. 새로운 건축술이라 기존 탑을 포격탑으로 업그레이드할 수 없습니다. 이 기술을 얻어야만 포격탑을 세울 수 있습니다.

중세 말기에는 대포의 개발로 성이 쇠퇴하고 군사 기술에 변화가 있었습니다. 높은 수직 성벽이 있으므로 대포를 기지 쪽으로 향하게 하기 쉬웠습니다. 군사 기술자들은 대포의 영향을 덜 받는 새로운 구조물을 세우고 내부에 대포를 장착하여 해안을 따라서 중요한 강의 횡단 지점이나 기타 전략적 지점에 방어 지점을 늘려 이에 대처했습니다. 새로운 포격탑은 항구와 도시에 접근하지 못하게 하며 공격을 더욱 어렵게 만들었습니다.

제 7 장

유닛

보병

보병은 백병전에 사용되며 생산 비용과 시간이 비교적 적게 듭니다. 일반적으로 건물 또는 기마 공사에 효과적이지만 탑이나 공성 무기에는 약합니다. 보병 유닛은 보병 양성소에서 만들거나 업그레이드할 수 있고 공격력과 갑옷의 내구성은 대장간에서 향상시킬 수 있습니다.



시민군

가장 기본적인 보병 유닛으로 생산 비용과 시간이 적게 듭니다. 암흑 시대에 만들 수 있는 유일한 병력입니다.

생성되는 장소

강한 상대

약한 상대

업그레이드

보병 양성소

척후병, 낙타, 경기병

공사, 스콜피온 투석기, 기마 공사, 망고넬 투석기, 캐터프랙터 기병

공격력 — 단조물, 철 거푸집, 용광로(대장간)

방어력 — 비늘 갑옷, 체인 갑옷, 금속 갑옷(대장간)

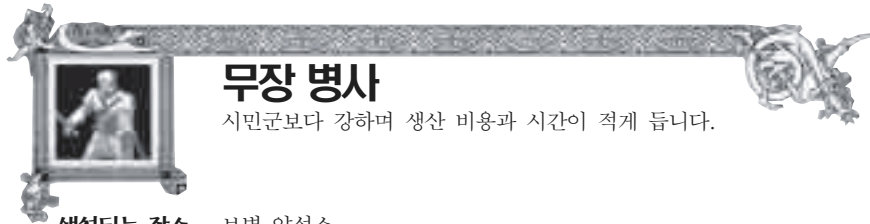
시야 — 추적술(보병 양성소)

속도 — 보병 훈련(보병 양성소)

유닛 생산 속도 — 징병(성)

수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

비상 시 부족한 군병력을 보충하기 위해 농부와 일꾼들을 징집하여 구성한 것이 시민군입니다. 정용군이라 할 수 있는 시민군은 보통 2급 무기와 갑옷을 사용하는 데 비상 사태가 끝나면 다시 군복을 벗고 일상 생활로 돌아가 생산과 노동일을 합니다. 대군주는 전쟁을 수행할 때 시민군을 모집하여 예비 후방 병력으로 이용합니다. 또한 소규모 전투나 주병력을 도와주는 역할을 하기도 합니다. 1066년, 잉글랜드의 해롤드 가드윈슨 왕은 헤이스팅스 지역에서 정복자 윌리엄 왕의 공격을 받아 패배했는데, 이 때 시민군을 모집하여 대항했다면 윌리엄 왕에게 패하여 나라를 빼앗기지 않을 수도 있었을 거라고 역사 학자들이 말할 만큼 시민군은 무시 못할 병력입니다. 서양의 암흑 시대에는 전문 군인의 수가 부족했습니다. 시민군은 지도력이 뛰어난 지휘관과 그 부하들이 이끌었으며 암흑 시대 전투의 대부분은 시민군 간의 전투였습니다.



무장 병사

시민군보다 강하며 생산 비용과 시간이 적게 듭니다.

생성되는 장소

보병 양성소

강한 상대

척후병, 낙타, 경기병

약한 상대

궁사, 스콜피온 투석기, 기마 궁사, 망고넬 투석기, 캐터프랙터 기병

업그레이드

공격력 — 단조물, 철 거푸집, 용광로(대장간)

방어력 — 비늘 갑옷, 체인 갑옷, 금속 갑옷(대장간)

시야 — 추적술(보병 양성소)

속도 — 보병 훈련(보병 양성소)

유닛 생산 속도 — 징병(성)

수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

무기 사용에 관한 체계적인 훈련을 받고 갑옷을 착용하고 전투에 참여하는 병사를 무장 병사라고 합니다. 위의 정의에 따르면 기사 역시 무장 병사에 포함되지만, 모든 무장 병사를 기사라 칭할 수는 없습니다. 무장 병사 계급에는 전문 전투 병력이면서 귀족이 아닌 직업 군인과 기사 계급을 가진 대지주가 모두 포함되어 있기 때문입니다. 봉건 군주의 군사는 두 그룹으로 구분되는 데 무장 병사와 일반인으로 구성된 시민군이 그것입니다. 군대의 주병력은 군사 훈련을 받은 전문 군사입니다. 무장 병사는 검을 지닌 보병이며 이들이 사용하는 검은 공격력이 높은 무기로 무장 병사를 창병과 척후병, 궁사와 같은 하위 계급의 군사와 구별시켜 줍니다. 무장 병사는 대개 머리부터 발끝까지 갑옷으로 무장하며 강도 높은 군사 훈련을 받은 정식 부대입니다. 무장 병사는 창병의 사정 거리 안쪽으로 들어가 백병전을 벌이면 효과적이고 성을 공략할 때 말에서 내린 기사들의 옆에서 같이 싸우기도 합니다. 영국과 프랑스의 백년 전쟁 당시 영국군은 자주 말에서 내린 채 싸웠는데, 그 이유는 프랑스군의 기사가 영국군의 기사보다 수적으로 우세했기 때문입니다. 넓은 전투 지역에서 보병인 무장 병사는 말을 탄 기사에게 크게 불리했습니다. 기사들은 무장 병사를 부하로 거느리고 봉건 영지에서 치안을 유지하다가 전쟁이 나면 무장 병사를 데리고 전투에 참가했습니다.



장검병

무장 병사보다 강하며 생산 비용과 시간이 적게 듭니다.

생성되는 장소

보병 양성소

강한 상대

척후병, 낙타, 경기병

약한 상대

궁사, 스콜피온 투석기, 기마 궁사, 망고넬 투석기, 캐터프랙터 기병

업그레이드

공격력 — 단조물, 철 거푸집, 용광로(대장간)

방어력 — 비늘 갑옷, 체인 갑옷, 금속 갑옷(대장간)

시야 — 추적술(보병 양성소)

속도 — 보병 훈련(보병 양성소)

유닛 생산 속도 — 징병(성)

수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

귀족 계급의 전사가 애용하던 무기가 장검이었습니다. 명검은 만들기가 힘들고 값이 비쌌기 때문에 검을 잘 사용한다는 것은 곧 상류 계급이라는 것을 의미했습니다. 하류 계급의 무장 병사는 짧고 값이 싼 검으로 훈련을 하고 장검은 귀족 계급이 사용하도록 되어 있었습니다. 그래서 기사 작위 수여식에서도 장검으로 군주가 머리와 어깨를 가볍게 치는 장면이 있는 것입니다.



양손 검병

장검병보다 강하며 생산 비용과 시간이 적게 듭니다.

생성되는 장소

강한 상대

약한 상대

업그레이드

보병 양성소

척후병, 낙타, 경기병

궁사, 스콜피온 투석기, 기마 궁사, 망고넬 투석기, 캐터프랙터 기병

공격력 — 단조물, 철 거꾸집, 용광로(대장간)

방어력 — 비늘 갑옷, 체인 갑옷, 금속 갑옷(대장간)

시야 — 추적술(보병 양성소)

속도 — 보병 훈련(보병 양성소)

유닛 생산 속도 — 징병(성)

수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

갑옷이 발달하면서 무기도 함께 발달합니다. 양손검은 양손의 힘을 한꺼번에 사용하여 검을 휘둘러 줄 수 있는 혁신적인 무기입니다. 검이 길고 무겁기 때문에 강하고 잘 훈련된 병사가 필요합니다. 백병전에서 강력한 위력을 보이는 양손 검병은 방패를 사용하지 않고 자신의 공격력만으로 적군의 방패와 갑옷을 제압합니다. 공격 횟수는 적지만 한 번 휘둘러 때마다 상대방의 갑옷이나 무기에 치명적인 타격을 줄 수 있습니다.



챔피언

다른 문명의 특수 보병 유닛을 제외하고 가장 강력한 보병 유닛이며 생산 비용과 시간이 적게 듭니다.

생성되는 장소

강한 상대

약한 상대

업그레이드

보병 양성소

척후병, 낙타, 경기병

궁사, 스콜피온 투석기, 기마 궁사, 망고넬 투석기, 캐터프랙터 기병

공격력 — 단조물, 철 거꾸집, 용광로(대장간)

방어력 — 비늘 갑옷, 체인 갑옷, 금속 갑옷(대장간)

시야 — 추적술(보병 양성소)

속도 — 보병 훈련(보병 양성소)

유닛 생산 속도 — 징병(성)

수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

검술이 뛰어난 최고의 검사들 중에서도 전투에서나 검술 대회에서 실력을 인정 받은 검사를 챔피언이라 했습니다. 이 시대에는 검술이 매우 중요했기 때문에 챔피언은 전투 지휘자가 되거나 검술로 신분이 상승할 수도 있었습니다. 군주는 전사들끼리 분쟁이 있을 때 결투로 해결할 수 있는 실력을 가진 챔피언을 자신의 세력을 과시하기 위해 신하로 두었습니다. 강한 챔피언을 신하로 두고 있는 것은 중세 시대에 뛰어난 변호사를 부하로 두고 있는 것과 마찬가지로 군주의 능력을 알아볼

수 있는 한 방법이라고 할 수 있습니다. 챔피언은 전문 전사로서 신분이 상승하여 귀족이 될 수 있었습니다. 검술 대회에서 우승하거나, 전투에서 공로를 세우거나, 귀족 계급과 결혼하여 귀족이 되기도 했습니다. 존 마샬이라는 영국의 한 기사는 검술 대회에서 계속 우승을 하여 대회에서 받은 많은 상금과 부유한 귀족 여성과 결혼을 함으로서 일반 기사에서 부유한 상위 귀족으로 신분이 상승했다는 기록도 남아 있습니다.



창병

중급 보병 유닛으로 기병을 공격하는데 유리합니다.

생성되는 장소	보병 양성소
강한 상대	척후병, 기병 유닛
약한 상대	검병, 궁사, 스킵폰 투석기, 망고넬 투석기
업그레이드	공격력 — 단조물, 철 거푸집, 용광로(대장간) 방어력 — 비늘 갑옷, 체인 갑옷, 금속 갑옷(대장간) 시야 — 추적술(보병 양성소) 속도 — 보병 훈련(보병 양성소) 유닛 생산 속도 — 징병(성) 수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

중세 시대의 중급 보병으로는 투구를 쓰고 상반신에만 갑옷을 입은 창병이 있었습니다. 시간이 지남에 따라 창병의 역할이 더욱 중요해졌는데 중무장한 기병의 공격을 창병이 커다란 대형을 짜서 막아낼 수 있었기 때문입니다. 기병의 말은 긴 창으로 무장한 창병의 대형을 뚫을 수 없었습니다. 창병은 주로 그리스에서 사용했던 밀집 방진을 모방하여 대형을 짰는데, 이 대형은 창병들이 상자 모양으로 정렬하고 창을 원하는 방향으로 켜를 수 있는 대형입니다. 중세 말기에 생산과 노동을 담당하는 마을을 적으로부터 방어하는 것이 중요해지자 창병을 훈련시켜 대규모의 부대를 만들었습니다. 창병 부대는 장비 및 훈련 비용이 저렴하여 전력 증강에 효과적이었습니다. 창병은 주로 방어용으로 쓰였지만 최강의 창병 부대를 가졌던 스위스나 스코틀랜드, 플랜더스 등은 창병을 공격용으로도 활용했습니다.



장창병

창병보다 강하며 기병을 공격하는데 유리합니다.

생성되는 장소	보병 양성소
강한 상대	척후병, 기병 유닛
약한 상대	검병, 궁사, 쿨피온 투석기, 망고넬 투석기
업그레이드	공격력 — 단조물, 철 거푸집, 용광로(대장간) 방어력 — 비늘 갑옷, 체인 갑옷, 금속 갑옷(대장간) 시야 — 추적술(보병 양성소) 속도 — 보병 훈련(보병 양성소) 유닛 생산 속도 — 징병(성) 수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

창병이 기병을 공격하는 데 유리하다는 사실은 창병 장비와 전술의 혁신을 유발했습니다. 장창병은 중무장한 대규모의 기병 부대를 유지할 자원이 없는 마을이나 부락에서 등장했습니다. 장창병은 비용이 적게 들고 효과적으로 훈련시킬 수 있었습니다. 가장 중요한 변화는 창의 길이가 길어진 것으로 창병이 사용하는 창 길이는 약 1.8에서 2.4미터 정도였지만 장창병의 창은 5미터가 넘었습니다. 창 길이가 길어진 것은 타격을 줄 수 있는 사정 거리가 길어진 것을 의미합니다. 장창병은 석궁병이나 조총수와 부대를 구성하는 것이 효과적입니다. 적의 기병이 아군 진영으로 뛰어들어오는 것을 장창병이 막는 동안 석궁병이나 조총수 같은 포병은 먼 거리에서 적군을 공격합니다. 이런 부대 편성은 중세 말기까지 많은 승리를 이끌어 냈습니다. 중세 시대 이후 화약 무기가 발전하면서 장창병의 필요성이 점점 줄어들게 되었습니다. 총검의 등장으로 창이 쓸모없게 되었으며 총병이 직접 기병을 방어할 수 있었습니다.



전사 및 정예 전사

성주 시대에 만들 수 있는 바이킹족의 특수 유닛입니다. 상처를 입으면 느린 속도로 스스로 회복하는 보병 유닛입니다. 바이킹족은 두 가지 특수 유닛을 가지는 유일한 문명입니다. 또한, 바이킹족은 바이킹 성을 세우고 항구에서 바이킹 대형 보트를 만들 수 있습니다.

생성되는 장소

강한 상대

약한 상대

업그레이드

성

척후병, 낙타, 경기병

궁사, 스콜피온 투석기, 기마 궁사, 망고넬 투석기, 캐터프랙터 기병

공격력 — 단조물, 철 거푸집, 용광로(대장간)

방어력 — 비늘 갑옷, 체인 갑옷, 금속 갑옷(대장간)

시야 — 추적술(보병 양성소)

속도 — 보병 훈련(보병 양성소)

유닛 생산 속도 — 징병(성)

수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

바이킹 해적은 8세기 후반 스칸디나비아에서 갑자기 등장하였습니다. 그 후 150년 동안 해안 지방의 마을을 습격하고 약탈합니다. 서로마 제국의 황제인 칼 대제가 통일하고 발전시켰던 북유럽의 문화는 바이킹족의 침입으로 대부분 소실되었습니다. 바이킹족은 뛰어난 항해술과 전투에서의 잔인함으로 유명합니다. 바이킹 전사는 때때로 광폭해져서 위협을 잊고 야만적으로 상대를 공격한다고 목격자들은 전했습니다. 이런 전투 습성은 눈뜨고 보기에 끔찍할 정도였고 대항하기 힘들었습니다. 이런 신들린 듯한 전투 열정은 미신이 널리 퍼졌던 시대에 큰 강점으로 작용했습니다.

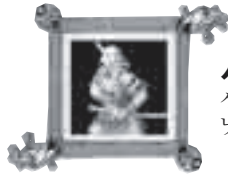


허스칼 및 정에 허스칼

성주 시대에 만들 수 있는 고트족의 특수 유닛입니다. 중장갑을 한 보병 유닛으로 공사의 화살 공격에는 거의 타격을 입지 않습니다.

생성되는 장소	성
강한 상대	공사
약한 상대	검병
업그레이드	공격력 — 단조물, 철 거꾸집, 용광로(대장간) 방어력 — 비늘 갑옷, 체인 갑옷, 금속 갑옷(대장간) 시야 — 추적술(보병 양성소) 속도 — 보병 훈련(보병 양성소) 유닛 생산 속도 — 징병(성) 수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

고트족을 포함해 서로마 제국을 침략하여 암흑 시대를 만든 게르만 민족의 족장은 허스칼이라고 알려진 전사들을 개인 부하로 두었습니다. 허스칼은 충성을 다해 족장을 섬겼으며 족장은 이에 대한 보답으로 다른 종족을 침략하며 얻은 전리품을 이들에게 많이 나누어 주었습니다. 허스칼의 주된 일은 전투 훈련이었으며 다른 작업은 거의하지 않았습니다. 족장은 전리품을 계속 나누어 주어야 했고 그렇지 않으면 허스칼에게 제거되거나 소외될 위험이 있었습니다. 암흑 시대가 지남에 따라 허스칼과 족장의 관계는 영주와 봉신의 형태인 봉건 체제로 점차 변화되어 갔습니다. 이들은 영주나 왕의 사병 역할을 했지만 하사 받은 토지를 직접 운영하기도 했습니다. 이 체제는 전리품을 나누어 주는 이전 체제를 상당 부분 대체했습니다.



사무라이 및 정에 사무라이

성주 시대에 만들 수 있는 일본인의 특수 유닛으로 공격력이 빠른 보병 유닛입니다.

생성되는 장소	성
강한 상대	보병, 특수 유닛
약한 상대	공사
업그레이드	공격력 — 단조물, 철 거꾸집, 용광로(대장간) 방어력 — 비늘 갑옷, 체인 갑옷, 금속 갑옷(대장간) 시야 — 추적술(보병 양성소) 속도 — 보병 훈련(보병 양성소) 유닛 생산 속도 — 징병(성) 수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

유럽에서 기사가 영주와 전사로서 세력을 떨치고 있을 때 일본에서도 사회적, 군사적으로 비슷한 변화가 일어나고 있었습니다. 중앙 정부의 힘이 약해지고 서로 토지를 차지하기 위한 투쟁이 심해지자 사무라이라는 이름의 지역 군사 세력이 생겨났습니다. 이들은 귀족 태생으로 어릴 때부터 무예와 다양한 교양을 습득하며 성장했습니다. 유럽 기사가 기사도를 중요하게 여기는 것처럼 이들은 명예와 전통을 중요하게 여겼습니다. 사무라이는 여러 종류의 무기를 사용했는데, 활을 쏘기도 했고 강철로 만든 곡선 모양의 칼을 쓰기도 했습니다. 전투시 적의 대장을 찾아 결투를 벌였습니다. 그들이 받는 살인 훈련은 전투시 우유부단함을 없애고 호전성을 높여 줍니다.



튜턴족 기사 및 정예 튜턴족 기사

성주 시대에 만들 수 있는 튜턴족의 특수 유닛입니다. 속도가 느리지만 갑옷이 강력하여 파괴하기 어렵습니다. 보병 갑옷의 이점을 가지고 있습니다.

생성되는 장소

성

강한 상대

검병, 척후병, 기병 유닛

약한 상대

궁사, 스콜피온 투석기, 기마 궁사, 망고넬 투석기, 수도사

업그레이드

공격력 — 단조물, 철 거꾸집, 용광로(대장간)

방어력 — 비늘 갑옷, 체인 갑옷, 금속 갑옷(대장간)

시야 — 추적술(보병 양성소)

속도 — 보병 훈련(보병 양성소)

유닛 생산 속도 — 징병(성)

수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

십자군의 성지 진군이 한창일 때 게르만족 십자군에는 수도사이자 전사의 신분을 가진 군인이 있었는데 이를 튜턴족 기사라고 했습니다. 이들은 지중해 동쪽의 성지 진군을 도중에 포기하고 동유럽으로 진로를 변경했습니다. 이 지역을 정복하여 발트해 연안과 프리시아로 알려진 삼림 지대에 기독교를 전파했습니다. 이들은 주변 지역을 통치하기 위해 성을 세웠습니다. 튜턴족 기사는 진정한 전사로서 20세기까지 지속된 제국을 건설하였습니다.



도끼 투척병 및 정예 도끼 투척병

성주 시대에 만들 수 있는 프랑크족의 특수 유닛입니다. 먼 거리에서 공격을 할 수 있습니다.

생성되는 장소

성

강한 상대

보병 유닛, 척후병

약한 상대

궁사

업그레이드

공격력 — 단조물, 철 거꾸집, 용광로(대장간)

방어력 — 비늘 갑옷, 체인 갑옷, 금속 갑옷(대장간)

시야 — 추적술(보병 양성소)

속도 — 보병 훈련(보병 양성소)

유닛 생산 속도 — 징병(성)

수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

프랑크족은 고대부터 자주 사용하던 무기인 도끼로 명성이 높았습니다. 암흑 시대에 들어서도 도끼를 사용했는데, 특히 전투시 도끼를 던지는 기술이 유명했습니다. 도끼는 균형이 잘 잡혀 있고 힘이 센 군인이 던지면 먼 거리까지 투척이 가능했습니다. 프랑크족은 전투에 참여할 때 여러 개의 도끼를 장비했는데 하나는 백병전시 들고 싸우는 데 사용했습니다. 기술이 발전하면서 장비를 충분히 유지하기 위해 던진 도끼를 다시 주워 사용하곤 했습니다. 도끼 투척병은 특히 얇은 갑옷을 입은 군사에게 효과적입니다. 도끼는 요새를 공격하는 데도 유용합니다.



대청 특공대 및 정예 대청 특공대

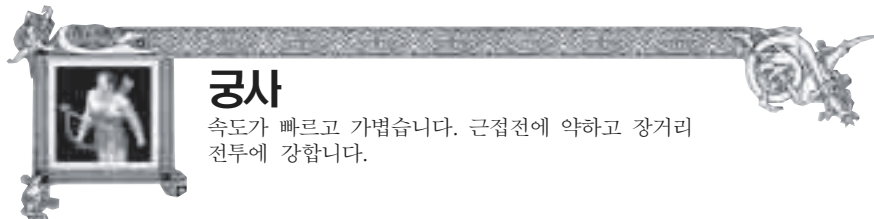
성주 시대에 만들 수 있는 켈트족의 특수 유닛입니다. 속도가 상당히 빠른 보병 유닛입니다.

생성되는 장소	성
강한 상대	척후병, 낙타, 경기병
약한 상대	궁사, 스콜피온 투석기, 기마 궁사, 망고넬 투석기, 캐터프랙터 기병
업그레이드	공격력 — 단조물, 철 거푸집, 용광로(대장간) 방어력 — 비늘 갑옷, 체인 갑옷, 금속 갑옷(대장간) 시야 — 추적술(보병 양성소) 속도 — 보병 훈련(보병 양성소) 유닛 생산 속도 — 징병(성) 수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

대청은 영국의 섬 지역에서 자라는 식물로 파랑 색소를 추출하는 데 사용됩니다. 켈트족 전사들은 대청의 파랑 물감을 발라 더 무섭게 보이게 하여 적을 위협했습니다. 고대부터 켈트족 전사들은 영국과 유럽의 선진 지역을 침략했습니다. 예를 들어, 스코틀랜드인은 원래 아일랜드인 특공대로 지금의 스코틀랜드에 해당되는 영국 북쪽의 땅을 픽트족에게 빼앗아 살았습니다. 중세 시대에 영국인이 아일랜드, 웨일즈, 스코틀랜드에 거주하는 켈트족을 정복하려 했을 때, 켈트족은 말을 탄 영국 기사에 무척 약했습니다. 그래서 켈트족은 게릴라 전법을 자주 사용하여 영국인의 마을을 습격하고 군대가 출동하기 전에 후퇴하는 전법으로 영국을 괴롭혔습니다. 파란 대청 물감을 바른 대청 특공대는 국경 지대에 자주 출몰하여 그 지역을 초토화시켰습니다. 유명한 대청 특공대로는 영국 북부를 10년 동안 휘젓고 다닌 스코틀랜드의 윌리엄 윌리스가 있었습니다.

궁사

궁사는 사정 거리 내의 적 유닛을 화살을 쏘서 공격합니다. 가끔 공격 목표를 놓치는 경우가 있습니다. 궁사 유닛은 건물과 벽에 약합니다. 궁사는 궁사 양성소에서 만들 수 있고 대장간에서 기술을 개발하여 공격력과 사정 거리를 향상시킬 수 있습니다.



궁사

속도가 빠르고 가볍습니다. 근접전에 약하고 장거리 전투에 강합니다.

생성되는 장소	궁사 양성소
강한 상대	보병 유닛, 기마 궁사, 수도사, 튜턴족 기사, 전투 코끼리
약한 상대	척후병, 기사, 망고넬 투석기, 대청 특공대, 허스칼

업그레이드 공격력 — 연금술(대학)
 공격력, 사정 거리 — 화살깃, 바늘 화살, 팔 보호구(대장간)
 방어력 — 패드 군사 갑옷, 가죽 군사 갑옷, 링 군사 갑옷(대장간)
 명중률 — 탄도학(대학)
 유닛 생산 속도 — 징병(성)
 수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

숲이 무성한 지역을 제외하고는 활은 로마 제국의 멸망 후에도 계속 중요한 군사 무기가 되었습니다. 궁사는 먼 거리나 성벽 뒤, 참호, 매복 장소에서 공격할 수 있습니다. 전투 시 보병과는 달리 직접 적을 맞아 싸울 수가 없었기 때문에 주된 공격 수단이 되지는 못했습니다. 주로 방어용으로 많이 활용되었고 아군 보병과 적군 보병이 전투를 벌이기 전에 적진을 흐트러 놓는 역할을 맡았습니다. 화살을 퍼부어 적군에게 상처를 입혀 사기를 꺾어 놓을 수 있다면 아군이 적군과 교전을 벌일 때 더 유리한 고지를 차지하고 쉽게 승리할 수 있습니다. 궁사는 성을 방어하거나 공격하는 데도 유용합니다.



석궁병

빠르고 가볍습니다. 근접전에 약하고 장거리 전투에 강합니다.

생성되는 장소 군사 양성소
강한 상대 보병 유닛, 기마 군사, 수도사, 튜턴족 기사, 전투 코끼리
약한 상대 척후병, 기사, 망고넬 투석기, 대청 특공대, 허스칼
업그레이드 공격력 — 연금술(대학)
 공격력, 사정 거리 — 화살깃, 바늘 화살, 팔 보호구(대장간)
 방어력 — 패드 군사 갑옷, 가죽 군사 갑옷, 링 군사 갑옷(대장간)
 명중률 — 탄도학(대학)
 유닛 생산 속도 — 징병(성)
 수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

석궁은 발사 무기로 나무 막대기의 양끝을 활줄로 연결되어 있으며 개머리판이 달려 있습니다. 현대의 라이플총처럼 개머리판을 어깨에 대고 방아쇠를 당겨 화살을 발사합니다. 석궁은 고대 중국에서 발명했으나 중세 시대 이후에 유럽에서 널리 사용되었습니다. 석궁은 일반 화살보다 짧은 화살, 돌 또는 금속 탄환을 주로 발사합니다. 파괴력은 강하지만 고급 활보다 사정 거리가 짧습니다. 사용이 간편하고 제작 비용이 저렴하며 적에게 치명상을 입힐 수 있는 무기입니다. 농민들도 몇 시간의 훈련만 받고 나면 평생동안 전투 훈련을 하며 값비싼 갑옷을 입은 기사를 손쉽게 죽일 수 있었습니다. 한때 유럽의 기사들은 석궁을 사용하지 못하도록 교회에 압력을 가하기도 했습니다. 영국의 왕인 사자왕 리처드도 성을 포위해서 공격할 때 석궁으로 쏜 화살에 맞은 상처로 목숨을 잃었습니다.



철석궁병

빠르고 가볍습니다. 근거리 전투에 약하고 원거리 전투에 강합니다.

생성되는 장소

강한 상대

약한 상대

업그레이드

궁사 양성소

보병 유닛, 기마 궁사, 수도사, 튜턴족 기사, 전투 코끼리

척후병, 기사, 망고넬 투석기, 대청 특공대, 허스칼

공격력 — 연금술(대학)

공격력, 사정 거리 — 화살깃, 바늘 화살, 팔 보호구(대장간)

방어력 — 패드 궁사 갑옷, 가죽 궁사 갑옷, 링 궁사 갑옷(대장간)

명중률 — 탄도학(대학)

유닛 생산 속도 — 징병(성)

수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

철석궁병은 쇠로 만든 석궁을 가지고 있습니다. 쇠의 강력한 장력 강도로 인해 무기의 공격력이 더 높습니다.



척후병

갑옷을 장비한 장거리 유닛으로 궁사의 공격 수단을 사용합니다. 궁사에 강합니다.

생성되는 장소

강한 상대

약한 상대

업그레이드

궁사 양성소

궁사, 수도사, 기마 궁사

보병 유닛, 망고넬 투석기

공격력 — 연금술(대학)

공격력, 사정 거리 — 화살깃, 바늘 화살, 팔 보호구(대장간)

방어력 — 패드 궁사 갑옷, 가죽 궁사 갑옷, 링 궁사 갑옷(대장간)

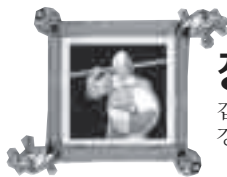
명중률 — 탄도학(대학)

유닛 생산 속도 — 징병(성)

수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)



중세 시대 대부분의 군대는 가벼운 장비를 한 척후병을 중무장한 군인들의 전투 전에 지원 부대로 활용했습니다. 다루기 힘들고 전장에서 큰 도움이 되지는 않지만 일부 군대는 척후병을 효과적으로 사용하여 전력을 강화할 수 있었습니다. 척후병은 군대 본진의 맨 앞에 정렬하여 활이나 투석기, 투창으로 적을 공격했습니다. 척후병의 역할은 본격적인 전투가 시작되기 전에 적진을 교란하여 적 병력에 손상을 주는 것입니다. 본격적으로 전투가 시작되면 척후병은 측면으로 물러나 적군을 계속 공격합니다. 무거운 갑옷을 입은 군사보다 이동 속도가 빠르기 때문에 후퇴하는 적군을 처리하는 데도 유용합니다. 하지만 무장 병사와 전투를 벌이게 되면 건디기가 힘들기 때문에 신속하게 후퇴하는 것이 좋습니다.



정에 척후병

갑옷을 장비한 원거리 유닛으로 공사의 공격 수단을 사용합니다. 공사에 강합니다.

생성되는 장소

공사 양성소

강한 상대

공사, 수도사, 기마 공사

약한 상대

보병 유닛, 망고넬 투석기

업그레이드

공격력 — 연금술(대학)

공격력, 사정 거리 — 화살깃, 바늘 화살, 팔 보호구(대장간)

방어력 — 패드 공사 갑옷, 가죽 공사 갑옷, 링 공사 갑옷(대장간)

명중률 — 탄도학(대학)

유닛 생산 속도 — 징병(성)

수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

중세 시대 일반 척후병은 중무장한 군대가 전투를 벌이기 전에 서로의 기세를 정찰하는 역할만 수행하는 일종의 소모품이었습니다. 일부 군대에서만 정예 척후병을 양성하여 적진을 교란시키고 본격적인 전투가 시작되면 측면에서 적군을 공격하여 아군의 전투를 돕는 데 활용하기도 했습니다. 정예 척후병을 투입하여 전투를 지원하게 하는 군대는 그렇지 못한 군대보다 유리한 전투를 수행할 수 있었습니다. 예를 들어, 스위스 군대는 전 부대 중 25% 정도의 병력을 정예 척후병으로 구성했습니다. 스위스 정예 척후병은 대형을 갖춘 아군 장창병이 공격을 시작하기 전에 적군을 교란시키는 역할을 맡았습니다. 비상시에는 장창병의 창 아래 숨어 있다가 후퇴하는 적군을 공격하기도 했습니다.



기마 공사

빠르고 먼 거리의 적을 공격할 수 있습니다. 게릴라전에 유용합니다.

생성되는 장소

공사 양성소

강한 상대

검병, 수도사, 튜턴족 기사, 전투 코끼리

약한 상대

공사, 척후병, 경기병

업그레이드

공격력 — 연금술(대학)

공격력, 사정 거리 — 화살깃, 바늘 화살, 팔 보호구(대장간)

방어력 — 패드 공사 갑옷, 가죽 공사 갑옷, 링 공사 갑옷(대장간)

명중률 — 탄도학(대학)

속도 — 경작(기병 양성소)

유닛 생산 속도 — 징병(성)

수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

말을 탄 공사는 고대 아시아 평원 지역에서 생겨났으며 중세 시대까지도 아시아 평원 지역에서는 군대의 주된 병력이었습니다. 아시아 대부분과 중동, 유럽까지 정복한 몽고 군대의 대부분은 기마 공사로 구성되어 있었습니다. 당시로는 화력과 속도를 겸비하여 막강한 힘을 발휘했습니다. 대부분의 지형을 신속하게 통과할 수 있었고 기습 공격에도 능숙했으며 전세가 불리하거나 중무장한 기병 부대 및 보병 부대가 역습하기 전에 신속하게 후퇴할 수 있다는 장점을 가지고 있었습니다. 특히 몽고군은 기습 공격에 능했고 퇴각과 매복 전술을 자유자재로 구사해서 적군의 사기가 땅에 떨어질 때까지 백병전을 하지 않았습니다. 기마 공사는 넓은 이동 공간이 있는 평야 지대에서 특히 유리하며 요새 전투나 백병전에는 별 위력을 발휘하지 못했습니다.



중형 기마 군사

빠르고 먼 거리의 적을 공격할 수 있습니다. 게릴라전에 유용합니다.

생성되는 장소	궁사 양성소
강한 상대	검병, 수도사, 튜턴족 기사, 전투 코끼리
약한 상대	궁사, 척후병, 경기병
업그레이드	공격력 — 연금술(대학) 공격력, 사정 거리 — 화살깃, 바늘 화살, 팔 보호구(대장간) 방어력 — 패드 궁사 갑옷, 가죽 궁사 갑옷, 링 궁사 갑옷(대장간) 명중률 — 탄도학(대학) 속도 — 경작(기병 양성소) 유닛 생산 속도 — 징병(성) 수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

기마 궁사는 훈련을 제대로 시키고 적절히 사용하면 매우 강력한 힘을 발휘하지만 적의 화살 공격에 당하기 쉬우며 이 점은 적 기마 궁사도 마찬가지입니다. 이 문제를 해결하기 위해 투구와 가슴 갑옷을 장비 시켰습니다. 이런 군사들이 중형 기마 궁사이며 기마 궁사에 비해 민첩성은 떨어지지 만 전투에서 부상을 입을 확률이 적습니다. 비잔틴족은 페르시아와 북부 평원 지역을 공격할 때 페르시아 기병에 대항하여 중형 기마 궁사를 많이 활용하였습니다.



조총수

근거리 공격 능력은 높지만 먼 거리에서는 명중률이 떨어집니다. 근접전을 벌이는 적의 접근을 막습니다. 연금술의 개발이 필요합니다.

생성되는 장소	궁사 양성소
강한 상대	보병 유닛, 수도사, 튜턴족 기사
약한 상대	궁사, 망고넬 투석기
업그레이드	방어력 — 패드 궁사 갑옷, 가죽 궁사 갑옷, 링 궁사 갑옷(대장간) 유닛 생산 속도 — 징병(성) 수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

대포 개발에 이어 14세기 유럽에서는 휴대가 가능한 화약 무기가 등장했습니다. 초기 총기류였던 이 무기는 나무로 만든 개머리판 위에 쇠로 된 총신이 얹혀 있는 모양이었습니다. 명중률은 별로 높지 않았고 장전하는 데 시간이 많이 걸렸습니다. 15세기 초에 조총이 개발되었는데 크기는 더 작아지고 개머리판의 모양을 바꾸어 가슴에 대고 사용할 수 있었으며 총포의 약실에 천천히 타는 성냥을 넣을 수 있도록 만들었습니다. 이 무기는 가까운 거리의 적에게 일제 사격을 할 때만 효과가 있었습니다. 15세기 중반에야 근대적인 모습의 화승총이 등장했습니다. 이 총은 바퀴식 방아쇠로 관에 연결된 화약실에 천천히 타는 성냥을 발화시키는 기능을 가졌습니다. 총알로 사용된 납탄이나 철탄은 무척 위력이 강했습니다. 하지만 중세 시대의 총기는 고급 석궁이나 활에 비해 사정 거리 및 연사 속도가 떨어졌습니다. 총기류는 발전을 거듭하여 고가임에도 불구하고 점점 더 인기를 얻게 됩니다. 총기는 지위를 나타내는 상징이었고 군주들은 경쟁 세력보다 더 많은 총기와 더 근대적인 총기를 확보하는 데 힘썼습니다.



추코누 및 정에 추코누

성주 시대에 만들 수 있는 중국인의 특수 유닛입니다. 보통의 사정 거리를 가진 공사로 적에게 큰 타격을 줍니다. 화살 발사 속도가 매우 빠릅니다.

생성되는 장소

성

강한 상대

보병 유닛, 기마 공사, 수도사, 튜턴족 기사, 전투 코끼리

약한 상대

척후병, 기사, 망고넬 투석기, 대청 특공대, 허스칼

업그레이드

공격력 — 연금술(대학)

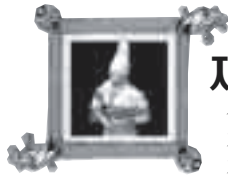
방어력 — 패드 공사 갑옷, 가죽 공사 갑옷, 링 공사 갑옷(대장간)

명중률 — 탄도학(대학)

유닛 생산 속도 — 징병(성)

수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

석궁은 고대 중국에서 개발된 무기이며 추코누는 유럽의 중세 시대와 동일한 시대에 개발된 개량형 석궁입니다. 추코누는 일종의 자동 발사 석궁으로 화살이 장전된 탄창이 있습니다. 활줄을 당기면 화살이 자동으로 장전되며 활줄을 끝까지 당기면 화살이 자동으로 발사됩니다. 화살을 빨리 발사하려면 최대한 빨리 활줄을 당기면 됩니다. 단점은 단발용 일반 석궁보다 사정 거리가 짧고 위력이 약하다는 점입니다.



재니세리 및 정에 재니세리

성주 시대에 만들 수 있는 투르크족의 특수 유닛입니다. 조총수로서 사정 거리가 길고 최소 사정 거리가 없습니다. 근거리 공격 능력은 높지만 먼 거리에서는 명중률이 떨어집니다. 근접전을 벌이는 적의 접근을 막습니다.

생성되는 장소

성

강한 상대

보병 유닛, 수도사, 튜턴족 기사

약한 상대

공사, 망고넬 투석기

업그레이드

방어력 — 패드 공사 갑옷, 가죽 공사 갑옷, 링 공사 갑옷(대장간)

유닛 생산 속도 — 징병(성)

수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

재니세리는 투르크족 최강의 군사 중 하나입니다. 노예로 잡힌 어린이들을 이슬람교 아래에서 충성심이 강한 전사로 키운 군사입니다. 눈에 잘 띄는 흰색 투구를 쓰고 전투에 참가할 때 군악에 맞춰 전진합니다. 다양한 무기를 사용하는 보병입니다. 중동 지역에 총기류가 전래된 후에는 총기를 들고 싸우기도 했습니다. 이들에게 있어 인생의 전부는 군대였으며 자신들의 전투 능력에 상당한 자부심을 갖고 있습니다. 콘스탄티노플에서 승리할 때나 몰타 및 비엔나에서 패배했을 때 재니세리는 투르크군의 주역으로 전장을 이끌었습니다.



장궁병 및 정예 장궁병

성주 시대에 만들 수 있는 브리튼족의 특수 유닛입니다. 먼 거리 공격에 강합니다.

생성되는 장소

성

강한 상대

보병 유닛, 기마 기사, 수도사, 튜턴족 기사, 전투 코끼리

약한 상대

척후병, 기사, 망고넬 투석기, 대청 특공대, 허스칼

업그레이드

공격력 — 연금술(대학)

공격력, 사정 거리 — 화살깃, 바늘 화살, 팔 보호구(대장간)

방어력 — 패드 기사 갑옷, 가죽 기사 갑옷, 링 기사 갑옷(대장간)

명중률 — 탄도학(대학)

유닛 생산 속도 — 징병(성)

수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

장궁은 높이가 1.5에서 1.8미터에 이를 정도로 크고 나무 한 그루를 깎아서 만드는 데 일반적으로 상록수를 사용합니다. 화살 길이는 1미터 정도이며 상당히 먼 거리를 날아가는 데 능숙한 궁사가 쏘면 명중률은 매우 높습니다. 영국의 에드워드 1세는 이 무기의 가치를 예감하고 대규모의 장궁 부대를 양성하여 중세 시대 영국에는 많은 장궁 부대가 있었습니다. 일요일에는 양궁을 제외하고는 모든 스포츠를 금지시켜 양궁만 연습하도록 나라에서 권장할 정도였습니다. 연발 사격으로 먼 거리의 적에게 발사하면 대규모의 적에게 효과적이었고 바늘 화살이라고 불리는 가는 화살촉이 있는 화살은 갑옷까지 꿰뚫습니다. 수천명의 궁사가 겨냥을 하고 활을 쏘는 것이 아니라 먼 거리를 향해 연속적으로 화살을 날리면 갑옷과 방패 뿐인 적군은 연속으로 발사된 화살을 모두 맞아야 했습니다. 연속으로 발사된 화살을 맞으면 적군은 부상자가 속출하고 사기가 떨어집니다. 이 전술로 승리를 거둔 유명한 예는 백년 전쟁 당시 영국군이 크래시, 프와티에, 애진코트에서 거둔 대승리가 있습니다. 프랑스 기사들은 하늘을 가르는 수천의 화살 소리와 화살로 뒤덮여 어두워진 하늘에서 공포감을 느꼈다고 회상합니다.



만구다이 및 정예 만구다이

성주 시대에 만들 수 있는 몽고인의 특수 유닛입니다. 공성 무기에 대한 공격 보너스를 가진 기마 기사입니다.

생성되는 장소

성

강한 상대

검병, 수도사, 튜턴족 기사, 전투 코끼리, 공성 무기

약한 상대

기사, 척후병, 경기병

업그레이드

공격력 — 연금술(대학)

공격력, 사정 거리 — 화살깃, 바늘 화살, 팔 보호구(대장간)

방어력 — 패드 기사 갑옷, 가죽 기사 갑옷, 링 기사 갑옷(대장간)

명중률 — 탄도학(대학)

속도 — 경작(기병 양성소)

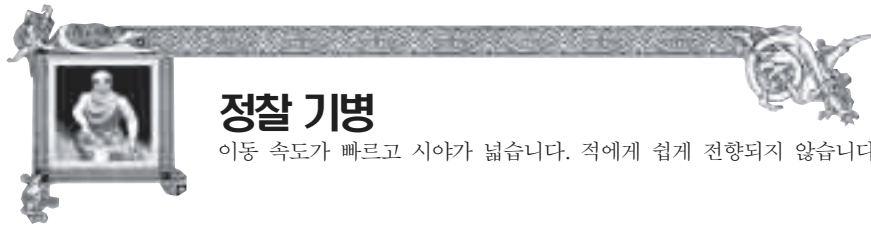
유닛 생산 속도 — 징병(성)

수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

몽고를 통일한 칭기스 칸은 태평양에서 지중해 중부 유럽까지 정복한 몽고의 정복자입니다. 몽고인은 뛰어난 기마술을 가지고 있었으며 몽고 전사는 항상 마구간에 조랑말 여러 마리를 키우고 있어 말이 부족하지 않았습니다. 몽고군의 강점은 안장에 앉아 화살로 공격하는 기마 군사들이었습니다. 이 중 뛰어난 공사를 만구다이라 불렀으며 이들은 능숙한 전술을 구사하여 적을 궁지에 몰아 넣습니다. 속임수와 덫을 사용해 적의 기병을 지치게 만든 다음 화살로 공격을 했고 이동 속도가 느린 적은 먼 거리에서 별 어려움 없이 화살로 쏘아 잡았습니다. 적군은 이렇게 잘 잡히지 않는 만구다리와 대적하기도 전에 지치고 기진맥진할 때가 많았습니다. 하지만 몽고군의 약점은 이렇게 용맹한 무사들이 위대한 지도자가 있어야 뭉친다는 사실입니다. 칭기스 칸과 뒤를 이은 지도자들이 사망하자 내분이 일어나 몽고군은 오히려 오히려 변하고 말았습니다.

기병

기병 유닛은 경찰과 전투에 사용됩니다. 기병 양성소에서 기병 유닛을 만들 수 있고 대장간에서 기술을 개발하여 능력을 향상시킬 수 있습니다.



경찰 기병

이동 속도가 빠르고 시야가 넓습니다. 적에게 쉽게 전향되지 않습니다.

생성되는 장소	기병 양성소
강한 상대	궁사, 망고벨 투석기, 기마 궁사, 포격 대포, 수도사
약한 상대	장창병, 기사, 낙타
업그레이드	공격력 — 단조물, 철 거꾸집, 용광로(대장간) 방어력 — 비늘 마갑, 체인 마갑, 금속 마갑(대장간) 속도 — 경작(기병 양성소) 유닛 생산 속도 — 징병(성) 수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

랜덤 맵 게임에서 각 플레이어는 지도를 탐색할 수 있는 한 명의 경찰 기병으로 시작합니다. 봉건 시대가 되면 기병 양성소에서 경찰 기병을 추가로 만들 수 있습니다. 고대부터 이동 속도가 빠른 기마 유닛으로 경찰을 하는 것은 중요한 임무였으며 중세 시대까지 경찰의 중요성은 이어져 왔습니다. 중무장한 기사들이 주된 전력이었던 중세 시대의 군대도 진군할 때 가벼운 장비를 갖춘 경찰 기병을 군대의 눈으로 삼아 꼭 동행시켰습니다. 경찰 기병은 근력과 속도가 우수한 말을 사용했으며 대열의 선두와 측면에서 적군의 움직임을 감시했습니다. 이들은 가벼운 갑옷과 무기를 장비했기 때문에 실제 전투에서는 그다지 도움이 되지 않았지만 적군이 패배하여 후퇴할 때는 능력을 발휘했습니다. 후퇴하는 적군을 추적하여 적이 버리고 간 무기와 마차, 포로를 잡는 데 효과적입니다.



경기병

이동 속도가 빠르고 정찰 기병보다 시야가 넓습니다. 적의 수도사에게 쉽게 전향되지 않습니다.

생성되는 장소	기병 양성소
강한 상대	궁사, 망고넬 투석기, 기마 궁사, 포격 대포, 수도사
약한 상대	장창병, 기사, 낙타
업그레이드	공격력 — 단조물, 철 거푸집, 용광로(대장간) 방어력 — 비늘 마갑, 체인 마갑, 금속 마갑(대장간) 속도 — 경작(기병 양성소) 유닛 생산 속도 — 징병(성) 수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

중세 시대에 군대의 규모가 커지고 먼 거리까지 원정군을 보내는 일이 많아지면서 정찰의 중요성이 높아졌습니다. 정찰 임무를 수행하기 위해 많은 문명들은 정찰 기병보다 뛰어난 경기병을 만들었습니다. 이들은 더 많은 훈련을 받고 더 좋은 무기를 갖추어 전투에서도 위력을 발휘했습니다. 전투에서 적의 주력 부대를 괴롭히거나 적의 보병 부대로 진군하여 전투 중인 아군 기사를 돕는 역할을 했습니다. 동방의 이민족처럼 전사들에게 중무장시킬 수 없는 문명에서는 대부분의 부대를 경기병으로 구성하여 전쟁을 수행하곤 했습니다.



기사

중무장을 했으며 속도가 빠릅니다.

생성되는 장소	기병 양성소
강한 상대	궁사
약한 상대	장창병, 낙타, 노예병
업그레이드	공격력 — 단조물, 철 거푸집, 용광로(대장간) 방어력 — 비늘 마갑, 체인 마갑, 금속 마갑(대장간) 속도 — 경작(기병 양성소) 유닛 생산 속도 — 징병(성) 수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

중세 시대에 기사는 두꺼운 갑옷을 입고 말을 탄 전사로서 어느 정도 정규 군사 교육을 받고 사회적 지위도 있는 계층입니다. 기사가 되면 일년에 일정 기간을 전투에 참가하는 데 할애하는 대가로 군비를 충당할 수 있도록 군주에게 영지를 하사 받았습니다. 이렇게 영토를 나눠주는 방법으로 군주는 필요할 때 군대를 소집할 수 있습니다. 기사는 대부분의 시간을 전투에 참전하거나 전투 훈련을 하는 데 사용했고 결투 대회에서 상금과 명예를 걸고 상대방과 대결하며 훈련을 했습니다. 이러한 기사는 중세 시대 몇 세기 동안 전투를 주도해 왔습니다. 하지만 장창병, 장궁병, 석궁병과 초기 총기류의 개발로 새로운 전술이 등장하면서 중무장한 기병의 시대는 끝이 났습니다.



고급 기병

중무장을 했으며 속도가 빠릅니다.

생성되는 장소	기병 양성소
강한 상대	궁사
약한 상대	장창병, 낙타, 노예병
업그레이드	공격력 — 단조물, 철 거꾸집, 용광로(대장간) 방어력 — 비늘 마갑, 체인 마갑, 금속 마갑(대장간) 속도 — 경작(기병 양성소) 유니트 생산 속도 — 징병(성) 수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

기사는 봉건 지위와 능력에 따라 계급이 있었습니다. 하위 계급의 기사가 전투에서 훈장을 받거나, 결투 대회에서 우승을 하거나, 상위 계층의 여성과 결혼하면 계급이 올라갔습니다. 정예 기사들은 기사단을 조직하기도 했습니다. 유명했던 기사단으로는 가터 기사단이나 골든 폴리스 기사단이 있었습니다. 이런 정예 기사들을 슈발리에 또는 고급 기병이라고 했으며 초기에는 정치적 지위나 능력으로 뽑았습니다. 시간이 지나면서 기사단들은 사회의 엘리트 층이 되었습니다.



패러딘

중무장을 했으며 속도가 빠릅니다.

생성되는 장소	기병 양성소
강한 상대	궁사
약한 상대	장창병, 낙타, 노예병
업그레이드	공격력 — 단조물, 철 거꾸집, 용광로(대장간) 방어력 — 비늘 마갑, 체인 마갑, 금속 마갑(대장간) 속도 — 경작(기병 양성소) 유니트 생산 속도 — 징병(성) 수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

최강의 기사는 패러딘으로 고급 기병 중에서도 최고를 일컫는 칭호였습니다. 이들은 군주의 기사 중 챔피언이었으며 기사단에서도 최고의 기사들이었습니다. 정예 기사가 얻을 수 있는 신분 중 최상의 계급이기도 했습니다. 패러딘은 목숨을 걸고 국왕의 안전을 보호하겠다는 맹세를 하고 국왕의 보디가드 역할을 하기도 했습니다.



낙타

말 등을 타고 있는 유닛을 공격하는 데 유용합니다.

생성되는 장소	기병 양성소
강한 상대	기사, 캐터프랙터 기병
약한 상대	보병, 궁사
업그레이드	공격력 — 단조물, 철 거꾸집, 용광로(대장간) 방어력 — 비늘 마갑, 체인 마갑, 금속 마갑(대장간) 속도 — 경작(기병 양성소) 유닛 생산 속도 — 징병(성) 수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

낙타는 모래 위에서 빠르게 이동할 수 있고 물이 없이도 오랫동안 버틸 수 있기 때문에 사막 지역에서 전사들이 탈 수 있는 유용한 동물입니다. 덧붙여 말들은 낙타를 피하려는 습성이 있습니다. 십자군 원정 때 사라센족은 낙타를 잘 사용했는데 사막에서 갑자기 나타나 십자군의 원정 기지와 십자군단을 습격하고는 십자군의 추격을 막기 위해 말이 쫓아올 수 없는 지형으로 후퇴곤 했습니다.



중형 낙타

말 등을 타고 있는 유닛을 공격하는 데 유용합니다.

생성되는 장소	기병 양성소
강한 상대	기사, 캐터프랙터 기병
약한 상대	보병, 궁사
업그레이드	공격력 — 단조물, 철 거꾸집, 용광로(대장간) 방어력 — 비늘 마갑, 체인 마갑, 금속 마갑(대장간) 속도 — 경작(기병 양성소) 유닛 생산 속도 — 징병(성) 수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

중형 낙타는 경험이 많은 전사나 약간의 갑옷을 장비한 낙타 기수가 탔습니다. 중형 낙타는 비잔틴 제국의 궁사 및 동양의 초원 지대에서 온 기마 궁사와 전투를 벌였던 중동의 사막 문명국에서 사용되었습니다.



캐터프랙터 기병 및 정예 캐터프랙터 기병

성주 시대에 만들 수 있는 비잔틴족의 특수 유닛입니다. 중형 갑옷을 갖추고 보병 유닛에 대한 공격 보너스를 가집니다.

생성되는 장소	성
강한 상대	검병, 궁사
약한 상대	기사, 낙타
업그레이드	공격력 — 단조물, 철 거꾸집, 용광로(대장간) 방어력 — 비늘 마갑, 체인 마갑, 금속 마갑(대장간) 속도 — 경작(기병 양성소) 유닛 생산 속도 — 정병(성) 수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

비잔틴족의 군대는 중세 시대에 이르기까지 고대 로마 제국 군대의 전통을 많이 이어 왔습니다. 전문 군사 훈련을 받은 군대로 지휘관들은 전술을 연구하고 군기를 확립한 군대로 양성했습니다. 몇 세기 동안 독자적인 군대 문화를 만들었으며 정규군으로 구성된 비잔틴족의 군대는 특히 부분적으로 무장한 기병과 캐터프랙터 기병이 강했습니다. 이들은 활과 검 같은 여러 무기를 사용했습니다. 비잔틴 제국의 동쪽과 북쪽은 모두 평야 지대라 갑옷을 갖추지 않은 적의 기병을 공격하기에는 캐터프랙터 기병이 매우 효과적이었습니다. 캐터프랙터 기병이 사용하던 말의 공급처였던 아시아 평원 지대를 잃은 다음부터는 비잔틴족 군대의 위력이 서서히 약해지기 시작했습니다.



노예병 및 정예 노예병

성주 시대에 만들 수 있는 사라센족의 특수 유닛입니다. 먼 거리에서 공격을 할 수 있는 낙타 부대로 말이나 다른 탈것을 탄 유닛에 강합니다.

생성되는 장소	성
강한 상대	보병 유닛, 수도사, 튜턴족 기사
약한 상대	궁사, 망고넬 투석기
업그레이드	공격력 — 단조물, 철 거꾸집, 용광로(대장간) 방어력 — 비늘 마갑, 체인 마갑, 금속 마갑(대장간) 속도 — 경작(기병 양성소) 유닛 생산 속도 — 정병(성) 수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

이슬람 교도는 서로 싸우지 말아야 한다는 신앙이 있었기 때문에 아랍 지도자들은 노예를 전사로 훈련을 시켰으며 이들을 노예병이라 했습니다. 노예병을 대신 싸우게 하면 이 금지 사항을 피할 수 있기 때문입니다. 노예병은 훈련을 잘 받았고 사기도 높았습니다. 시리아에서 강한 몽고 군대와 맞서 유일하게 승리를 거둔 군대는 이집트의 노예병 부대로 결국 몽고의 야만적인 기마 부대는 나일 강과 북부 아프리카에서 물러나야 했습니다. 한때 이들은 주인인 아랍의 통치자들에게 항거하여 자유를 얻기도 했습니다. 18세기 나폴레옹이 이집트를 침공했을 때 피라미드 전투에서 노예병을 격퇴시킨 적이 있습니다.



전투 코끼리 및 정예 전투 코끼리

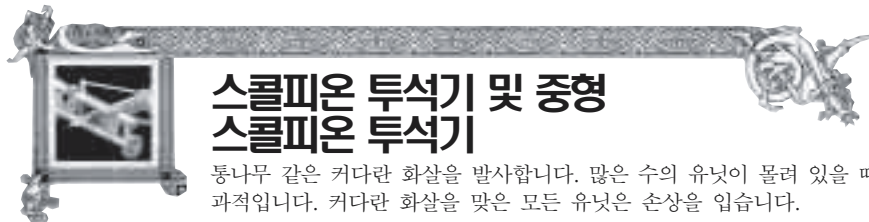
성주 시대에 만들 수 있는 페르시아인의 특수 유닛입니다. 느리지만 힘이 세고 장비를 잘 갖추고 있어 파괴하기 어렵습니다. 정예 전투 코끼리는 일정 거리 내에서 적에게 손상을 입힐 수 있으며 사망의 적을 동시에 공격할 수 있습니다.

생성되는 장소	성
강한 상대	검병, 궁사
약한 상대	장창병, 낙타, 수도사, 노예병
업그레이드	공격력 — 단조물, 철 거푸집, 용광로(대장간) 방어력 — 비늘 마갑, 체인 마갑, 금속 마갑(대장간) 속도 — 경작(기병 양성소) 유닛 생산 속도 — 징병(성) 수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

인도에서 전래된 코끼리를 제일 마지막에 전투에 활용한 중동 문명은 페르시아였습니다. 전투 코끼리는 막강한 보충 전력이 되었으며 특히 코끼리를 상대한 경험이 없는 적군에게는 위력적이었습니다. 전투 코끼리는 죽이기가 매우 힘들었으나 조정하기도 힘들었습니다. 전투 코끼리가 일단 적 진에 진입하게 되면 적군 대형은 대부분 망가졌습니다.

공성 무기

공성 무기는 성벽이나 탑, 건물과 같은 적의 방어선을 파괴하는 데 사용됩니다. 대부분의 공성 무기는 적의 건물에 손실을 누적시킵니다. 가장 큰 손실은 누적된 손실이 줄어들고 있는 위치에 공성 무기가 충돌했을 때 발생합니다. 공성 무기는 공성 무기 제조소에서 만들 수 있습니다.



스컬피온 투석기 및 중형 스컬피온 투석기

통나무 같은 커다란 화살을 발사합니다. 많은 수의 유닛이 몰려 있을 때 효과적입니다. 커다란 화살을 맞은 모든 유닛은 손상을 입습니다.

생성되는 장소	공성 무기 제조소
강한 상대	보병 유닛, 궁사, 수도사
약한 상대	기병 유닛, 대청 특공대
업그레이드	공격력 — 연금술(대학) 공격력, 사정 거리 — 화살깃, 바늘 화살, 팔 보호구(대장간); 공성 기술자(대학) 명중률 — 탄도학(대학) 수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

스콜피온 투석기는 통나무 같은 커다란 화살이나 작은 바위, 쇠공을 발사하는 소형 대포입니다. 이 무기의 크기는 다양하며 보통 커다란 석궁처럼 생겼습니다. 삼각대나 견고한 나무틀에 장착하여 주로 성을 공격할 때 사용했고 전장에 고정시켜 놓고 적군을 공격할 때도 사용했습니다. 이 무기는 많은 수의 적군, 특히 기병을 공격하거나 방어 진지를 공격할 때 유용합니다.

중형 스콜피온 투석기는 스콜피온 투석기의 개량형으로 더 육중한 활과 받침대를 써서 큰 탄환을 날려 보낼 수 있습니다.



포격 대포

이동이 가능하고 강력한 건물 공격용 공성 무기입니다. 연금술의 개발이 필요합니다.

생성되는 장소	공성 무기 제조소
강한 상대	보병 유닛, 궁사, 척후병, 수도사
강한 상대	기병 유닛, 대청 특공대
업그레이드	사정 거리, 공격력 — 공성 기술자(대학) 수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

중국에서 개발된 화약이 유럽 지역에 전파된 것은 13세기였고 원시적인 대포가 처음 등장한 것은 14세기였습니다. 포격 대포는 크기가 너무 크고 다루기가 힘들었으며 사용하기에 위험했습니다. 포신이 쉽게 파열되었고 화약의 품질이 고르지 못해 폭발의 위험이 컸기 때문입니다. 이 무기는 설치할 시간이 충분하고 목표가 고정되어 있을 때만 사용했습니다. 15세기에 들어서면서 바위나 쇠공을 발사하는 포격 대포 때문에 성을 방어한다는 것이 무의미해졌습니다. 대포로 성벽의 아래쪽을 겨냥하고 빠른 속도로 발사하면 수직으로 세워진 성벽을 급세 무너뜨릴 수 있었기 때문입니다. 유럽 용병이 조정하는 거대한 포격 대포는 1453년 투르크족이 점령했던 콘스탄티노폴을 탈환하는 데 큰 역할을 했습니다.



공성 망치

속도가 느리고 별목에 사용되며 적군 마을을 폐허로 만듭니다.

생성되는 장소	공성 무기 제조소
강한 상대	궁사, 기마 궁사
약한 상대	보병 유닛, 기병 유닛
업그레이드	공격력 — 공성 기술자(대학) 수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

석벽이나 석재로 만든 요새를 공격하는 직접적인 방법은 공성 망치를 사용하여 부수는 것입니다. 보통 이런 망치는 육중한 통나무를 바퀴 위에 얹거나 나무틀에 매달아 앞뒤로 움직일 수 있습니다. 부술 벽이나 성문 앞에 놓고 군사들이 이 통나무 망치를 앞뒤로 계속 움직이며 목표물을 파괴합니다. 공성 망치의 위쪽은 적의 공격으로부터 망치를 움직이는 군사를 보호하기 위해 지붕이 설치되어 있었습니다. 이 지붕은 주로 불에 그을린 동물의 가죽으로 만들었습니다. 시간만 충분하다면 어떤 장애물도 다 무너뜨릴 수 있었고 군사들은 그 틈으로 공격을 했습니다.



보강된 공성 망치

속도가 느리고 별목에 사용되며 적군 마을을 폐허로 만듭니다.

생성되는 장소	공성 무기 제조소
강한 상대	궁사, 기마 궁사
약한 상대	보병 유닛, 기병 유닛
업그레이드	공격력 — 공성 기술자(대학) 수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

공성 망치는 방어 요새를 파괴하는 데 간단하고 효과적인 무기였습니다. 일반 공성 망치는 육중한 통나무를 바퀴 위에 얹거나 나무들에 매달아 앞으로 움직일 수 있게 되어 있으며 시간만 충분하다면 어떠한 성벽도 무너뜨릴 수 있습니다. 망치의 앞부분을 철판으로 씌우면 그 위력은 향상되었습니다. 보강된 공성 망치는 목표물에 더 큰 손상을 입혔고 앞부분에 씌운 철판도 자주 교체할 필요가 없었습니다.



특급 공성 망치

속도가 느리고 별목에 사용되며 적군 마을을 폐허로 만듭니다.

생성되는 장소	공성 무기 제조소
강한 상대	궁사, 기마 궁사
약한 상대	보병 유닛, 기병 유닛
업그레이드	공격력 — 공성 기술자(대학) 수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

최강의 공성 망치는 특급 공성 망치입니다. 특급 공성 망치는 중장갑으로 보호되고 강력한 힘을 낼 수 있도록 고안된 거대한 엔진이었습니다. 분해된 상태로 성 앞까지 운반되어 그 자리에서 바로 조립해 사용했습니다.



망고빌 투석기, 아너저 투석기 및 공성 아너저 투석기

바퀴가 달린 공성 무기로 소규모의 적군 유닛을 공격하는 데 사용됩니다. 사정 거리 내의 모든 유닛에게 손상을 입히고 지상 공격도 가능합니다. 공성 아너저 투석기는 숲에 길을 낼 수 있습니다.

생성되는 장소	공성 무기 제조소
강한 상대	보병 유닛, 궁사
약한 상대	기병 유닛, 대청 특공대
업그레이드	공격력 — 연금술(대학) 사정 거리, 공격력 — 공성 기술자(대학) 수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

망고넬 투석기는 바위나 다른 포탄을 발사하여 방어 요새를 공격했던 고대 투석기의 개량형입니다. 망고넬 투석기는 목표물에 직접 탄환을 발사하는 데, 포탄을 발사하는 투척 막대는 중간에 설치된 막대기에 걸려 수직으로 멈추게 되고 탄환은 계속 날아가서 직접 목표물을 맞습니다. 망고넬 투석기는 커다란 바위 하나나 여러 개의 작은 돌을 바구니에 넣어 발사했습니다. 일반적으로 조립식이라 전장에서 바로 조립하여 사용하기도 하고 조립식이 아닌 투석기는 바퀴달린 틀 위에 고정시켜 놓고 옮겨 다니며 사용했습니다.

아너저 투석기는 망고넬 투석기의 개량형으로 크기가 더 크고 위력이 세며 무거운 탄환을 더 멀리 날릴 수 있습니다. 공성 아너저 투석기는 아너저 투석기 중 가장 크기가 크고 사정 거리가 길었으며 적에게 큰 손상을 입혔습니다.



트레뷰셋 투석기

위력이 세고 먼 거리에서 건물과 성벽을 파괴할 수 있습니다. 근거리의 유닛은 공격할 수 없습니다. 이동하려면 해체해야 하고 공격하려면 다시 조립해야 합니다. 숲에 길을 낼 수 있습니다.

생성되는 장소

성

강한 상대

궁사, 척후병

약한 상대

검병, 기병 유닛, 만구다이, 대청 특공대

업그레이드

공격력 — 연금술(대학)

사정 거리, 공격력 — 공성 기술자(대학)

수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

트레뷰셋 투석기는 해체된 상태로 만들어지는데 공격에 사용하려면 조립해야 합니다.



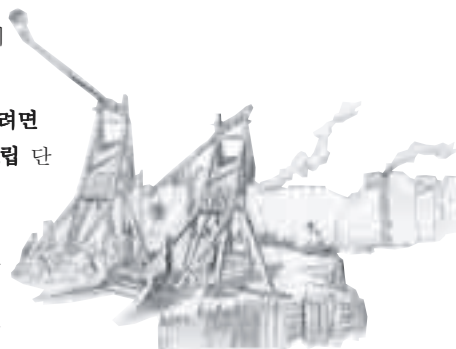
트레뷰셋 투석기를 해체하거나 조립하려면

트레뷰셋 투석기를 누르고 **해체** 또는 **조립** 단추를 누릅니다.

해체된 트레뷰셋 투석기로 공격하려면

해체된 트레뷰셋 투석기를 누르고 적군 목표물을 마우스 오른쪽 단추로 누릅니다.

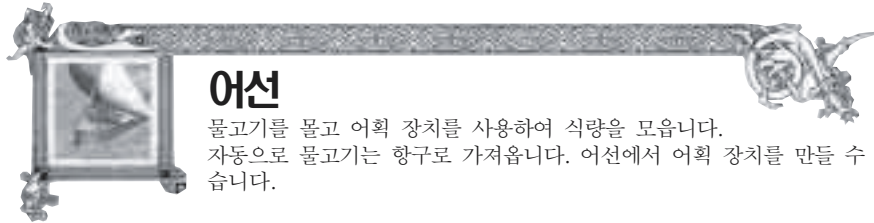
트레뷰셋 투석기는 사정 거리 내로 이동한 다음 조립되고 공격을 시작합니다.



탄환 자루에 작용하는 원심력 때문에 탄환의 사정 거리와 발사 높이는 더 늘어납니다. 트레뷰셋 투석기를 사용하여 성벽의 꼭대기나 지붕, 탑이나 기타 건축물 같은 목표물에 바위를 발사하면 엄청난 손상을 줄 수 있습니다. 트레뷰셋 투석기는 제작 비용이 많이 들고 복잡한 기계여서 제작하고 조작하려면 전문가가 필요했습니다. 이 무기를 옮기려면 분해해야 하고 사용하기 전에 다시 조립해야 합니다. 영국의 에드워드 1세는 스코틀랜드의 스티어링 성을 공격할 때 처음으로 투입한 트레뷰셋 투석기의 성능을 확인하려고 스티어링 성의 항복 요청을 무시하고 공격을 계속했다고 합니다.

배

배는 물고기를 잡고, 다른 플레이어와 교역을 하고, 물 건너로 유닛을 수송하고, 전투에 사용됩니다. 항구에서 배를 만들고 기술을 개발하여 성능을 향상시킬 수 있습니다.



어선

물고기를 물고 어획 장치를 사용하여 식량을 모읍니다. 자동으로 물고기는 항구로 가져옵니다. 어선에서 어획 장치를 만들 수 있습니다.

생성되는 장소
업그레이드

항구
방어력 — 선박 수리(항구)
속도 — 선박 속도 향상(항구)
제작 비용 절감 — 선박 건조비 절감(항구)
수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

선박 건조, 항해 및 탐험 기술은 중세 시대에 눈에 띄게 발전합니다. 그 결과 어선은 보다 먼 거리를 항해할 수 있었고 효율도 향상되었습니다. 유럽이나 북아프리카, 아시아의 해안은 식량 자원이 풍부해 해산물을 충분히 공급할 수 있었고 잡은 물고기는 말리거나 소금에 절여서 보관했습니다. 특히 말린 대구는 중세 시대에 중요한 교역 물품 중 하나였습니다.



교역선

바다에서 교역을 합니다. 항구에서 물건을 싣고 외국 항구에 가서 금을 싣고 되돌아 옵니다. 교역국의 항구가 멀수록 금을 더 많이 얻을 수 있습니다.

생성되는 장소
업그레이드

항구
방어력 — 선박 수리(항구)
속도 — 선박 속도 향상(항구)
제작 비용 절감 — 선박 건조비 절감(항구)
수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)



교역선을 사용하여 교역을 하려면

교역선을 누른 다음 외국 항구를 마우스 오른쪽 단추로 누릅니다.

교역에 대한 자세한 정보는 제5장을 참고하십시오.

유럽 북부 해안 지역에서는 교역의 필요성이 커지면서 선체가 넓고, 선폭이 깊고, 네모난 돛이 있고, 뱃고물의 방향타와 커다란 화물 적재함을 갖춘 새로운 배가 만들어졌습니다. 이런 형태의 배를 교역선이라 했는데 발틱 해안에서 지중해 서부 사이의 해상 무역은 담당했습니다. 이 배는 해변에 가까이 정박할 수 없어 배가 떠 있을 수 있는 정도의 깊이까지 부두를 만들어야 했습니다. 중국에는 서양의 교역선에 해당하는 정크선이 있었는데 무역선보다 훨씬 발달된 형태의 선박으로 서양은 몇 세기 동안 이 배를 능가하는 선박을 만들지 못했습니다.



화공선 및 고속 화공선

다른 배에 불을 발사합니다.

생성되는 장소	항구
강한 상대	갤리선, 대형 보트
약한 상대	파괴선
업그레이드	방어력 — 선박 수리(항구) 속도 — 선박 속도 향상(항구) 제작 비용 절감 — 선박 건조비 절감(항구) 수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

서양은 유일하게 비잔틴족이 선박 건조의 전통을 중세 시대까지 이어갑니다. 화공선은 개량형 갤리선으로 폭이 좁고 속도가 빠른 전함인데 노와 돛을 다 사용했습니다. 이 배는 해군과 공사, 투석기로 무장했습니다. 비잔틴 해군은 그리스의 불이라는 비밀 무기도 있었습니다. 그리스의 불이란 휘발성이 강한 혼합물을 뱃머리의 호스에서 뽑어 내고 이 혼합물이 공기와 접촉하게 되면 불이 붙는 무기를 말합니다. 목재로 선박을 만들었던 당시 적의 전함은 비잔틴 해군이 뿌리는 불길을 견뎌내지 못했습니다. 얼마되지 않아 다른 문명들도 그리스의 불에 대한 지식을 습득했지만 이 혼합물은 무척 위험했고 비밀이 유지됐기 때문에 오늘날까지 그 기술이 전해지지 않았습니다.

화공선은 몇 년에 걸쳐 속도와 기동성, 장갑을 개선하며 발전합니다. 콘스탄티노플이 수세기 동안 외적의 침략을 성공적으로 막은 데에는 해군의 고속 화공선이 큰 역할을 하였습니다.



대포 갤리온배 및 정예 대포 갤리온배

장거리 공격용 전함으로 해안의 목표물을 공격하여 상륙 거점을 확보하는데 사용됩니다. 발사 속도는 느리고 최소 발사 거리 제한이 있습니다. 연금술의 개발이 필요합니다.

생성되는 장소	항구
약한 상대	갤리선, 화공선, 파괴선
업그레이드	방어력 — 선박 수리(항구) 속도 — 선박 속도 향상(항구) 제작 비용 절감 — 선박 건조비 절감(항구) 수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

14세기에 원시적인 형태의 대포가 배에 처음 장착되었습니다. 전방이나 후방 발사를 위해 선미나 뱃고물에 장착하고 난간에는 소형 무기를 장착하여 가까운 거리에 접근한 적을 공격하는 데 사용했습니다. 1406년에는 대포를 장착하기 위해 전문적으로 제작된 배가 등장했습니다. 많은 수의 대포를 배에 효과적으로 장착하려는 노력이 있었는데 이를 해결하는데에는 많은 시간이 걸렸습니다. 배의 측면에도 여러 개의 무거운 대포를 장착하기 위해 배를 새로 설계했습니다. 대포를 안전하게 발사하고 장전하기 위해 도르래 장치도 고안됐고 화약을 안전하게 보관하고 사용하기 위한 방법도 필요하게 되었습니다. 제대로 된 대포 갤리온배는 중세 말기에나 출현했습니다.



수송선

해상으로 유닛을 수송합니다.

생성되는 장소
업그레이드

항구

방어력과 수송량 — 선박 수리(항구)

속도와 수송량 — 선박 속도 향상(항구)

제작 비용 절감 — 선박 건조비 절감(항구)

수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

유닛을 수송하는 방법에 대한 자세한 정보는 제4장을 참고하십시오.

바다 건너로 군대를 수송할 때 모든 종류의 교역 선박이 징발됩니다. 징발된 선박은 군사, 말, 가축, 공성 장비와 보급품을 싣기 편리하게 개조됩니다. 중세 시대에 영국은 초기에 색슨족, 앵글족, 쥘트족의 침략을 받았고, 노르웨이가 여러 번 침략했었고(덴마크가 영국 전역을 잠시 통치했던 적도 있었습니다.), 1066년에는 노르만족의 침략을 받기도 했습니다. 노르만족은 영국말고도 시칠리아와 남부 이탈리아 지방도 침략했습니다. 십자군 원정 때는 프랑스에서 성지까지 바다를 통해 군대를 수송하는 일이 많았습니다. 백년 전쟁 때는 영국도 군대를 여러 번 프랑스로 수송했습니다.



파괴선 및 중형 파괴선

폭발물을 탑재하고 있습니다. 적의 방어선을 파괴하는 데 주로 사용되며 적함 근처로 다가가 폭발합니다.

생성되는 장소
강한 상대
약한 상대
업그레이드

항구

화공선

갤리선, 대형 보트, 포격 대포

방어력 — 선박 수리(항구)

속도 — 선박 속도 향상(항구)

제작 비용 절감 — 선박 건조비 절감(항구)

수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

전통적으로 해군이 없었던 왕국이나 문명은 해상 전투를 할 때 편법을 사용했는데, 소모용 선박에 인화성 물품을 가득 채운 다음 최소한의 선원만 태우고 적함 근처로 향해합니다. 그리고 배에 불을 지릅니다. 성공하면 파괴선은 맹렬한 기세로 타오르다 폭발하고 근처에 있던 적함도 불길에 휩싸였습니다. 나무로 만든 배에 천막이 쳐져 있고 불에 타기 쉬운 돛이나 돛대, 로프와 기구들이 있다가 화약까지 싣고 있을 경우 불이나 폭발물에 접촉하면 특히 위험했습니다. 파괴선을 사용하면 적은 비용으로도 화력이 세고 값비싼 선박에게 손상을 줄 수 있으며 해안의 건물도 공격할 수 있습니다.

나중에 파괴선은 규모가 커지게 되고 화약과 같이 폭발력이 센 물품을 싣게 됩니다. 중형 파괴선은 화약을 싣어 더 큰 폭발을 일으켜서 적함을 공격하였고 파괴 효과도 높았습니다. 이 배로 대형 목표물이나 서로 물려 있는 적함을 공격하면 적에게 치명적인 타격을 줄 수 있습니다.



갤리선

크기가 작고 공격력이 약하지만 속도는 빠른 기본 선박입니다. 해상에서 적의 공격이나 적의 어선을 정찰합니다.

생성되는 장소	항구
강한 상대	파괴선, 대포 갤리온배
약한 상대	화공선, 포격 대포
업그레이드	공격력 — 연금술(대학)
	공격력, 사정 거리 — 화살깃, 바늘 화살, 팔 보호구(대장간)
	방어력 — 선박 수리(항구)
	속도 — 선박 속도 향상(항구)
	명중률 — 탄도학(대학)
	제작 비용 절감 — 선박 건조비 절감(항구)
	수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

암흑 시대에 유럽은 비잔틴족을 제외하고는 어떤 문명도 해군을 거느릴 만한 예산과 조직을 갖추기 못해 전함은 자취를 감추었습니다. 몇 세기가 지나고 지중해 서부에서 소형 전함 일부가 다시 등장했습니다. 이 소형 전함은 노를 저어 이동하는 갤리선으로 주로 정찰이나 해상 무역을 방해하는 해적을 추적하는 데 사용되었습니다. 서양에서 건조된 최고의 전함은 고대 선박 건조의 전통을 그대로 이어온 비잔틴족의 배였습니다.



전투 갤리선

중급 전투선입니다.

생성되는 장소	항구
강한 상대	파괴선, 대포 갤리온배
약한 상대	화공선, 포격 대포
업그레이드	방어력 — 선박 수리(항구)
	공격력 — 연금술(대학)
	공격력, 사정 거리 — 화살깃, 바늘 화살, 팔 보호구(대장간)
	속도 — 선박 속도 향상(항구)
	명중률 — 탄도학(대학)
	제작 비용 절감 — 선박 건조비 절감(항구)
	수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

전투 갤리선은 규모가 크고 개량된 전함이며 더 많은 해군과 군사 부대를 싣고 있었습니다. 필요하면 교역선의 선미와 뱃고물에 전투탑을 세워 전투 갤리선을 만들었습니다. 탑은 적함과 마주했을 때 군사들에게 좋은 방어막이 되었으며 높다는 이점도 있었습니다.



갤리온배

개량된 전투선입니다.

생성되는 장소	항구
강한 상대	파괴선, 대포 갤리온배
약한 상대	화공선, 포격 대포
업그레이드	방어력 — 선박 수리(항구) 공격력 — 연금술(대학) 공격력, 사정 거리 — 화살깃, 바늘 화살, 팔 보호구(대장간) 속도 — 선박 속도 향상(항구) 명중률 — 탄도학(대학) 제작 비용 절감 — 선박 건조비 절감(항구) 수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

갤리온배는 전투에 적합하게 건조된 항해용 선박으로 대포를 장착한 배가 등장하기 전까지 서양에서 가장 큰 배였습니다. 크고 튼튼한 이 배는 많은 부대의 전투 병력과 무거운 공성 대포를 일부 실었습니다. 배에 탑승한 전투 병력은 적함과 충돌하면 적함으로 건너가 적군과 백병전을 벌이고 적함을 탈취했습니다. 투석기나 대형 석궁을 설치하여 화력의 증강을 꾀하기도 했습니다.



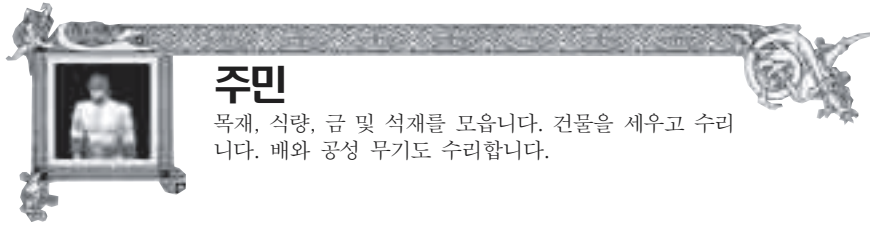
대형 보트 및 정에 대형 보트

성주 시대에 만들 수 있는 바이킹족의 특수 유닛입니다. 바이킹족은 두 가지 특수 유닛을 가지는 유일한 문명입니다. 바이킹 성을 세우고 항구에서 바이킹 대형 보트를 만들 수 있습니다.

생성되는 장소	항구
강한 상대	파괴선, 대포 갤리온배
약한 상대	화공선, 포격 대포
업그레이드	방어력 — 선박 수리(항구) 공격력 — 연금술(대학) 공격력, 사정 거리 — 화살깃, 바늘 화살, 팔 보호구(대장간) 속도 — 선박 속도 향상(항구) 명중률 — 탄도학(대학) 제작 비용 절감 — 선박 건조비 절감(항구) 수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

9세기에서 11세기에 걸쳐 해안 지역이라면 어디나 습격하고 심지어 강을 거슬러 올라오기도 하는 침략자 바이킹족은 공포의 대상이었습니다. 이들이 이런 능력을 가질 수 있었던 것은 대형 보트 덕분이었습니다. 이 배는 길이가 길고 선체가 좁았으며 폭이 깊지 않았지만 놀라운 항해 능력을 가지고 있었습니다. 노와 한 개의 네모난 돛으로 추진력을 얻었고 수심이 얇은 지역이나 해변에도 배를 정박할 수 있었습니다. 험한 절벽이 있거나 바위가 많은 해안 지역만이 안전할 수 있었습니다.

기타 유닛



주민

목재, 식량, 금 및 석재를 모읍니다. 건물을 세우고 수리합니다. 배와 공성 무기도 수리합니다.

생성되는 장소
업그레이드

마을 회관

체력, 방어력, 효율 — 베틀, 외바퀴 수레, 손수레(마을 회관)

공격력 — 공병(성)

자원 모으기 — 이중날 도끼, 활톱, 2인용 톱; 석재 채광, 금 채광, 석재 샤프트 채광, 금 샤프트 채광(제재목 캠프, 채광 캠프); 중형 쟁기(마을 회관)

생산 속도 — 기증기(대학)

수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)

주민은 문명의 경제 발전을 위해 노동을 합니다. 목재 벌채, 석재와 금 채광, 사냥, 식량 모으기, 어업, 양치기와 농사를 짓습니다. 건물을 세우고 파괴된 건물, 배, 공성 무기를 수리합니다. 필요할 때면 전투에 참가하기도 합니다. 주민의 성별은 만들 때 무작위로 결정됩니다. 성별에 상관없이 같은 작업을 합니다.

중세 시대 인구의 대부분은 농부, 노예, 그리고 신분이 천한 주민들이었습니다. 식량을 모으고 대부분의 노동은 주민의 일이었습니다. 그리고 이들은 인구의 적은 부분을 차지하지만 대부분의 부와 권력을 독점한 종교 지도자와 귀족들을 섬겼습니다. 농민과 노예의 생활은 매우 고달팠습니다. 하지만 봉건 제도가 정착되고 사회 제도가 바뀌면서 경작물의 대부분을 소유할 수 있게 되어 생활이 많이 나아졌습니다. 도시가 성장하면서 많은 농민들은 도시의 중산층이 되었습니다. 농촌에 남은 농부들은 농업 기술의 발전과 전문화로 생산량이 늘어나게 되면서 부를 쌓았습니다.





유물

지도에 무작위로 놓여져 있으며 수도사만 옮길 수 있습니다. 수도원에 배치하면 금을 얻습니다. 파괴할 수 없습니다.

제2장에서 설명한 것처럼 모든 유물을 소유하면 대부분의 게임을 이길 수 있습니다. 각 게임에는 여러 개의 유물이 있습니다.

중세 시대에 특히 유럽에서 종교가 일상 생활에 끼친 영향을 알아보려면 종교 유물이 있는 장소에 관심을 가지고 순례 행렬을 보면 됩니다. 성자의 무덤은 순례 여행의 목적지가 되곤 했으며 성자의 뼈 조각이나 진짜 십자가의 조각이라도 갖고 있는 교회나 수도원은 순례자들이 몰려들었습니다. 당시에는 성자의 뼈를 사고 파는 시장까지 형성되었을 정도였는데 부자들은 경쟁적으로 이런 유물을 얻으려 하였습니다. 그리고 얻은 유물은 지역의 종교 시설에 기증했습니다. 순례자와 신자들을 끌어들이는 것은 지역 경제에 큰 활력이 되었기 때문입니다. 그 시대에 가장 유명했던 유물로는 ‘토리노의 수의’가 있었는데 이는 예수가 죽었을 당시 입었던 수의 조각이라고 알려져 있습니다. 중세 말기에 이 수의는 중동 지방에서 입수되어 이탈리아에 보관되고 있습니다.



수도사

속도가 느리고 약합니다. 적군 유닛, 배, 일부 건물을 플레이어의 문명으로 전환시킵니다. 이때 전환된 유닛은 플레이어의 문명색으로 바뀝니다. 공성 무기나 배를 제외하고 부상당한 주민, 병사를 치료합니다.

생성되는 장소

강한 상대

약한 상대

업그레이드

수도원

튜턴족 기사, 전투 코끼리

궁사, 기사, 경기병, 대청 특공대

(모두 수도원)

일부 건물과 공성 유닛 전환 — 구원

이동 속도 — 신앙심

체력 — 신성

다른 수도사 전환 — 속죄

전환 범위 확장 — 목판 인쇄

마법 회복 시간 단축 — 계몽

다른 수도사에 대한 저항력 — 신앙

수도사의 능력에 대한 자세한 정보는 제4장을 참고하십시오. 수도사 능력을 향상시키려면 제8장을 참고하십시오.

중세 시대에 종교의 권위는 막강했습니다. 서양에서는 로마 카톨릭이, 중동 지방에서는 이슬람교가, 아시아에서는 불교가 각각 성행하고 있었습니다. 선교사와 교사는 대부분 수도사였는데 청빈의 서약을 하고 신앙을 전파하는데 생애를 바쳤습니다. 그 시대에 일어났던 분쟁의 대부분은 종교 차이로 일어났고 양편에는 각 종교의 수도사들이 조직을 이끌거나 지원했습니다. 예를 들어, 십자군 전쟁도 아랍의 이슬람교가 차지하고 있는 성지를 탈환하기 위해 유럽의 기독교도들이 진군하여 이슬람교와 기독교가 전쟁을 치른 것이었습니다. 많은 수도사들이 십자군 전쟁에 참여했습니다.



교역 마차

외국 시장에 물건을 가져가고 이익금으로 금을 가져 옵니다.
멀리 떨어져 있는 시장일수록 이익이 커집니다.

생성되는 장소 시장
업그레이드 수도사에 대한 저항력 — 신앙(수도원)



교역 마차로 교역을 하려면

교역 마차를 누른 다음 외국 시장을 마우스 오른쪽 단추로 누릅니다.

교역에 대한 자세한 정보는 제5장을 참고하십시오.

중세 시대에 물건을 실어 나르는 말, 물건을 실어 나르는 마차, 교역에 사용되는 물건을 실어 나르는 모든 육지 운송 수단을 교역 마차라고 합니다. 영국에서 영국 해협을 건너 프랑스로 양모를 운송하는 교역 루트가 중요한 육상 교역 루트의 한 예입니다. 수송된 양모는 옷으로 가공되어 이탈리아로 팔리고 이탈리아에서 동양의 향신료나 비단과 교환되었습니다. 그 시대에 가장 유명했던 육상 교역 루트는 중국과 콘스탄티노플, 레반트를 잇는 실크 로드였습니다. 낙타와 말들이 꼬리를 잇고 금단의 땅인 사막을 건너 서양에서 비단을 금과 은으로 바꿔 왔습니다.





마을 순찰

마을 회관에서 마을 순찰을 개발하면 마을 감시에서보다 먼 곳까지의 적을 볼 수 있습니다.

지역 사회가 성장해가면서 지켜야 할 재산과 방어에 사용할 수 있는 자원이 점점 많아졌습니다. 지역 사회의 안전을 책임지는 지방 영주에 의해 마을 감시가 마을 순찰로 성장하게 되었습니다. 마을 순찰의 범위는 멀리 떨어진 지역에서부터 적군이 나타날 가능성이 있는 교차 지점이나 통로까지를 포함합니다. 경비 범위가 넓을수록 경고를 빨리 접할 수 있고 공격에 대비할 시간이 많아집니다.



석공술

대학에서 석공술을 개발하면 건물이 보다 튼튼해지므로 전투시 많은 타격에 버틸 수 있게 됩니다.

암흑 시대 이후의 유럽인들은 주변에 널리 있는 로마 제국의 잔해들을 통해 석공술을 다시 배울 수 있었습니다. 로마 제국이 멸망한 뒤에도 로마의 다리나 수로는 몇 세기 동안이나 무너지지 않고 남아 있었지만 이방 이민족들은 이러한 건축물들을 수리하거나 흉내낼 수 없었습니다. 유럽인들은 석공술의 기교를 서서히 배워 나갔고 발전을 이루게 됩니다. 중세 시대 유럽 석공술의 커다란 진보는 유럽 각지에 있는 성당에서 찾아볼 수 있습니다.



건축술

대학에서 건축술을 개발하면 석공술보다 건물을 튼튼하게 만들 수 있습니다.

석공술의 재탄생은 중세 시대의 건축술을 발전시키는 계기가 됩니다. 둥근 천장을 만들고 그 무게를 지탱해내는 새로운 기술은 이 시대의 건축술의 진부를 보여주는 대성당을 만들어 냅니다. 이 시대의 대표적인 건축 특징 중의 하나는 부벽과 건물을 연결하는 벽 받이가 있습니다. 이 새로운 건축 구조로 성당 천장의 엄청난 무게를 바깥 벽들로 분산시켜 성당의 한 가운데 공간이 넓어 보이도록 하는 둥근 천장을 만들 수 있게 됩니다. 지붕을 지탱하는 육중한 기둥으로 넓은 공간이 생기고 그 사이 사이에 아름다운 스테인드 글라스로 창문을 장식하였습니다.



기중기

대학에서 기중기를 개발하면 주민의 건물 건축 속도가 빨라집니다.

성이나 성당 그리고 그 밖의 중요 건축물을 지으려면 새로운 기술을 발명하고 고대 기술을 재발굴해야 합니다. 고대에는 중요한 도구였으나 암흑 시대로 접어들면서 유럽인들이 잃어버린 것이 기중기입니다. 간단한 기중기는 긴 장대에 받침이 있고 도르레 장치가 있어 무거운 물건을 높이 들



마을 순찰

마을 회관에서 마을 순찰을 개발하면 마을 감시에서보다 먼 곳까지의 적을 볼 수 있습니다.

지역 사회가 성장해가면서 지켜야 할 재산과 방어에 사용할 수 있는 자원이 점점 많아졌습니다. 지역 사회의 안전을 책임지는 지방 영주에 의해 마을 감시가 마을 순찰로 성장하게 되었습니다. 마을 순찰의 범위는 멀리 떨어진 지역에서부터 적군이 나타날 가능성이 있는 교차 지점이나 통로까지를 포함합니다. 경비 범위가 넓을수록 경고를 빨리 접할 수 있고 공격에 대비할 시간이 많아집니다.



석공술

대학에서 석공술을 개발하면 건물이 보다 튼튼해지므로 전투시 많은 타격에 버틸 수 있게 됩니다.

암흑 시대 이후의 유럽인들은 주변에 널리 있는 로마 제국의 잔해들을 통해 석공술을 다시 배울 수 있었습니다. 로마 제국이 멸망한 뒤에도 로마의 다리나 수도는 몇 세기 동안이나 무너지지 않고 남아 있었지만 이방 이민족들은 이러한 건축물들을 수리하거나 흉내낼 수 없었습니다. 유럽인들은 석공술의 기교를 서서히 배워 나갔고 발전을 이루게 됩니다. 중세 시대 유럽 석공술의 커다란 진보는 유럽 각지에 있는 성당에서 찾아볼 수 있습니다.



건축술

대학에서 건축술을 개발하면 석공술보다 건물을 튼튼하게 만들 수 있습니다.

석공술의 재탄생은 중세 시대의 건축술을 발전시키는 계기가 됩니다. 둥근 천장을 만들고 그 무게를 지탱해내는 새로운 기술은 이 시대의 건축술의 전부를 보여주는 대성당을 만들어 냅니다. 이 시대의 대표적인 건축 특징 중의 하나는 부벽과 건물을 연결하는 벽 받이가 있습니다. 이 새로운 건축 구조로 성당 천장의 엄청난 무게를 바깥 벽들로 분산시켜 성당의 한 가운데 공간이 넓어 보이도록 하는 둥근 천장을 만들 수 있게 됩니다. 지붕을 지탱하는 육중한 기둥으로 넓은 공간이 생기고 그 사이 사이에 아름다운 스테인드 글라스로 창문을 장식하였습니다.



기중기

대학에서 기중기를 개발하면 주민의 건물 건축 속도가 빨라집니다.

성이나 성당 그리고 그 밖의 중요 건축물을 지으려면 새로운 기술을 발명하고 고대 기술을 재발굴해야 합니다. 고대에는 중요한 도구였으나 암흑 시대로 접어들면서 유럽인들이 잃어버린 것이 기중기입니다. 간단한 기중기는 긴 장대에 받침이 있고 도르레 장치가 있어 무거운 물건을 높이 들

어울릴 수 있습니다. 기중기는 간단한 기중기를 개량한 것으로 커다란 원형의 바퀴를 사람이 밟게 됩니다. 이 때 발생하는 수평 원형 운동을 수직 회전 운동으로 바꿔서 드럼통에 감긴 로프를 감아 올리면서 무거운 물건을 들어올렸습니다. 기중기의 변형으로는 배에서 닻을 들어올릴 때 쓰이는 것처럼 원통을 돌려 줄을 끌어 올리는 장치가 있습니다.



저장고

성에서 저장고를 개발하면 성이 더 강해집니다.

가파른 성벽에서 싸우는 군사는 화살에 맞을 위험을 감수하지 않고서는 화살을 쏘거나 성벽 바로 밑의 적을 공격할 수 없습니다. 성은 저장고를 개발하면서 향상되었습니다. 저장고란 방어 요새의 하나로 툰니처럼 들쭉날쭉한 성벽 위에 병사가 몸을 숨기고 성벽 사이로 적을 공격할 수 있도록 하였습니다. 이를 통해 군사는 안전하게 성벽 밑의 적이나 성벽을 기어올라 오는 적을 공격할 수 있게 되었습니다. 저장고로 성의 공략이 어렵게 만들었습니다.

경제 및 교역 기술

다음 기술을 개발하면 경제와 교역 능력이 향상됩니다.



베틀

마을 회관에서 베틀을 개발하면 주민의 생명력이 강해집니다.

베틀의 발명과 옷감을 짜는 능력은 암흑 시대 동안 빠르게 회복된 중요한 고대 기술의 하나였습니다. 북유럽의 기후 환경에서 좋은 양모 옷감은 인구의 평균 수명을 늘려주는데 없어서는 안될 중요한 재산이었습니다. 양모를 만들기 위해 양을 기르고 양모로 옷을 만드는 것은 초기 중세 시대의 중요한 산업 중 하나였습니다.



외바퀴 수레

마을 회관에서 외바퀴 수레를 개발하면 주민의 이동이 빨라지고 보다 많은 자원을 운반할 수 있게 되므로 효율적인 노동이 가능해 집니다.

간단한 외바퀴 수레는 대부분의 사람들이 손으로만 농사를 지었던 당시로서는 중요한 발명이었습니다. 중세 시대 초기에는 별로 산업이라고 할만 한 것이 없고 대부분 작물을 경작하고 가축을 기르고 자원이나 과일을 채집하고 건물을 건축하는 일이 대부분이었는데 외바퀴 수레는 생산성 향상에 중요한 역할을 했습니다.



손수레

마을 회관에서 손수레를 개발하면 주민의 이동이 빨라지고 보다 많은 자원을 나눌 수 있습니다.

손수레 또는 말이나 그 밖의 가축이 끄는 간단한 짐 마차가 땅에서의 수송력을 높였고 따라서 생산성도 높아졌습니다. 수레가 있는 일꾼 한명은 많은 사람이 운반해야 하는 양의 짐을 보다 적은 비용으로 나눌 수 있습니다. 수레를 사용하면서 생산성도 높아졌지만 그에 따라 손수레에 필요한 말을 키우는 사람, 마구 제작자, 수레 제작자, 수레 목수도 필요해지면서 경제에 활력을 주게 됩니다.



금 채광

채광 캠프에서 금 채광을 개발하면 주민의 금 채광 속도가 빨라집니다.

고대나 선사 시대부터 사람들은 금이나 은을 찾아 왔기 때문에 암흑 시대에 이르러서는 더 이상 값진 광물을 땅 표면에서 찾아 볼 수 없었습니다. 광물을 더 찾으려면 지하에서 파내야 했습니다. 중세 시대 초기에 화폐를 만들고 보석을 만들려는 수요가 많아지면서 금 광맥 탐지 및 채광 기술이 발전하게 됩니다.



금 샤프트 채광

채광 캠프에서 금 샤프트 채광을 개발하면 금 채광보다 주민의 금 채광 속도가 빨라집니다.

지면 가까이 있는 금과 은 자원이 고갈되면서 광부들은 땅속 깊이 파들어 갈 수 있는 기술을 개발하게 됩니다. 여기에는 광부를 땅속 깊이 내려보내고 광물을 끌어 올리는 승강기와 지하의 물을 퍼올리고 지상의 공기를 내려 보내는 펌프, 갱도를 받쳐 무너지지 않도록 버팀목을 대는 새로운 터널 뚫기 기술 등이 필요했습니다. 은 보유량이 가장 풍부한 탄광 몇 개가 동유럽에 있었습니다.



석재 채광

채광 캠프에서 석재 채광을 개발하면 주민의 석재 채광 속도가 빨라집니다.

암흑 시대에 유럽에서 건물을 건축할 때 사용되었던 주재료는 아주 쉽게 구할 수 있었던 목재였습니다. 그 다음으로 유용했던 건축 자재로는 수리할 기술이 아무도 없어 방치되었던 로마 왕정 시대의 석조 건물에서 빼낸 돌이나 바위였습니다. 문명들이 석재를 건축에 다시 쓰기 시작하면서 건축 관련 무역은 되살아 났고 돌이나 바위 같은 석재는 건축 재료로서 점점 더 인기를 얻어가며 값도 싸졌습니다. 석재 채광을 하려면 돌을 자르는 또는 절단하는 연장을 만드는 기술과 채석장에서 건축 현장까지 돌을 나르는 기술이 있어야 했습니다.



석재 샤프트 채광

채광 캠프에서 석재 샤프트 채광을 개발하면 석재 채광때보다 주민의 석재 채광 속도가 빨라집니다.

유럽 전역에 걸쳐 성이 건설되고 마을을 견고하게 요새화하고 재정이 부유해진 로마 카톨릭교의 교회들이 대성당을 짓기 시작하면서 석재의 수요는 급격히 늘어났습니다. 석재 채광업은 중요해졌고 새 기술이 필요했습니다. 지상에서 흔히 구할 수 있는 돌들은 어떤 지역에서는 쉽게 부서졌기 때문에 튼튼한 석재를 지하에서 파내야 했습니다.



이중날 도끼

제재목 캠프에서 이중날 도끼를 개발하면 주민들이 더 빨리 나무를 벨 수 있습니다.

이중날 도끼는 도끼 머리의 양쪽면에 날이 있습니다. 크기가 크고 무거워 나무 벌채 작업을 빨리 할 수 있도록 해주었습니다. 날이 양쪽으로 있었기 때문에 벌목공은 나무를 베다 한쪽 날이 무너지면 다른 쪽으로 나무를 베고 양쪽 날이 모두 무너지면 한꺼번에 날을 갈았습니다. 이중날 도끼로 벌목공들은 빠르고 효율적으로 일을 할 수 있었습니다.



활톱

제재목 캠프에서 활톱을 개발하면 주민들이 이중날 도끼를 사용할 때보다 빨리 나무를 베입니다.

활톱은 손잡이가 활처럼 휘었고 톱날이 양쪽 끝에 부착되어 있습니다. 활톱은 이전의 톱보다 정확한 작업이 가능한 도구이기 때문에 나무 벌목공들은 나무를 벌목하면서 쓸 만한 목재를 버리게 되는 일이 줄어들게 되었습니다.



2인용 톱

제재목 캠프에서 2인용 톱을 개발하면 주민들이 활톱을 사용할 때보다 빨리 나무를 베입니다.

커다란 크기의 2인용 톱은 나무 하나를 두 명이 베면서도 두 명이 각자 일하는 것보다 높은 생산성 얻을 수 있습니다. 한명이 톱을 잡아 당기면서 나무를 베면 다른 한명은 톱을 잡고 가만히 있습니다. 그리고 톱을 다 잡아 당기면 다시 다른 한명이 자기쪽으로 톱을 잡아당기면서 나무를 베입니다. 2인용 톱은 앞뒤로 왔다 갔다 하며 나무를 베고 톱니가 커서 나무를 깊게 베어 낼 수 있으므로 나무를 빨리 벨 수 있었습니다. 톱을 잡아당길 때 두 손을 모두 사용했기 때문에 크기가 큰 톱도 사용에 무리가 없었습니다.



말 목장비

제분소에서 말 목장비를 개발하면 농장을 더 이상 사용할 수 없게 되어 다시 지어야 하게 될 때까지 보다 많은 양의 곡식을 생산할 수 있게 됩니다.

암흑 시대에는 말이 힘이 세고 부리기에도 편한 것을 알면서도 농장에서는 일을 하는데 소를 주로 썼습니다. 당시의 마구는 말의 목을 조여서 말의 힘을 제대로 쓸 수 없었기 때문입니다. 동양, 그 중 아마도 중국에서 말의 가슴에 채우는 마구가 발명되어 이것이 유럽에 전해집니다. 이 마구는 말의 끄는 힘을 최대한 활용할 수 있게 해주었기 때문에 유럽 농경에서는 무척 중요한 발명품이 됩니다. 밭을 가는 시간이 단축되고 더 넓은 땅에 농사를 짓게 됩니다.



중형 쟁기

제분소에서 중형 쟁기를 개발하면 말 목장비를 사용할 때보다 많은 양의 곡식을 농장에서 생산할 수 있게 됩니다.

가슴에 채우는 말 목장비 다음으로 유럽 농경에서 중요한 기술 혁신은 중형 쟁기였습니다. 크기가 컸으며 나무 쟁기와 금속 쟁기가 있었는데 마지막 빙하 시대 이후로 속이 꼭 차게 유택해진 유럽의 토양을 깊이 파고 갈아서 개간하게 해주었습니다. 이 지방에는 억센 풀들이 많아서 밭을 갈기가 힘들었는데 말이 끄는 쟁기를 사용하며 밭을 갈 수 있게 되었습니다. 쟁기로 개간한 넓은 땅은 비옥하고 생산성이 높아서 많은 양의 곡식을 산출하게 되며 그 결과로 인구가 늘어나게 됩니다.



윤작

제분소에서 윤작을 개발하면 중형 쟁기 때보다 많은 곡식을 농장에서 생산할 수 있게 됩니다.

농부들은 농사를 지으면서 매년 같은 작물을 재배하면 수확량이 떨어지게 된다는 것을 경험적으로 알게 되었습니다. 실험을 거쳐 윤작을 제대로 하면 떨어진 수확량이 정상으로 회복되는 것을 알아 냈습니다. 중세 시대의 농부들은 이러한 현상 뒤의 과학적 원리는 몰랐지만 경험을 통해 실용적인 농사 계획을 짜게 됩니다. 같은 종류의 작물을 매년 계속 심으면 작물이 필요로 하는 영양소가 땅에서 줄어들고 없어집니다. 매년마다 다른 작물을 심어 경작하는 윤작을 채용하면 작물이 땅에서 흡수해서 없어진 영양소들을 복구하는 현상이 있습니다. 예를 들어, 자주개자리라는 작물은 다른 작물이 흡수한 땅속의 질소 성분을 복구합니다. 그래서 자주개자리를 심어 땅의 양분을 복구하여 좋은 수확을 거두고 경작한 자주개자리는 가축의 사료로 활용합니다.



화폐 주조

시장에서 화폐 주조를 개발하면 다른 플레이어에게 보내는 공물의 전달 비용을 절감할 수 있습니다.

서유럽에서는 암흑 시대동안 이들을 통치했던 야만족이 문맹이었고 화폐를 만들고 관리할 만한 정부 조직이 없었기 때문에 화폐의 가치가 떨어졌습니다. 이 시대에 통용되었던 화폐는 로마 화폐의 조잡한 모방품이었고 보통 값싼 금속을 사용했습니다. 칼 대제의 제국이나 다른 강력한 권위를 가진 왕들이 출현하면서 화폐 제도를 관리하고 잘 유통시킬 수 있을 만큼 안정된 정부 조직이 생기게 됩니다. 안정적이고 지속적인 화폐의 공급은 경제 성장에 큰 힘이 되었습니다. 가장 유용했던 동전은 은으로 만든 페니화였는데 크기는 현재 미화 10센트 동전만했으며 더 작은 단위의 동전은 구리나 청동으로 만들었습니다.



은행업

시장에서 은행업을 개발하면 다른 플레이어에게 보내는 공물의 전달 비용이 없어집니다.

이자를 받고 돈을 빌려주는 행위는 오랫동안 교회에서 금지해 왔었습니다. 교리를 따르지 않는 장사꾼이나 비 기독교인이 있었는데 이들이 간혹 돈을 빌려주는 일을 하곤 했습니다. 이들에게 많은 돈을 빌려 썼던 왕들이 한둘이 아니었는데 빚을 청산하기 위해 편법을 쓴 일이 많았습니다. 교리에 어긋나는 행위를 한다는 이유로 유대인 금융 업자나 비 기독교인들의 조직적인 인종 학살을 자행한 배경에는 이런 이유가 있기도 했습니다. 하지만 대규모 무역 도시를 중심으로 종교계나 정치계의 분위기가 점차로 변해갔으며 이탈리아의 대규모 무역 도시들은 상업 은행이 처음으로 선보인 곳이 되었습니다.



길드

시장에서 길드를 개발하면 자원을 사고 파는 데 드는 비용을 절감할 수 있습니다.

암흑 시대에 정치와 경제력은 야만족의 족장에게 있었습니다. 이 권력은 결국에 왕과 성직자 그리고 권력이 센 귀족에게 돌아갑니다. 중세 시대 말기에 이르러 중산층 시민들의 중요성이 커지면서 권력의 일부를 나누어 갖게 됩니다. 길드는 이 중산층 시민들이 고안해 낸 것으로 옷 제조업, 푸줏간, 철 제조업과 같은 특정 업종에 영향력을 끼쳤습니다. 가격을 설정하고 누가 어느 업종에서 어떤 일을 할지 결정하기도 했습니다. 외부인은 이 일에 종사하지 못했으며 독점 판매를 하는 대가로 대개는 왕이나 마을로부터 사들인 좋은 품질의 제품을 사람들에게 제공했습니다. 길드가 이런 업종들을 지배하면서 길드 멤버들은 풍요로운 생활을 하게 되었고 사람들은 좋은 품질의 제품을 구할 수 있었으나 대신 물건 가격은 비싸졌습니다.



그림 지도

시장에서 그림 지도를 개발하면 동맹을 맺은 다른 플레이어의 유닛이 탐험한 지역을 볼 수 있습니다. 동맹을 맺은 다른 플레이어가 당신이 탐험한 지역을 보려고 해도 그림 지도를 연구해야 합니다.

암흑 시대가 끝나고 유럽에서는 유럽의 고대 지식을 다시 배우려는 움직임이 기독교 교회의 수도원을 중심으로 있었는데 특히 아일랜드에서 그랬습니다. 당시 서유럽인들은 비잔틴족이나 사라센족, 중국인보다 교육 수준이 훨씬 뒤떨어져 있었습니다. 이 중에서 지리학에 대한 관심은 십자군과 탐험가가 수평선 너머의 외국에 다녀오면서 들어온 이국적인 물건과 풍요로운 나라의 이야기를 들으면서 더욱 커졌습니다. 왕이나 성직자들이 지도를 주문했는데 그림 지도, 즉 지도 제작 기술은 새로이 각광 받는 기술이 됩니다.



정병

성에서 정병을 개발하면 보병 양성소, 기병 양성소, 공사 양성소, 성에서 유닛을 만드는 시간이 줄어 듭니다.

중세 시대의 영주는 봉신과 농민으로 이루어진 시민군을 제한된 노역에 동원할 수 있었습니다. 정병은 군대에 필요한 인원을 모으기 위한 새로운 제도였습니다. 영주는 매년 수개월 동안만 동원할 수 있던 병력을 정병을 통해 전투가 벌어지는 기간 동안 병역에 종사시킬 수 있게 됩니다.



공병

성에서 공병을 개발하면 주민들이 건물을 공격하여 입히는 손상이 커 집니다.

요새를 전문적으로 공격하는 사람을 공병이라고 합니다. 무기를 공격 목표 가까이 가져오기 위해 참호를 파고 성벽 밑을 파서 성벽이 무너지도록 하기도 합니다. 공병이 없는 군대는 성이나 방어 요새를 공격할 때 별 힘을 발휘하지 못합니다. 대개 공병은 가장 높은 보수를 지불하는 곳에 가서 용병으로 활동합니다.



스파이

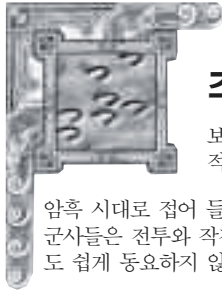
성에서 스파이를 개발하면 적군 유닛이 탐험한 지역을 볼 수 있습니다. 스파이 기술은 금으로 살 수 있습니다. 적의 주민 수에 따라 돈을 지불하면 게임을 진행중인 각 유닛과 건물의 정확한 위치를 알 수 있습니다.

국왕 시해 게임에서는 이 기술을 반역이라고 합니다. 국왕 시해 게임에서 반역의 특수한 역할에 대한 자세한 정보를 보려면 제2장을 참고하십시오.

시대에 상관없이 선진 문명들은 외교 정책의 일환으로 언제 적이 될지 모르는 상대 국가의 정보를 수집해 왔습니다. 이런 정보의 대부분은 일반 무역이나 외교 채널을 통해 얻었습니다. 신중한 문명은 적대적인 국가가 이웃하고 있다면 적극적으로 스파이를 모집하고 정보를 모아 적의 활동을 감시했습니다. 중세 시대에 비잔틴족과 몽고인들은 적국에 첩보원들을 심어 놓는 일에 특히 적극적이었습니다. 스파이들은 적이 침략을 위해 군사를 증강한다거나 하는 정보를 살피고 적 방어의 취약점을 찾아내는 일들을 했습니다.

보병 기술

다음 기술을 개발하면 보병 유닛을 향상시킬 수 있습니다.



추적술

보병 양성소에서 추적술을 개발하면 보병 유닛이 보다 먼 곳의 적을 볼 수 있게 됩니다.

암흑 시대로 접어 들면서 야만족들은 잘 훈련 받은 군대를 갖추고 군사 기술도 향상되었습니다. 새 군사들은 전투와 작전에 잘 대비되었습니다. 따라서 군사들은 기습에 쉽게 놀라거나 매복을 당해도 쉽게 동요하지 않습니다.



보병 훈련

보병 양성소에서 보병 훈련을 개발하면 보병 유닛의 이동이 빨라집니다.

기사가 되기 위해 긴 수습 훈련에 들어간 젊은이를 스쿼이어라고 했습니다. 스쿼이어는 기사 밑에 들어가 무기 사용을 연습하고 사회적 기품을 배우게 됩니다. 배움의 대가로 이들은 기사의 도구와 말을 돌보고 전투에 참여하는 기사의 갑옷을 입혀주고 기사를 경호하고 전투에 따라나가기도 했습니다. 모든 기사는 스쿼이어 과정을 거치며 기사가 되지 못하는 스쿼이어도 많습니다. 귀족 출생이 아니고 금전적으로 형편이 어렵거나 군주가 도와주지 않는다면 평생 기사가 되지 못할 수도 있습니다. 이들은 기사보다 낮은 수준의 무기를 갖고 기사 옆에서 같이 싸웠으며 군대를 더 효율적으로 만들어 줍니다.



비늘 갑옷

대장간에서 비늘 갑옷을 개발하면 보병 유닛의 갑옷이 강화됩니다.

비늘 갑옷은 동그랗게 생긴 금속 비늘을 여러 겹으로 겹쳐서 만든 갑옷입니다. 나뭇잎을 서로 겹쳐서 덮고 있는 것과 비슷하게 보이기도 합니다. 이 갑옷을 착용하면 탄환 무기나 손에 쥐는 무기의 공격으로부터 부분적으로나마 보호받을 수 있습니다. 비늘 갑옷에 가한 공격은 정통으로 맞지 않고 비껴 나가게 되며 여러 겹으로 겹쳐진 금속 비늘이 타격의 힘을 흡수합니다. 비늘 갑옷은 가죽으로 만든 갑옷보다 발전된 갑옷입니다.



체인 갑옷

대장간에서 체인 갑옷을 개발하면 비늘 갑옷 때보다 보병 유닛의 갑옷이 강화됩니다.

금속 비늘로 된 갑옷의 개량형은 금속 체인을 연결하여 만든 갑옷입니다. 결합이 적고 타격을 받은 다음에도 잘 지탱할 수 있습니다. 비늘 갑옷은 한번 타격을 받은 다음에는 헐거워지기도 했지만 체인 갑옷은 연결 고리가 잘 연결된 상태로 있었습니다. 체인 갑옷은 금속 비늘보다 체인이 작았기 때문에 다루기 쉽고 입기도 편했습니다. 비늘 갑옷보다 좋기는 했지만 그대신 값이 비싸고 제조 시간이 오래 걸렸습니다.



금속 갑옷

대장간에서 금속 갑옷을 개발하면 체인 갑옷 때보다 보병 유닛의 갑옷이 강화됩니다.

당시 만들 수 있었던 갑옷 중에 커다란 금속판으로 만든 갑옷은 탄환 공격과 손 무기의 공격에 대해 최고의 방어력을 보유했습니다. 보다 강하고 타격 때 받는 충격을 더 잘 흡수했습니다. 두드려 만든 커다란 금속판은 착용자의 몸 형태에 맞추어 보기 좋게 만들었습니다. 금속 갑옷을 만드는 공예 기술은 각광받기 시작했습니다. 이탈리아의 갑옷 제작 전문가들이 주로 유럽 전역의 갑옷 제조 주문을 받아서 만들었습니다. 전투나 결투 대회에서 전리품으로 값비싼 갑옷을 얻기도 했습니다. 이 갑옷은 녹스는 것을 막기 위해 자주 기름칠을 해주어야 했는데 주로 기사들의 종자인 스콰이어가 맡아서 했습니다. 금속 갑옷은 지금 보기에는 무척 무거운 것 같지만 사실 상대적으로 가볍고 이동이 편리하도록 디자인되어 있습니다. 건장한 기사는 실제로 갑옷을 입고 물구나무서기도 할 수 있을 정도였습니다. 기사들은 말에 올라탈 때도 별 어려움 없이 탈수 있었고 갑옷이 무거워 기증기로 끌어 올려주어야 한다거나 하는 일은 없었습니다.



단조물

대장간에서 단조물을 개발하면 보병과 기병 유닛의 공격력이 강해집니다.

쇠로 된 도구나 무기는 철봉을 풀무질한 후 망치로 두드려서 만듭니다. 철봉이 빨갛게 달구어 오를 때까지 풀무에서 가열하여 원하는 모양으로 두드려서 만듭니다. 능숙한 대장장이의 손에서는 가열, 망치질, 냉각 과정을 연속적으로 거치면서 좋은 품질의 날카롭고 튼튼한 무기가 탄생했습니다. 풀무에서 일하는 사람을 대장장이라고 했으며 하루종일 검정 쇠 속에서 일하고 나면 무척 더러운 모습이어서 Black(검은), Smith(제작자, 세공인의 뜻이 있음)라고 했습니다.



철 거꾸집

대장간에서 철 거꾸집을 개발하면 단조물 때보다 보병과 기병 유닛의 공격력이 강해집니다.

쇠물을 거꾸집에 부어 복잡한 모양을 만드는 방법을 철 거꾸집이라고 했습니다. 단조물로 만들기 어려운 쇠 도구 또는 무기를 만들 때나 제조 시간을 단축하려는 경우에 철 거꾸집이 유용했습니다. 이 기술은 중국에서 처음으로 개발된 후 몇 세기가 지나서 유럽에 알려졌습니다. 커다란 금속 물체를 거꾸집으로 주조하여 만들 수 있는 기술은 특히 대포 제조를 시도하면서 무척 중요해진 기술입니다.



용광로

대장간에서 용광로를 개발하면 철 거푸집 때보다 보병과 기병 유닛의 공격력이 강해집니다.

먼저 사라센족이 그리고 나중에 일본인이 쇠를 꿰다가 두드렸다 하는 고된 반복 작업을 통하여 고 품질의 강철을 최초로 만들었습니다. 이들은 이러한 고된 작업을 수없이 반복하면 금속에 들어 있는 많은 이물질이 제거되며 강철을 만들 수 있음을 알게 되었습니다. 사라센족과 일본인 모두 날카롭고 강한 검으로 유명하게 된 것도 그런 이유에서였습니다. 머리가 좋은 사람들은 곧 용광로를 사용하면 강철을 만드는 고되고 오랜 시간이 걸리는 노동을 짧게 단축할 수 있다는 것을 알아냈습니다. 용광로 안에서 철광석이 용해되고 있을 때 공기를 불어 넣으면 불순물을 갖고 있는 쇳물의 온도는 올라가고 그러면서 불필요한 불순물은 연소하여 없어집니다. 이렇게 해서 만든 것이 강철인데 날카로운 칼날이 잘 유지됐고 쇠처럼 쉽게 깨지지 않았기 때문에 무기를 만들기에 아주 적합했습니다.

탄환/공성 유닛 기술

다음 기술을 개발하면 공사와 탑을 향상시킬 수 있습니다.



화살깃

대장간에서 화살깃을 개발하면 화약을 사용하는 무기는 제외하고 스크피온 투석기, 군사 양성소에서 만든 유닛, 탑, 마을 회관, 성, 배의 공격력과 사정 거리를 늘릴 수 있습니다.

화살의 끝에는 바람을 타기 위해 깃털이나 잎사귀 모양의 물건을 달았는데 이를 화살깃이라고 하며 발사되어 공중에 떠 있는 화살을 안정되게 비행하도록 만들어주는 발명이었습니다. 화살깃은 화살의 사정 거리와 명중률을 높여주었으며 잘 만든 화살은 명사수에게는 필수품이었습니다.



바늘 화살

대장간에서 바늘 화살을 개발하면 화약을 사용하는 무기는 제외하고 스크피온 투석기, 군사 양성소에서 만든 유닛, 탑, 마을 회관, 성, 배의 공격력과 사정 거리를 늘릴 수 있습니다.

바늘 화살은 군사들이 갑옷을 입고 있는 군사를 효과적으로 공격할 수 있도록 하는 발명이었습니다. 바늘은 단순한 직선 모양의 화살입니다. 찌르는 것을 목적으로 하여 목표물에 맞으면 목표물을 베어 버리는 넓은 화살촉과는 달랐습니다. 넓은 화살촉은 사냥을 하거나 갑옷을 입지 않은 적에게는 유용했지만 갑옷을 입은 적이라면 화살의 운동 에너지를 흐트러뜨려 화살을 맞아도 별 타격이 없었습니다. 바늘 화살은 화살의 힘을 뚫은 한 점에만 집중시켜 어느 정도 짧은 거리라면 어떤 종류의 갑옷도 관통해 버릴 수 있었습니다. 애진코트의 전투에서 영국의 장군병들은 바늘 화살을 퍼붓듯이 쏘아 했는데 높이 발사된 화살은 떨어질 때 중력의 힘도 붙어 갑옷을 입은 프랑스 기사들에게 수직으로 명중하면 투구나 어깨, 다리와 팔 할 것 없이 갑옷이 관통 당해 화살을 맞고 쓰러졌습니다.



팔 보호구

대장간에서 팔 보호구를 개발하면 화약을 사용하는 무기는 제외하고 스크피온 투석기, 군사 양성소에서 만든 유닛, 탑, 마을 회관, 성, 배의 공격력과 사정 거리를 늘릴 수 있습니다.

팔 보호구는 단단한 가죽으로 만든 보호구로 군사들의 팔 앞쪽에 착용했습니다. 두 가지 장점이 있었는데 많은 화살을 발사하면 지치게 되는 손목을 받쳐주는 역할과 화살을 발사하면서 화살길을 통해 상처를 입을 수 있는 팔 안쪽을 보호해주는 역할을 했습니다. 팔 보호구가 없다면 군사는 여러 번 화살을 발사하는 사이 화살길에 팔을 베이기 쉬웠고 전투에 참가하지 못할 정도로 군사가 약해졌습니다. 팔 보호구는 군사들을 더 효과적으로 만들어준 중요한 전환점이 되었습니다.



패드 군사 갑옷

대장간에서 패드 군사 갑옷을 개발하면 군사의 갑옷이 강화됩니다.

군사와 척후병은 백병전을 벌이는 용도의 군사들이 아니기 때문에 중세 시대 초기까지 별다른 갑옷을 입지 않았습니다. 팔을 자유롭게 움직여야 했고 전장에서 빠른 속도로 움직여야 했기 때문에 더욱 그랬습니다. 하지만 필요할 때는 이들의 전투 기술이 방해 받지 않는 한도 내에서 보호 장비를 착용했는데 초기의 경갑옷은 바로 숨을 누빈 옷이었습니다. 몸통에만 입었으며 타격이나 탄환에 대해 약간의 완충 작용을 했습니다.



가죽 군사 갑옷

대장간에서 가죽 군사 갑옷을 개발하면 패드 군사 갑옷 때보다 군사의 갑옷이 강화됩니다.

경무장 갑옷인 패드 갑옷을 개량한 것이 패드 위에 가죽을 덧붙인 가죽 갑옷입니다. 가죽은 가볍고 유연성이 뛰어났으며 단순히 두터운 옷을 입은 것과 같은 패드 갑옷보다 많은 보호를 받을 수 있습니다.



링 군사 갑옷

대장간에서 링 군사 갑옷을 개발하면 가죽 군사 갑옷 때보다 군사의 갑옷이 강화됩니다.

중세 시대로 접어들면서 경무장한 군사도 적극적으로 전장에 투입되기 시작했습니다. 이들은 장창병의 대열에 섞여서 장창병을 지원했습니다. 석궁병은 탄환을 발사하려면 적 가까이 접근해야 하는데 방어 요새 공격이나 성을 공격할 때 적군의 사격에 무방비로 노출되는 경우가 많았습니다. 적극적인 공격 임무를 맡게 되면서 경무장한 군사가 입는 갑옷도 링 갑옷이나 체인 갑옷으로 업그레이드되었습니다. 링 군사 갑옷은 패드 갑옷이나 가죽 갑옷보다 많은 보호를 받을 수 있으면서 금속 갑옷 중에 움직이는 데는 가장 지장을 적게 받는 갑옷입니다.



연금술

대학에서 연금술을 개발하면 화약을 쓰지 않는 모든 탄환 발사 무기의 공격력을 강하게 해줍니다. 화약 무기를 사용하는 유닛 (포격탑, 포격 대포, 조총수, 대포 갤리온배)를 만들려면 반드시 연금술을 개발해야 합니다. 연금술을 개발하고 나면 발사 무기들은 불화살을 발사할 수 있게 됩니다.

연금술은 중세 시대 동안 매우 조잡한 수준을 벗어나지 못했으며 대개 비금속을 금으로 변환시키려는 목적으로 개발되었습니다. 이러한 학문을 연금술이라고 했으며 이 학문을 개발하는 사람을 연금술사라고 했습니다. 연금술사들은 개발 도중 운 좋게 유용한 화학 제품을 발견하기도 했습니다. 유럽의 연금술사들이 이렇게 발견한 연금술 제품들 중 가장 커다란 발명은 중국에서는 이미 몇 세기 전에 발명된 화약입니다.



탄도학

대학에서 탄도학을 개발하면 움직이는 목표물에 발사한 스콜피온 투석기, 궁사, 갤리선, 탑에서 발사하는 탄환의 명중률이 높아집니다.

중세 시대가 무르익으면서 총기류와 대포의 개발 열기가 최고로 높아져 탄환 발사 무기들의 중요성은 점점 커졌습니다. 이런 신식 발명 무기 이전의 탄환 발사 무기로는 장궁, 석궁과 바위나 커다란 창, 화살을 투척하는 공성 기계들이 있었습니다. 실용적인 생각을 가진 몇몇 사람은 이런 무기에서 발사된 탄환이 어떻게 날아가는지 연구하고 속도와 정확도를 높이려 노력했습니다. 바로 이것이 비행 중인 발사체의 운동을 연구하는 탄도학입니다. 이 시대에는 갑옷, 요새 진지, 공격, 방어 등과 같은 무기 개발 경쟁과 더불어 탄도학도 발전을 거듭합니다.



살인 구멍

대학에서 살인 구멍을 개발하면 포격탑을 제외하고 탑과 성에서 공격할 수 있는 최소 사정 거리의 제한이 없어져서 바로 밑에서 공격하고 있는 적군을 공격할 수 있게 됩니다.

저장고는 성벽이나 탑의 꼭대기에 짓는 방어 건축물로 군사들은 여기에서 안전하게 싸우게 됩니다. 성의 군사들은 성벽 바로 밑에서 공격하고 있는 적을 무찌르려면 성벽의 바깥 쪽까지 나가야 했습니다. 저장고의 밑부분에는 살인 구멍이라고 하는 뚜껑문이 있어서 방어 군사들은 이 문을 열고 아래로 화살을 쏘거나 돌과 끓는 물 또는 뜨거운 모래를 직접 아래로 쏟아 붓기도 했습니다. 살인 구멍이 없으면 성벽의 아래쪽에 바짝 붙어 있는 적군들은 상대적으로 공격을 덜 받고 안전할 수 있었습니다.



가열 포탄

대학에서 가열 포탄을 개발하면 배에 대한 탑의 공격력을 높일 수 있습니다.

배를 상대해야 하는 해안 군사들은 배에 대포를 쏠 때 포탄을 용광로에 넣어 빨강게 될 때까지 가열했다가 발사하면 효과적이라는 것을 알게 됩니다. 나무로 만든 배가 불 타오르듯이 뜨거운 포탄을 맞으면 금방 불이 붙었기 때문입니다. 대포 총신의 도화선은 발사되기도 전에 가열된 포탄에 타버리지 않도록 충분히 두꺼워야 했습니다. 만약 너무 빨리 도화선을 태워 버린다면 제대로 조준하기도 전에 대포는 발사될 것이기 때문입니다. 이런 일이 발생한다면 대포는 발사되지 않고 폭발해버릴 위험이 크기 때문입니다. 가열 포탄이 갑판에 떨어져 갑판을 태워 뚫고 내려가는 것이 특히 위험했습니다. 갑판을 뚫고 내려가면 선원이 손대볼 여유도 없이 포탄은 배 밑에서 불타 오르기 때문이며 화약 창고에 떨어진다면 배는 엄청난 폭발을 일으킬 것이기 때문입니다.



공성 기술자

대학에서 공성 기술자를 개발하면 건물을 공격하는 공성 무기의 파괴력과 사정 거리가 늘어납니다.

공성 무기를 설계하고 만들고 조작하는 사람을 공성 기술자라고 했습니다. 이 무기들은 당시에는 최신 무기였으며 조작이 쉽지 않았습니다. 좁은 돌 성벽을 멀리 떨어져 투척하는 돌로 맞히기란 어려운 일이었습니다. 이 문제를 해결하는 사람에게 국왕은 상금을 내렸습니다.

기병 기술

다음 기술을 개발하면 기병 유닛을 향상시킬 수 있습니다. 기병 유닛의 공격력을 높이려면 단조물, 철 거꾸집, 용광로를 개발합니다. 이 세 가지 기술에 관한 설명은 이 장 앞쪽에서 보병 기술을 참고하십시오.



사육술

기병 양성소에서 사육술을 개발하면 모든 기병 유닛의 움직임이 빨라집니다.

기사가 몇 세기 동안을 주름잡는 동안 가축 사육술, 즉 말을 기르고 공급하는 기술이 중요했습니다. 적 군에게 돌격해 갈 때 중무장한 기사를 태울 수 있을 만한 육중한 군마도 필요했고 외곽 지역에서 전투를 할 때 유용한 가벼우면서 스테미너가 좋은 말도 필요했습니다. 정찰병과 경기병은 국경을 넘어 적의 지역에서 돌아다닐 수 있는 빠르면서 민첩한 말을 탔습니다. 말 목축업자들은 중세 시대의 이러한 특성들을 고려하여 여러 가지 다양한 장점을 가진 말을 길렀습니다.



비늘 마감

대장간에서 비늘 마감을 개발하면 기마 궁사, 만구다이, 전투 코끼리를 포함한 기병 유닛의 갑옷이 강화됩니다.

마갑은 말에 입히는 갑옷입니다. 비늘 마갑은 원형의 금속 비늘을 여러 겹 겹친 갑옷으로 화살이나 손에 들고 공격하는 무기로부터 말을 부분적으로 보호해 주었습니다. 비늘 마갑에 가한 공격은 정통으로 맞지 않고 비껴나가게 되며 여러 겹으로 겹쳐진 금속 비늘이 타격의 힘을 흡수했습니다.



체인 마갑

대장간에서 체인 마갑을 개발하면 비늘 마갑 때보다 기병 유닛의 갑옷이 강화됩니다.

금속 비늘로 된 갑옷의 개량형이 금속 체인을 연결시켜 만든 갑옷입니다. 결함이 적었고 타격을 받은 다음에도 잘 지탱했습니다. 비늘 마갑은 한번 타격을 받은 다음에는 헐거워지기도 했지만 체인 마갑은 연결 고리가 잘 연결된 상태로 있었습니다. 그리고 금속 비늘보다 체인이 작았기 때문에 체인 마갑은 다루기도 쉬웠고 입기에도 편했습니다.



금속 마갑

대장간에서 금속 마갑을 개발하면 체인 마갑 때보다 기병 유닛의 갑옷이 강화됩니다.

커다란 금속판으로 만든 갑옷은 당시 만들 수 있었던 갑옷 중에 탄환 공격과 손 무기의 공격에 최고로 좋은 방어력을 가졌습니다. 더 강하고 타격 때 받는 충격을 잘 흡수했습니다. 두드려 만든 커다란 금속판은 말의 몸통 형태에 맞추어 보기 좋게 만들었습니다.

수도사 기술

다음 기술을 개발하면 수도사를 향상시킬 수 있습니다.



신앙심

수도원에서 신앙심을 개발하면 수도사의 움직임이 빨라집니다.

권위와 신앙이 높은 종교는 신도들의 열정과 신앙심을 고취시킵니다. 특히 종교 그룹의 성직자나 대변자들에게 신앙에 전념하게 하고 노력을 쏟아 붓도록 합니다.



신성

수도원에서 신성을 개발하면 수도사의 체력 수치가 높아집니다.

신성을 이룬다는 것은 삶의 거룩함과 성품의 거룩함을 이룬다는 것을 뜻합니다. 중세 시대에 여러 유명 종교의 성자들은 성서 말씀의 복종, 청빈의 맹세, 살아있는 모든 것에 대한 존경심을 갖도록 노력하며 신성을 이루려 했습니다. 신성을 얻고 타종교의 교인이나 굳건한 신앙을 갖지 않은 사람들을 교화했습니다.



구원

수도원에서 구원을 개발하면 적의 건물과(마을 회관, 성, 수도원, 농장, 어획 장치, 성벽, 탑, 성문, 불가사의 제외) 공성 무기를 전향시킬 수 있습니다. 수도사는 대부분의 적군 유닛을 먼 거리에서 전향시킬 수 있지만 건물, 공성 망치, 트레뷰셋 투석기를 전향시킬 때는 근처까지 가야 합니다.

신앙을 잃은 사람을 다시 구원하여 믿음을 주는 능력은 강력한 종교적 관용의 행동이었습니다. 용서를 하고 구원을 하는 종교는 구원이 없는 종교보다 많은 이점이 있었습니다.



속죄

수도원에서 속죄를 개발하면 수도사가 적의 수도사도 전향시킬 수 있게 됩니다.

크게 흥성했던 몇몇의 종교는 전능한 신과 땅 위의 보통 인간들이 서로에게 속죄 또는 화해한다는 사상까지 이르게 됩니다. 이는 신도들의 믿음을 강하게 해주는 특징이 있었고 타종교의 신도를 전향시키는 힘까지 있었습니다.



계몽

수도원에서 계몽을 개발하면 수도사가 다른 유닛을 한번 전향시키고 다시 전향시킬 수 있을 때까지 휴식을 취해야 하는 시간을 단축합니다.

어떠한 종교든지 종교의 장점은 그 종교의 사상과 그 사상으로 얻어지는 신앙에 있다고 할 수 있습니다. 말씀과 사상은 많은 것을 보여주면서 전파될 수 있는데 중세 시대의 종교들은 성자의 조각상, 인상적인 교회, 음악 그리고 미술품을 만들어 말씀을 전파하는데 활용했습니다. 이러한 방법의 하나로 중세 시대에는 화려한 채색을 한 계몽 서적들을 세상과 떨어진 깊은 수도원에서 손으로 열심히 적어서 유포하였습니다.



신앙

수도원에서 신앙을 개발하면 적의 수도사가 쉽게 플레이어의 유닛을 전향시키지 못합니다.

문명들은 군사적, 경제적 또는 사상적으로 서로 이견을 갖고 충돌할 수 있습니다. 예를 들어, 기독교 십자군이 성지를 침략하였을 때 이들은 새로운 종교인 이슬람교를 접하게 되고 새로운 무기, 새로운 전술 그리고 매력적인 물품들을 만나게 됩니다.



목판 인쇄

수도원에서 목판 인쇄를 개발하면 수도사는 더 먼 거리에서 적의 유닛을 전향시킬 수 있습니다.

중세 시대 최고의 발명품 중의 하나인 목판 인쇄는 중국의 오래된 발명품으로 이로 인해 출판물을 발간할 수 있게 됩니다. 널리 선전하는 일이 가능해지고 대규모의 정보를 저장하는 일이 쉬워졌으며 이는 오늘날까지도 영향을 미칩니다. 처음 인쇄된 책은 기독교 성서였습니다. 다른 종교의 중요한 서적도 모두 인쇄할 수 있게 됩니다.

배 기술

다음 기술을 개발하면 배를 향상시킬 수 있습니다.



선박 수리

항구에서 선박 수리를 개발하면 배의 원거리 방어력이 강화되고 수송선이 옮길 수 있는 인구가 늘어납니다.

재료가 목재인 배의 밑바닥에는 조개나 해초들이 달라 붙습니다. 배 밑바닥에 퍼지게 되면서 배의 속도를 늦추고 배의 효율성을 떨어뜨립니다. 이 시대에는 붙어 있는 조개나 해초들을 제거하고 밑바닥을 보수해 주기 위해 배를 자주 수리했습니다. 선박 수리는 우선 배 안의 모든 물건들을 비우고 모래 해변에 옆으로 뉘어서 끌어올린 다음 밑바닥이 드러나도록 끌어당겨 뒤집었습니다. 선원들은 얇은 물가에서 배 밑바닥을 긁어내고 손상된 부분을 새로 고치곤 했습니다. 선박 수리는 주로 조수간만의 차이를 이용해서 행해졌는데 배를 끌어 올렸다가 밀물이 밀려오면 배를 쉽게 바다로 띄우기 위해서 그렇게 했습니다. 밑바닥의 양면을 모두 청소하기 위해 두 번 선박 수리를 해야 했습니다.



선박 속도 향상

항구에서 선박 속도 향상을 개발하면 배의 속도가 빨라지고 수송선이 옮길 수 있는 인구가 늘어납니다.

많은 수리 작업이 필요한 배는 선박 속도 향상이라고 불리는 새로 생긴 수리 시설로 들어가게 됩니다. 그러면 선박 속도 향상 안의 물을 모두 빼게 되고 배를 건조시킬 수 있어 수리공이 배의 모든 부위를 고칠 수 있게 됩니다.



선박 건조비 절감

항구에서 선박 건조비 절감을 개발하면 배를 만드는 데 필요한 목재의 양이 적어집니다.

배를 만들고 설계했던 사람을 선박 건조비 절감 전문가라고 했습니다. 해상 교역이 늘어나고 전함의 필요성이 커지면서부터 해안 지방에서 이들의 가치는 높아졌습니다. 선박 건조비 절감 전문가는 튼튼한 배를 싼 값에 만들 수 있습니다.

부록

건물 특성

비용: W=목재, S=석재, G=금

경제	시대	비용	체력	공격력	배치	사정거리
마을 회관	Ⅲ	275W	2400	5	15	6
집	I	30W	900	0	0	0
제분소	I	100W	1000	0	0	0
채광 캠프	I	100W	1000	0	0	0
제제목 캠프	I	100W	1000	0	0	0
항구	I	150W	1800	0	10*	0
농장	I	60W	480	0	0	0
어획 장치	Ⅱ	100W	50	0	0	0
시장	Ⅱ	175W	2100	0	0	0
대장간	Ⅱ	150W	2100	0	0	0
수도원	Ⅲ	175W	2100	0	10*	0
대학	Ⅲ	200W	2100	0	0	0
불가사의	Ⅳ	1000 W, S, G	4800	0	0	0
군사						
보병 양성소	I	175W	1200	0	10*	0
기병 양성소	Ⅱ	175W	1500	0	10*	0
궁사 양성소	Ⅱ	175W	1500	0	10*	0
성	Ⅲ	650S	4800	11	20	8
공성 무기 제조소	Ⅲ	200W	2100	0	10*	0
성문	Ⅱ	30S	2750	0	0	0
나무 성벽	I	2W	250	0	0	0
돌 성벽	Ⅱ	5S	1800	0	0	0
대형 성벽	Ⅲ	5S	3000	0	0	0
감시 초소	I	25W, 25S	500	0	0	0
망루	Ⅱ	125S, 25W	1020	5	5	8
방어탑	Ⅲ	125S, 25W	1500	6	5	8
성채	Ⅳ	125S, 25W	2250	7	5	8
포격탑	Ⅳ	125S, 100G	2220	120	5	8

* 유닛을 만들 때 집결 장소를 건물로 설정하면 위 건물에만 배치할 수 있습니다. 일단 배치를 해제하면 해당 건물에 다시 들어갈 수 없습니다. 탑, 마을 회관 및 성에 배치된 유닛은 공격력과 사정 거리에 추가됩니다.

유닛 특성

보병	비용	체력	공격력	방어력	사상치	속도	특별 능력
시민군	60F, 20G	40	4	0/0	0	S	
무장 병사	60F, 20G	45	6	0/0	0	M	건물에 대한 공격 보너스
장검병	60F, 20G	55	9	0/0	0	M	건물에 대한 공격 보너스
양손 검병	60F, 20G	60	11	0/0	0	S	건물에 대한 공격 보너스
첼피인	60F, 20G	70	13	1/0	0	S	건물에 대한 공격 보너스
창병	35F, 25W	45	3	0/0	0	M	기병, 전투 코끼리에 대한 공격 보너스
장창병	35F, 25W	55	4	0/0	0	M	기병, 전투 코끼리에 대한 공격 보너스
전사	65F, 25G	55	9	0/0	0	S	건물에 대한 공격 보너스, 시간이 지나면 치료
정에 전사	65F, 25G	72	14	2/0	0	S	건물에 대한 공격 보너스, 시간이 지나면 치료
사무라이	60F, 30G	60	8	1/0	0	S	다른 특수 유닛, 건물에 대한 공격 보너스
정에 사무라이	60F, 30G	80	12	1/0	0	S	다른 특수 유닛, 건물에 대한 공격 보너스
튜턴족 기사	85F, 40G	70	12	5/2	0	S	건물에 대한 공격 보너스
정에 튜턴족 기사	85F, 40G	100	17	10/2	0	S	건물에 대한 공격 보너스
도끼 투척병	55F, 25G	50	7	0/0	3	S	건물, 궁사에 대한 공격 보너스, 범위 공격
정에 도끼 투척병	55F, 25G	60	8	1/0	4	S	건물, 궁사에 대한 공격 보너스, 범위 공격
대청 특공대	65F, 25G	65	8	0/0	0	M	건물에 대한 공격 보너스
정에 대청 특공대	65F, 25G	80	13	0/0	0	M	건물에 대한 공격 보너스
허스칼	60F, 34G	60	10	0/4	0	S	건물, 궁사에 대한 공격 보너스
정에 허스칼	60F, 30G	70	12	0/6	0	S	건물, 궁사에 대한 공격 보너스
궁사							
궁사	25W, 45G	30	4	0/0	4	M	
석궁병	25W, 45G	35	5	0/0	5	M	
조총수	25W, 45G	40	6	0/0	5	M	
척후병	25F, 35W	30	2	0/3	4	M	궁사에 대한 공격 보너스
정에 척후병	25F, 35W	35	3	0/4	5	M	궁사에 대한 공격 보너스
기마 궁사	40W, 70G	50	6	0/0	3	F	
중형 기마 궁사	40W, 70G	60	7	1/0	4	F	
조총수	45F, 50G	35	17	1/0	7	M	연금술 필요
추코누	40W, 35G	45	8	0/0	4	M	다시 장전하는 사이 여러 번 발사
정에 추코누	40W, 35G	50	8	0/0	4	M	다시 장전하는 사이 여러 번 발사
제니세리	60F, 55G	53	15	1/0	8	M	
정에 제니세리	60F, 55G	60	18	2/0	8	M	
장궁병	35W, 40G	35	6	0/0	5	M	
정에 장궁병	35W, 40G	40	7	0/1	6	M	
만구다이	55W, 65G	60	6	0/0	4	F	공성 무기에 대한 공격 보너스
정에 만구다이	55W, 65G	60	8	1/0	4	F	공성 무기에 대한 공격 보너스
기타 유닛							
주민	50F	25	3	0/0	0	S	건물을 세우고 수리, 자원 모으기, 배치했을 때 건물에 공격력이 추가됨
수도사	100G	30	0	0/0	9	S	유닛 전향, 범위 내 치료
교역 마차	100W, 50G	70	0	0/0	0	M	다른 시장과 교역을 수행

속도: S=느림, M=보통, F=빠름
 비용: F=식량, W=목재, S=석재, G=금

기병	비용	체력	공격력	방어력	사양력	속도	특수능력
정찰 기병	80F	45	3	0/2	0	M	
정기병	80F	60	7	0/2	0	F	
기사	60F, 75G	100	10	2/2	0	F	
고급 기병	60F, 75G	120	12	2/2	0	F	
패러딘	60F, 75G	160	14	2/3	0	F	
낙타	55F, 60G	100	5	0/0	0	F	기병에 대한 공격 보너스
중형 낙타	55F, 60G	120	7	0/0	0	F	기병에 대한 공격 보너스
캐터프래더 기병	70F, 75G	110	9	2/1	0	F	보병에 대한 공격 보너스
정에 캐터프래더 기병	70F, 75G	150	12	2/1	0	F	보병에 대한 공격 보너스
전투 코끼리	200F, 75G	450	15	1/2	0	S	건물에 대한 공격 보너스
정에 전투 코끼리	200F, 75G	600	20	1/3	0	S	건물에 대한 공격 보너스
노예병	55F, 85G	65	7	0/0	3	F	기병에 대한 공격 보너스
정에 노예병	55F, 85G	80	10	1/0	3	F	기병에 대한 공격 보너스
공성							
스콜피온 투석기	75W, 75G	40	12	0/6	5	S	접촉하는 대상은 모두 손상을 줌
중형 스킨피온 투석기	75W, 75G	50	16	0/7	5	S	접촉하는 대상은 모두 손상을 줌
포격 대포	225W, 225G	50	40	2/5	12	S	연금술 필요, 최소 사정 거리 존재, 건물, 배에 대한 공격 보너스
공성 망치	160W, 75G	175	2	0/180	0	S	건물에 대한 공격 보너스
보강된 공성 망치	160W, 75G	200	3	0/190	0	S	건물에 대한 공격 보너스
특급 공성 망치	160W, 75G	270	4	0/195	0	S	건물에 대한 공격 보너스
망고벨 투석기	160W, 135G	50	40	0/6	7	S	손상을 줄 수 있는 범위가 있음
아니저 투석기	160W, 135G	60	50	0/7	8	S	손상을 줄 수 있는 범위가 있음
공성 아니저 투석기	160W, 135G	70	75	0/8	8	S	손상을 줄 수 있는 범위가 있음
이동형 트레뷰셋 투석기	200W, 200G	150	0	2/8	0	S	
공격형 트레뷰셋 투석기	200W, 200G	150	200	1/150	16	S	건물, 배에 대한 공격 보너스
배							
어선	75W	60	0	0/4	0	M	물고기를 잡고 어획 장치를 만듦
무역선	100W, 50G	80	0	0/6	0	F	다른 항구와 교역을 수행
수송선	125W	100	0	4/8	0	F	육상 유닛 수송
갤리선	90W, 30G	120	6	0/6	5	F	
전투 갤리선	90W, 30G	135	7	0/6	6	F	
갤리온배	90W, 30G	165	8	0/8	7	F	
화공선	75W, 45G	100	2	0/6	2	F	
고속 화공선	75W, 45G	120	3	0/8	2	F	
파괴선	70W, 50G	50	110	0/3	0	F	폭발하여 근처에 모든 대상에게 손상을 줌, 건물에 대한 공격 보너스
중형 파괴선	70W, 50G	60	140	0/5	0	F	폭발하여 근처에 모든 대상에게 손상을 줌
대포 갤리온배	200W, 150G	120	35	0/6	13	M	연금술 필요, 최소 사정 거리 존재, 건물에 대한 공격 보너스
정에 대포 갤리온배	200W, 150G	150	45	0/8	15	M	최소 사정 거리 존재, 건물에 대한 공격 보너스
대형 보트	100W, 50G	130	7	0/6	6	F	여러 개의 화살을 발사
정에 대형 보트	100W, 50G	160	8	0/8	7	F	여러 개의 화살을 발사

기술 비용 및 이익

건물 기술

마을 감시	II	75F	건물 시야+4
마을 순찰	III	300F, 200G	건물 시야+4
석공술	III	175W, 150S	건물 체력/방어 증가
건축술	IV	200W, 300S	건물 체력/방어 증가
가죽기	III	200W, 300S	주민이 건물을 세우는 속도+20%
저장고	IV	400W, 400S	성 체력+1000

경제 및 교역 기술

배틀	I	50G	주민 체력+15, 방어력+1/+1P
외바퀴 수레	II	175F, 50W	주민 속도+10%, 주민 능력+25%
손수레	III	300F, 200W	주민 속도+10%, 주민 능력+50%
금 채광	II	100F, 75W	금 채광 속도+15%
금 사프트 채광	III	200F, 150W	금 채광 속도+15%
석재 채광	II	100F, 75W	석재 채광 속도+15%
석재 사프트 채광	III	200F, 150W	석재 채광 속도+15%
이중날 도끼	II	100F, 50W	나무 자르는 속도+20%
활톱	III	150F, 100W	나무 자르는 속도+20%
2인용 톱	IV	300F, 200W	나무 자르는 속도+10%
말 목장비	II	75F, 75W	농장 식량+75
중형 쟁기	III	125F, 125W	농장 식량+125, 주민 식량 생산 속도+1
윤작	IV	250F, 250W	농장 식량+175
화폐 주조	II	150F, 50G	공물 비용 20% 절감
은행업	III	200F, 100G	공물 비용 없음
길드	IV	300F, 200G	공물 비용 15% 절감
그림 지도	II	100F, 100G	동맹 시야 및 개발 보기
장병	IV	150F, 150G	보병 양성소, 기병 양성소, 궁사 양성소, 성에서 유닛 만드는 속도+33%
스파이/반역	IV	200G/적 주민 400G/사용	적 시야 및 개발 보기/왕의 위치 보기
공병	IV	400F, 200G	건물에 대한 주민의 공격력+15

수도사 기술

신앙심	III	140G	수도사 속도+15%
신성	III	120G	수도사 체력+50%
구원	III	475G	성벽, 성문, 마을 회관, 수도원, 성, 농장, 어획 장치, 불가사의를 제외한 모든 건물 및 모든 공성 유닛 전향
속죄	III	325G	다른 수도사 전향
계몽	IV	120G	수도사 회복 속도+50%
신앙	IV	750F, 1000G	전향 저항력+50%
목판 인쇄	IV	200G	전향 범위+3

비용: F=식량, W=목재, S=석재, G=금

보병 기술

추적술	II	75F	보병 시야+2
보병 훈련	III	200F	보병 속도+10%
비늘 갑옷	II	100F	보병 방어력+1/+1P
체인 갑옷	III	200F, 100G	보병 방어력+1/+1P
금속 갑옷	IV	300F, 150G	보병 방어력+1/+2P
단조물	II	150F	보병/기병 공격력+1
철 거꾸집	III	220F, 120G	보병/기병 공격력+1
용광로	IV	275F, 225G	보병/기병 공격력+2

미사일/공성 기술

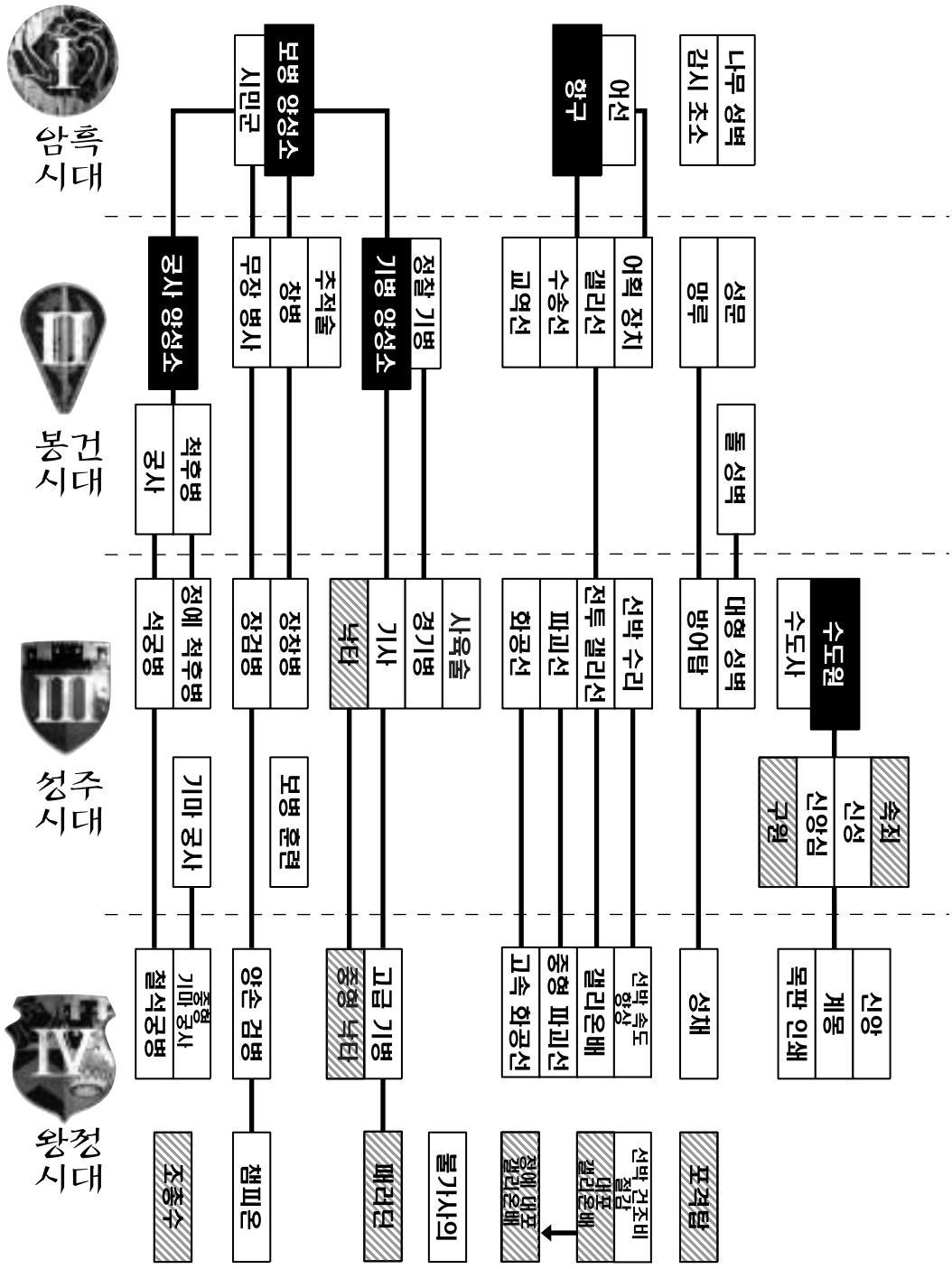
화살짓	II	100F, 50G	궁사, 갤리선, 대형 보트, 마을 회관, 성, 탑에 대한 공격력/사정 거리+1
바늘 화살	III	200F, 100G	궁사, 갤리선, 대형 보트, 마을 회관, 성, 탑에 대한 공격력/사정 거리+1
팔 보호구	IV	300F, 200G	궁사, 갤리선, 대형 보트, 마을 회관, 성, 탑에 대한 공격력/사정 거리+1
패드 궁사 갑옷	II	100F	궁사 방어력+1/+1P
가죽 궁사 갑옷	III	150F, 150G	궁사 방어력+1/+1P
링 궁사 갑옷	IV	250F, 250G	궁사 방어력+1/+2P
탄도학	III	300W, 175G	이동 중인 유닛에 대한 명중력이 높아짐
살인 구멍	III	200F, 200S	탑/성의 최소사정 거리 없음
가열 포탄	III	350F, 100G	배에 대한 탑의 공격력+50%
연금술	IV	300F, 200G	화약 사용 유닛을 제외하고 원거리 무기 공격력+1, 화약 사용 유닛을 연구할 수 있음
공성 기술자	IV	500F, 600W	공성 망치를 제외하고 공성 무기 사정 거리+1, 건물에 대한 공성 유닛공격력+20%

기병 기술

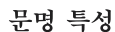
사육술	III	250F	기병 속도+10%
비늘 마갑	II	150F	기병 방어력+1/+1P
체인 마갑	III	250F, 150G	기병 방어력+1/+1P
금속 마갑	IV	350F, 200G	기병 방어력+1/+2P

배 기술

선박 수리	III	250F, 150G	방어력+1P, 수송선 수송 능력+5
선박 속도 향상	IV	600F, 400G	배 속도+15%, 수송선 수송 능력+10
선박 건조비 절감	IV	1000F, 300G	배를 건조하는 데 사용되는 목재-20%

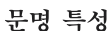


특수 유닛: 장궁병
팀 보너스: 군사 양성이 20% 빠름

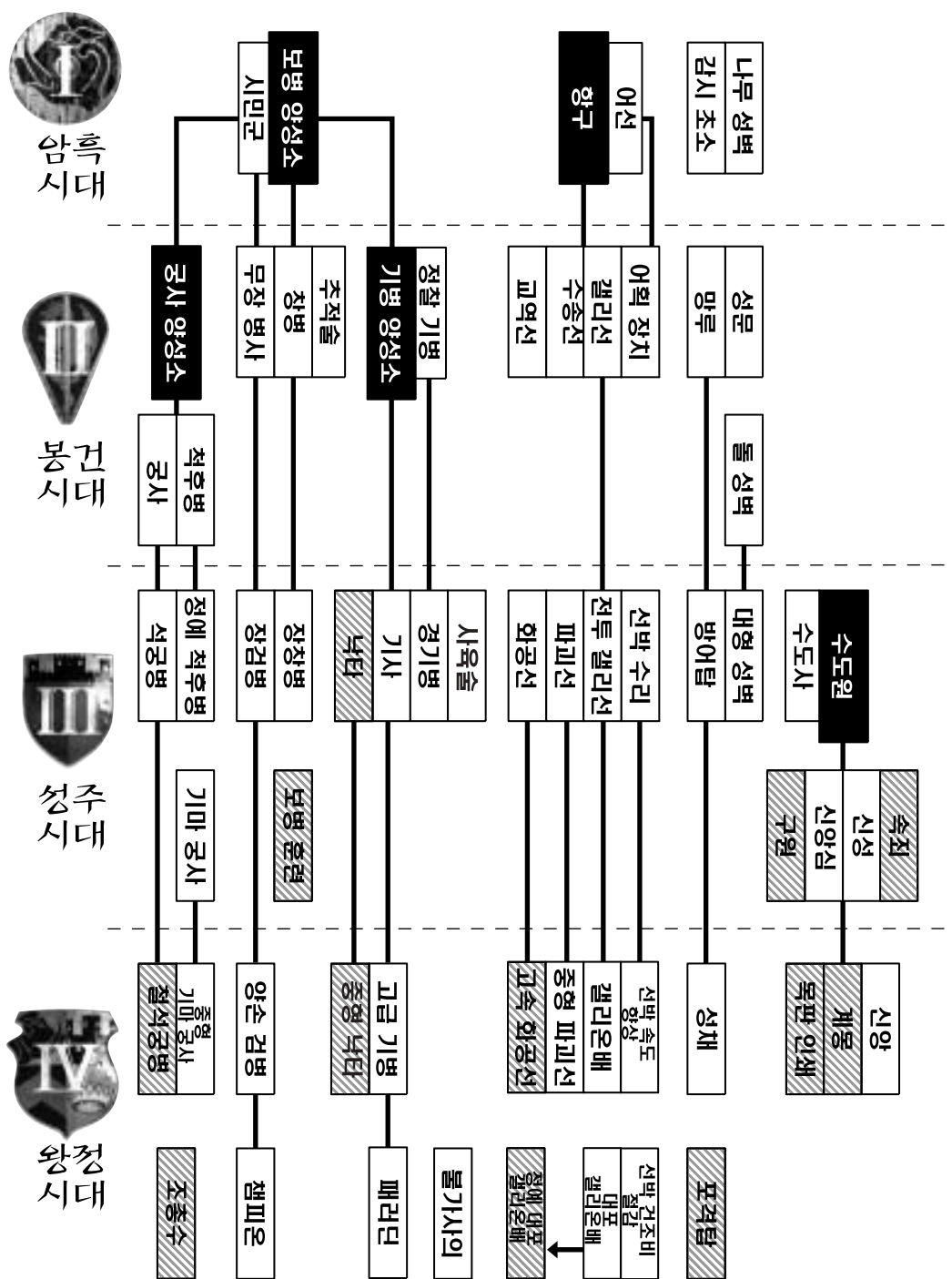


- ⊕ 마을 회관 비용-50%
- ⊕ 보병 공사 사정거리: 성주 시대 +1, 왕정시대+1(전체+2)
- ⊕ 양치기의 작업 속도가 25% 빠름

특수 유닛: 캐터프랙터 기병
팀 보너스: 수도사 치료 속도x3

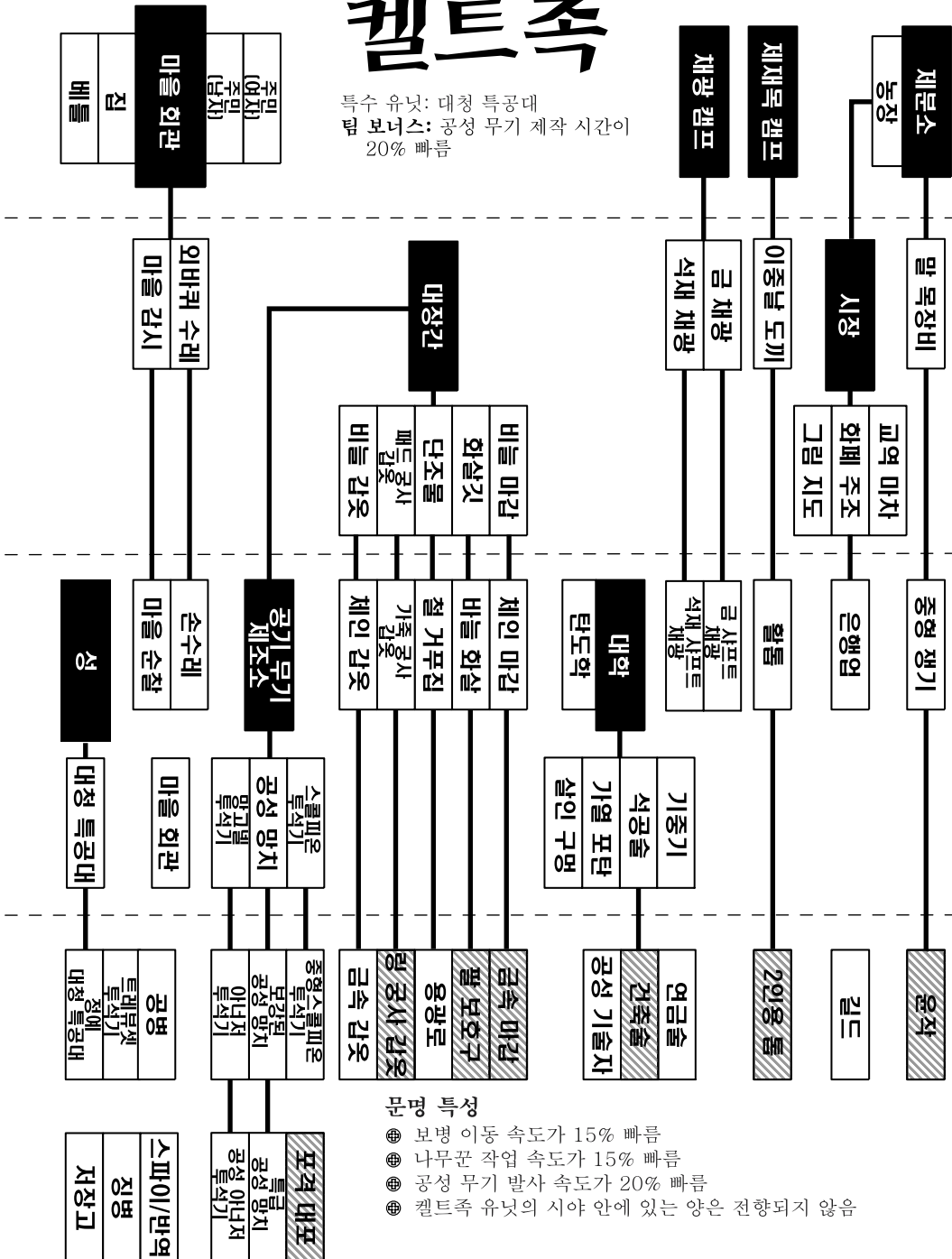


- ⊕ 건물 체력: 암흑 시대+10%, 봉건 시대+20%, 성주 시대+30%, 왕정 시대 +40%
- ⊕ 낙타, 척후병, 장창병 비용-25%
- ⊕ 화공선 공격력+20%
- ⊕ 왕정 시대로의 발전 비용-33%



캠트족

특수 유닛: 대청 특공대
 팀 보너스: 공성 무기 제작 시간이
 20% 빠름



정 바 평 마
 Ⓢ 평균 이동 속도가 15% 빠름
 Ⓢ 나무꾼 작업 속도가 15% 빠름
 Ⓢ 공성 무기 탈사 속도가 20% 빠름
 Ⓢ 캠트족 유닛의 시야 안에 있는 양은 전향되지 않음



암흑
시대



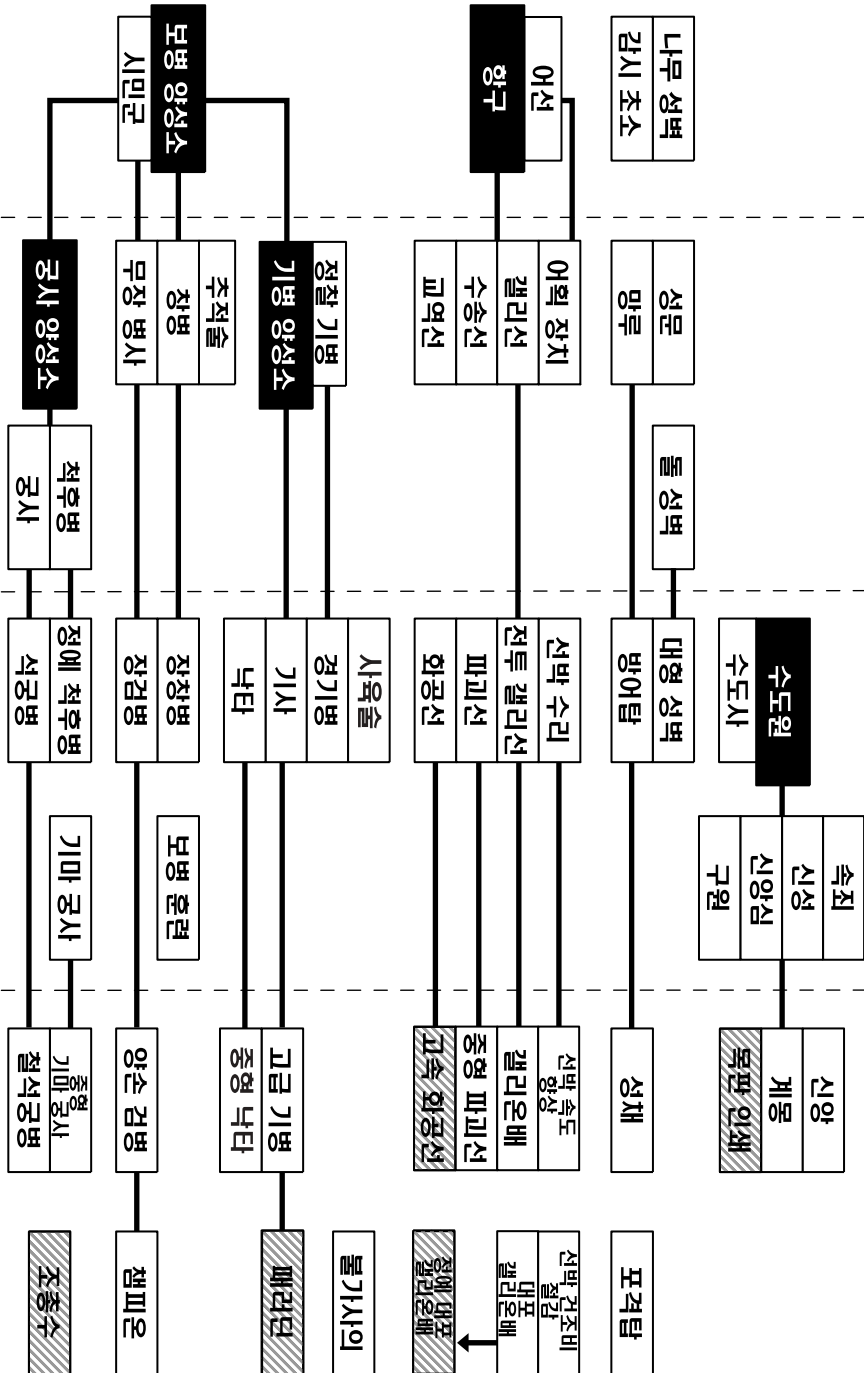
봉건
시대



성주
시대

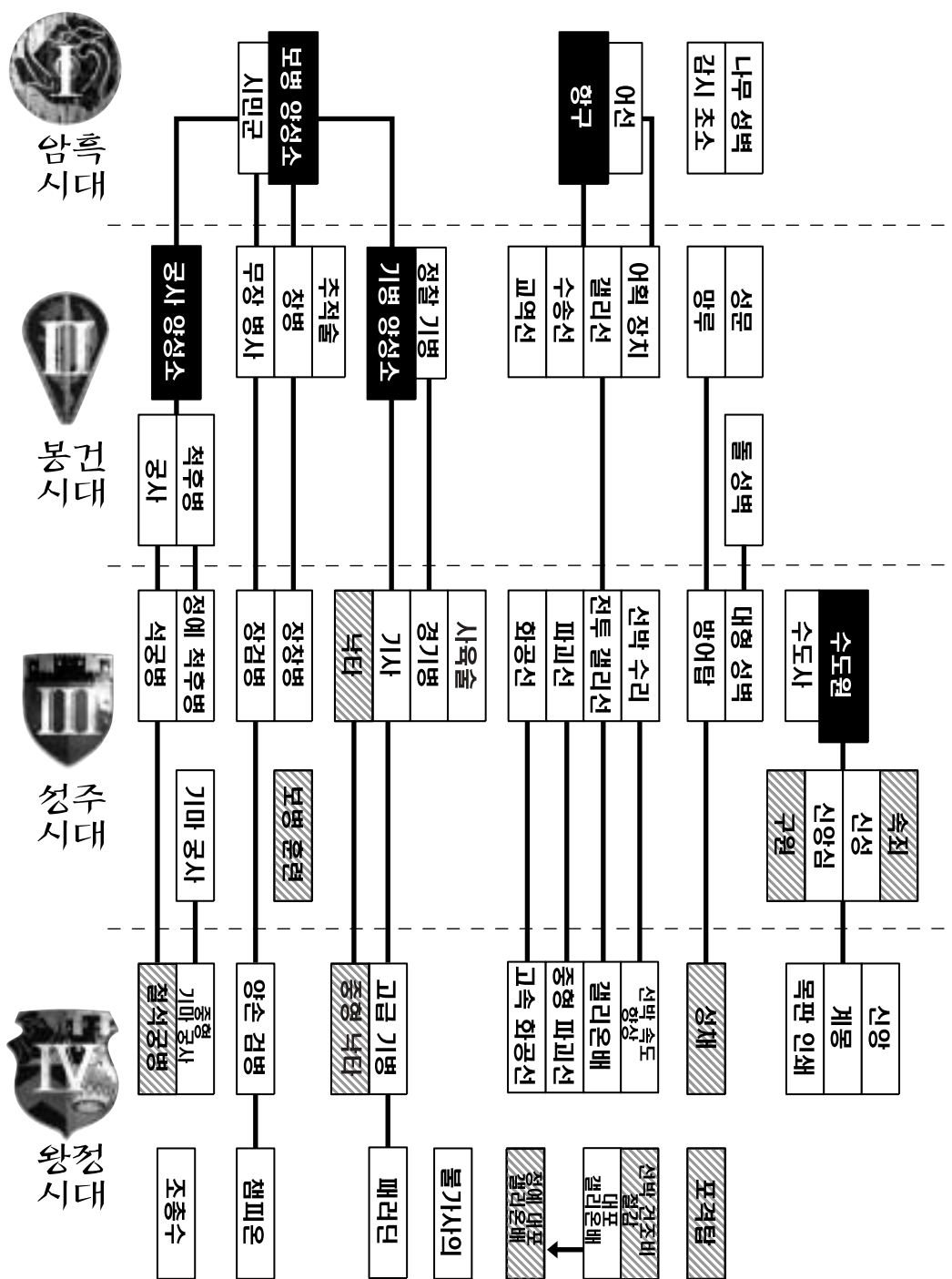


왕정
시대

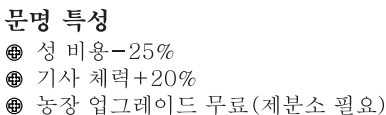


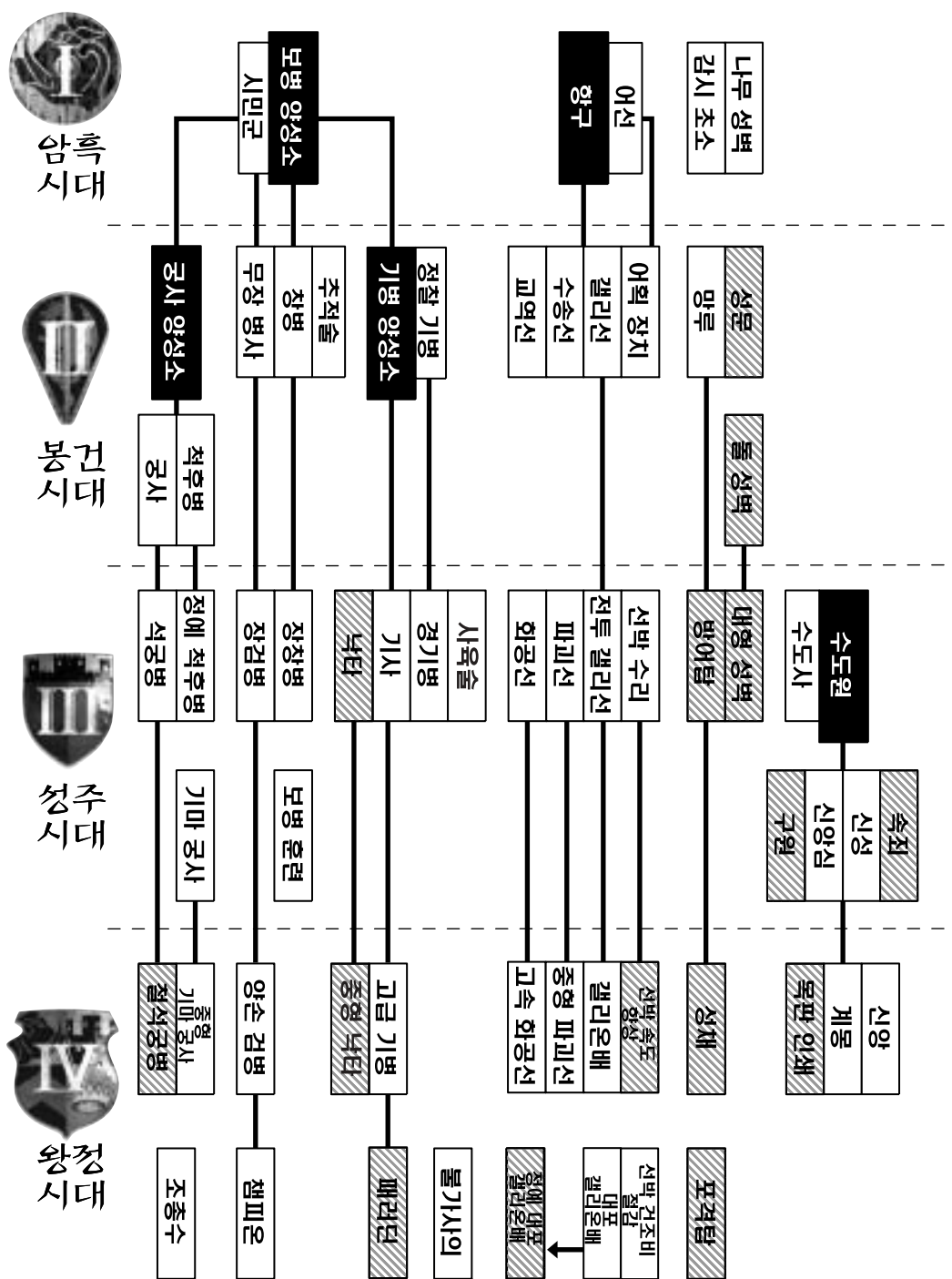
특수 유닛: 추코누
팀 보너스: 농장 식량+45





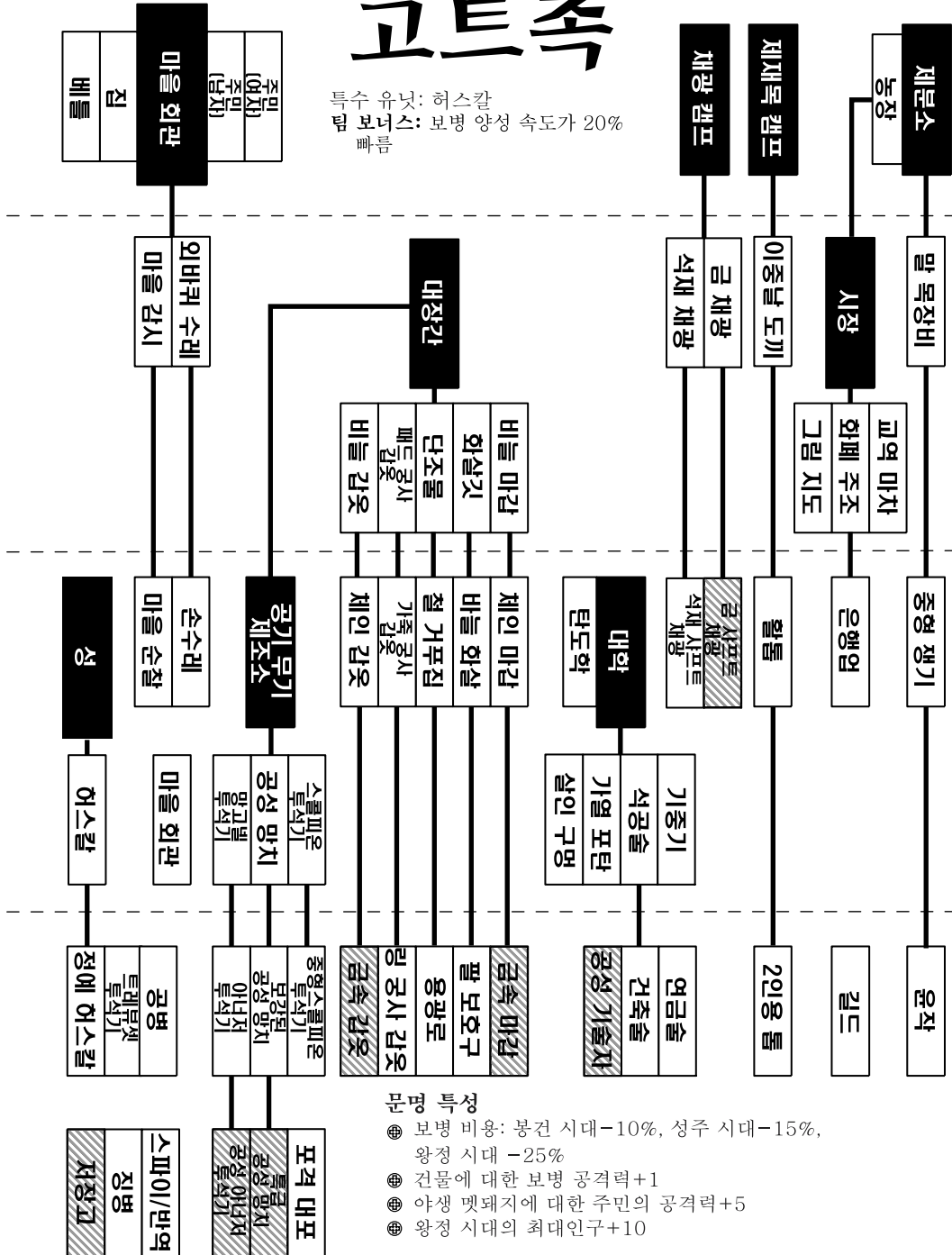
특수 유닛: 도끼 투척병
팀 보너스: 기사 시야+2





고트족

특수 유닛: 허스칼
보병: 보병 양성 속도가 20%
빠름

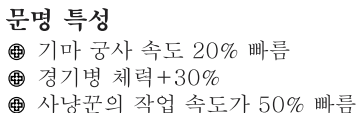


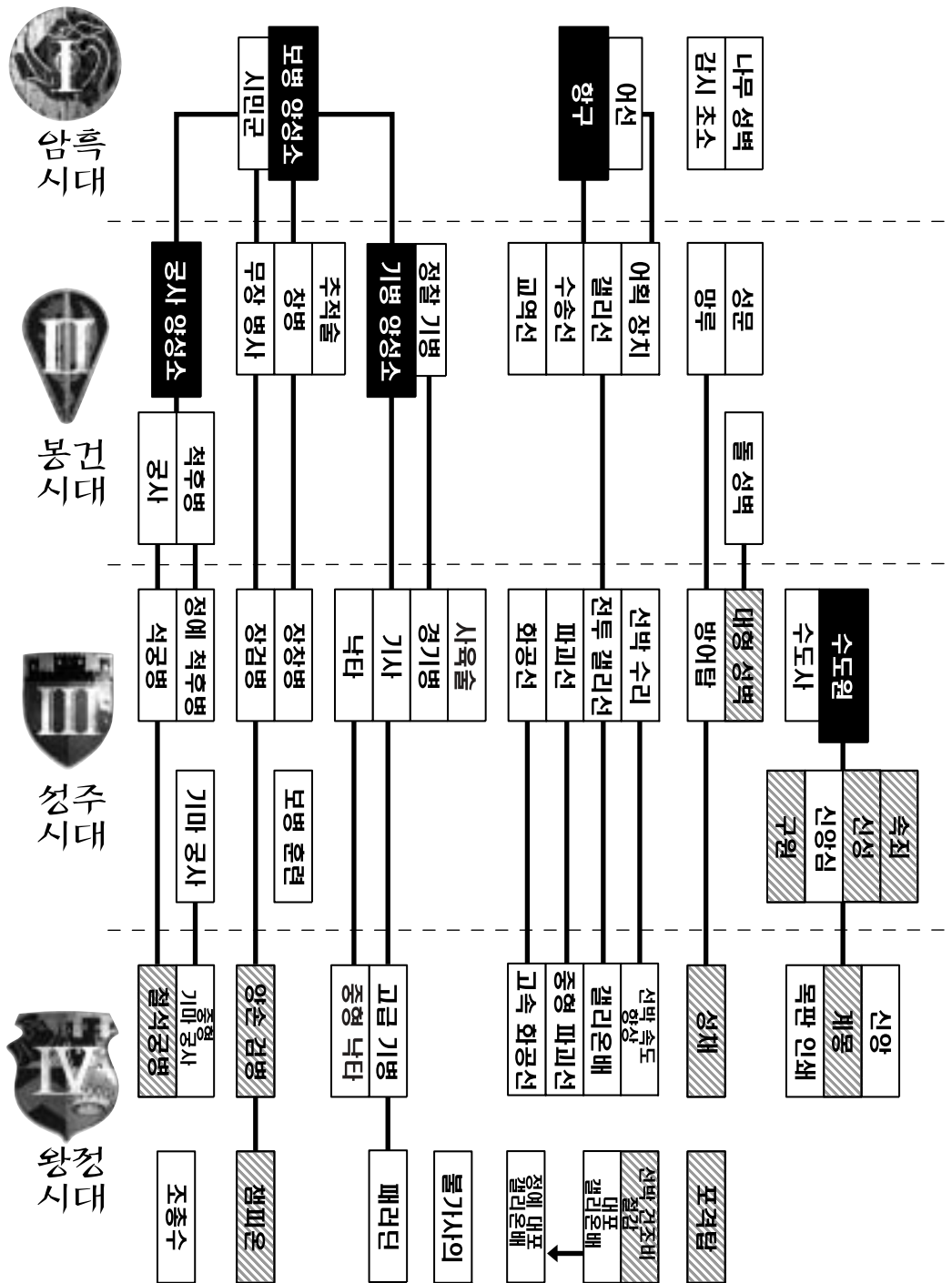
정비
보병 비용: 봉건 시대-10%, 성주 시대-15%,
왕정 시대 - 25%
건물에 대한 보병 공격력+1
야생 멧돼지에 대한 주민의 공격력+5
왕정 시대의 최대인구+10

특수 유닛: 사무라이
팀 보너스: 갤리션 시야+50%

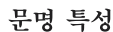


특수 유닛: 만구다이
팀 보너스: 정찰 기병, 경기병
시야+2

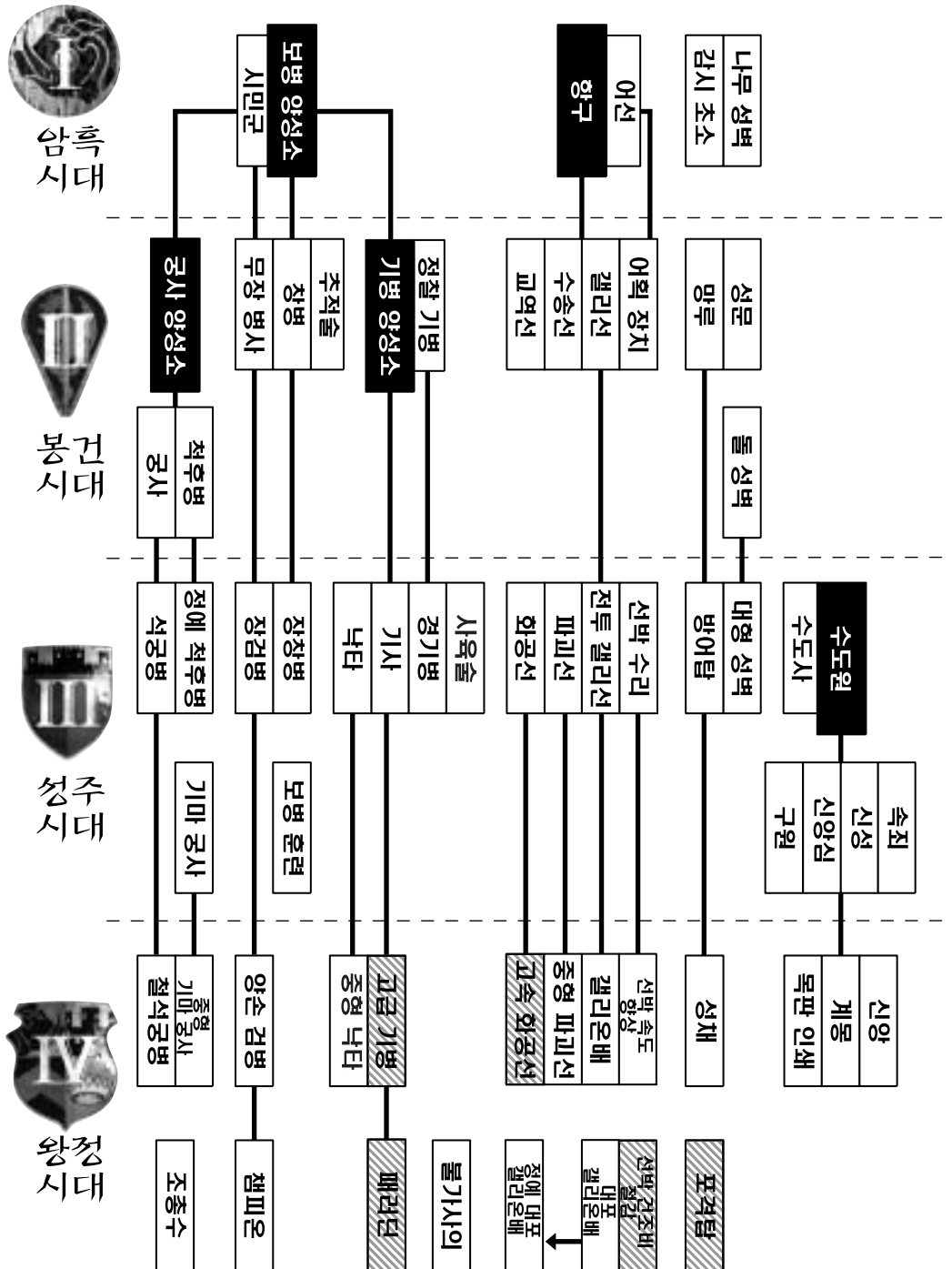




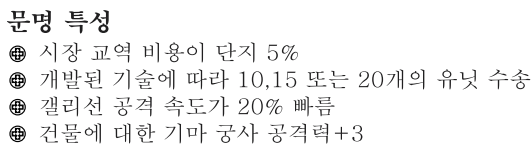
특수 유닛: 전투 코끼리
팀 보너스: 공사에 대한 기사의 공격
력+2

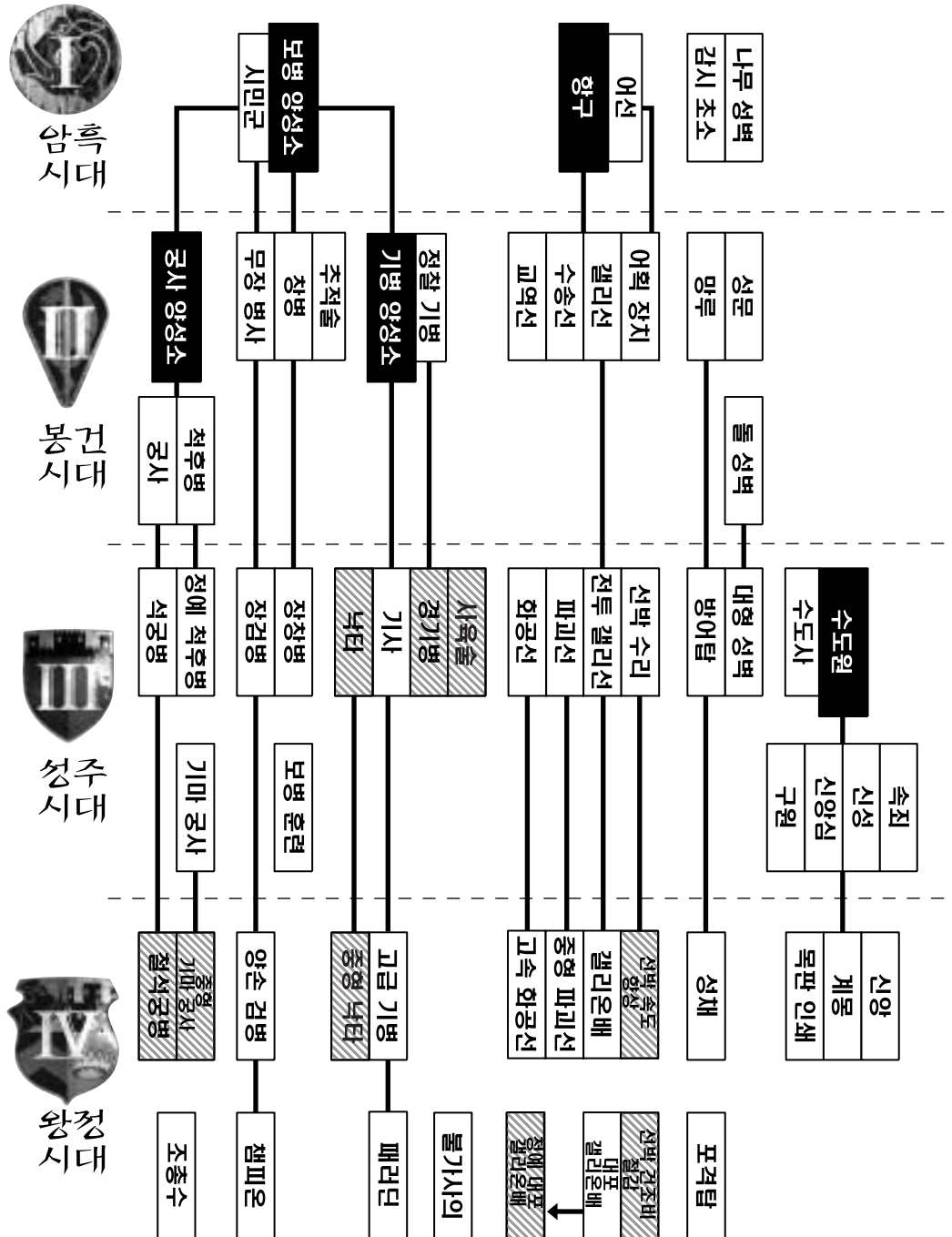


- ⊕ 시작할 때 목재, 식량+50
- ⊕ 마을회관, 항구 체력x2, 작업 효율: 봉건 시대+10%, 성주 시대 +15%, 왕정 시대+20%



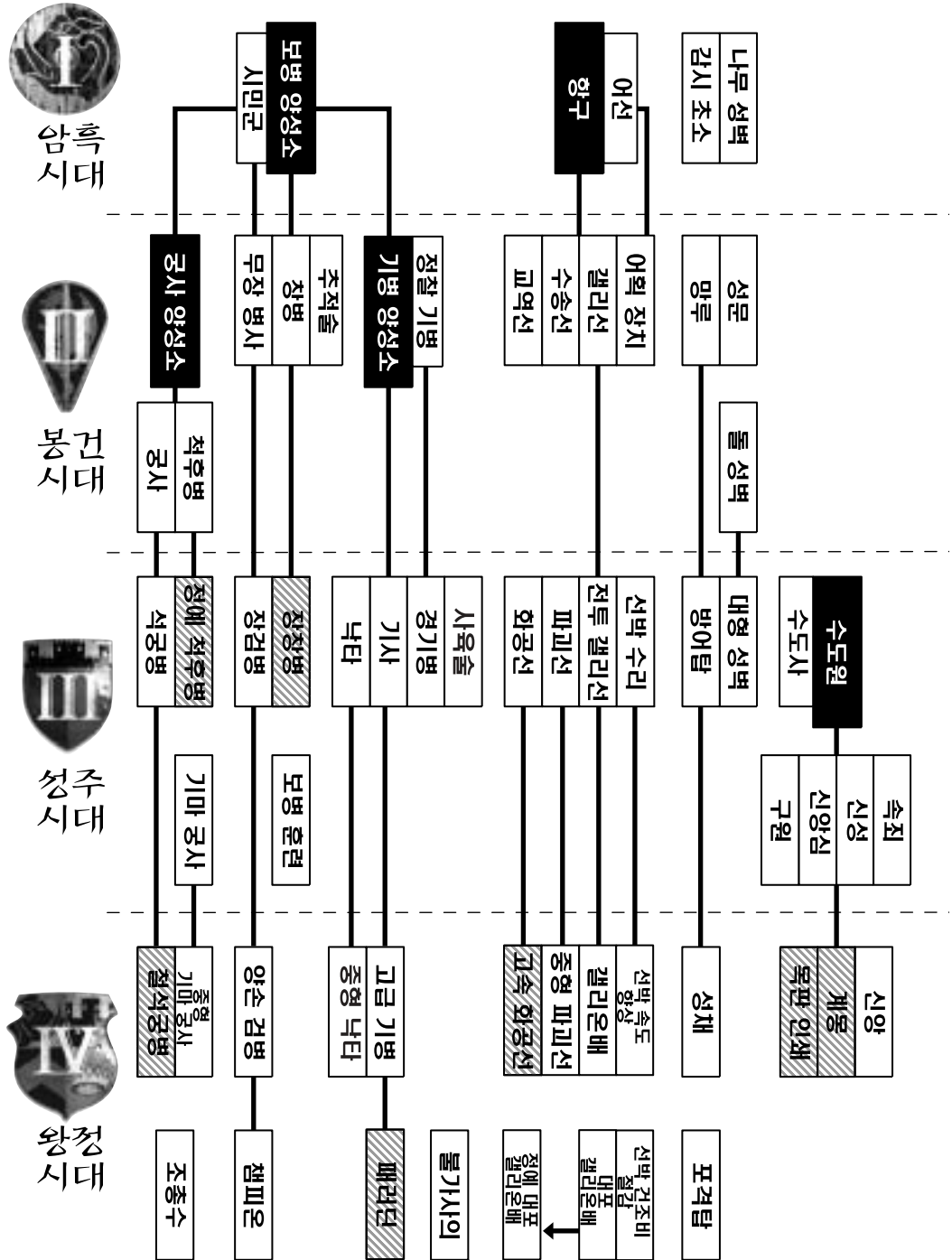
특수 유닛: 노예병
팀 보너스: 건물에 대한 보병 궁
사 공격력+1





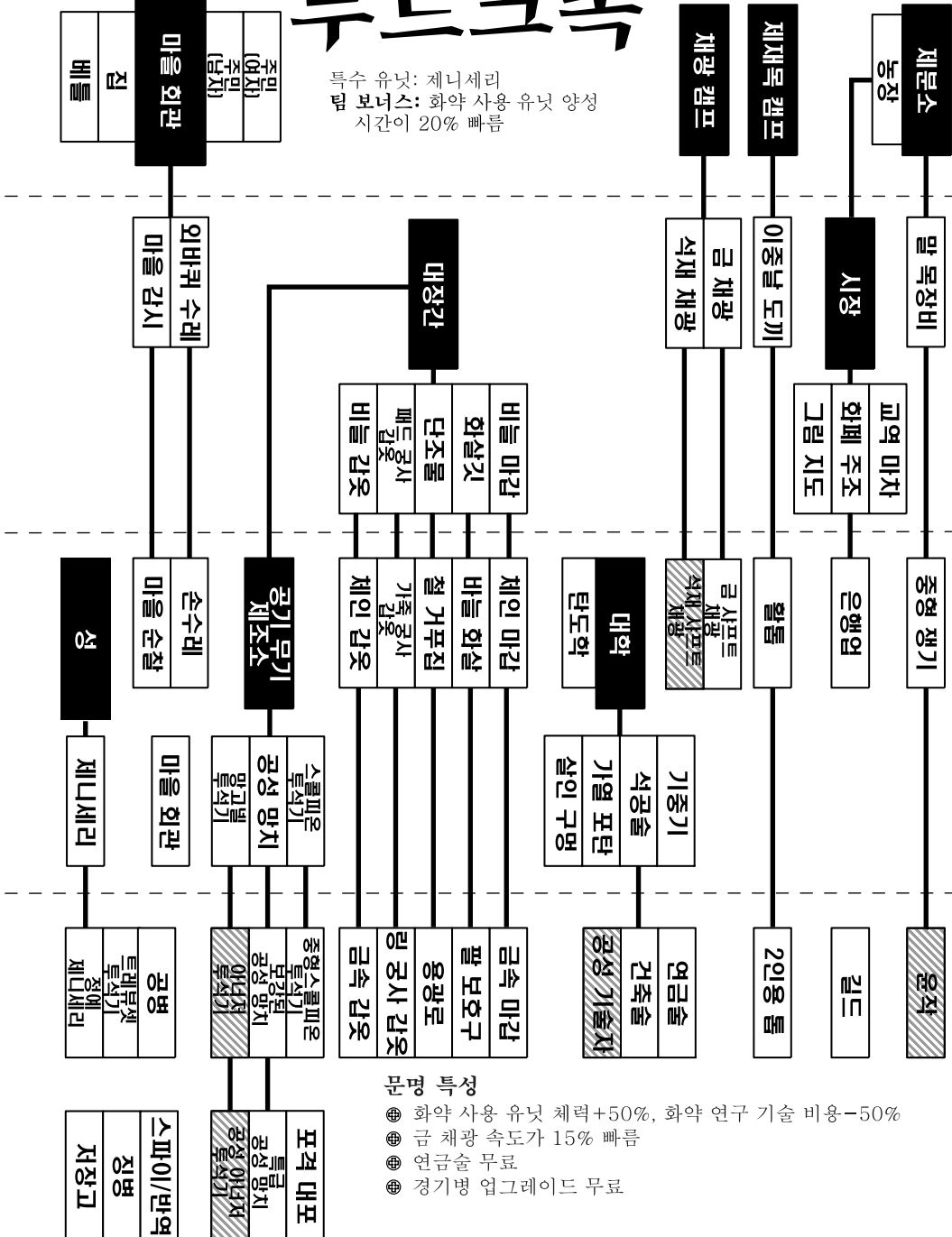
특수 유닛: 튜턴족 기사
팀 보너스: 전향에 대한 유닛의
저항력이 강함



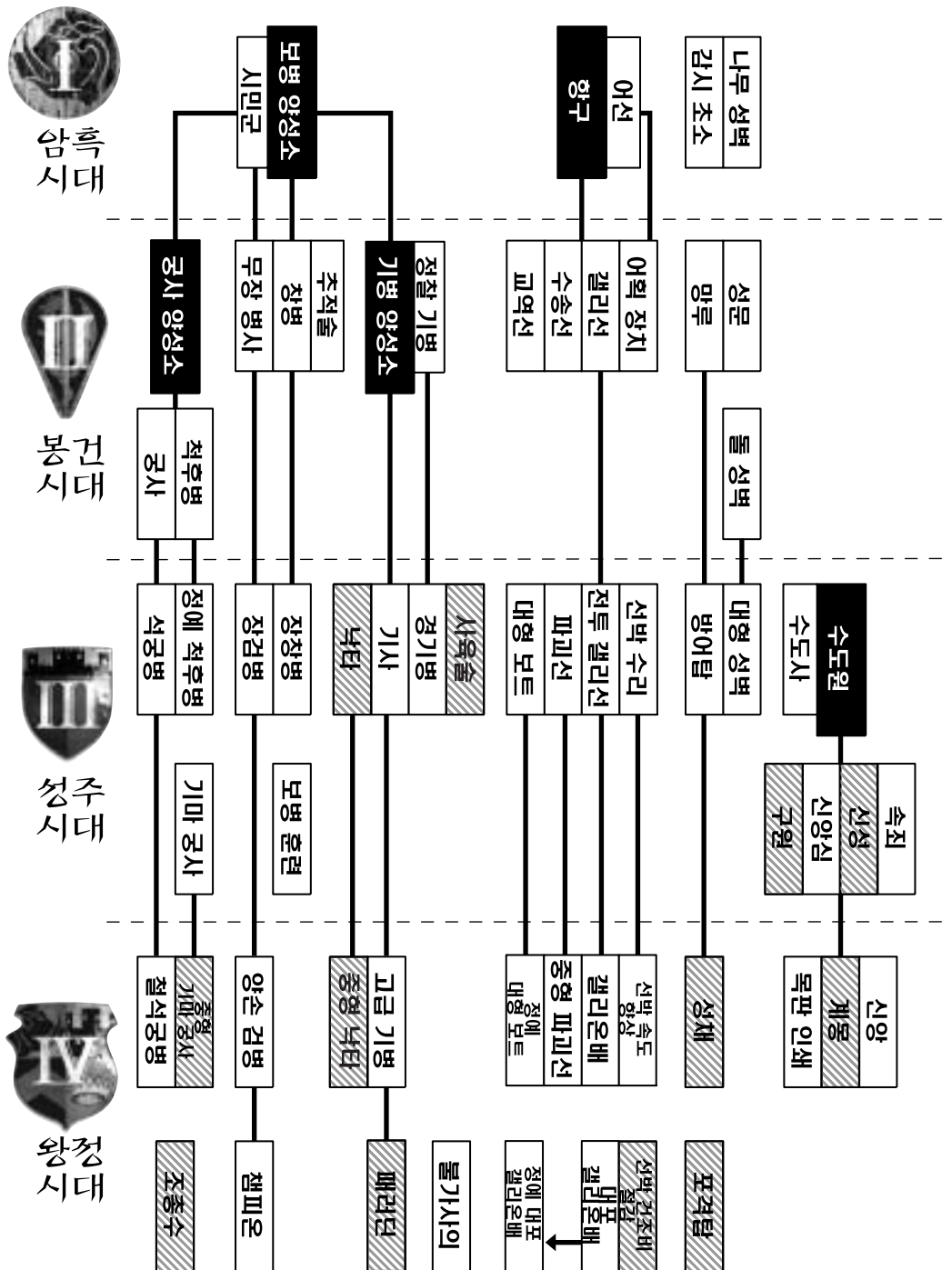


투르크족

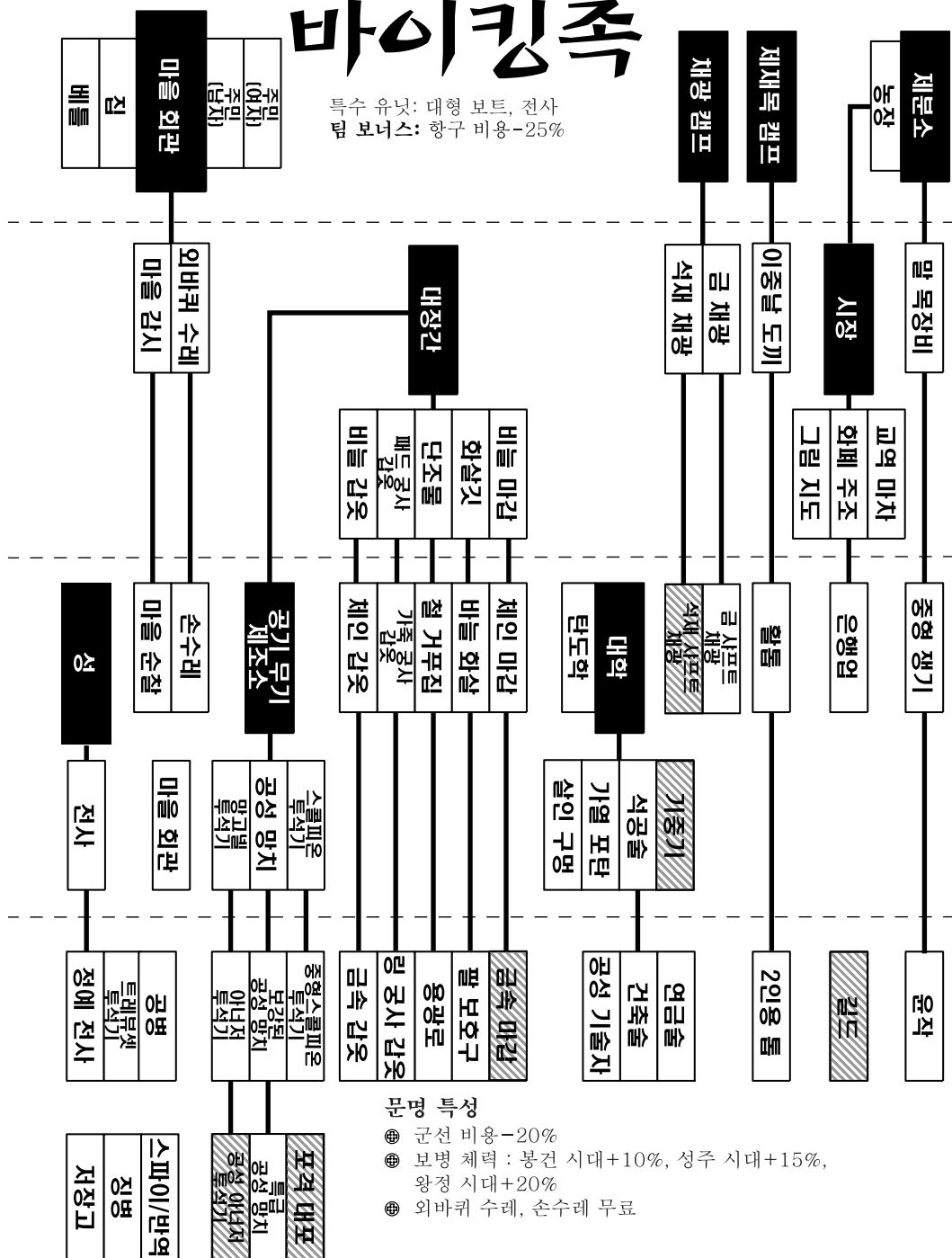
특수 유닛: 제니세리
 맵 보너스: 화약 사용 유닛 양성
 시간이 20% 빠름



특수 유닛
 화약 사용 유닛 체력+50%, 화약 연구 기술 비용-50%
 금 채광 속도가 15% 빠름
 인간화 무료
 장군 업그레이드 무료



특수 유닛: 대형 보트, 전사
팀 보너스: 항구 비용-25%



색인



가열 포탄 102
 가축 공사 갑옷 101
 감시 초소 57
 건물
 건물 건설 5, 27
 경제 관련 건물 48
 건물 삭제 30
 건물 설명 48
 건물 수리 28
 건물 종류, 개별 건물 종류 보기
 건물 내부에 유닛 배치 37
 건물 기술 90
 건물 및 유닛 삭제 30
 건물 특성 107
 건물, 배 및 공성 무기 수리 28
 건축술 91
 게임
 게임 기본 마스터 3
 게임 설치 2
 게임
 게임 기록 14
 게임 종료 11
 게임 다시 하기 14
 게임 설정 옵션 11
 게임 승리 9, 16
 게임 저장 11
 게임 점수, 점수 보기
 게임 종류, 게임 종류 보기
 게임 팀 45
 랜덤 맵 게임, 랜덤 맵 게임 보기
 여럿이 하기 게임, 여럿이 하기 게임 보기
 게임 승리 9
 게임 저장 11
 게임 종료 11
 게임 종류, 개별 게임 종류도 보기 12
 게임하는 법 익히기 캠페인 3
 경기병 74
 경제 및 교역 기술 92
 계몽 105
 고트족 기술 트리 122
 공격

공격 명령 37
 공격 알림 37
 공병 97
 공성 기술자 103
 공성 무기 78
 공성 무기 제조소 55
 공성 유닛 기술 100
 교역
 교역 설명 46
 교역 마차 89
 교역선 82
 구원 105
 국왕 시해 게임 13
 군대 6
 군사 건물 54
 군사 유닛, 유닛 보기
 궁사 66
 궁사 유닛 66
 그룹 선택 35
 그림 지도 96
 금 4, 10, 25, 26, 50, 93
 금 샤프트 채광 93
 금 채광 93
 금속 갑옷 99
 금속 마감 104
 기마 궁사 69
 기병 기술 103
 기병 양성소 54
 기병 유닛 73
 기사 74
 기술
 건설 기술 90
 경제 및 무역 기술 92
 공성 유닛 기술 100
 기병 기술 103
 기술 설명 33
 기술 연구 8, 33
 배 기술 106
 보병 기술 98
 수도사 기술 104
 원거리 전투 유닛 기술 100
 기술 비용 및 이익 111
 기술 연구 8, 33
 기증기 91
 길드 96



나무 성벽 56
 낙타 76
 노예병 77
 농장 50
 농장 및 어획 장치
 Age of Empires II의 새로운 기능 1
 농장 및 어획 장치 설명 26
 농장 및 어획 장치에서 식량 모으기 26



단조물 99
 대장간 52
 대청 특공대 66
 대형
 대형 및 전투 태세 43
 대형 설명 42
 대형 설정 42
 대형 종류 43
 사용자 정의 대형 43
 대형 성벽 57
 도끼 투척병 65
 도움말 찾기 3, 11, 13, 19, 23
 돌 성벽 56
 동맹
 동맹 선택 44
 동맹국에게 신호 보내기 45
 말기슭 4, 10



랜덤 맵 게임
 랜덤 맵 게임 설명 12
 랜덤 맵 게임 시작 3
 랜덤 맵 게임하기 12
 링 궁사 갑옷 101



마을 감시 90
 마을 경비 91
 마을 중 39
 마을 회관 48
 만구다이 72
 말 목장비 94
 망루 57
 멧돼지 4, 24
 목재 3, 4, 25, 26, 27
 목관 인쇄 106
 몽고인 기술 트리 126
 문명 14



바늘 화살 100
 바로 가기 키 11
 바이킹족 기술 트리 136
 방어탑 58
 배
 배 건설 29
 배 종류 82
 배 기술 106
 베를 92
 보병 기술 98
 보병 양성소
 보병 양성소 건설 6
 보병 양성소 설명 54
 보병 유닛 59
 보병 훈련 98
 봉건 시대 31
 불가사의 53
 불가사의 승리 16
 브리튼족 기술 트리 112
 비늘 갑옷 98
 비늘 마갑 103
 비잔틴족 기술 트리 114



사라센족 기술 트리 130
 사무라이 64
 사육술 103
 살인 구멍 102
 새 플레이어, 게임 팁 10
 새로운 기능 1
 석공술 91
 석궁병 67
 석재 4, 10, 25, 26, 27, 50
 석재 샤프트 채광 94
 석재 채광 93
 선박 건조비 절감 106
 선박 속도 향상 106
 선박 수리 106
 성 55
 성문
 성문 잠그기, 성문 열기 56
 성벽
 나무 성벽 56
 대형 성벽 57
 돌 성벽 56
 성주 시대 32
 성채 58
 속죄 105
 손수레 93
 수도사
 수도사 설명 88
 유닛 치료 40
 적군 유닛을 전향 39
 수도사 기술 104
 수도원 52
 수송선 36
 스컬피언 투석기 78
 스파이 97
 승리 조건 16, 17, 18
 시간제 승리 17
 시나리오
 사용자 정의 시나리오 만들기 22
 시나리오 게임하기 13
 시대
 다음 시대로 발전 7, 31
 시대 설명 7, 31
 시민군 6, 59, 60
 시장
 시장 및 교역 46
 식량 3, 4, 25, 26
 신성 104
 신앙 105

신앙심 104



암흑 시대 31
 양 4, 10, 25
 양손 검병 61
 어획 장치 51
 여러 유닛 대기열에 등록 30
 여럿이 하기 게임
 MSN Gaming Zone에서 여럿이 하기 게임 22
 여럿이 하기 게임 만들기 19
 여럿이 하기 게임 복원 21
 여럿이 하기 게임 속도 21
 여럿이 하기 게임 연결 종류 19
 여럿이 하기 게임 저장 21
 여럿이 하기 게임 참가 19
 여럿이 하기 게임에서 등록 22
 연결 종류, 여럿이 하기 게임 19
 연금술 102
 왕정 시대 32
 외교 관계 44
 용광로 100
 원거리 전투 유닛 기술 100
 윌리엄 윌리스의 캠페인 학습 3
 유닛
 군사 유닛 29
 궁사 유닛 66
 기병 유닛 73
 물을 건너 유닛 수송 36
 방어 유닛 37
 보병 유닛 59
 여러 유닛 만들기 30
 유닛 그룹 만들기 35
 유닛 대기열 30
 유닛 뒤따르기 41
 유닛 배치 37
 유닛 삭제 30
 유닛 이동 35
 유닛 종류 59
 유닛 치료 40
 유닛 호위 41
 유닛에게 공격 명령. 공격 보기
 유닛에게 명령하기 40
 적군 유닛. 적군 유닛 보기
 정찰 유닛 40
 특정 경로로 유닛 이동 36

- 유닛 뒤따르기 41
- 유닛 배치 37
- 유닛 업그레이드 8, 33
- 유닛 치료 40
- 유닛 특성 109
- 유물 16, 88
- 유물 승리 16
- 윤작 95
- 은행업 96
- 이동점 36
- 이중날 도끼 94
- 일반적인 승리 조건 16
- 일본인 기술 트리 124



자원

- 자원 교역 46
- 자원 모으기 4, 25
- 자원 설명 25
- 작업장에서 자원 표시 26

자원 모으기 4

- 장검병 60
- 장궁병 72
- 장창병 62
- 재니세리 71
- 지장고 91

적군 유닛

- 적군 유닛 공격 8
- 적군 유닛 선택 44
- 적군 유닛 전향 39

전멸전 게임 13

- 전사 63
- 전투 코끼리 78
- 전투 태세 41

점수

- 점수 계산 18
- 점수 표시 17

- 점수제 승리 18
- 정복 승리 16
- 정에 척후병 69
- 정찰 기병 6, 73
- 정찰 유닛 40
- 정찰대 34

제분소

- 제분소 건설 5
- 제분소 설명 50

제재목 캠프 51

조종수 70

주민

- 주민 만들기 4, 29
- 주민 설명 24, 87
- 작업 없는 주민 찾기 26
- 주민을 작업에 할당 25

중국인 기술 트리 118

중형 기마 궁사 70

중형 낙타 76, 77

중형 쟁기 95

지도

- 지도 선택 15
- 지도 종류 15
- 지도 탐색 6, 34

지도 탐색 6

지형 34

집

- 집 건설 5
- 집 설명 49

집결 장소 30

장병 97



- 창병 62
- 채광 캠프 50
- 챔피언 61
- 척후병 68
- 철석궁병 68
- 체인 갑옷 98
- 체인 마갑 104
- 초보자를 위한 정보 10
- 추적술 98
- 추코누 71



캠페인
 사용자 정의 캠페인 만들기 23
 캠페인 게임하기 12
 컴퓨터 플레이어 스크립트 23
 켈트족 기술 트리 116



탄도학 102
 탑
 망루 57
 방어탑 58
 성채 58
 포격탑 58
 투르크족 기술 트리 134
 튜턴족 기사 65
 튜턴족 기술 트리 132
 특수 유닛 31, 55
 팀 게임 45



팔 보호구 101
 패드 공사 갑옷 101
 패러딘 75
 페르시아인 기술 트리 128
 포격탑 58
 프랑크족 기술 트리 120



허스칼 64
 호위형 유닛 41

화살깃 100
 화폐 구조 95
 환톱 94



Age of Empires II 설치 2
 Age of Empires II 시작 2



MSN Gaming Zone 22



Zone. MSN Gaming Zone 보기

마이크로소프트 게임, 교육용 CD 타이틀 및 하드웨어 고객 지원 서비스

마이크로소프트의 게임, 교육용 CD 타이틀 및 하드웨어 제품에 대한 문의 사항이 있으면 설명서나 도움말을 찾아보십시오. 또한 프로그램 디스크에 있는 README 파일에서 최근에 새로 고친 내용과 기술적인 정보를 얻을 수 있습니다.

마이크로소프트의 게임, 교육용 CD 타이틀 및 하드웨어에 대한 제품 정보, 문의 및 A/S 서비스에 대하여 궁금하신 사항은 아래의 게임 및 하드웨어 서비스 센터로 문의하십시오.

게임 및 하드웨어 서비스 센터에 전화 문의를 할 경우는 다음 사항을 준비하셔야 합니다.

- 사용하는 프로그램의 버전 번호
- 사용하는 컴퓨터 시스템의 제조업체와 모델 이름
- 내장 모델이나 외장 모델 등 시스템 주변 장치
- 화면에 나타나는 메시지의 정확한 내용
- 문제가 발생한 때의 상황과 작업

게임 및 하드웨어 서비스 센터

- 서울(강남) 서비스 센터 전화: (080)645-1000 팩스: (02)3474-2303
- 서울(강북) 서비스 센터 전화: (02)715-1457 팩스: (02)715-1459
- 부산 서비스 센터 전화: (051)512-3949 팩스: (051)512-4070
- 대전 서비스 센터 전화: (042)523-0310 팩스: (042)522-0812
- 대구 서비스 센터 전화: (053)745-3949 팩스: (053)751-0013
- 광주 서비스 센터 전화: (062) 955-8686~8 팩스: (062) 955-8870

게임 및 하드웨어 서비스 센터의 운영시간은 다음과 같습니다.

평일: 오전 9시 ~ 오후 6시 토요일: 오전 9시 ~ 오후 12시

일요일과 공휴일에는 운영되지 않습니다.

게임, 교육용 CD 타이틀 및 하드웨어 제품 등록 사용자가 받을 수 있는 서비스는 소프트웨어의 경우 수령일로부터 180일 동안, 하드웨어의 경우 각 하드웨어의 최종 사용자 사용권 계약서에 명시된 기간동안 가능합니다.

게임, 교육용 CD 타이틀 및 하드웨어 이외의 마이크로소프트 제품에 대한 일반 지원은 고객만족센터(제품 문의: 080-985-2000) 또는 기술지원센터(기술지원 문의: 02-508-0040)로 문의하시기 바랍니다. PC 제조 회사로부터 제공 받은 제품이나, Microsoft Select Program 등의 라이선스 계약으로 구입한 제품, 백오피스 제품인 경우는 일반 지원이 제공되지 않습니다. 제품 구입처에 문의하시거나, 온라인 서비스 및 연간 계약의 유료 기술 지원 프로그램을 이용하여 주시기 바랍니다.

마이크로소프트 제품 및 서비스 센터에 관련된 사항은 사전 통고 없이 변경될 수 있습니다. 마이크로소프트의 전 제품에 대한 최신 정보는 인터넷 서비스를 참고하십시오. <<http://www.microsoft.com/korea>>

MICROSOFT 소프트웨어 최종 사용자 사용권 계약서

중요한 내용이므로 자세히 읽으십시오. 본 Microsoft 최종 사용자 사용권 계약("EULA")은 위에 명시된 Microsoft 소프트웨어 제품에 대하여 귀하(개인 혹은 단일 업체)와 Microsoft 간에 체결되는 계약입니다. 본 Microsoft 소프트웨어 제품에는 컴퓨터 소프트웨어가 포함되며 관련 매체, 인쇄물 및 "온라인" 또는 전자 문서("소프트웨어 제품")가 포함될 수 있습니다. 본 소프트웨어 제품에는 Microsoft가 귀하에게 제공한 원래의 소프트웨어 제품에 대한 업데이트와 보충물도 포함합니다. 소프트웨어 제품과 함께 제공되며 별도 최종 사용자 사용권 계약서가 있는 모든 소프트웨어는 해당 EULA에 따라 귀하에게 사용이 허용됩니다. 귀하는 소프트웨어 제품을 설치, 복사 또는 사용함으로써 본 EULA 조건에 동의하게 됩니다. 귀하가 본 EULA 조건에 동의하지 않을 경우에는 소프트웨어 제품을 설치하거나 사용하지 마십시오. 이 경우 귀하는 본 소프트웨어 제품을 구입처에 반환하여 구입시 지불한 금액의 환불을 청구할 수 있습니다.

소프트웨어 제품 사용권

본 소프트웨어 제품은 저작권법, 국제 저작권 협약 및 기타 지적 재산권 법률 및 협정에 의해 보호됩니다. 소프트웨어 제품은 판매되는 것이 아니고 그 사용권이 허용되는 것입니다.

1. **사용권 허용.** 본 EULA으로 다음과 같은 권리가 허용됩니다.

- **응용 소프트웨어.** 귀하는 본 소프트웨어 제품 한 개 또는 같은 운영 체제에서 실행되는 이전 버전 한 개를 한 대의 컴퓨터("컴퓨터")에 설치, 사용, 액세스, 디스플레이, 실행 또는 기타 방법으로 이들과 상호작용("실행")할 수 있습니다. 본 소프트웨어 제품이 실행되는 컴퓨터의 주 사용자는 복사 방지 기술로 보호되지 않은 경우 자신의 노트북 컴퓨터에서 사용할 목적으로 복사본 1개를 추가로 만들 수 있습니다.
- **Editor.** 소프트웨어 제품에 Editor라는 소프트웨어가 포함되었을 경우, 귀하는 문서에 Editor와 함께 사용하도록 명시된 콘텐츠와 함께 Editor를 사용할 수 있습니다. 명시된 콘텐츠 파일이 없을 경우에는, 소프트웨어 제품에 포함된 콘텐츠 또는 다른 파일들을 Editor와 함께 사용할 수 없습니다. 귀하는 비-상업적 목적에 한하여 Editor를 이용하여 작성된 파일이나 스크립트들을 복제하여 친지나 가족과 함께 공유할 수 있습니다. Microsoft는 귀하에게 소프트웨어 제품에 포함된 파일들을 대가를 목적으로 판매하거나 달리 배포할 수 있는 권리를 제공하지 않습니다.
- **저장/네트워크 사용.** 귀하는 소프트웨어 제품이 복사 방지 기술로 보호되지 않은 경우 내부 네트워크 상의 귀하의 다른 컴퓨터에 소프트웨어 제품을 실행시키는 데에만 사용되는 네트워크 서버와 같은 저장 장치에 소프트웨어 제품 1개를 저장 및 설치할 수 있습니다. 이를 위하여 귀하는 저장 장치로부터 소프트웨어 제품을 실행하는 각각의 컴퓨터에 대하여 별도 사용권을 취득 및 지정하여야 합니다. 소프트웨어 제품에 대한 사용권은 다른 컴퓨터들과 공유하거나 동시에 사용될 수 없습니다.
- **라이선스 팩.** 본 사용권이 Microsoft 라이선스 팩인 경우, 귀하는 위에 명시된 "사용권 수"만큼 소프트웨어 제품의 컴퓨터 소프트웨어 부분을 실행할 수 있습니다. 또한 소프트웨어 제품이 복사 방지 기술로 보호되지 않은 경우 앞서 명시한 바와 같이 노트북 컴퓨터에서 사용할 목적으로 같은 수량의 복사본을 만들 수 있습니다.
- **권리 보유.** 명시적으로 허용되지 않은 모든 권리는 Microsoft가 보유합니다.

2. **기타 권리 및 제한**

- **교육용 소프트웨어.** 본 소프트웨어 제품이 "교육용" 또는 "AE"라고 표시된 경우에는 "유자격 교육용 사용자"인 경우에 한하여 본 소프트웨어 제품을 사용할 수 있습니다. 귀하가 "유자격 교육용 사용자"가 아닌 경우에는 본 사용권상의 아무런 권리가 없습니다. 귀하가 유자격 교육용 사용자인지 알아보려면 Microsoft Sales Information Center/One Microsoft Way/Redmond, WA 98052-6399 또는 한국 마이크로소프트에 연락하십시오.
- **전매 금지.** 본 소프트웨어 제품에 "전매 금지" 또는 "NFR" 표시가 있으면 본 사용권의 다른 조항에 관계없이 귀하는 본 소프트웨어 제품을 시범, 테스트, 또는 평가 목적으로만 사용할 수 있으며 전매하거나 기타 대가를 받고 양도할 수 없습니다.
- **리버스 엔지니어링, 디컴파일, 디어셈블리에 대한 제한.** 귀하는 소프트웨어 제품을 리버스 엔지니어링, 디컴파일 또는 디어셈블할 수 없습니다. 단, 상기 행위가 본 사용권의 제한에도 불구하고 관련 법규에서 명시적으로 허용하는 한도에서는 예외로 합니다.

- **구성 요소의 분리.** 본 소프트웨어 제품은 단일 제품으로서만 사용이 허용됩니다. 1대를 초과하는 수의 컴퓨터에서 사용할 목적으로 소프트웨어 제품의 구성 요소를 분리할 수 없습니다.
 - **상표.** 본 EULA는 귀하에게 Microsoft의 상표나 서비스 표시와 관련된 어떤 권리도 부여하지 않습니다.
 - **임대.** 귀하는 소프트웨어 제품을 임대, 대부, 또는 대여할 수 없습니다.
 - **응용 프로그램 공유.** 본 소프트웨어 제품에는 컴퓨터 한 대에만 응용 프로그램이 설치된 경우에도 두 대 이상의 컴퓨터 간에 그 응용 프로그램의 공유를 가능하게 하는 제품인 Microsoft NetMeeting이 포함될 수 있습니다. 귀하는 다자간 회의 용으로 모든 Microsoft 응용 프로그램 제품에 대하여 이 기술을 사용할 수 있습니다. 비-Microsoft 응용 프로그램에 대해서는 해당 EULA를 참조하거나 사용 허가자에게 연락하여 응용 프로그램 공유가 허가되는지를 판단해야 합니다.
 - **지원 서비스.** Microsoft는 귀하에게 본 소프트웨어 제품에 관련된 지원 서비스를 제공할 수 있습니다("지원 서비스"). 지원 서비스의 사용은 사용자 안내서, "온라인" 문서 및/또는 기타 Microsoft에서 제공한 자료에 설명된 Microsoft 정책 및 프로그램의 적용을 받습니다. 지원 서비스의 일부로서 귀하에게 제공된 모든 보조 소프트웨어 코드는 본 소프트웨어 제품의 한 부분으로 간주되며 본 사용권의 적용을 받습니다. 지원 서비스의 일부로 귀하가 Microsoft에 제공하는 기술적 정보에 대하여 Microsoft는 그러한 정보를 제품 지원 및 개발을 포함한 사업 목적으로 사용할 수 있습니다. Microsoft는 그러한 기술적 정보를 귀하의 신원을 노출시키는 방식으로서는 활용하지 않을 것입니다.
 - **소프트웨어 양도.** 최초의 사용권자는 본 EULA와 소프트웨어 제품을 직접 최종 사용자에게 한차례 영구적으로 양도할 수 있습니다. 양도시에는 모든 소프트웨어 제품(모든 구성 요소, 매체, 인쇄물, 업그레이드, 본 EULA 및 해당시 정품 인증서 포함)을 양도해야 합니다. 이러한 양도는 위탁판매나 기타 간접 양도 방식으로 할 수 없습니다. 이러한 단 한번으로 제한된 양도에 따른 양수인은 본 EULA와 소프트웨어 제품을 더 이상 양도하지 않는다는 의무를 포함하여 본 EULA의 내용을 준수할 것에 동의해야 합니다.
 - **해지.** 귀하가 본 EULA를 준수하지 않는 경우, Microsoft는 여타 권리에 영향을 미치지 않고 동 계약을 해지할 수 있습니다. 그러한 경우 귀하는 모든 소프트웨어 제품의 복사본 및 그 부속품들을 파괴하여야 합니다.
3. **업그레이드.** 소프트웨어 제품에 업그레이드 표시가 있는 경우 귀하가 그러한 소프트웨어 제품을 사용하기 위해서는, 업그레이드 자격이 있다고 Microsoft가 확인한 제품에 대한 사용권을 적법하게 취득해야만 합니다. 업그레이드 표시가 있는 소프트웨어 제품은 귀하에게 업그레이드 자격을 부여한 제품을 교체하거나 보충하며 사용 불능으로 만들 수 있습니다. 귀하는 업그레이드된 제품을 본 사용권의 조건에 따라 사용할 수 있습니다. 소프트웨어 제품이 단일 제품으로서 귀하가 사용 허여를 받은 소프트웨어 프로그램 패키지의 한 구성 요소의 업그레이드인 경우에는, 동 소프트웨어 제품은 그러한 단일 제품 패키지의 일부분으로서만 사용 및 양도될 수 있으며 1대를 초과하는 수의 컴퓨터에 사용할 목적으로 분리할 수 없습니다.
 4. **저작권.** 소프트웨어 제품(소프트웨어 제품에 포함된 모든 화상, 사진, 애니메이션, 비디오, 오디오, 음악, 텍스트 및 "보조 프로그램"을 포함함), 부속 인쇄물 및 소프트웨어 제품의 복사본들에 대한 소유권 및 저작권은 Microsoft 또는 그 공급자가 보유합니다. 본 소프트웨어 제품의 사용으로 액세스할 수 있는 내용물에 대한 모든 소유권 및 지적 재산권은 해당 내용물 소유주의 자산이며 관련 저작권이나 기타 지적 재산권 및 협약의 보호를 받을 수 있습니다. 본 EULA는 귀하에게 그러한 내용물에 대한 어떠한 사용권도 허여하지 않습니다. 본 소프트웨어 제품에 전자 양식으로서만 제공되는 문서가 포함된 경우, 귀하는 그러한 전자 문서의 사본을 한 개 인쇄할 수 있습니다. 귀하는 소프트웨어 제품에 동봉된 인쇄물을 복사할 수 없습니다.
 5. **2중 매체 소프트웨어.** 귀하는 1개를 초과하는 수의 매체에 저장된 소프트웨어 제품을 수령할 수 있습니다. 수령한 매체의 형식이나 크기와는 관계없이 귀하는 귀하의 컴퓨터 한 대에 적합한 매체 한 개만을 사용할 수 있으며 또 다른 매체를 다른 컴퓨터에서 실행할 수 없습니다. 귀하는 앞서 명시한 바와 같이 소프트웨어 제품의 영구적 양도에 따른 경우를 제외하고, 다른 매체를 다른 사용자에게 대부, 대여, 임대하거나 기타 양도할 수 없습니다.
 6. **복사 방지.** 소프트웨어 제품을 컴퓨터에서 사용하려면 원래 매체가 필요할 수도 있습니다. 또한 소프트웨어 제품의 불법 복제를 방지하기 위하여 복사 방지 기술이 소프트웨어 제품에 포함되어 있을 수 있습니다. 소프트웨어 제품의 불법 복사본을 만들거나 소프트웨어 제품에 포함된 복사 방지 기술을 회피하는 행위는 법으로 금지되어 있습니다.

7. 수출 제한

수출 불가성 표시. 본 EULA나 소프트웨어 제품에 "미국/캐나다 전용, 국내용"이 명시된 경우, 소프트웨어 제품은 다음 조건의 적용을 받습니다. 본 소프트웨어 제품은 미국 및 캐나다에서만 배포됩니다. 본 소프트웨어 제품에 대한 미합중국으로부터의 수출은 미합중국 상무부 수출 관리국(BXA)의 수출 관리 규정(EAR, 15 CFR 730-744)의 "EI 규제"에 따라 규제를 받습니다. 본 소프트웨어 제품을 미국이나 캐나다 밖으로 수출하기 위해서는 라이선스를 취득해야 합니다. 귀하는 먼저 상무부 수출 라이선스를 취득하지 않고 소프트웨어 제품(또는 그 일부)을 캐나다를 제외한 어떤 국가나 미국 수출 규제의 대상이 되는 어떤 개인이나 단체에도 직접 또는 간접으로 수출이나 재수출하지 않을 것임에 동의합니다. 귀하는 수출 관리국(BXA)이나 기타 다른 미국 연방 기관에 의하여 귀하의 수출 권한이 유보되거나 취소, 또는 거부되지 않았음을 진술하고 보증합니다.

수출 가능 표시. 본 EULA나 소프트웨어 제품에 "미국/캐나다 전용, 국내용"이 명시되지 않은 경우에는 다음 조건이 적용됩니다. 귀하는 소프트웨어 제품이나 그 일부분 또는 소프트웨어 제품의 직접적인 생산품인 모든 프로세스나 서비스("규제된 구성 요소"라고 총칭합니다)를 미합중국에 의하여 수출이 규제되는 어떤 국가나 개인, 단체에게 수출이나 재수출하지 않을 것임에 동의합니다. 특히 귀하는 다음의 경우 규제된 구성 요소를 수출이나 재수출하지 않을 것임에 동의합니다: (i) 미국 정부가 상품이나 서비스의 수출을 금지하거나 규제하는 모든 국가(현재 쿠바, 이란, 이라크, 리비아, 북한, 수단, 시리아 또는 그러한 국가의 시민권자로서 현 주거지에 관계없이 규제된 구성요소를 이러한 국가에 전송하거나 운송할 의도가 있는 자); (ii) 규제된 구성요소를 핵무기나 생화학무기의 설계나 개발 또는 제조에 활용할 것임을 알거나 알 만한 이유 있다고 판단되는 모든 개인이나 단체; (iii) 미국 정부의 한 연방 기관에 의하여 미국 수출 거래에 참여하는 것이 금지된 모든 개인이나 단체. 귀하는 수출 관리국(BXA)이나 기타 다른 미국 연방 기관에 의하여 귀하의 수출 권한이 유보되거나 취소, 또는 거부되지 않았음을 진술하고 보증합니다.

8. **JAVA 지원에 대한 참고사항.** 소프트웨어 제품에는 JAVA 프로그램을 지원하는 기능이 포함되어 있습니다. JAVA 기술은 결합이 있을 수 있으므로 JAVA 기술상의 문제가 직접적인 사망, 부상 또는 심각한 물리적 및 환경적 피해를 초래할 수 있는 핵 시설, 항공기 운항이나 통신 시스템, 항공 관제, 생명 보조 기구, 무기 시스템 등과 같이 절대 안전을 요구하는 위험한 환경에서 온라인 제어 장치용으로 사용 또는 판매할 목적으로 설계 또는 제조할 수 없습니다.

제한적 보증

Microsoft 제품을 대한민국에서 취득하신 경우 아래의 제한적 보증이 적용됩니다.

제한적 보증. Microsoft는 (가) 소프트웨어 제품이 귀하가 수령한 날로부터 180일의 기간 동안 동봉한 제품 설명서대로 작동할 것이며, (나) Microsoft가 제공하는 모든 지원 서비스가 Microsoft가 귀하에게 제공한 관련 문서에 명시된 바와 실질적으로 동일하게 제공될 것이며, 또한 Microsoft 지원 기술자가 문제를 해결하기 위하여 상관례상 적절한 노력을 기울일 것임을 보증합니다. 소프트웨어 제품의 하자에 대한 여타의 모든 보증은, 관련 법률이 허용하는 한, 위에서 말씀 드린 180일로 제한됩니다.

고객 변상. Microsoft의 제한적 보증 요건에 미달할 경우 소프트웨어 또는 하드웨어 제품을 영수증과 함께 Microsoft로 반환하면, Microsoft는 그 선택에 따라 (가) 구입시 지불한 금액을 반환하거나 (나) 수리 또는 교환하여 드립니다, 이것이 Microsoft가 책임질 수 있는 전부이며 귀하에 대한 유일한 변상입니다. 이와 같은 제한된 보증은 소프트웨어 또는 하드웨어 결함이 사고, 남용 또는 오용으로 인한 경우에는 적용되지 않습니다. 교환된 소프트웨어나 하드웨어에 대해서는 원래 보증 기간 중 남은 기간과 30일 중에서 더 긴 기간을 보증 기간으로 합니다. 미국 밖에서는 위의 변상이나 Microsoft가 제공하는 모든 제품 지원 서비스는 국제 공인 대리점에서 발행한 구입 증명서가 없으면 제공되지 않습니다.

기타 보증 배제. Microsoft와 그 공급자는 관련 법률이 허용하는 최대한의 범위 내에서 소프트웨어 제품과 지원 서비스 제공 규정 또는 제공하지 못함과 관련하여, 명시적이거나 묵시적인 그 밖의 모든 형태의 보증(상품성, 특정 목적에 대한 적합성 및 권리 비침해에 대한 묵시적인 보증을 포함하며 이에 한정되지 않음)과 조건을 배제합니다. 이 제한적 보증은 귀하에게 특정한 법적 권리를 부여합니다. 귀하는 주/관할지에 따라 다른 권리를 보유할 수 있습니다.

책임의 제한. 적용 법률이 허용하는 최대한의 범위 안에서, Microsoft 또는 그 공급자는 어떠한 경우에도 소프트웨어 제품의 사용 또는 사용 불능 또는 지원 서비스 제공 규정이나 제공 불능으로 인하여 발생하는 모든 특별하거나, 부수적, 간접적 또는 파생적 손해(영업 이익 손실, 영업 중단, 영업 정보 손실 또는 기타 금전적인 손해를 포함하며 이에 제한되지 않음)에 대하여 책임을 지지 않습니다. 이는 Microsoft가 그와 같은 손해의 가능성을 사전에 알고 있었던 경우에도 마찬가지입니다. 어떠한 경우에도, 본 사용권 계약에 따라 Microsoft가 부담하는 모든 책임과 귀하에 대한 모든 변상은 소프트웨어 제품에 대해 귀하가 실제 지불한 금액이나 미화 5불

(US\$5.00) 중 더 큰 금액으로 제한됩니다. 귀하가 MICROSOFT 지원 서비스 계약을 체결했던 경우, 지원 서비스와 관련한 MICROSOFT의 모든 책임은 당해 계약 조건에 따릅니다. 일부 주/관할지에서는 책임의 배제 또는 제한이 허용되지 않으므로 본 책임의 제한은 귀하에게 적용되지 않을 수도 있습니다.

본 사용권 계약서는 대한민국 법률에 의하여 규율됩니다.

본 사용권 계약서와 관련하여 질문이 있거나 기타 이유로 Microsoft에 연락하려면 한국 Microsoft로 연락하거나 다음 주소로 서신을 보내십시오: Microsoft Sales Information Center/One Microsoft Way/Redmond, WA 98052-6399, U.S.A.

바로 가기 키

동작

바로 직전의 다섯 가지 이벤트 찾기
 작업 없는 주민 찾기
 임무 없는 군사 유닛 찾기
 보병 양성소, 시장, 공사 양성소
 등의 건물 찾기
 선택한 유닛을 화면 가운데에 표시
 유닛 그룹에 번호 할당
 각 번호에 할당된 그룹 선택
 현재 선택된 유닛과 함께 그룹 선택
 게임 시간 표시
 온라인 기술 트리 표시
 점수 표시
 같은 종류의 유닛을 모두 선택
 선택한 유닛을 건물 안에 배치
 선택한 유닛 또는 건물 삭제
 게임 일시 중지
 채트 인터페이스 표시
 마을 회관 선택
 게임에서 승리한 장면 캡처

동작

집 건설
 농장 건설
 탑 건설
 건물 건설
 군사 건물 건설
 수확이 끝난 농장 다시 건설

키

중간 마우스 단추 또는 Home 키
 마침표(.) 키
 쉼표(,) 키
 CTRL+B, CTRL+M, CTRL+A 등
 스페이스바
 CTRL+1-9
 1 - 9
 SHIFT+1-9
 F11
 F2
 F4
 원하는 종류의 유닛을 두 번 누름
 Alt 키를 누르고 마우스 오른쪽 단추로
 건물을 누름
 Delete 키
 Pause 키
 Enter 키
 H
 Print Screen 키(캡처한 화면이 AOE0001.
 bmp, AOE0002.bmp와 같은 비트맵으로
 Screenshots 폴더에 저장됨)

주민을 선택한 다음

B를 누르고 E를 누름
 B를 누르고 F를 누름
 B를 누르고 T를 누름
 B+건물의 바로 가기 키
 V+군사 건물의 바로 가기 키
 농장을 마우스 오른쪽 단추로 누름