

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

목차

제 1 장: 시작	2
The Conquerors Expansion의 새로운 기능	2
Age of Kings의 변경 내용	4
설치 및 시작	5
제 2 장: 새로운 기능	6
새로운 캠페인	6
새로운 게임 종류	6
농장 자동 개간	7
공성 망치 내 유닛 배치	7
주민 인공 지능 향상	8
향상된 교역 및 공물	8
채팅 기능 향상	9
동맹 관계에 따른 색 구분	9
동맹 컴퓨터 플레이어 명령	9
향상된 게임 기록	10
전체 크기 지도 스크린샷	10
제 3 장: 유닛	11
보병	11
공사	13
기병	14
공성 무기	16
배	17
기타 유닛	18
제 4 장: 기술	19
경제 및 군사 기술	19
특수 기술	21
부록	26
새로운 유닛 및 기술	26
문명 특성	27
문명 기술 트리	30
유닛 업그레이드 비용	66
유닛 특성	68
기술 비용 및 이익	71
마이크로소프트 고객 기술 지원 서비스	74
최종 사용자 사용권 계약서	75

제 1 장

시작

Age of Empires® II: The Conquerors Expansion에는 많은 새로운 도전 과제가 추가되어 Age of Kings®의 중세 시대 전투 및 제국 건설을 이어갑니다.

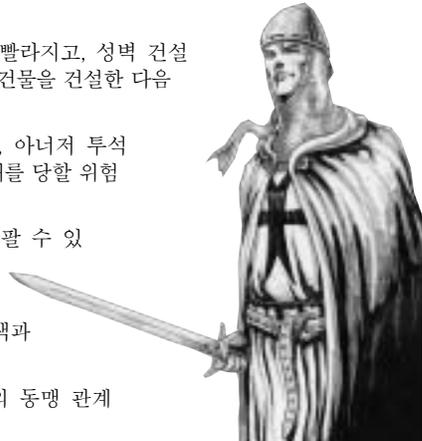
이 설명서에서는 Age of Empires II: The Age of Kings 게임을 해보았다는 가정 하에 The Conquerors Expansion의 새로운 기능에 대해서만 설명합니다. Age of Kings 게임을 해보지 않은 경우 주 메뉴에서 **게임하는 법 익히기**를 눌러 윌리엄 윌리스 게임하는 법 익히기 캠페인을 해보면 쉽게 게임을 익힐 수 있습니다. 게임에 대한 자세한 정보는 Age of Kings 사용자 설명서를 참조하십시오.

The Conquerors Expansion의 새로운 기능

Age of Empires II: The Conquerors Expansion에는 다음과 같은 새로운 기능이 추가되었습니다.

- ⊕ **문명** - 아즈텍족, 훈족, 한국인, 마야족 및 스페인인이 추가되었으며 각 문명의 능력에 대한 정보는 부록의 문명 특성을 참조하십시오. 각 문명의 역사에 대한 정보는 주 메뉴에서 **역사**를 눌러 참조하십시오.
- ⊕ **유닛** - 정복자, 독수리 전사, 미늘창병, 호위 경기병, 재규어 전사, 선교사, 폭파병, 깃털 장식 궁사, 타칸, 거북선 및 전차 유닛이 추가되었습니다. 각 유닛에 대한 정보는 제 3장을 참조하십시오.
- ⊕ **기술** - 혈통, 대형 마차, 약초, 이단, 파르티아 병법, 신권 및 손가락 보호대가 추가되었으며 각 문명은 특수 기술을 연구하여 특수 유닛이나 팀 보너스를 사용할 수 있습니다. 기술에 대한 정보는 제 4장을 참조하십시오.
- ⊕ **캠페인** - 아틸라, 엘 시드, 몬테수마 등 유명한 정복자가 등장하는 전쟁으로, 난이도가 더욱 세분화되어 누구든지 게임에서 쉽게 승리할 수 있습니다. 캠페인 목표에는 지도와 적에 대한 정찰 정보를 제공하는 정찰 탭이 포함되었습니다.

- ⊕ **새로운 게임 종류** - 유적 점령, 불가사의 건설, 불가사의 방어가 추가되었습니다.
- ⊕ **실제 지도** - 한국, 영국, 프랑스, 이탈리아, 텍사스 등 실제 지리를 근거로 한 실제 지도가 추가되었습니다.
- ⊕ **추가 지도** - 전투장, 유명 호수, 몽고, 유목 지대, 오아시스, 습지대, 스칸디나비아, 유카탄 및 무작위 지도가 추가되었습니다.
- ⊕ **겨울 및 열대 지역** - 겨울 지도를 선택하면 얼음 위를 걸어 다닐 수 있고 눈 위에는 발자국이 남습니다. 열대 지도를 선택하면 양 대신 철면조, 늑대 대신 재규어가 나옵니다.
- ⊕ **최후 생존 승리 조건** - 적을 무찌른 후에도 팀 구성원은 한 명의 플레이어가 승리할 때까지 서로 공격합니다.
- ⊕ **농장 자동 개간** - 농장을 대기열에 넣으면 식량을 모두 수확한 후에 자동으로 개간이 이루어집니다.
- ⊕ **배 대형** - 배도 육지 유닛처럼 대형을 유지하며 이동합니다.
- ⊕ **공성 망치 내 배치** - 유닛을 보호하기 위해 공성 망치, 보강된 공성 망치 및 특급 공성 망치 내에 배치할 수 있으며 이로써 공성 망치의 발사 속도와 공격력이 증가됩니다.
- ⊕ **주민 인공 지능 향상** - 주민의 작업 속도가 빨라지고, 성벽 건설 기술이 향상되었습니다. 또한 자원을 비축하는 건물을 건설한 다음 자동으로 자원을 모으기 시작합니다.
- ⊕ **공성 무기 인공 지능 향상** - 망고넬 투석기, 아너저 투석기 및 공성 아너저 투석기는 아군 유닛까지 피해를 당할 위험이 있을 경우에는 자동으로 공격하지 않습니다.
- ⊕ **향상된 교역 및 공물** - 자원을 500씩 사고 팔 수 있으며 공물로 보낼 때에는 500씩 보내거나 비축한 자원을 모두 보낼 수 있습니다.
- ⊕ **채팅 기능 향상** - 메시지가 각 플레이어의 색과 같은 색으로 표시됩니다.
- ⊕ **향상된 외교 관계 UI** - 자신과 플레이어와의 동맹 관계를 확인할 수 있습니다.
- ⊕ **동맹 관계에 따른 색 구분** - 적군과 동맹군을 각기 다른 색으로 설정할 수 있습니다.
- ⊕ **동맹을 맺은 컴퓨터 플레이어에게 명령** - 채팅 명령을 사용하여 동맹을 맺은 컴퓨터 플레이어에게 공격이나 자원 헌납을 명령하거나 경제, 군사 또는 불가사의 건설을 명령할 수 있습니다.
- ⊕ **이전 보기로 돌아가기** - 백스페이스 키를 눌러 지도에서 이전 위치로 돌아갈 수 있습니다. 예를 들어 화면이 군대에 맞추어져 있을 때 마을 회관으로 가서 경제를 돌보다가 백스페이스 키를 누르면 다시 군대로 돌아올 수 있습니다. 키를 여러 번 누르면 이전 위치 10개까지 되돌아갈 수 있습니다.
- ⊕ **무작위 팀 옵션** - 게임을 시작하기 전에 팀 설정에서 불음표(?)를 선택한 플레이어는 팀 번호를 선택한 플레이어의 팀에 무작위로 소속됩니다. 모든 플레이어가 무작위 팀을 선택하면 두 개의 팀이 만들어집니다.
- ⊕ **향상된 게임 기록** - 중요한 전투를 쉽게 재생할 수 있도록 대화 텍스트를 기록하고 장 표시를 삽입합니다.



- ⊕ **전체 크기 지도 스크린샷** - 축소 비율을 선택하고 전체 게임 화면을 비트맵으로 저장할 수 있습니다.
- ⊕ **지도 편집기 기능 향상** - 유닛 이름과 특성 변경 기능을 포함한 새로운 시나리오 트리거입니다.
- ⊕ **사용자 정의 무작위 지도** - 무작위 지도를 만들 때, 지형이나 언덕, 자원의 배치는 사용자가 직접 지정한 무작위 지도 스크립트로 만들 수 있습니다. 만드는 방법은 The Conquerors Expansion CD의 Docs 폴더에 있는 무작위 지도 스크립트 안내서(RMSG.doc)를 참조하십시오.

새로운 기능에 대한 자세한 정보는 제2장을 참조하십시오.

Age of Kings의 변경 내용

The Conquerors Expansion에서는 Age of Kings의 문명, 유닛 및 기술이 다음과 같이 변경되었습니다.

문명 변경

The Conquerors Expansion에서는 Age of Kings의 문명이 다음과 같이 변경되었습니다.

- ⊕ **브리튼족** - 성주 시대 및 왕정 시대의 마을 회관 건설 비용에서 목재가 50% 적게 소요됩니다.
- ⊕ **비잔틴족** - 팀 보너스: 수도사의 치료 속도가 50% 빨라졌습니다.
- ⊕ **중국인** - 다른 문명에 비해 목재가 50이 적은 상태로 시작합니다.
- ⊕ **고트족** - 사냥꾼의 운송 식량이 15 증가했습니다.
- ⊕ **튜턴족** - 마을 회관 사정 거리 +5 대신 시야 +5로 변경되었습니다.
- ⊕ **투르크족** - 경기병 및 호위 경기병 업그레이드 무료. 화약 유닛의 체력은 +50%가 아니라 +25%로 변경되었습니다.
- ⊕ **바이킹족** - 항구 비용은 -3%가 아니라 -5%로 변경되었습니다.



The Conquerors Expansion에서 각 Age of Kings 문명은 새로운 유닛이 추가되었고 새로운 기술을 연구할 수 있습니다. 각 문명에서 사용 가능한 유닛과 기술에 대한 자세한 정보는 부록의 새로운 유닛 및 기술을 참조하십시오.

유닛 변경

The Conquerors Expansion에서는 Age of Kings의 유닛이 다음과 같이 변경되었습니다.

- ⊕ **기마 궁사 및 중형 기마 궁사** - 이동, 발사 및 생산 속도가 빨라졌습니다.
- ⊕ **낙타 및 중형 낙타** - 이동 속도가 빨라졌습니다.
- ⊕ **포격 대포** - 공성 무기에 대한 공격력, 조준 능력 및 기동성이 향상되었습니다. 업그레이드 비용은 없습니다(연금술 제외).

4 제 1장 - 시작

- ⊕ **조총수** - 보병에 대한 공격력이 증가했으며 업그레이드 비용은 없습니다(연금술 제외).
- ⊕ **재니세리 및 정예 재니세리** - 공격력이 증가했습니다.
- ⊕ **허스칼** - 공사에 대한 공격력이 증가했으며 원거리 방어력이 높아졌습니다.
- ⊕ **장창병** - 낙타에 대한 공격 보너스가 줄었습니다.
- ⊕ **망고넬 투석기, 아너저 투석기 및 공성 아너저 투석기** - 이동과 공격 속도가 빨라졌고 공성 유닛에 대한 보너스 손상이 추가되었으며 아군 유닛까지 피해를 당할 수 있는 경우에는 자동 공격을 수행하지 않습니다.
- ⊕ **사무라이** - 이동 속도가 빨라졌고 다른 특수 유닛에 대한 공격 보너스가 증가했습니다.
- ⊕ **스콜피온 투석기 및 중형 스콜피온 투석기** - 관통 손상력과 사정 거리가 증가했으나 화살깃, 바늘 화살 또는 팔 보호구(대장간)로 업그레이드할 수 없습니다.
- ⊕ **정찰 기병, 경기병 및 호위 경기병** - 수도사에 대한 보너스 공격력, 수도사 및 선교사의 전향에 대한 저항력이 증가했습니다.
- ⊕ **검병, 전사, 사무라이 및 대청 특공대** - 원거리 방어력이 높아졌습니다.
- ⊕ **대청 특공대** - 만들어지는 속도가 증가했습니다.

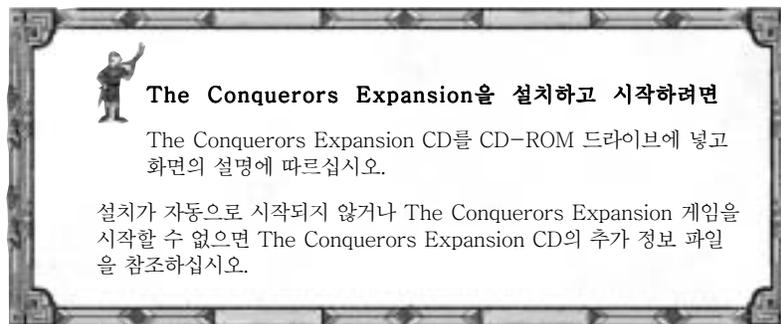
기타 변경 사항

The Conquerors Expansion에서는 Age of Kings의 내용이 다음과 같이 변경되었습니다.

- ⊕ **마을 회관** - 목재 275와 석재 100으로 비용이 늘어나 건물을 짓는 데 시간이 더 오래 걸리며, 화살깃, 바늘 화살 및 팔 보호구(대장간)는 마을 회관의 공격력 및 시야(사정 거리는 해당 없음)를 향상시킵니다.
- ⊕ **감시 초소** - 목재 25와 석재 10으로 비용이 줄고 시야가 늘어났습니다.
- ⊕ **유물** - 전보다 많은 금을 얻을 수 있습니다.

설치 및 시작

Age of Empires II: The Conquerors Expansion을 설치하려면 Age of Empires II: The Age of Kings가 설치되어 있어야 합니다.



제 2 장

새로운 기능

새로운 캠페인

The Conquerors Expansion에는 역사적 사실에 근거한 일련의 시나리오에 아틸라, 엘 시드, 몬테수마 등의 정복자가 등장하여 역사적 전쟁을 재현하는 4개의 새로운 캠페인이 있습니다.



새로운 캠페인을 시작하려면

주 메뉴에서 **혼자서 하기**를 누르고 **Conquerors** 캠페인을 누른 후 원하는 캠페인 이름을 누릅니다.

새로운 게임 종류

The Conquerors Expansion에서는 Age of Kings의 랜덤 맵 게임이 기본 게임이 되었으며, 인터페이스가 간편화되어 원하는 종류의 기본 게임을 보다 쉽게 선택할 수 있습니다.



혼자서 하기 기본 게임을 시작하려면

주 메뉴에서 **혼자서 하기**를 누르고 **기본 게임**을 누른 후 원하는 **게임**(랜덤 맵, 국왕 시해, 전멸전, 시나리오 또는 아래의 새 게임 중 하나)을 선택합니다.

여럿이 하기 게임 시작에 대한 자세한 정보는 Age of Kings 설명서를 참조하십시오.

The Conquerors Expansion에는 다음과 같은 세 가지 종류의 새로운 게임이 있습니다.

- ④ **유적 점령** - 지정된 시간 동안 지도 중앙의 유적에 대한 통치권을 얻으면 승리합니다. 적으로부터 유적에 대한 통치권을 빼앗기 위해서는 유적 근처에 있는 모든 적 유닛을 죽이고 플레이어의 유닛 중 하나를 유적 근처로 이동시켜야 합니다. 지도 유형은 이 게임에 큰 영향을 미칩니다. 예를 들어 해안 지도에서는 성벽과 성으로 방어할 수 있고, 섬 지도에서는 배로만 방어할 수 있으며 유령 호수에서는 육지 유닛으로만 방어할 수 있습니다.
- ④ **불가사의 건설** - 전투는 없으며 불가사의를 첫번째로 건설하는 플레이어가 승리합니다. 모든 플레이어가 동맹을 맺게 되며 동맹을 변경하거나 팀을 구성할 수는 없습니다. 그러나 서로 협력할 수 있는 여럿이 하기 게임을 할 수 있으며 이 경우에는 두 명의 플레이어가 동일한 문명을 통치합니다. 성벽이나 공성 무기 제조소 또는 트레뷰셋 투석기는 만들 수 없습니다.
- ④ **불가사의 방어** - 플레이어는 하나의 불가사의를 가지고 시작하며 적 플레이어로부터 이를 방어하면 승리합니다. 모든 플레이어는 기술 연구가 완료된 왕정 시대에서 충분한 자원과 약간의 주민을 보유한 상태로 게임을 시작합니다.

농장 자동 개간

식량을 모두 수확하여 농장이 고갈되면 제분소에 대기시켜 자동으로 개간할 수 있습니다. 농장이 고갈되었을 때 제분소에 준비 중인 농장이 있다면 "농장 고갈" 메시지는 나타나지 않습니다.



농장을 자동 개간하려면

제분소를 누르고 **농장 개간** 단추를 누릅니다.
여러 농장을 자동으로 개간하려면 이 단추를 여러 번 누릅니다.

자동 개간에는 새 농장을 건설할 때와 같은 비용이 소요되므로 농장을 대기시키기 위해서는 충분한 양의 목재가 있어야 합니다. 원하는 제분소에 농장을 대기시키거나 대기열에서 삭제할 수도 있습니다. 모든 제분소가 파괴되어도 대기 중인 농장은 개간을 계속합니다. 농장을 향상시키는 기술을 연구하면 대기 중인 농장에도 새로운 기술이 적용됩니다.

공성 망치 내 유닛 배치

모든 보병 유닛(보병과 궁사)을 공성 망치 내에 배치할 수 있지만 주민, 수도사, 폭파병, 왕, 기병 유닛 및 공성 무기는 배치할 수 없습니다. 공성 망치 내에 배치된 보병과 장창병은 공성 망치의 발사 속도와 공격력을 증가시킵니다. 공성 망치 내에 배치된 유닛은 적의 공격을 받아도 손상되지 않으며 배치된 궁사들은 공격을 하지 않습니다.

공성 망치 및 보강된 공성 망치에는 4개의 유닛을 배치할 수 있습니다. 특급 공성 망치에는 6개의 유닛을 배치할 수 있습니다. 공성 망치에 유닛이 배치된 경우 깃발이 나타납니다. 동맹을 맺은 플레이어가 서로의 공성 망치 내에 유닛을 배치하거나 공성 망치에서 내보낼 수 있습니다. 공성 망치가 파괴되거나 수도사나 선교사에 의해 전향되거나 동맹을 맺은 플레이어가 외교 입장을 변경하면 유닛은 자동으로 탈출합니다.

유닛이 배치된 공성 망치를 수송선에 실을 경우 공성 망치와 배치된 각 유닛의 수가 수송선의 수용량에 포함되어 계산됩니다. 예를 들어, 공성 망치에 3개의 유닛이 배치된 경우 수송선에 실린 유닛의 수는 4개입니다.



공성 망치 내에 유닛을 배치하려면

유닛을 누르거나 그룹을 선택한 후 공성 망치, 보강된 공성 망치 또는 특급 공성 망치를 마우스 오른쪽 단추로 누릅니다.

모든 유닛을 내보내려면

공성 망치, 보강된 공성 망치 또는 특급 공성 망치를 누른 후 공성 망치에서 **내보내기**를 누릅니다.

또한 건물에서 유닛을 내보내는 방법과 동일한 방법으로 **Ctrl** 키와 **Shift** 키를 사용하여 개별적으로 또는 그룹 단위로 유닛을 내보낼 수 있습니다.

주민 인공지능 향상

주민의 자원 수집 및 성벽 건설 기술이 향상되었습니다.

- 주민은 제분소, 채광 캠프, 제재목 캠프 또는 마을 회관을 건설한 다음 자동으로 근처의 자원을 모으기 시작합니다.
- 주민이 자원을 운반하고 있을 때 건물을 짓도록 명령하면 이전에 모은 자원은 모두 비축량에 저장됩니다. 예를 들어, 주민이 사냥에서 얻은 식량 8을 운반하고 있는 동안 제재목 캠프를 건설하라는 명령을 내리면 주민이 이전에 모은 식량을 비축량에 추가한 후 제재목 캠프를 건설하고 목재를 자르는 일을 하게 됩니다.
- 한 농장에 주민 여럿을 보내면 주민이 없는 근처의 농장으로 자동 분산됩니다.
- 두 명 이상의 주민을 성벽 건설에 할당하면 일정한 간격을 두고 위치를 정해 빠르고 효율적으로 작업합니다. 또한 성벽 건설은 양끝부터 안쪽으로 진행하여 물이나 숲을 만나면 작업을 중단합니다.

향상된 교역 및 공물

자원을 500씩 사고 팔 수 있으며 공물로 보낼 때에는 500씩 보내거나 비축한 자원을 모두 보낼 수 있습니다.



500씩 사고 팔거나 공물로 보내려면

Shift 키를 누른 후 사고 팔거나 공물로 보낼 자원의 단추를 누릅니다.

비축한 자원을 모두 공물로 보내려면

Ctrl 키를 누른 후 공물로 보낼 자원의 단추를 누릅니다.

채팅 기능 향상

채팅 메시지가 각 플레이어의 색으로 나타나며 특정 플레이어에게 메시지를 보낼 수 있는 두 가지 방법이 추가되었습니다. Age of Kings에서와 마찬가지로 동맹군에게만 메시지를 보내려면 메시지 앞에 세미콜론(:)을 삽입하면 됩니다. 우물정자(#)를 메시지 앞에 삽입하면 적에게만 메시지를 보낼 수 있으며 별표(*)를 삽입하면 모든 사람에게 메시지를 보낼 수 있습니다.

동맹 관계에 따른 색 구분

동맹 관계에 따른 색 구분 옵션을 사용하면 다른 플레이어가 동맹인지 적인지를 간단하게 색으로 구분할 수 있습니다. 이 옵션을 사용하면 플레이어를 고유한 색으로 표시하는 대신 적은 빨강, 동맹은 노랑, 중립은 회색, 자신의 유닛은 파랑으로 표시합니다. 색은 다른 플레이어의 여러분에 대한 외교 입장이 아니라 각 플레이어에 대한 여러분의 외교 입장으로 결정됩니다.



동맹 관계에 따른 색 구분 옵션을 사용하려면

주 메뉴에서 **옵션**(게임 중에는 **메뉴** 단추를 누른 후 **옵션**을 누름)을 누른 후 **동맹 관계에 따른 색 구분**을 선택합니다. 또는 게임 중에 바로 가기 키(기본 값 Alt+G)를 누릅니다.

동맹 컴퓨터 플레이어 명령

캠페인 시나리오가 아닌 기본 게임 중에 채팅 인터페이스의 **명령** 단추를 사용하여 동맹 컴퓨터 플레이어에게 명령을 내릴 수 있습니다.

컴퓨터 플레이어는 다음 명령을 인식합니다.

- ⊕ **3: 식량 줘 주세요.** - 컴퓨터 플레이어는 식량 100을 공물로 보냅니다.
- ⊕ **4: 목재 줘 주세요.** - 컴퓨터 플레이어는 목재 100을 공물로 보냅니다.
- ⊕ **5: 금 줘 주세요.** - 컴퓨터 플레이어는 금 100을 공물로 보냅니다.
- ⊕ **6: 석재 줘 주세요.** - 컴퓨터 플레이어는 석재 100을 공물로 보냅니다.
- ⊕ **31: 공격!** - 컴퓨터 플레이어는 사용 가능한 유닛으로 가장 위험한 적을 공격합니다. "신호를 보낼 때까지 공격하지 마세요." 명령을 보냈다면 컴퓨터는 이 명령을 받을 때까지는 공격하지 않습니다.
- ⊕ **32: 주민을 더 이상 만들지 마세요.** - 컴퓨터 플레이어는 군대 유닛을 만드는 데 주력합니다.
- ⊕ **33: 주민을 더 만드세요.** - 컴퓨터 플레이어는 경제 유닛을 만드는 데 주력합니다.
- ⊕ **34: 해군을 만드세요.** - 컴퓨터 플레이어는 전투선을 생산하는 데 주력합니다.
- ⊕ **35: 해군을 만들지 마세요.** - 컴퓨터 플레이어는 전투선의 생산을 중지합니다.
- ⊕ **36: 신호를 보낼 때까지 공격하지 마세요.** - 플레이어가 "공격!" 메시지를 보낼 때까지 컴퓨터 플레이어는 공격하지 않습니다. 이 명령을 보내지 않으면 컴퓨터 플레이어는 자동으로 공격합니다.

- ⊕ **37: 불가사의를 만드세요.** - 컴퓨터 플레이어는 자원을 저장하며 비축량이 충분해지면 불가사의 건설을 시도합니다.
- ⊕ **38: 남은 자원 좀 주세요.** - 컴퓨터 플레이어는 나누어 줄 수 있는 자원을 보내줍니다.
- ⊕ **42: 어느 시대입니까?** - 컴퓨터 플레이어가 도달한 시대를 알려줍니다.

항상된 게임 기록

채트 메시지를 게임에 저장할 수 있으며 기록된 게임을 재생할 때 중요한 전투를 쉽게 찾을 수 있도록 장 표시를 삽입할 수 있습니다.



장 표시를 삽입하려면

게임을 기록하는 동안 **메뉴** 단추를 누른 후 **장 단위 저장**을 누르거나 **F9**를 누릅니다.

게임을 재생하는 도중 **장** 사이를 건너뛰려면

다음 장으로 단추 또는 **이전 장**으로 단추를 누릅니다.

전체 크기 지도 스크린샷

이제 전운을 포함하여 화면에 나타난 것과 동일한 전체 게임 지도의 스크린샷을 만들 수 있습니다. 혼자서 하기 게임 중에는 언제든지 스크린샷을 저장할 수 있으나 여럿이 하기 게임 중에 스크린샷을 저장하려면 게임이 끝날 때까지 기다려야 합니다. 지도 편집기를 사용하는 동안 스크린샷을 만들려면 시나리오를 진행하거나 테스트해야 합니다.



전체 게임 지도를 표시하려면

채트 창에 **Marco**(지도 표시) 및/또는 **Polo**(전운 제거)를 입력합니다. 여럿이 하기 게임에서는 **치트키 허용** 옵션을 설정해야만 이러한 명령을 사용할 수 있습니다.

전체 크기 지도의 스크린샷을 만들려면

Ctrl+F12를 누른 후 비율 단추를 눌러 축소 비율을 선택합니다. 1:3은 가장 큰 이미지이고 1:8은 가장 작은 이미지입니다.

지도 이미지는 게임이 설치된 디렉터리 내의 Screenshots 폴더에 저장됩니다.

유닛

제 3 장

The Conquerors Expansion에는 여러 가지 새로운 유닛이 포함되어 있습니다. 각 문명이 연구할 수 있는 유닛에 대한 정보는 부록의 새로운 유닛 및 기술을 참조하십시오.

보병



독수리 전사 및 정예 독수리 전사

넓은 시야, 원거리 방어력, 전향에 대한 저항력, 수도사에 대한 공격 보너스, 공성 무기 및 기병 유닛에 대한 약간의 공격 보너스를 가진 빠른 보병입니다. 기병이 없는 문명(아즈텍족과 마야족)은 정찰 기병 대신 독수리 전사로 게임을 시작합니다.

- 만들어지는 곳** 보병 양성소
- 다음 유닛에 강함** 궁사, 수도사, 공성 무기
- 다음 유닛에 약함** 보병, 조총수
- 업그레이드**
 - 체력** - 엘도라도(마야족 특수 기술-성에서 연구)
 - 공격력** - 단조물, 철 거푸집, 용광로(대장간), 명예 전쟁(아즈텍족 특수 기술-성에서 연구)
 - 방어력** - 비늘 갑옷, 체인 갑옷, 금속 갑옷(대장간)
 - 시야** - 추적술(보병 양성소)
 - 속도** - 보병 훈련(보병 양성소)
 - 유닛 생산 속도** - 징병(성)
 - 수도사, 선교사에 대한 저항력** - 신앙, 이단(수도원)

아즈텍족은 전투 기술을 장려하였으며 전투에서 공을 세운 병사에게 더 높은 지위를 주었습니다. 독수리 전사는 이러한 상위 계급 중 하나로 독수리 깃털로 만든 화려한 머리 장식과 의상으로 기품을 더했습니다. 이들은 아즈텍족 군대의 경무장 부대로서 빠르게 움직일 수 있었기 때문에 적을 급습하는 임무를 맡았습니다. 그러나 금속 갑옷과 금속 무기를 사용하는 유럽인과의 전투에서는 크게 불리할 수 밖에 없었습니다.

독수리 전사 중에서도 가장 뛰어난 전사들이 정예 독수리 전사로 선발되었습니다. 이들은 독수리 전사 진영의 챔피언이었으며 적을 무력화하고 포획하는 작전을 지휘했습니다.



미늘창병

장창병보다 강합니다. 기병 유닛 및 전투 코끼리에 대한 공격 보너스를 가집니다.

- 만들어지는 곳** 보병 양성소
- 다음 유닛에 강함** 기병 유닛, 전투 코끼리
- 다음 유닛에 약함** 보병, 궁사, 스피어맨 투석기, 망고넬 투석기, 조총수
- 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)
 - 수도사, 선교사에 대한 저항력** - 신앙, 이단(수도원)

미늘창은 중무장 병사, 특히 중기병을 상대하기 위해 중세 때 만들어진 장창 무기입니다. 미늘창은 앞쪽에 도끼날이 부착되어 있는 길이 180cm의 창으로 맨 앞은 넓게 처리되어 있고 맨 뒤는 뾰족하게 처리되어 있습니다. 기병의 공격을 피할 때는 앞부분을 사용했으며 단단한 갑옷을 꿰뚫을 때는 맨 뒤의 뾰족한 끝으로 갑옷 입을 사람을 내리치기도 했습니다. 양손을 사용하여 도끼날로 내려치면 갑옷, 무기, 투구도 쪼갤 수 있었습니다. 그러나 미늘창을 휘두르는 동안은 무방비 상태로 노출될 수 밖에 없었기 때문에 이들을 보호해 줄 다른 무장 병사와 함께 대형 내에서 주로 사용되었습니다.



재규어 전사 및 정예 재규어 전사

아즈텍족의 특수 유닛으로 다른 보병에 대해 공격 보너스를 가집니다.

- 만들어지는 곳** 성
- 다음 유닛에 강함** 보병
- 다음 유닛에 약함** 궁사, 망고넬 투석기, 조총수, 기마 궁사
- 업그레이드**
 - 공격력** - 단조물, 철 거푸집, 용광로(대장간), 명예 전쟁(아즈텍족 특수 기술-성에서 연구)
 - 방어력** - 비늘 갑옷, 체인 갑옷, 금속 갑옷(대장간)
 - 시야** - 추적술(보병 양성소)
 - 속도** - 보병 훈련(보병 양성소)
 - 유닛 생산 속도** - 징병(성)
 - 수도사, 선교사에 대한 저항력** - 신앙, 이단(수도원)

아즈텍족의 전사 집단 중에는 중무장한 재규어 전사라는 또 하나의 계급이 있었습니다. 이들은 군대의 중형 보병으로서 적의 주부대와 전투를 벌이는 역할을 맡았던 것으로 추정됩니다. 재규어 전

사는 포위된 적 또는 겁없이 무턱대고 덤벼드는 경무장 부대와와의 전투에서 유리하게 싸웠습니다. 이 전사들은 재규어를 상징하는 재규어 머리 장식과 의상을 입었습니다. 재규어를 상징으로 선택한 이유는 재규어가 중미 정글 지대의 가장 사나운 육식 동물이었기 때문입니다. 전투 시 이들은 마카나라는 석재 검을 사용했습니다. 비록 강철 무기와 같은 판통력은 없었지만 마카나의 날은 먼 도날처럼 날카로웠습니다.

재규어 전사 중에서도 가장 뛰어난 자들은 정예 재규어 전사로 계급이 올라갔습니다. 이들은 출중한 실력을 갖춘 경험 많은 병사들로서 최상의 무기를 갖춘 최고의 전사였습니다.



궁사



깃털 장식 궁사 및 정예 깃털 장식 궁사

마야족 특수 유닛으로 다른 궁사보다 강하고 빠르며 무장도 잘 되어 있으나 공격력은 떨어집니다.

만들어지는 곳
다음 유닛에 강함
다음 유닛에 약함
업그레이드

성
다른 궁사, 느린 유닛(수도사, 튜턴족 기사, 전투 코끼리)
기병, 척후병, 다른 빠른 유닛(독수리 전사, 대청 특공대)
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), 손가락 보호대(궁사 양성소)
유닛 생산 속도 - 징병(성)
수도사, 선교사에 대한 저항력 - 신앙, 이단(수도원)

중미 원주민은 활을 개발하여 전투에 사용했습니다. 그러나 이들의 활 제작 기술은 아시아의 합성궁이나 영국의 장궁에 비하면 원시적이었습니다. 적을 사살하는 것보다 생포하는 것이 더 중요하다고 판단될 경우 궁사들은 적에게 부상만 입히도록 명령을 받았습니다. 다른 마야족 전사와 마찬가지로 궁사 역시 뚜렷이 구분되는 의상을 입었기 때문에 지휘관은 부대를 쉽게 구분해서 적재적소에 배치할 수 있었습니다. 궁사는 다른 전사에 비해 지위가 낮았으므로 계급이 낮거나 실력이 부족한 사람들이 궁사에 편입되었습니다. 지위가 높고 야심이 있는 자들은 포로를 노획할 기회가 있는 독수리 전사 계급에 지원했습니다.

실력이 뛰어나고 경험 많은 궁사들은 정예 깃털 장식 궁사가 되었습니다. 이들은 정조준한 화살로 신속하게 적을 사살하고 적군의 사기를 꺾을 수 있었으므로 반드시 승리해야 하는 전투에서 중요한 역할을 했습니다.



전차 및 정예 전차

한국인 특수 유닛으로 중무장한 공사 유닛입니다. 한국인의 특수 유닛은 두 가지이며 다른 하나는 해상 유닛인 거북선입니다.

만들어지는 곳
다음 유닛에 강함
다음 유닛에 약함
업그레이드

성
보병, 공사
기병, 척후병, 장창병, 낙타
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), 손가락 보호대(공사 양성소)
속도 - 사육술(기병 양성소)
유닛 생산 속도 - 징병(성)
수도사, 선교사에 대한 저항력 - 신앙(수도원)

고려 왕조는 중국, 몽고와 같은 북쪽의 야만족, 해적 등으로부터 끊임없는 공격을 받았으며 이를 방어하기 위해서는 강력한 군사가 필요했습니다. 고려인은 로켓 발사 기술과 총포를 무기의 한 종류로 개발해 사용했던 우수한 민족이었습니다. 넓게 트인 지역에서는 전차를 일렬로 정렬하여 기동성을 유지할 수 있었고 적 기병에 대한 견고한 방어 태세를 갖추 수 있었습니다. 전차에는 칼날이 장착되어 있었고 공사들은 전차 안에 몸을 숨기고 화살을 쏠 수 있었습니다.

*이 전차는 게임 내에서만 등장하는 한국인 특수 유닛으로 실제로는 존재하지 않았던 가상의 무기입니다.

기병



정복자 및 정예 정복자

스페인인 특수 유닛으로 기병 조총수 유닛입니다. 강력한 근거리 공격으로 원거리 공격은 정확하지 않습니다. 스페인인의 특수 유닛은 두 가지이며 다른 하나는 수도원 유닛인 선교사입니다.

만들어지는 곳
다음 유닛에 강함
다음 유닛에 약함
업그레이드

성
검병, 수도사, 튜턴족 기사, 전투 코끼리
기사, 낙타, 장창병
방어력 - 패드 공사 갑옷, 가죽 공사 갑옷, 링 공사 갑옷(대장간)
체력 - 혈통(기병 양성소)
속도 - 사육술(기병 양성소)
유닛 생산 속도 - 징병(성)
수도사, 선교사에 대한 저항력 - 신앙, 이단(수도원)



신세계를 정복하기 위해 떠난 스페인 모험가들은 정복자라고 불립니다. 이들은 모험과 전리품을 찾아 나선 부유한 귀족 및 군인 집단이었으며 대부분은 고용되지 않은 군인들이었습니다. 강철검, 소형 화기, 창기병으로 무장하고 신세계에 도착한 이들은 원주민에 비해 훨씬 훌륭한 무기를 갖추고 있었습니다. 게다가 말을 한번도 본 적이 없었던 원주민들은 말을 매우 두려워했으며, 기병을 받은 인간이고 반은 네 발 달린 괴수로 생각했습니다. 또한 유럽의 전염병이 이미 크게 확산되어 있었던 중미에서 정복자들은 원주민과의 동맹 관계를 이용하여 적은 수의 군대로 아메리카의 거대한 두 문명, 아즈텍과 잉카를 비교적 쉽게 정복할 수 있었습니다.

신세계를 침략한 유럽의 모험가 중에서 월등한 실력과 용맹함을 갖춘 군인은 정예 정복자로 승격되었습니다. 이들은 수적으로 절대적인 열세에도 불구하고 강력한 무기와 굳센 의지로 전투를 행하여 승리를 이끌어낸 주역이었습니다.



호위 경기병

경기병보다 강하며 수도사에 대한 공격 보너스와 전향에 대한 저항력을 가집니다.

만들어지는 곳	기병 양성소
다음 유닛에 갇힘	궁사, 기마 궁사, 공성 무기, 수도사
다음 유닛에 약함	장창병, 기사, 낙타
업그레이드	공격력 - 단조물, 철 거푸집, 용광로(대장간) 방어력 - 비늘 마갑, 체인 마갑, 금속 마갑(대장간) 체력 - 혈통(기병 양성소) 속도 - 사육술(기병 양성소) 유닛 생산 속도 - 징병(성) 수도사, 선교사에 대한 저항력 - 신앙, 이단(수도원)

15세기에 헝가리인은 후에 호위 경기병이라는 이름으로 유명해진 경기병 군단을 편성했습니다. 이들은 어릴 때부터 헝가리 평야의 초원에서 승마를 익힌 뛰어난 기병이었습니다. 이들은 기품과 우수함의 상징인 밝고 화려한 제복을 입었으며 행군 시 경찰이나 습격하는 임무를 맡았습니다. 긴급한 상황에서는 이들도 전투에 참여했으나 대부분의 경우 중형 기병이나 중형 보병을 상대하기에는 무장 상태가 너무 허술했습니다. 대신 적이 패주하여 대열이 흐트러졌을 때에는 재빠른 호위 경기병이 흐트러진 부대를 급습하여 궤멸시킬 수 있었기 때문에 아주 유용했습니다. 다른 나라들도 이들의 화려한 제복과 씩씩한 기품에 크게 매혹되어 호위 경기병을 양성했습니다. 특히 나폴레옹 시대에 호위 경기병의 존재가 두드러졌습니다. 한국 전쟁 당시는 탱크로 싸우는 시대였음에도 불구하고 영국군은 호위 경기병을 전투에 파견하기도 했습니다.



타칸 및 정에 타칸

훈족 특수 유닛으로 건물에 대해 특히 효과적인 공격력을 가진 기병이며 강한 파괴력을 갖고 있습니다.

만들어지는 곳
다음 유닛에 강함
다음 유닛에 약함
업그레이드

성
건물, 공사, 망고넬 투석기, 기마 공사, 공성 무기, 수도사
장창병, 기사, 낙타
공격력 - 단조물, 철 거푸집, 야금학(대장간)
방어력 - 비늘 마갑, 체인 마갑, 금속 마갑(대장간)
체력 - 혈통(기병 양성소)
속도 - 사육술(기병 양성소)
유닛 생산 속도 - 징병(성)
수도사, 선교사에 대한 저항력 - 신앙, 이단(수도원)

3세기에 서쪽으로 진군한 훈족은 등자를 사용했기 때문에 다른 군대에 비해 기술적으로 유리했습니다. 훈족의 경기병은 자신의 체중을 등자에 싣고 목표물을 창으로 겨냥하여 돌격하였습니다. 등자 덕분에 움직이는 사람과 말의 힘이 함께 창 끝에 전달되었습니다. 알렉산더의 컴패니언 기병대와 같은 특별한 경우를 제외하고 이전까지의 기병은 창을 그다지 효율적으로 다루지 못했습니다. 그런데 창을 능숙하게 다루는 수천의 야만족 기병이 출현하자 전쟁의 양상이 크게 변화했습니다. 로마 군단은 전투 지원을 위해 기병을 양성하는 데 치중할 수 밖에 없었고 결국 야만족 기병을 용병으로 고용했습니다. 그리하여 훈족과 이후의 몽고군 영웅들을 타칸이라고 부르게 되었습니다.

훈족 경기병 중에서도 최고의 전사는 정에 타칸이었습니다. 이들은 신속하게 돌진하여 급습하였으며 불리한 상황에서는 재빨리 후퇴했습니다. 정에 타칸 전사는 경무장이었기 때문에 기동성이 빨라서 습격에는 뛰어났지만 중무장한 기병과 근거리 전투를 벌일 때에는 불리했습니다.

공성 무기



폭파병

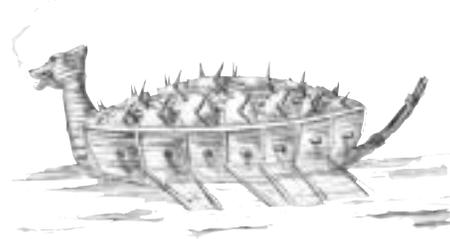
폭약으로 무장한 파괴 보병 유닛으로 다른 유닛에 대해서는 효과가 없고 건물에만 큰 피해를 줍니다.



만들어지는 곳
다음 유닛에 강함
다음 유닛에 약함
업그레이드

성
건물, 성벽, 공성 무기
공사, 스콜피온 투석기, 기마 공사, 망고넬 투석기
공격력 - 공성 기술자(대학)
유닛 생산 속도 - 징병(성)
수도사, 선교사에 대한 저항력 - 신앙, 이단(수도원)

중세에는 화약을 주로 소형 화기나 대포의 발사용으로 사용했지만 나중에는 폭발물로도 사용했습니다. 폭파병이라고 불린 폭발 돌격대는 성문이나 기타 장애물을 파괴하는 역할을 했습니다. Petard(폭파병, 폭발물)라는 단어는 돌풍을 뜻하는 프랑스어입니다. 긴박한 상황에서 폭파병은 폭발물을 공격 지점으로 운반하여 뇌관에 불을 붙였습니다. 뇌관이 잘못 작동하거나 화약이 너무 일찍 폭발해버려 폭파병이 희생되기도 했습니다. 영어에서 계획이나 작업의 결과가 빛나갈 때 사용되는 "hoisted by his own Petard(자기가 장치한 폭탄에 맞다)"라는 표현은 여기서 비롯되었습니다.



배



거북선 및 정예 거북선

한국인 특수 유닛으로 근거리의 배를 파괴시키는 데 효과적인 중무장 전함입니다. 성이 건설되면 항구에서 거북선을 만들 수 있습니다. 한국인의 특수 유닛은 두 가지이며 다른 하나는 공사 유닛인 전차입니다.

만들어지는 곳	항구
다음 유닛에 강함	화공선, 파괴선
다음 유닛에 약함	포격 대포, 수도사
업그레이드	방어력 - 선박 수리(항구)
	속도 - 선박 속도 향상(항구)
	제작 비용 절감 - 선박 건조비 절감(항구)
	수도사, 선교사에 대한 저항력 - 신앙(수도원)

1592년 발발한 임진왜란에서 조선과 중국의 운명은 대한해협을 통한 침략군의 해상 보급선을 차단할 수 있는지의 여부에 달려 있었습니다. 이순신 장군은 역사상 최초의 철갑선인 거북선을 이용하여 남해에서 벌어진 두 차례의 해상전에서 큰 승리를 거두었습니다. 노를 저어 이동하는 거북선은 선체가 낮았으며 양측에 포열을 장착했습니다. 거북선의 양측면과 상판은 마치 거북이 등처럼 둥근 모양으로 되어 있었습니다. 원거리 항해에는 적합하지 않았지만 비교적 물결이 잔잔한 근해에서는 매우 유용했습니다. 일본 군함은 거북선과의 전투에서 매우 불리했습니다. 일본 군함의 공격 무기는 거북선의 철갑을 뚫지 못했으며 거북선 등에 박아 놓은 철창 때문에 왜군은 거북선에 올라탈 수 없었습니다. 철갑을 갖추지 못한 일본 군함은 거북선의 대포에 속수무책으로 당할 수 밖에 없었습니다.

기타 유닛



선교사

스페인인 특수 유닛으로 수도사보다 빠르게 이동하나 시야와 사정 거리가 좁습니다. 또한 선교사는 유물을 획득할 수 없습니다. 선교사는 적군 유닛을 전향시키며 수도사들과 마찬가지로 아군 유닛을 치료합니다. 스페인인 성이 건설되면 선교사를 수도원에서 만들 수 있습니다. 스페인인의 특수 유닛은 두 가지이며 다른 하나는 기마 유닛인 정복자입니다.

만들어지는 곳
다음 유닛에 강함
다음 유닛에 약함
업그레이드

수도원
 튜턴족 기사, 전투 코끼리
 궁사, 기사, 경기병, 대청 특공대
 (모든 수도원)
일부 건물과 공성 유닛 전향 - 구원
이동 속도 - 신앙심
체력 - 신성
다른 수도사 전향 - 속죄
전향 범위 확장 - 목관 인쇄
마법 회복 시간 단축 - 계몽, 신권
다른 수도사, 선교사에 대한 저항력 - 신앙, 이단



콜럼버스가 두 대륙으로 이어지는 길을 개척하자 유럽인들은 엄청난 수의 원주민들을 그리스도교로 개종시키겠다는 열망에 휩싸였습니다. 스페인, 포르투갈 및 기타 유럽 국가들은 개종과 구원을 목적으로 선교사들을 신세계에 파견했습니다. 선교사가 되기 위해서는 굳은 신앙심과 강인한 체력, 불타는 열정이 필요했습니다. 이들은 때로 미개척지에서 완전히 다른 문화와 신앙을 가지고 있는 민족에게 접근해야 했습니다. 그러나 원주민들은 선교사가 전하는 말은 받아들이지 않고 이들을 단지 전염병을 전달하는 매개체이자 자신들을 정복하러 온 집단으로 여겨 많은 선교사들을 고문하거나 살해했습니다.

제 4 장

기술

The Conquerors Expansion에는 경제와 전투 능력을 향상시키는 몇 가지 새로운 기술이 포함되어 있습니다. 또한 각 문명마다 특수 기술을 가지고 있습니다. 각 문명이 연구할 수 있는 기술에 대한 정보는 부록의 새로운 유닛 및 기술을 참조하십시오.

경제 및 군사 기술



협통

협통(기병 양성소)은 모든 기병 유닛의 체력을 높여 줍니다.

중세에는 장거리 이동용, 정찰용, 마차용, 기사용 등 여러 종류의 말이 필요했습니다. 따라서 용도에 맞게끔 다양한 협통의 말을 교배하여 종자를 개량했습니다. 대초원을 접하고 있는 문명이 특히 이러한 말 종자 개량에 능했습니다. 중동과 아시아에서도 기동력을 높이거나 대형 교역 마차의 긴 여정에 필요한 지구력을 강화시키기 위해 낙타의 종자를 개량하려는 시도가 이루어졌습니다.



대형 마차

대형 마차(시장)는 금을 빨리 모을 수 있도록 교역 마차와 교역선의 속도를 높여 줍니다.

교역은 단순히 농부가 시장으로 마차를 끌고 가는 수준에서 여러 대의 마차와 동물에 짐을 싣고 도시 간을 여행하는 보다 세련된 활동으로 발전했습니다. 대형 마차나 기타 운송 수단은 긴 여정 동안 보다 쉽게 관리하고 지킬 수 있었으므로 훨씬 효율적이었습니다. caravan(대형 마차)이라는 단어는 페르시아어에서 온 말이며 주로 사막이나 험난한 지역을 통과하는 교역단을 일컫었습니다. 가장 유명한 중세의 대형 마차 교역로는 중국과 콘스탄티노플 또는 지중해 동부 해안을 연결하는 실크로드였습니다.



약초

약초(수도원)는 건물 내 배치된 유닛의 치료 속도를 높여 줍니다.

18세기와 19세기의 산업 혁명에 앞서 고대에도 해부학과 생리학에 관한 연구가 있었지만 중세까지 의학은 경험에만 바탕을 둔 불확실한 과학이었습니다. 오늘날에는 기초적인 인체 생리와 발병 경로를 알게 되었지만, 당시에는 질병에 대한 처방과 조치를 구두로 하다가 차츰 글로 전하게 되었습니다. 중세에는 경험을 통해 치유력이 증명된 약초 조제물을 바르거나 복용하는 것이 주된 치료 수단이었습니다. 약초 전문가가 있는 도시나 마을의 주민들은 건강 상의 혜택을 받았다고 할 수 있습니다.



이단

이단(수도원)은 유닛이 적의 수도사나 선교사에 의해 전향되는 대신 죽도록 합니다. 플레이어는 유닛을 잃게 되지만 적도 그 유닛을 가질 수 없습니다.

중세 시대 유럽의 기독교는 차츰 이단을 비롯한 여러 가지 도전에 직면하게 되었습니다. 이단은 교회 교리에 반대되는 이론이나 학설을 나타내는 단어로 13세기부터 사용되기 시작했으며 새로운 이론이 우후죽순처럼 생겨났습니다. 철학자들은 성경을 새롭게 해석해야 한다고 주장했으며 이교도 신앙의 영향을 받아 교리가 변형된 지방도 있었습니다. 하지만 성경의 교리를 새롭게 해석하려는 이들은 언제든지 이단으로 매도당할 위험을 안고 있었습니다. 기독교 교회는 이단을 따르는 것을 최악의 범죄로 규정했으며 수많은 이교도들을 화형에 처했습니다.



파르티아 병법

파르티아 병법(궁사 양성소)은 기병 궁사의 근거리 또는 원거리 방어력을 높여 줍니다.

현재의 이란 영토에 속하는 고대 파르티아의 기마 궁사들은 적을 유인하거나 후퇴하면서 화살을 쏘는 것으로 유명했습니다. 후퇴하면서 화살을 쏘는 것은 적들을 혼란에 빠뜨렸으며 특히 이들을 따라잡지 못하는 적들의 경우 더욱 그러했습니다. 파르티아인은 사라져버린 고대 민족이지만 기마 궁사를 사용한 후세 문명에서 이들의 병법을 채택하여 그 이름이 병법으로 남아 있습니다. 영어에서 "parthian shot(파르티아 화살)"이라는 표현은 자리를 떠나면서 마지막으로 내뿜는 독설을 뜻하게 되었습니다.



신권

신권(수도원). 수도사 또는 선교사 그룹이 적의 유닛을 전향시키면 그 중 한 수도사의 신앙만 줄어들고 다시 전향을 시도하기 전에 그 수도사는 휴식을 취해야 합니다. 수도사 그룹의 능력이 크게 향상되며 세부적인 관리 작업이 줄어들습니다.

신권 사회에서 지도자는 신의 인도를 받는 것으로 인식되었습니다. 사람들이 이를 진실로 받아들일 경우 통치자는 절대적인 권력을 행사할 수 있었습니다. 이러한 사회에서는 종교 지도자와 수도

사가 강력한 권한을 가지고 있었습니다. 종교적 믿음이 상대적으로 약한 문명이 이들과 만날 경우 빠른 속도로 개종되었습니다.



손가락 보호대

손가락 보호대(공사 양성소)는 공사의 발사 속도와 정확도를 향상시킵니다.

중세의 일반 군사들은 화살을 쏠 때 활 시위를 가슴까지 끌어당길 수 있었습니다. 영국 장궁병은 활 시위를 뺏까지 끌어당겨 화살의 파괴력과 사정 거리를 향상시킬 수 있었습니다. 아시아의 군사들은 활 시위를 귀 또는 그 뒤까지 끌어당길 수 있도록 손가락 보호대라는 장치를 개발했습니다. 이미 합성궁이라는 강력한 무기를 보유하고 있었던데다 손가락 보호대라는 신기술이 접목되자 이들의 무기는 더욱 강력한 효과를 발휘하게 되었습니다.

특수 기술



각 문명은 다른 문명이 연구할 수 없는 특수 기술을 가지고 있습니다. 특수 기술은 일반적으로 문명의 특수 유닛 또는 팀 보너스를 향상시킵니다.

[아즈텍족] 명예 전쟁

명예 전쟁(성)은 모든 보병의 공격력을 향상시킵니다.

아즈텍족과 이웃 부족들은 도시나 국가간의 전투에서 종교 의식에 필요한 희생자를 충분히 얻지 못하게 되면 이를 구하기 위하여 명예 전쟁을 일으켰습니다. 이러한 전쟁을 명예와 지위를 얻을 수 있는 기회로 여긴 전사들이 이 전쟁에 적극적으로 참가했습니다.



[브리튼족] 요먼

요먼(성)은 공사의 화살 사정 거리와 탐의 공격력을 향상시킵니다.

웨일스 지역에서 개발된 장궁은 그 효력을 일찍이 간파한 에드워드 1세의 통치 하에서 가장 많이 쓰이는 무기 중 하나로 자리잡았습니다. 영국의 장궁병들은 백년 전쟁에서 프랑스를 대파하는 활약을 보였습니다. 요먼이라고 불린 영국의 자유민들은 실력이 뛰어난데다 개인적으로 부를 축적할 수 있었기 때문에 전투 의지도 강했습니다. 프랑스에서의 승전으로 얻은 보상금과 전리품은 평생 사업할 수 있는 밑천이 되었습니다.

(비잔틴족) 병참

병참(성)은 캐터프랙터 기병의 공격력을 향상시킵니다.

비잔틴 문명이 로마에서 1000년이 넘도록 다른 문명보다 오래 지속될 수 있었던 것은 소수 정예 군대를 효과적으로 배치함으로써 장비나 훈련 면에서 낙후된 적을 물리칠 수 있었기 때문이었습니다. 사기가 충만한 군사와 잘 훈련된 장교, 뿌리 깊은 군사적 전통 및 훌륭한 병참이 어우러져 규모에 비해 월등히 높은 전투 능력을 갖춘 군대를 만들어 냈습니다. 비잔틴 군대에서는 공사를 이용하여 원거리에서 공격하거나 기습 공격을 통해 적을 무찌를 수 있었던 캐터프랙터 기병이 중추적인 역할을 하였습니다.

(켈트족) 켈트족의 분노

켈트족의 분노(성)는 공성 무기 제조소 유닛의 체력을 향상시킵니다.

영국 켈트족의 전사는 사기가 쉽게 변하는 매우 감정적인 전사라는 평을 받았습니다. 분노한 켈트족 또는 켈트족의 분노란 이들의 공격성이 매우 고조된 상태를 나타내며 이 때에는 모든 적군이 이들을 피하려 했습니다. 이러한 켈트족의 분노는 제대로만 제어할 수 있다면 빨리 사라지게 만들 수도 있었고 공포로 변화시킬 수도 있었습니다. 이러한 전사들의 분노를 잘 이용한 지도자는 공격력을 몇 배나 증가시킬 수 있었습니다.



(중국인) 로켓 발사 기술

로켓 발사 기술(성)은 추코누와 스콜피온 투석기의 원거리 방어력을 향상시킵니다.

오늘날 화약이라고 부르는 폭발물은 중국인들이 발명한 것으로 널리 알려져 있습니다. 중국인들은 오락 및 군사 목적으로 로켓을 발사하기 위하여 화약을 널리 사용했습니다. 비록 로켓이 정확하게 설계된 것은 아니었지만 이 무기를 처음 대하는 적군을 위협하는 데에는 매우 효과적이었습니다. 로켓은 빠른 속도로 날아가지만 소음이 심하고 냄새와 연기가 많이 나는 무기였습니다. 로켓으로 겨냥한 물체는 모두 파괴되었으며 폭발물을 장전할 경우 더욱 놀라운 파괴력을 보였습니다.

(프랑크족) 미늘 도끼

미늘 도끼(성)는 도끼 투척병의 사정 거리를 향상시킵니다.

미늘 도끼는 날의 아래쪽이 자루에 연결된 부분보다 더 길어서 붙여진 이름입니다. 이 도끼는 프랑크족의 이름이 유래된 프란시스카라는 투척 도끼가 좀더 개량된 형태이며 적에게 던지거나 맞붙어 싸우는 데 사용하였습니다. 프랑크족은 기병을 사용하기 이전에는 대규모 대형으로 싸웠는데 적에게 접근하다가 맨 앞 열의 병사들이 미늘도끼를 적군을 향해 던지면 적군 병사들이 부상을 당하거나 방패 뒤로 숨어버려 결국은 적군 대형을 무너뜨릴 수 있었습니다. 그런 다음 적군에게 빠르게 접근하여 도끼나 칼을 휘두르며 맞붙어 싸웠습니다.

(고트족) 무질서

무질서(성주 시대의 성)를 연구하면 보병 양성소에서도 허스칼을 만들 수 있습니다. 고트족의 특수 기술은 두 가지이며 다른 하나는 보급입니다.

고트족은 이동을 많이 하는 집단으로 곳곳을 돌아 다니며 싸움을 벌이고 아무 곳이나 정착했지만 한 장소에서 오랜 기간 싸움을 벌이거나 정착 생활을 영위하지는 않았습니다. 따라서 고트족도 예고 없이 갑자기 등장했다가 이내 빠르게 사라져 버린 부족이었습니다. 지속적인 산업 활동을 하지 않았으므로 이들의 군대는 별다른 장비를 갖추지 못했으나 다른 부족들은 고트족이 오고 있다는 소문만으로도 불안해할 정도로 거칠고 사나운 부족이었습니다.

(고트족) 보급

보급(왕정 시대의 성)은 보병 유닛을 만드는 속도를 향상시킵니다. 고트족의 특수 기술은 두 가지이며 다른 하나는 무질서입니다.

고트족과 같이 이동하는 부족은 전쟁이 일어나면 전장에 군사를 빠르게 파견할 수 있었으며 그들의 문명 자체도 한편으로는 전쟁을 계속하고 있는 군대와 같았습니다. 고트족의 청년들은 전사가 갖추어야 할 기술을 일찌감치 익혔으며 전체 남성 인구는 수시간 내에 전사로 탈바꿈할 수 있는 태세를 향시 갖추고 있었습니다. 따라서 적들은 고트족이 가까이 접근하지 못하도록 경계를 늦추지 않았으며 고트족이 접근해도 가능한 한 대항하지 않으려 했습니다.

(훈족) 무신론

무신론(성)은 모든 플레이어에 대하여 유물과 불가사의 승리에 걸리는 시간을 연장시키며 스파이 기술에 드는 비용을 줄입니다.

신앙이란 것을 아예 가지고 있지 않은 훈족의 무신론적 성향은 로마인들을 불쾌하게 하였고 로마인들은 훈족을 하등 인간으로 취급했습니다. 끊임없이 이동하는 문명에게는 구속적인 종교나 사회 규범이 맞지 않았습니다. 훈족은 유적이거나 유물을 섬기기보다는 당면한 현실과 현재를 소중히 여겼습니다.



(일본인) 카타파루토

카타파루토(성)는 트레뷰셋 투석기의 발사 속도와 조립/해체 속도를 빠르게 합니다.

사무라이 전통이 일본인의 삶을 지배했던 시기에는 개개의 전사가 일본의 문화를 지배했습니다. 실리적인 사고를 가진 사람들이 권력을 잡게 되면서 대규모 군대를 효과적으로 배치하는 데 보다 주안점이 두어졌으며 사회적으로 낮은 지위에 있는 사람들도 종종 이러한 대규모 군대에 소속되기도 했습니다. 군대는 총기를 포함한 새로운 기술을 채택하였으며 더욱 향상된 공성 무기를 사용하여 적군을 요새에서 몰아낼 수 있었습니다. 사무라이의 마지막 대전투에서는 적의 요새를 무력화하는 공성으로 적을 대파할 수 있었습니다.

[한국인] 신기전

신기전 로켓 발사 기술(성)은 투석기의 사정 거리를 향상시킵니다.

중국인이 총포를 발명했다고 전해지지만 로켓 발사 기술과 총포를 무기의 한 종류로 처음 사용한 것은 한국의 고려 왕조였다고 전해집니다. 이 시기를 연구하는 역사학자들에 의하면 고려의 로켓과 대포가 수많은 전투를 승리로 이끄는 데 매우 중요한 역할을 했다고 합니다. 고려 왕조와 이를 계승한 조선 왕조는 바다와 압록강 건너에서 호시탐탐 침략을 노리고 있는 적들을 방어하기 위해 강력한 군사력이 필요했습니다.



[마야족] 엘도라도

엘도라도(성)는 독수리 전사의 체력을 향상시킵니다.

성격이 크게 다른 문명이 충돌했을 때 전쟁은 가장 치열한 양상을 보입니다. 마야족을 비롯한 중남미의 원주민들은 갑옷을 입고 말을 타고 나타나 전투견과 강철 무기, 심지어는 총기를 사용하는 정복자들에게 공포를 느꼈으며 반대로 원주민들의 제물 의식과 광신적 행위는 정복자들을 동요시키기 위해 충분했습니다. 또한 마야족은 그들의 재산을 지키기 위해서라면 목숨을 아끼지 않았으므로 쉽지 않은 상대였습니다.

[몽고인] 훈련

훈련(성)은 공성 무기 제조소 유닛의 이동 속도를 향상시킵니다.

몽고인이 대정복을 승리로 이끌 수 있었던 비결 중 하나는 호된 전투 훈련이었습니다. 당시 좀더 문명화되어 있던 군대들이 복잡한 계급과 규율에 얽매는 동안 몽고인들은 평야와 수렵 지대에서 끊임 없는 훈련에 몰두했습니다. 몽고 군대는 이동하고 공격하는 속도가 너무나 빨라서 보다 육중하고 견고한 장비를 갖추었던 다른 군대들을 당혹하게 할 정도였습니다.

[페르시아인] 코끼리 사육

코끼리 사육(성)은 전투 코끼리의 속도를 향상시킵니다.

코끼리는 시력이 나쁘지만 후각이 발달했으며, 속도가 비교적 느리고 다치는 것을 두려워했으므로 코끼리를 전투에 사용하는 것은 쉽지 않은 일이었습니다. 페르시아인들은 코끼리와 코끼리에 탈 사람을 훈련시키는 특수한 코끼리 사육 기술을 개발하여 전투력을 향상시켰습니다.

[사라센족] 광신

광신(성)은 낙타와 노예병의 체력을 향상시킵니다.

이슬람 군대의 강점은 놀라운 추진력과 운명에 대한 절대적인 신념이었습니다. 이들의 굳건한 종교적 신념은 전사들이 기본적으로 가지게 마련인 두려움을 잠재웠으며 천하무적의 자신감을 가지게 해주었습니다. 그 결과 이슬람 군대는 전장에서 그 규모와 장비에 비해 놀랄만한 능력을 발휘할 수 있었습니다.

[스페인인] 패권

패권(성)은 주민의 전투 기술을 향상시켜서 주민들이 전방에서 성을 잘 건설할 수 있게 합니다.

생활이 고달팠던 시대에 스페인 농민들은 특히 힘든 삶을 살았습니다. 북부 지역의 기독교 왕국이 사라센족에게 8세기에 점령당했던 반도를 탈환하기 위해 이 지역에서 중세 시대 내내 전투를 벌였기 때문이었습니다. 따라서 스페인 농부들은 스스로를 방어하기 위하여 전사의 역할도 수행해야만 했습니다. 나폴레옹이 이끈 프랑스 군대는 19세기 초에 이들 스페인 농부들과 맞서 고전하기도 했습니다.

[튜턴족] 총구

총구(성)는 건물 내에 배치된 보병으로 하여금 화살을 쏠 수 있게 함으로써 성, 탑 및 마을 회관의 공격력을 높여 줍니다.

다른 부족들이 성지를 차지하기 위해 서로 싸우는 동안 튜턴족은 동유럽으로 십자군 원정을 떠났습니다. 튜턴족은 통치하기 유리하게 성을 건설하고 사용하는 데 특히 뛰어난 기술을 가지고 있었기 때문에 성에 있는 소수의 기사와 병사라도 넓은 지역을 통치할 수 있었습니다.

[투르크족] 포술

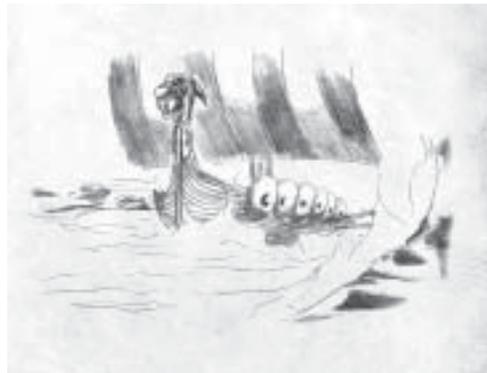
포술(성)은 포격탑, 포격 대포, 대포 갤리온배의 사정 거리를 높여 줍니다.

초기의 총기와 대포는 고위 권력층을 위해 일했던 직업 전사나 용병이 사용했습니다. 중세 말에는 동방으로 향하는 중요한 교역로를 차지하여 권력을 장악한 투르크족이 종종 이들을 고용하였습니다. 이 때의 경험으로 투르크족은 콘스탄티노플을 비롯한 다른 기독교 요새에 대하여 이러한 새로운 무기들을 효과적으로 사용할 수 있었습니다.

[바이킹족] 전사 집단

전사 집단(성)은 전사의 체력 회복 속도를 향상시킵니다.

바이킹족 전사를 증가하는 광기를 보여 주는 기술을 전사 집단이라고 합니다. 전사 집단은 처음에는 몸에 소름이 돋고 전율하며 치아를 떨립니다. 그런 다음 체온이 점점 높아져 얼굴이 부풀어 오르면서 붉게 변합니다. 완전히 격노하여 이 상태에 도달하게 되면 반미치광이 상태가 되어 야생 동물처럼 울부짖으며 방패를 물어 뜯기까지 하고 마주치는 모든 사람을 무차별적으로 베어 버렸습니다. 분노가 수그러들면 전사들은 며칠 동안 무기력해지거나 의기 소침해졌습니다.



부록

새로운 유닛 및 기술

시대	유닛					기술						
	미늘장병	투수리 전사	정예 투수리 전사	원시영 위력	원시영 폭파병	헬릭	대형 마차	약초	이단	파르티아 병법	손가락 보호대	신권
새로운 문명												
아즈텍족	⊕	⊕			⊕		⊕	⊕	⊕			⊕
브리튼족	⊕				⊕		⊕	⊕				⊕
비잔틴족	⊕			⊕	⊕		⊕		⊕		⊕	⊕
켈트족	⊕			⊕	⊕		⊕	⊕	⊕			
중국인	⊕				⊕	⊕	⊕	⊕			⊕	⊕
프랑크족					⊕		⊕	⊕	⊕			⊕
고트족	⊕			⊕	⊕	⊕	⊕	⊕				⊕
훈족	⊕			⊕	⊕	⊕	⊕		⊕	⊕	⊕	
일본인	⊕				⊕		⊕	⊕		⊕	⊕	⊕
한국인	⊕			⊕	⊕		⊕	⊕			⊕	⊕
마야족	⊕	⊕	⊕		⊕		⊕	⊕	⊕		⊕	⊕
몽고인					⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	
페르시아인	⊕			⊕	⊕	⊕	⊕	⊕		⊕	⊕	⊕
사라센족				⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕
스페인인	⊕			⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕		⊕	⊕
튜턴족	⊕				⊕	⊕	⊕		⊕			⊕
투르크족				⊕	⊕	⊕	⊕		⊕	⊕	⊕	⊕
바이킹족					⊕		⊕		⊕		⊕	

문명 특성

*는 Age of Kings에서 변경된 사항



아즈텍족

특수 유닛: 재규어 전사(보병에 강한 보병)

특수 기술: 명예 전쟁(보병 공격력+4)

팀 보너스: 유물에 금 33% 추가

- ⊕ 정찰 기병 대신 독수리 전사로 시작
- ⊕ 주민의 운반 능력+5
- ⊕ 모든 군대 유닛이 15% 빨리 만들어짐
- ⊕ 수도원 각 기술마다 수도사 체력+5



켈트족

특수 유닛: 대청 특공대(빠른 보병)

특수 기술: 켈트족의 분노(공성 무기 제조소 유닛 체력+50%)

팀 보너스: 공성 무기 제작 시간이 20% 빠름

- ⊕ 보병 이동 속도가 15% 빠름
- ⊕ 나무꾼 작업 속도가 15% 빠름
- ⊕ 공성 무기 발사 속도가 20% 빠름
- ⊕ 켈트족 유닛의 시야 안에 있는 양은 상대 방에게 전향되지 않음



브리튼족

특수 유닛: 장궁병(궁사)

특수 기술: 요먼(보병 궁사 사정 거리+1, 탑 공격력+2)

팀 보너스: 궁사 양성이 20% 빠름

- ⊕ 마을 회관 비용: 성주 시대, 왕정 시대 목재-50%*
- ⊕ 보병 궁사 사정 거리: 성주 시대+1, 왕정 시대:+1(전체+2)
- ⊕ 양치기의 작업 속도가 25% 빠름



중국인

특수 유닛: 추코누(화살을 빨리 쏘는 석궁병)

특수 기술: 로켓 발사 기술(추코누 원거리 방어력+2, 스토펙피언 투석기+4)

팀 보너스: 농장 식량+45

- ⊕ 주민수+3, 식량-150, 목재-50으로 시작
- ⊕ 기술 비용: 봉건 시대-10%, 성주 시대-15%, 왕정 시대-20%
- ⊕ 마을 회관은 10개의 유닛 지원
- ⊕ 파괴선 체력+50%



비잔틴족

특수 유닛: 캐터프랙터 기병(보병에 강한 기병)

특수 기술: 병참(캐터프랙터 기병의 공격력이 강해짐)

팀 보너스: 수도사 치료 속도+50%*

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



프랑크족

특수 유닛: 도끼 투척병(장거리 공격용 보병)

특수 기술: 미늘 도끼(도끼 투척병 사정 거리+1)

팀 보너스: 기사 시야+2

- ⊕ 성 비용-25%
- ⊕ 기사 체력+20%
- ⊕ 농장 업그레이드 무료(제분소 필요)



고트족

특수 유닛: 허스칼(공사에 강한 보병)
특수 기술: 무질서(보병 양성소에서 허스칼을 만들 수 있음), 보급(보병 유닛을 만드는 속도가 50% 빠름)

팀 보너스: 보병 유닛을 만드는 속도가 20% 빠름

- ⊕ 보병 비용: 봉건 시대-10%, 성주 시대-15%, 왕정 시대-25%
- ⊕ 건물에 대한 보병 공격력+1
- ⊕ 야생 멧돼지에 대한 주민 공격력+5, 사냥꾼의 고기 운반량+15*
- ⊕ 왕정 시대의 최대 인구+10



한국인

특수 유닛: 전차(기마 공사), 거북선(무장한 전함)
특수 기술: 신기전(망고넬 투석기, 아너져 투석기 사정 거리+2)

- 팀 보너스:** 망고넬 투석기, 아너져 투석기 사정 거리+1
- ⊕ 주민 시야+2
 - ⊕ 석재 채광 작업이 20% 빠름
 - ⊕ 탐 무료 업그레이드(포격탑은 연금술이 필요)
 - ⊕ 탐 사정 거리: 성주 시대+1, 왕정 시대+1(전체+2)



훈족

특수 유닛: 타칸(건물 공격에 강한 기병)
특수 기술: 무신론(유적 점령, 불가사의 건설/방어 게임 승리 시간+100, 스파이/반역 비용-50%)

팀 보너스: 기병 유닛을 만드는 속도가 20% 빠름

- ⊕ 집은 필요 없으나 목재-100으로 시작
- ⊕ 기마 공사 비용: 성주 시대-25%, 왕정 시대-30%
- ⊕ 트레뷰셋 투석기 정확도+30%



마야족

특수 유닛: 깃털 장식 공사(강력한 공사)
특수 기술: 엘도라도(독수리 전사 체력+40)

- 팀 보너스:** 성벽 비용-50%
- ⊕ 주민+1, 독수리 전사+1, 식량 -50으로 시작
 - ⊕ 자원 유지 시간+20%
 - ⊕ 공사 유닛 비용: 봉건 시대-10%, 성주 시대-20%, 왕정 시대-30%



일본인

특수 유닛: 사무라이(특수 유닛에 강한 보병)
특수 기술: 카타파루토(트레뷰셋 투석기 발사 속도, 조립/해체 속도가 빠름)

팀 보너스: 갤리선 시야+50%

- ⊕ 어선 체력x2, 방어력+2, 작업 효율: 암흑 시대+5%, 봉건 시대+10%, 성주 시대+15%, 왕정 시대+20%
- ⊕ 제분소, 제재목 캠프, 채광 캠프 비용-50%
- ⊕ 보병 공격 속도: 봉건 시대 10%, 성주 시대 15%, 왕정 시대 25% 빠름



몽고인

특수 유닛: 만구다이(공성 무기에 강한 기마 공사)
특수 기술: 혼련(공성 무기 제조소 유닛의 이동 속도가 50% 빠름)

팀 보너스: 정찰 기병, 경기병, 호위 경기병 시야+2

- ⊕ 기마 공사 발사 속도가 20% 빠름
- ⊕ 경기병, 호위 경기병 체력+30%
- ⊕ 사냥꾼 작업 속도가 50% 빠름



페르시아인

특수 유닛: 전투 코끼리 (기병)
특수 기술: 코끼리 사육 (전투 코끼리 속도+30%)

- 팀 보너스:** 공사에 대한 기사의 공격력+2
- ⊕ 시작할 때 목재, 식량+50
 - ⊕ 마을 회관, 항구 체력x2, 작업 효율: 봉건 시대+10%, 성주 시대+15%, 왕정 시대+20%



튜턴족

특수 유닛: 튜턴족 기사(속도가 느린 보병)
특수 기술: 총구(성 사정 거리 +3, 주둔한 보병은 화살을 발사)

- 팀 보너스:** 전향에 대한 유닛의 저항력이 강함
- ⊕ 수도사의 치료 범위x2
 - ⊕ 탑 배치 유닛 수x2, 주둔군의 화살 발사 속도x2
 - ⊕ 살인 구멍 무료
 - ⊕ 농장 비용-33%
 - ⊕ 마을 회관 공격력+2/사정거리+5*



사라센족

특수 유닛: 노예병 (장거리 공격용 낙타병)
특수 기술: 광신 (낙타병, 노예병 체력+30)

- 팀 보너스:** 건물에 대한 보병 기사 공격력+1
- ⊕ 시장 교역 비용은 단지 5%
 - ⊕ 수송선 체력x2, 수송 능력x2
 - ⊕ 갤리선 공격 속도가 20% 빠름
 - ⊕ 건물에 대한 기마 공사의 공격력+3



투르크족

특수 유닛: 체니셰리 (조총수)
특수 기술: 포술 (포격탑, 포격 대포, 대포 갤리온배 사정 거리+2)

- 팀 보너스:** 화약 사용 유닛 양성 시간이 20% 빠름
- ⊕ 화약 사용 유닛 체력+25%, 화약 연구 기술 비용-50%*
 - ⊕ 금 채광 속도가 15% 빠름
 - ⊕ 연금술 무료
 - ⊕ 경기병, 호위 경기병 업그레이드 무료



스페인인

특수 유닛: 정복자(기마 조총수), 선교사(기마 수도사)
특수 기술: 패권(주민 전투 능력 향상)

- 팀 보너스:** 교역 마차, 교역선이 금 33%를 더 생성함
- ⊕ 건물 건설 속도가 30% 빠름(불가사의 제외)
 - ⊕ 대장간에서 기술 업그레이드시 금을 소비하지 않음
 - ⊕ 탄도학으로 대포 갤리온배 능력 향상(빨리 발사하고 정확도가 높음)

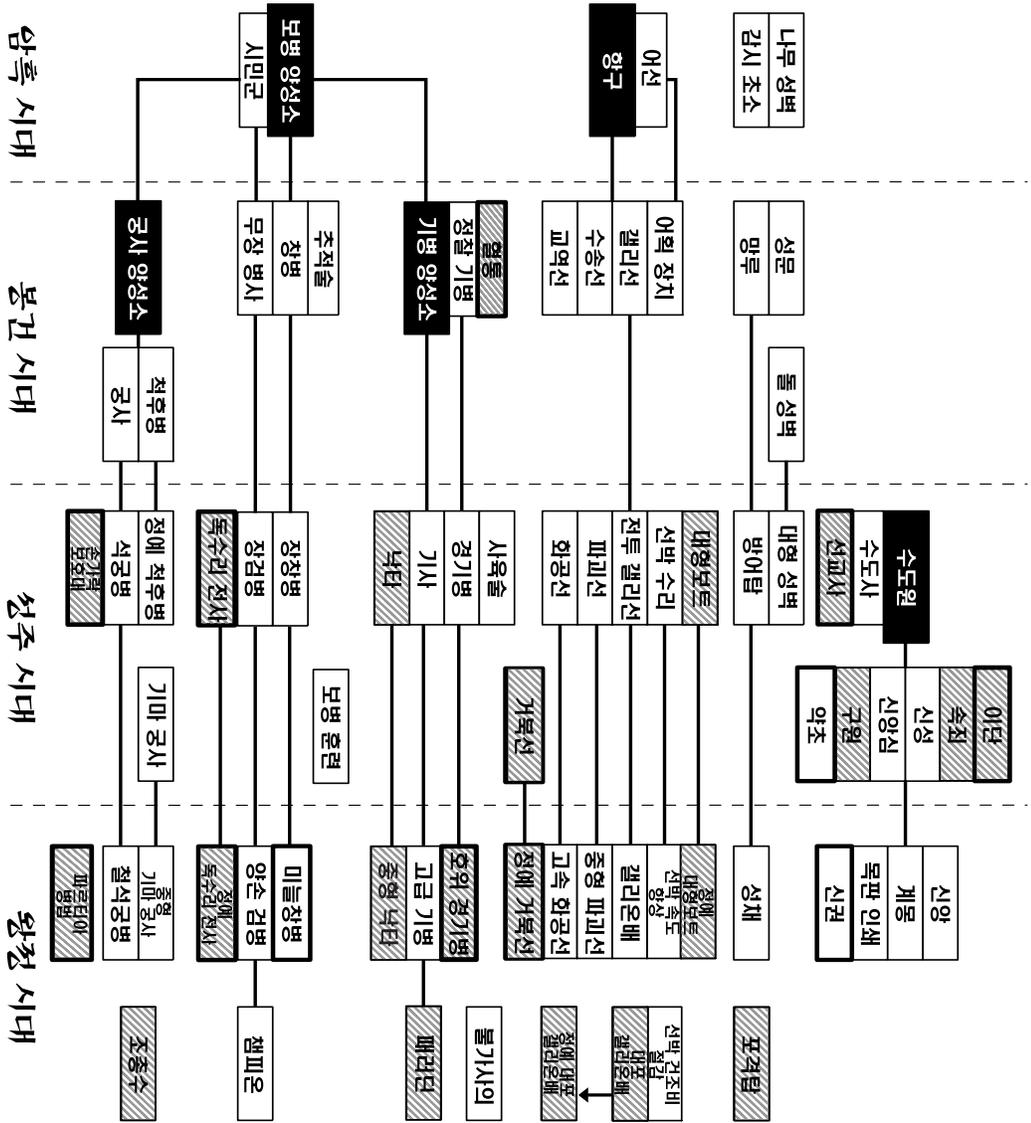


바이킹족

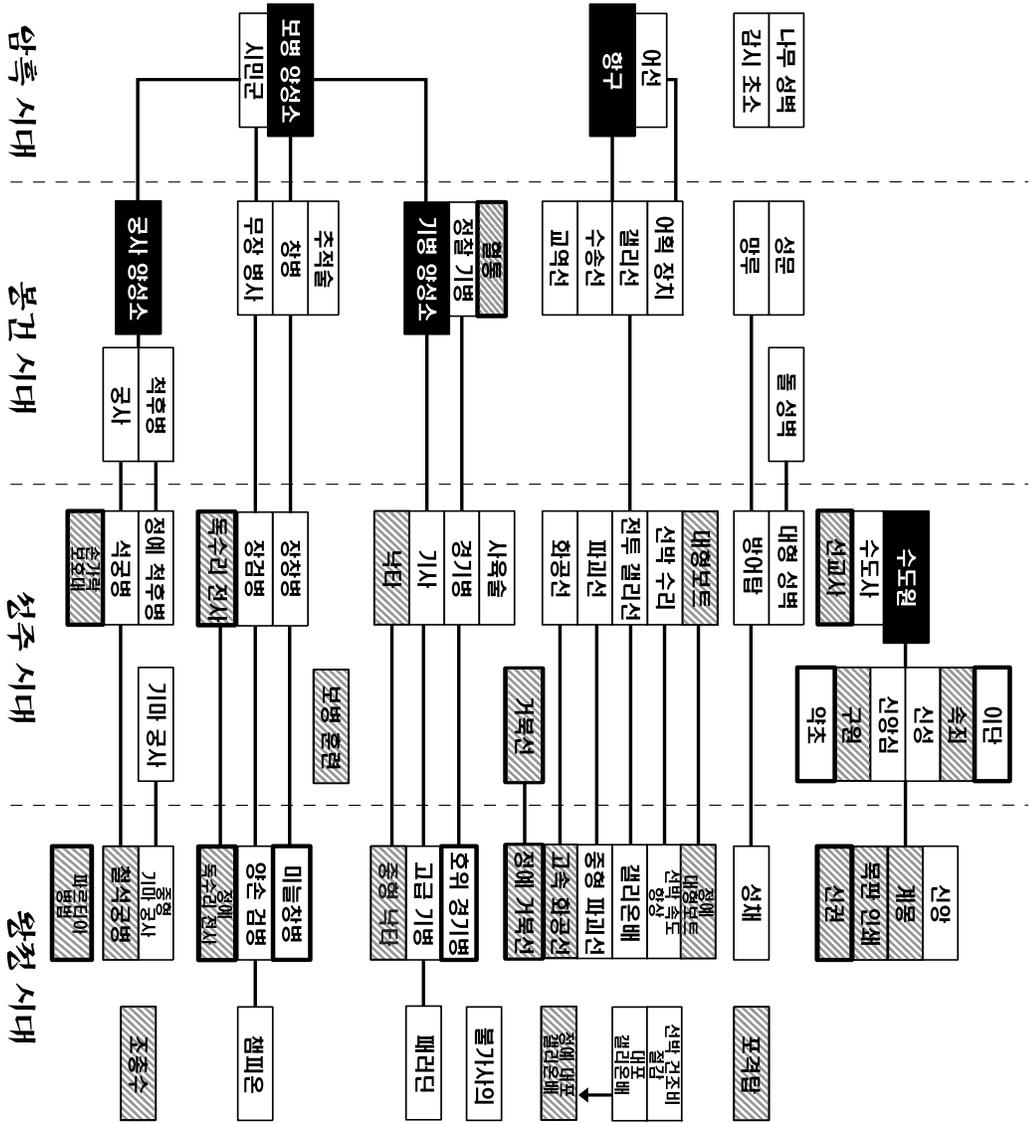
특수 유닛: 전사(개조된 보병), 대형 보트(군선)
특수 기술: 전사 집단(전사의 체력 회복 속도가 빠름)

- 팀 보너스:** 항구 비용-25%*
- ⊕ 군선 비용-20%
 - ⊕ 보병 체력: 봉건 시대+10%, 성주 시대+15%, 왕정 시대+20%
 - ⊕ 외바퀴 수레, 손수레 무료

The Conquerors Expansion에서 새로 추가된 항목은 검은 테두리로 표시되어 있습니다. 이 시대에서 연구할 수 없는 항목은 파란색으로 표시되어 있습니다.

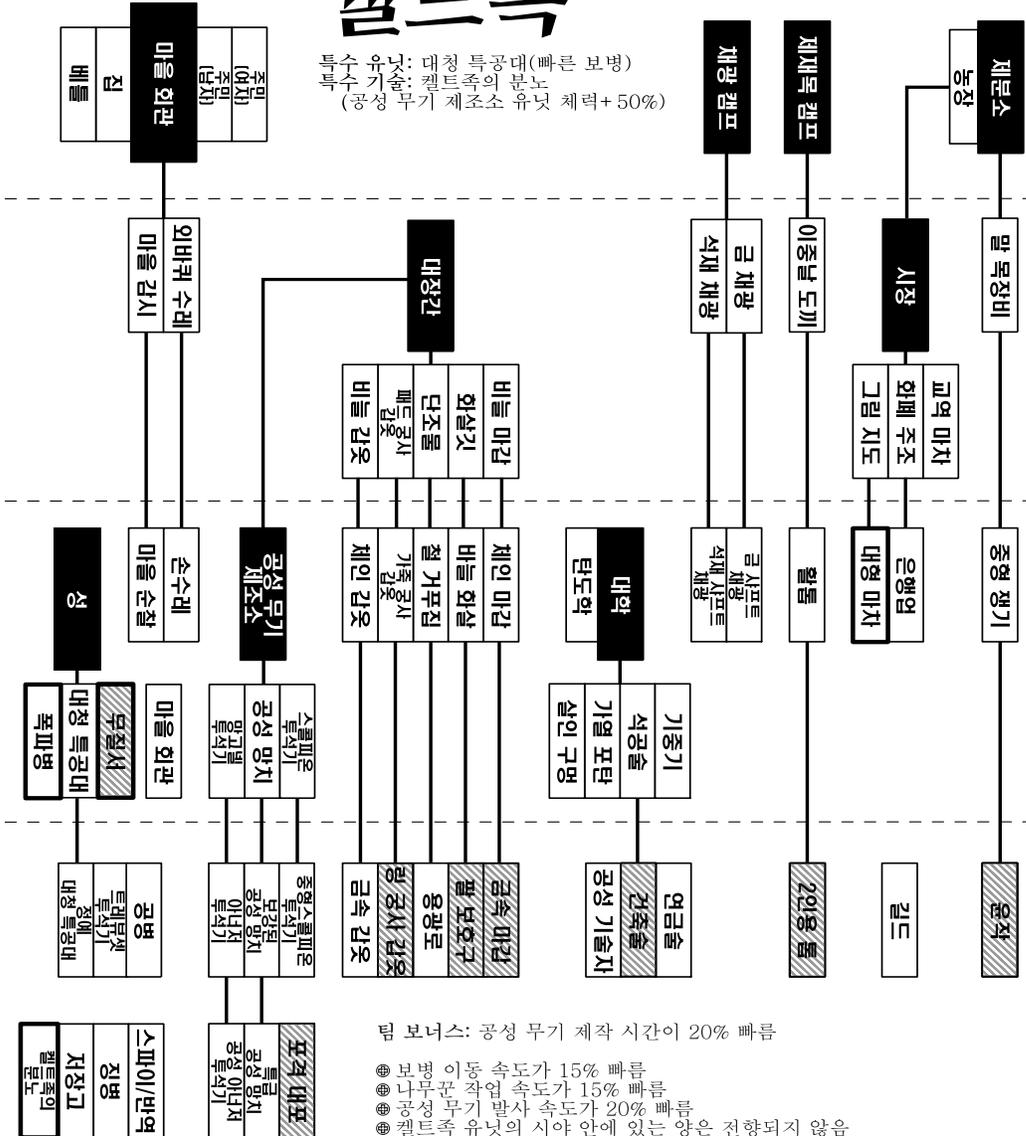


The Conquerors Expansion에서 새로 추가된 항목은 굵은 테두리로 표시되어 있습니다. 이 시대에서 연구할 수 없는 항목은 파란색으로 표시되어 있습니다.



켈트족

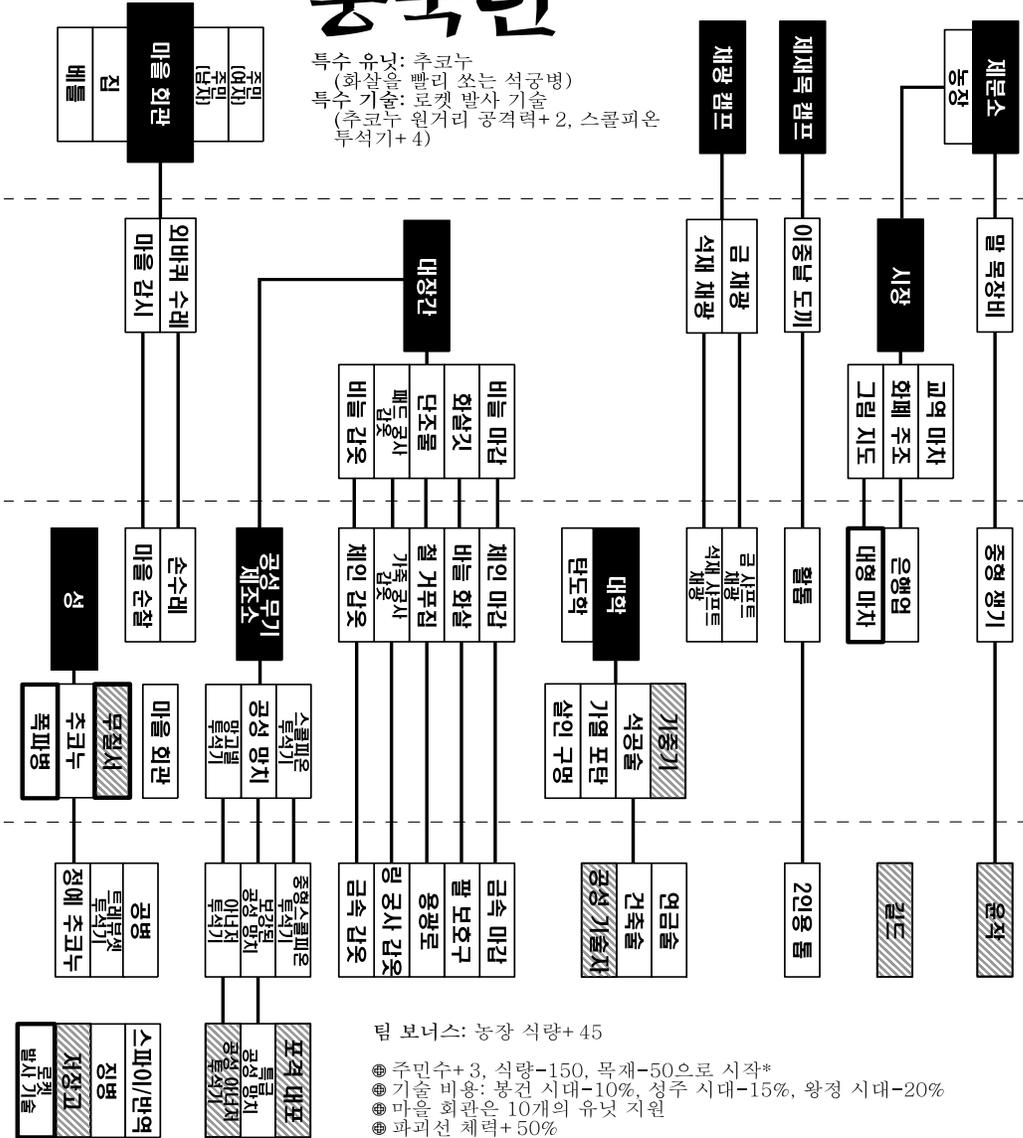
복수 유닛: 10명 (공성 무기 제외)
 복수 유닛: 10명 (공성 무기 제외)
 (공성 무기 제조소 유닛 체력+50%)



▶ 보너스: 공성 무기 제작 시간이 20% 빠름
 ● 이 유닛의 속도가 15% 빠름
 ● 나무꾼 작업 속도가 15% 빠름
 ● 나무꾼의 생산 속도가 20% 빠름
 ● 유닛의 시야 안이 약간 전향되지 않음

중국인

부수: 주교누 (찾는 석공병)
 (화살) : 불제민 (로켓 발사 기술)
 부수: 기함: 원거리 공격력+2, 스펀피온
 부수: (추교누) 투석기+4)

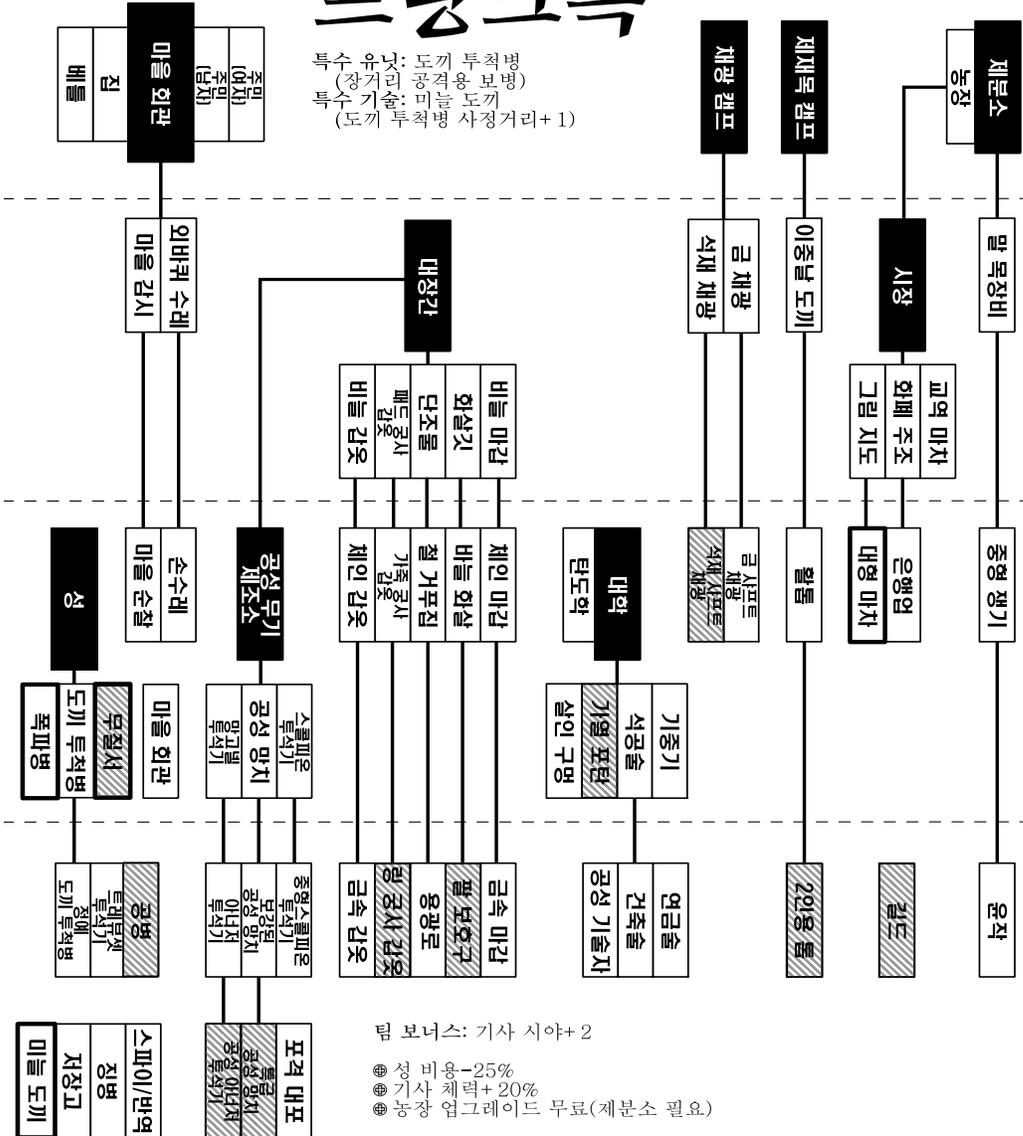


필 보너스: 농장 식량+ 45

- ⊙ 주민수+3, 식량-150, 목재-50으로 시작*
- ⊙ 기함: 미용: 봉건 시대-10%, 상주 시대-15%, 왕정 시대-20%
- ⊙ 마: 마에관 10개의 유닛 지원
- ⊙ 마: 마에관 10개의 유닛 지원
- ⊙ 마: 마에관 10개의 유닛 지원

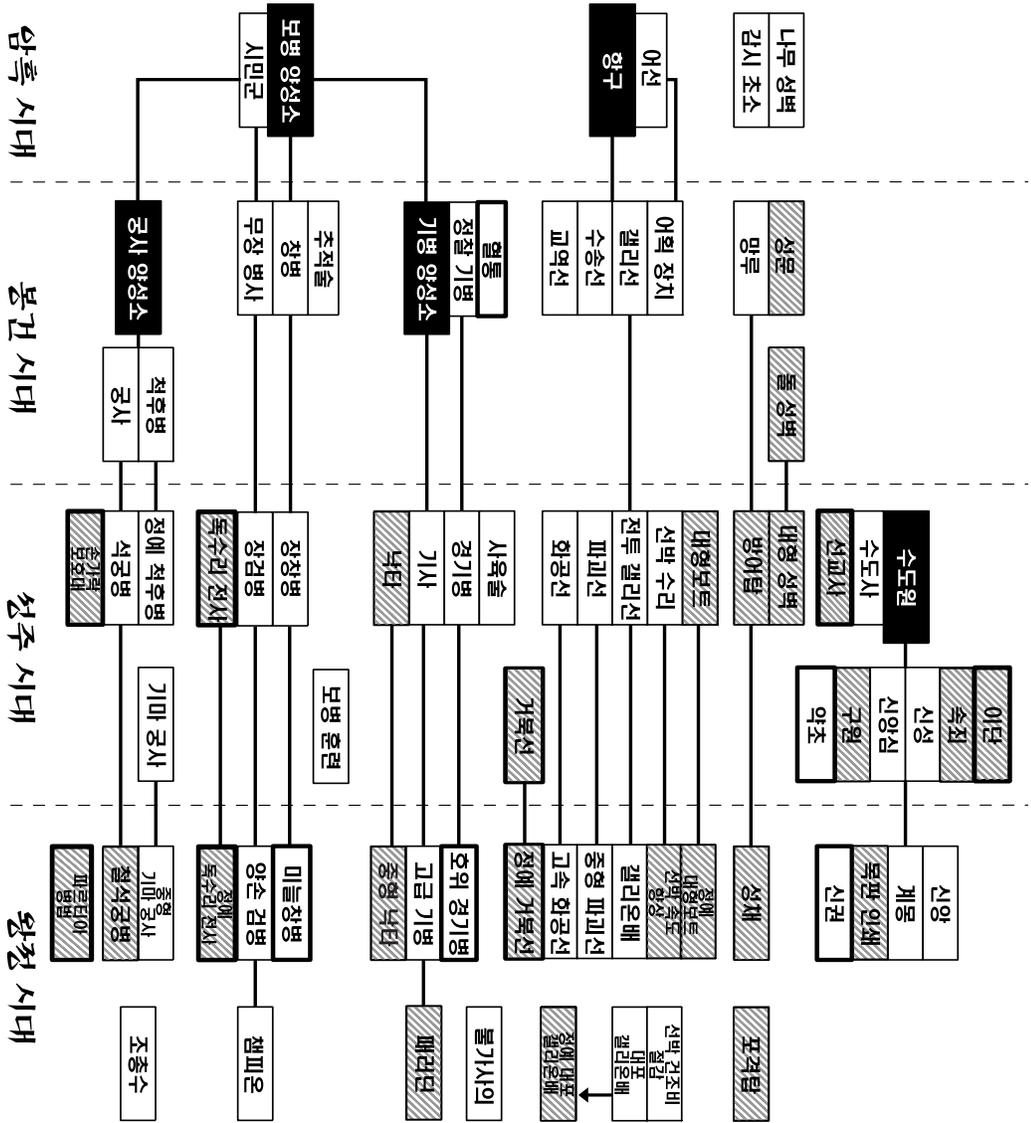
프랑크족

부수 유닛: 도끼 투척병 (장거리 공격용 보병)
 부수 기함: 마을 도끼 (도끼 투척병 사정거리+1)

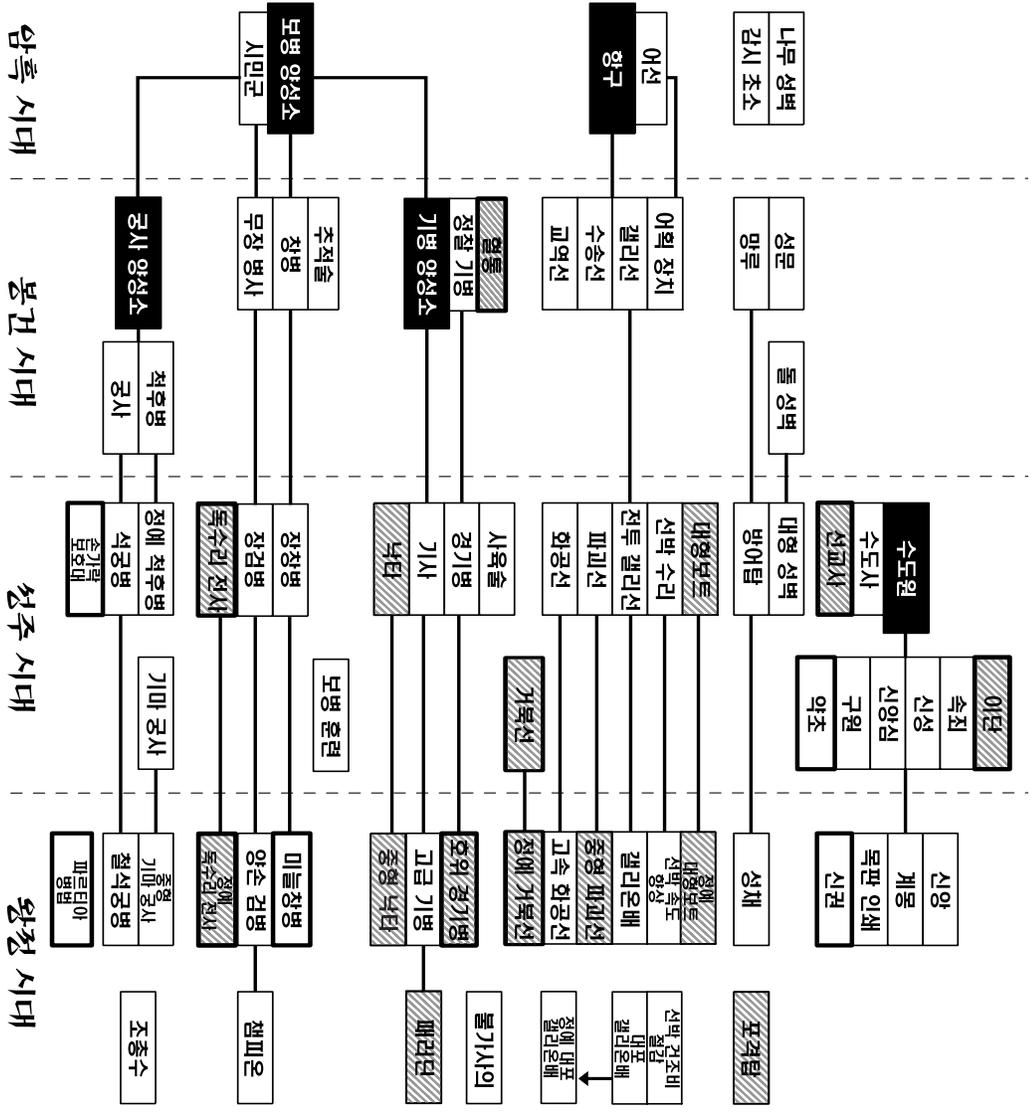


핀 보너스: 기사 시야+2
 ④ 공성 대포 -25%
 ④ 기사 채광+20%
 ④ 장막 업그레이드 무료(제분소 필요)

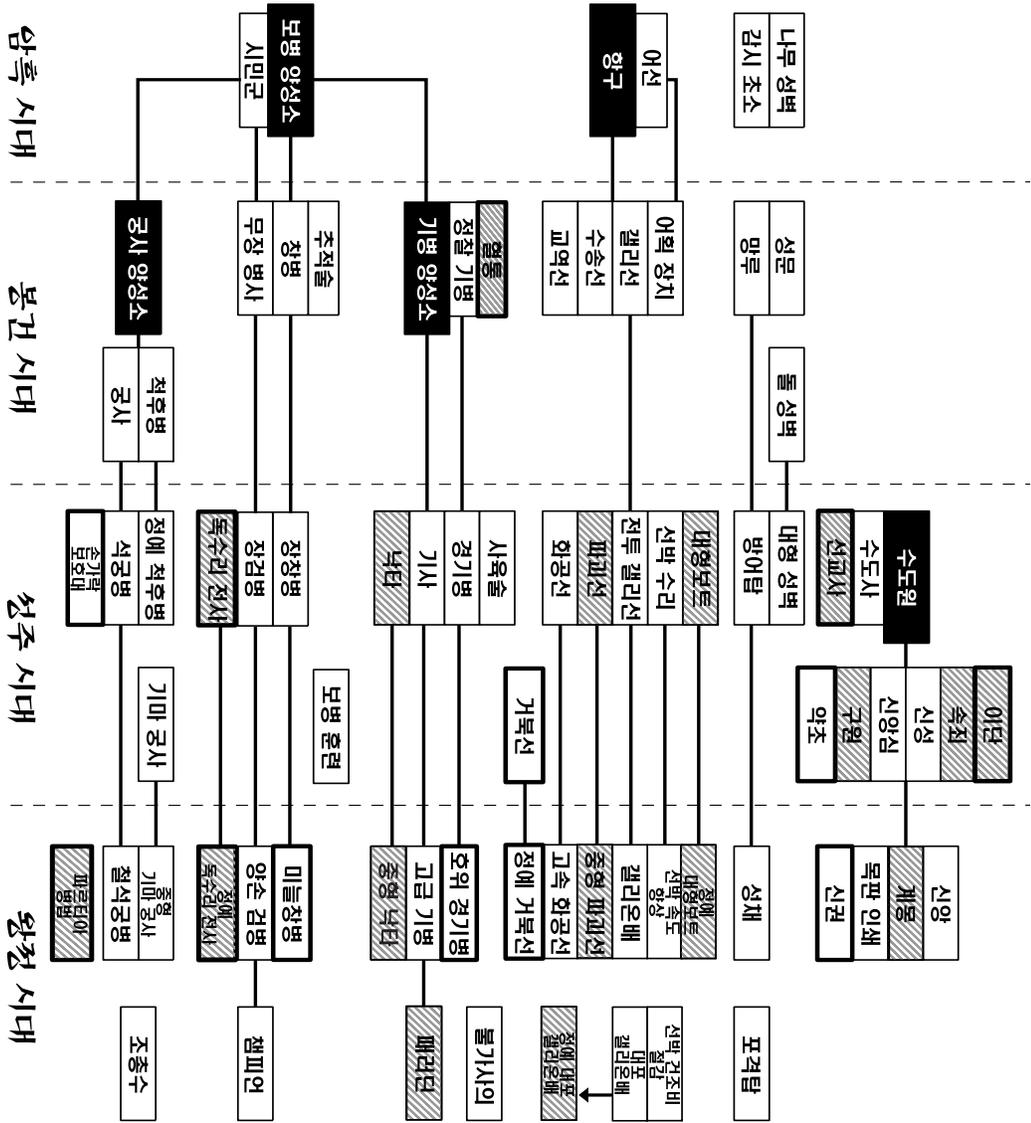
The Conquerors Expansion에서 새로 추가된 항목은 모두 테두리로 표시되어 있습니다. 이 시대에서 연구할 수 없는 항목은 대영으로 표시되어 있습니다.



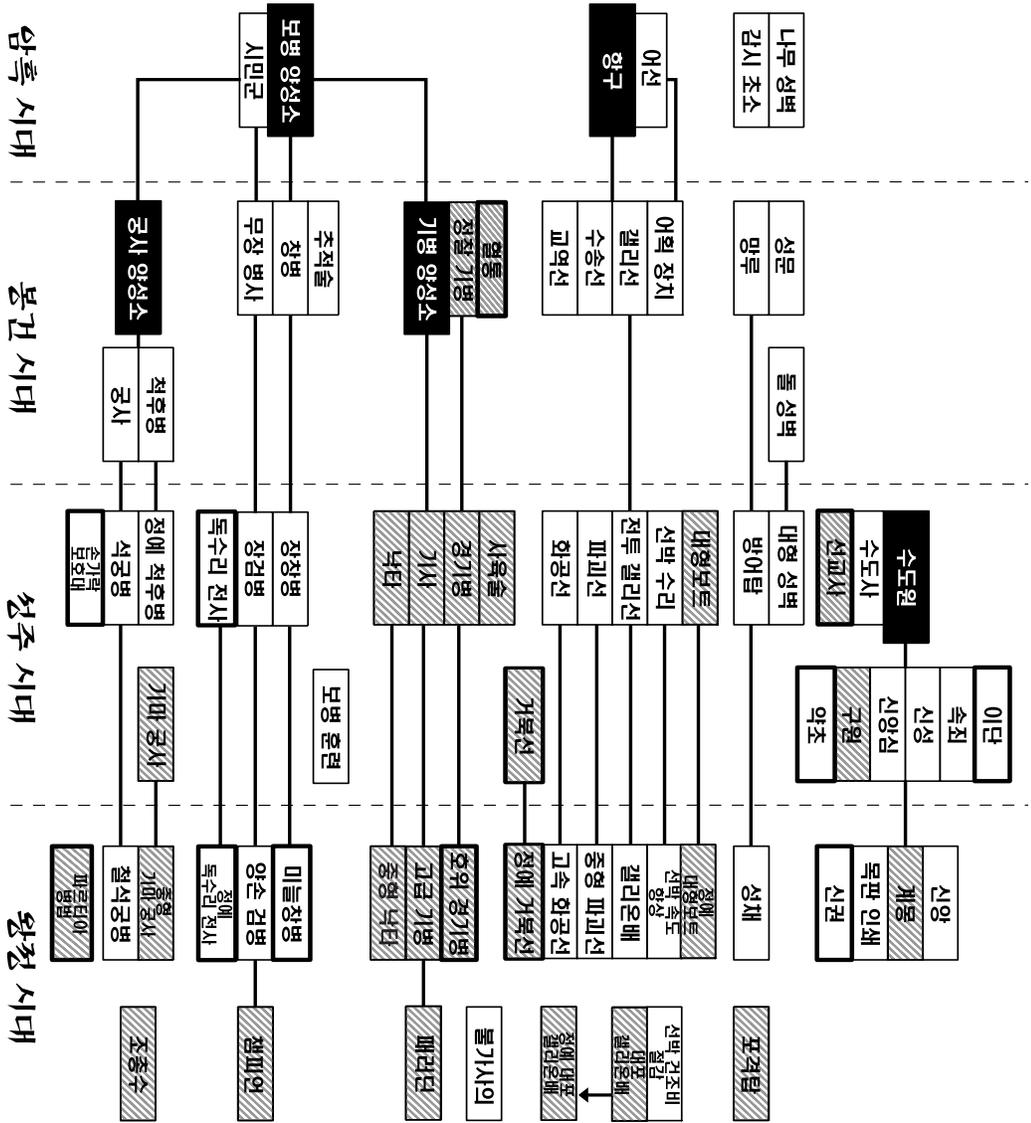
The Conquerors Expansion에서 새로 추가된 항목은 굵은 테두리로 표시되어 있습니다. 이 시대에서 연구할 수 없는 항목은 파란색으로 표시되어 있습니다.



The Conquerors Expansion에서 새로 추가된 항목은 굵은 테두리로 표시되어 있습니다. 이 시대에서 연구할 수 없는 항목은 파란색으로 표시되어 있습니다.

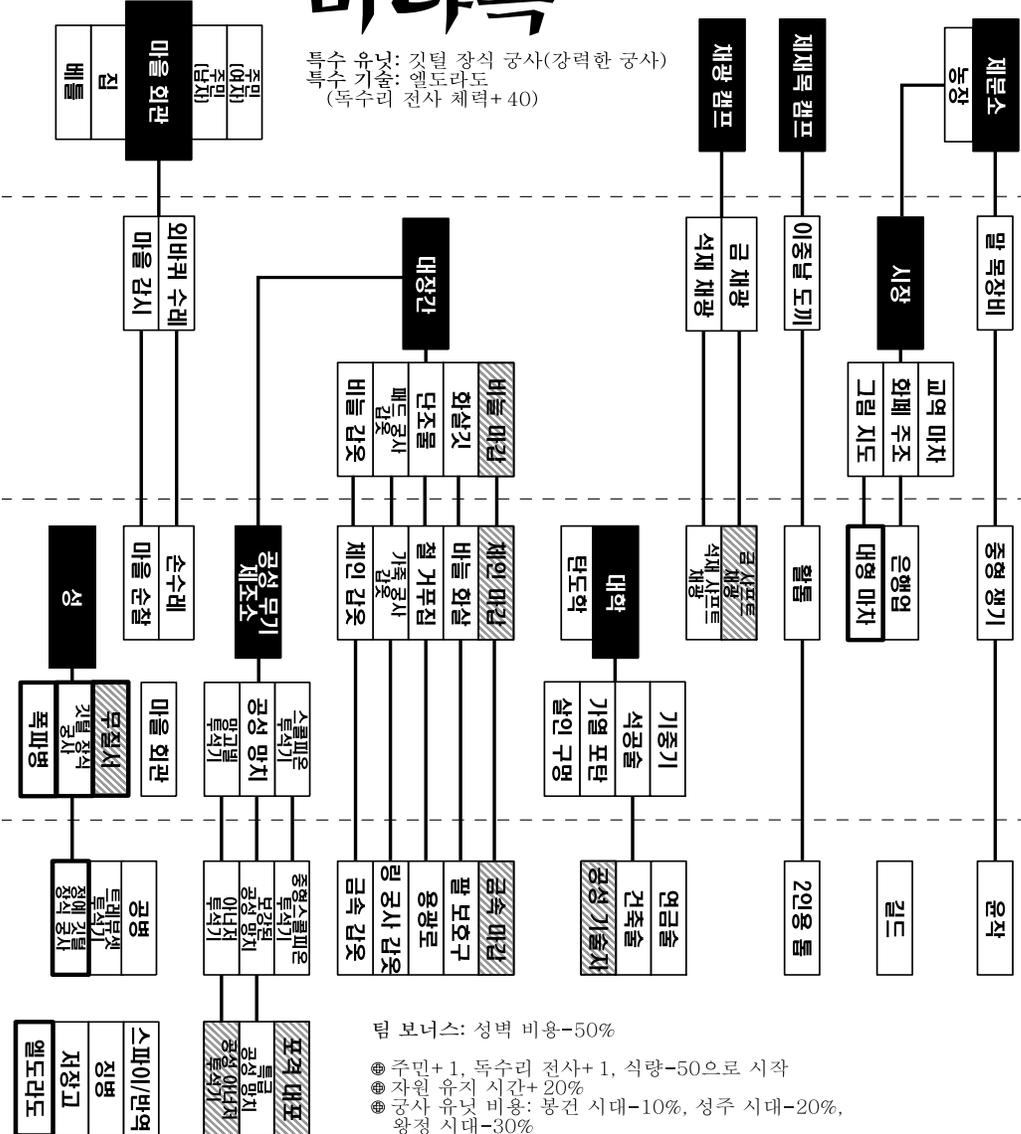


The Conquerors Expansion에서 새로 추가된 항목은 검은 테두리로 표시되어 있습니다. 이 시대에서 연구할 수 없는 항목은 파란색으로 표시되어 있습니다.

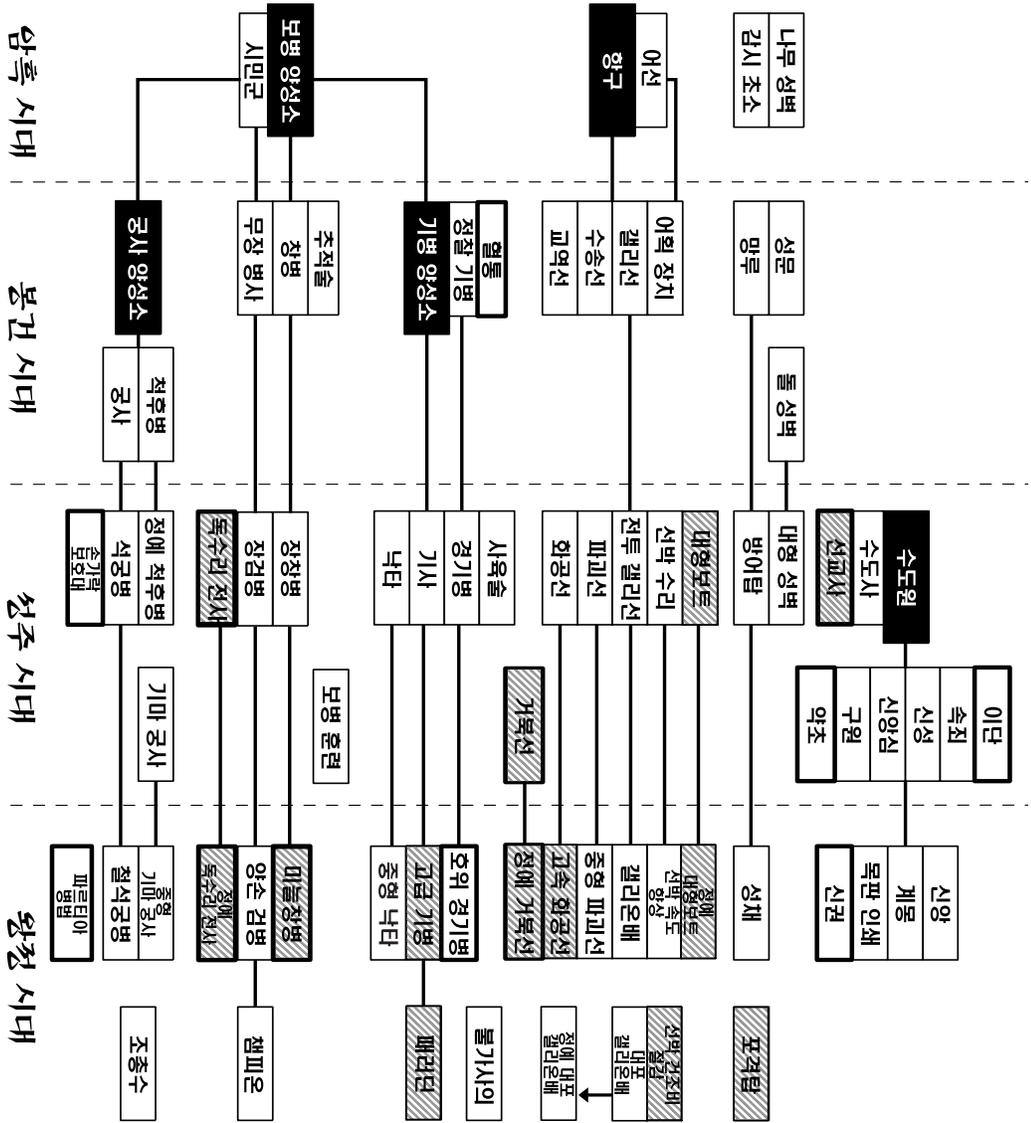


마을죽

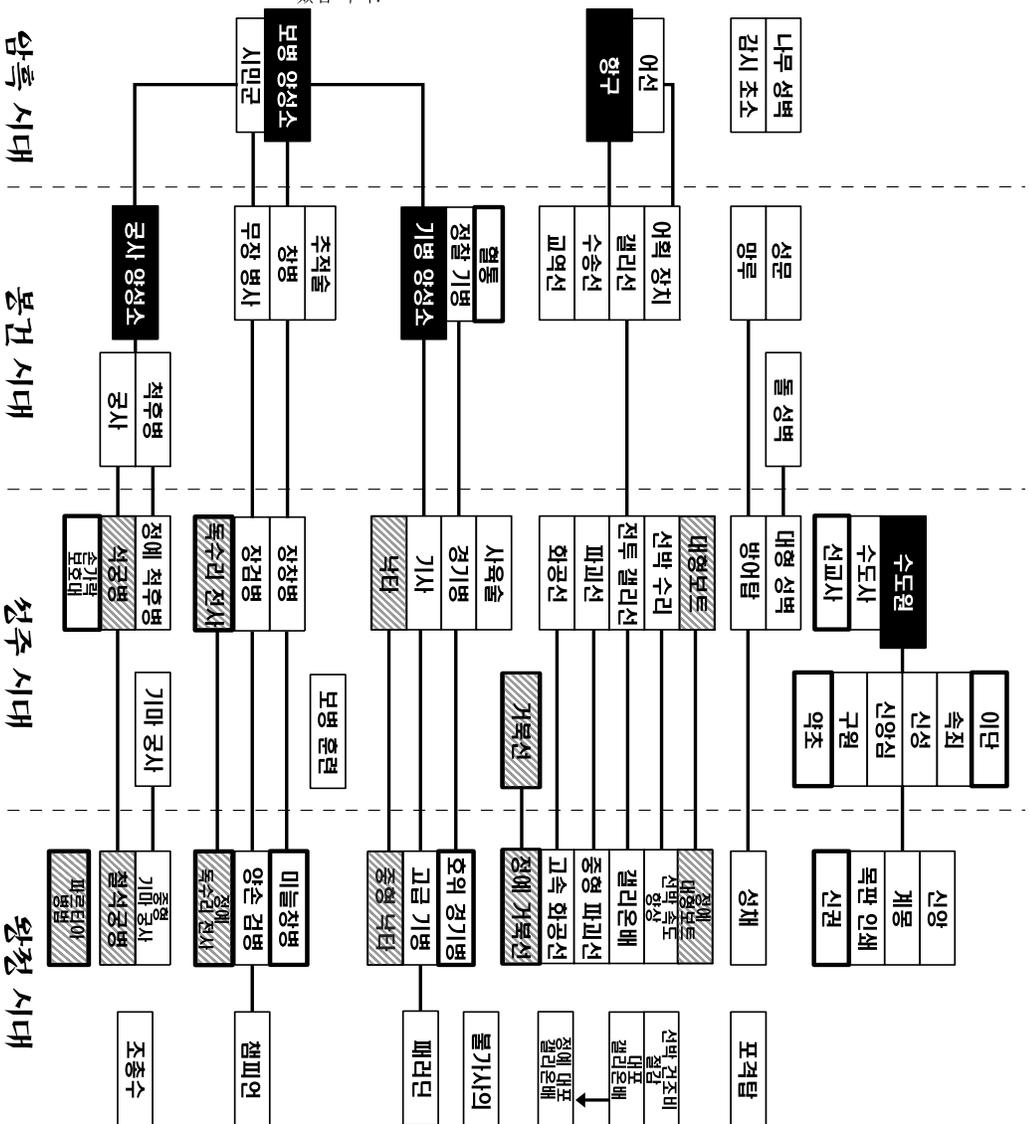
마을죽: 깃털 장식 공사(강력한 공사)
 단조물, 페인팅, 칠, 도료, 전사, 체력+40)
 주민+1, 독수리 전사+1, 식량-50
 자원유지 시간+20%
 자원유지 비용: 봉건 시대-10%, 성주 시대-20%,
 왕정 시대-30%



The Conquerors Expansion에서 새로 추가된 항목은 굵은 테두리로 표시되어 있습니다. 이 시대에서 연구할 수 없는 항목은 파란색으로 표시되어 있습니다.



The Conquerors Expansion에서 새로 추가된 항목은 붉은 테두리로 표시되어 있습니다. 이 시대에서 연구할 수 없는 항목은 파란색으로 표시되어 있습니다.



유닛 업그레이드 비용

참고: 비용은 기본값이며 문명 보너스를 반영하지 않습니다.

보병	업그레이드 비용
무장 병사	100F, 40G
장검병	200F, 65G
양손 검병	300F, 100G
챔피언	750F, 350G
장창병	215F, 90G
미늘창병	300F, 600G
정에 독수리 전사	800F, 500G
정에 전사	1300F, 550G
정에 사무라이	950F, 875G
정에 튜턴족 기사	1200F, 600G
정에 도끼 투척병	1000F, 850G
정에 대청 특공대	1000F, 800G
정에 허스칼	1200F, 550G
정에 독수리 전사	1000F, 500G
궁사	
석궁병	125F, 75G
조총수	350F, 300G
정에 척후병	250W, 160G
중형 기마 궁사	900F, 500G
정에 추코누	950F, 950G
정에 재니세리	850F, 750G
정에 장궁병	850F, 850G
정에 만다구이	1100F, 675G
정에 깃털 장식 궁사	500F, 1000W
정에 전차	1000W, 800G

비용: F=석량, W=목재, S=석재, G=금

기병	업그레이드 비용
경기병	150F, 50G
호위 경기병	500F, 600G
고급 기병	300F, 300G
패러딘	1300F, 750G
중형 낙타	325F, 360G
정에 캐터프랙터 기병	1600F, 800G
정에 전투 코끼리	1600F, 1200G
정에 노예병	600F, 500G
정에 정복자	1200F, 600G
정에 타칸	1000F, 500G
공성	
중형 스크피온 투석기	1000F, 1100W
보강된 공성 망치	300F, 250G
특급 공성 망치	1000F, 800G
아너저 투석기	800F, 500G
공성아너저투석기	1450F, 1000G
배	
전투 갤리선	230F, 100G
갤리온배	400F, 315W
고속 화공선	280W, 250G
중형 파괴선	200W, 300G
대포 갤리온배	400F, 500W
정에대포 갤리온배	525W, 500G
정에 대형 보트	750F, 475G
정에 거북선	1000F, 800G
성벽 및 탑	
대형 성벽	200F, 100S
방어탑	100F, 250S
성채	500F, 350S
포격탑	800F, 400S

유닛 특성

*는 Age of Kings에서 추가되었거나 변경된 사항

참고: 숫자는 기본값이며 문명 보너스를 반영하지 않았습니다.

보병	비용	체력	공격력	방어력	시정거리	속도	특별 능력
시민군	60F, 20G	40	4	*0/1	0	S	
무장 병사	60F, 20G	45	6	*0/1	0	S	건물에 대한 공격 보너스
장검병	60F, 20G	55	9	*0/1	0	S	건물에 대한 공격 보너스
양손 검병	60F, 20G	60	11	*0/1	0	S	건물에 대한 공격 보너스
챔피언	60F, 20G	70	13	*1/1	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
*미늘창병	35F, 25W	60	6	0/0	0	M	기병, 전투 코끼리에 대한 공격 보너스
*독수리 전사	20F, 50G	50	7	0/2	0	F	수도사, 공성 무기에 대한 공격 보너스
*정에 독수리 전사	20F, 50G	60	9	0/4	0	F	수도사, 공성 무기에 대한 공격 보너스
전사	65F, 25G	48	9	*0/1	0	S	건물에 대한 공격 보너스, 시간이 지나면 치료
정에 전사	65F, 25G	60	14	*2/1	0	S	건물에 대한 공격 보너스, 시간이 지나면 치료
사무라이	60F, 30G	60	8	*1/1	0	S	다른 특수 유닛, 건물에 대한 공격 보너스
정에 사무라이	60F, 30G	80	12	*1/1	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	건물에 대한 공격 보너스, 범위 공격
정에 도끼 투척병	55F, 25G	60	8	1/0	4	S	건물에 대한 공격 보너스, 범위 공격
대청 특공대	65F, 25G	65	8	*0/1	0	M	건물에 대한 공격 보너스
정에 대청 특공대	65F, 25G	80	13	*0/1	0	M	건물에 대한 공격 보너스
허스칼	80F, 40G	60	10	*0/6	0	M	건물, 공사에 대한 공격 보너스
정에 허스칼	80F, 40G	70	12	*0/8	0	M	건물, 공사에 대한 공격 보너스
*재규어 전사	60F, 30G	50	10	1/0	0	M	다른 보병에 대한 공격 보너스
*정에 재규어 전사	60F, 30G	75	12	2/0	0	M	다른 보병에 대한 공격 보너스
공사							
공사	25W, 45G	30	4	0/0	4	M	
석공병	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	공사에 대한 공격 보너스
정에 척후병	25F, 35W	35	3	0/4	5	M	공사에 대한 공격 보너스
기마 공사	40W, 70G	50	6	0/0	3	F	
중형 기마 공사	40W, 70G	60	7	1/0	4	F	
조총수	45F, 50G	35	17	1/0	7	M	보병에 대한 공격 보너스, 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

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

공사	비용	체력	공격력	방어력	사정거리	속도	특별 능력
제니세리	60F, 55G	35	*17	1/0	8	M	
정에 제니세리	60F, 55G	40	*22	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
*깃털 장식 공사	46W, 46G	50	5	0/1	4	F	
*정에 깃털 장식 공사	46W, 46G	65	5	0/2	5	F	
*전차	80W, 60G	150	9	0/3	5	F	
*정에 전차	80W, 60G	200	9	0/4	6	F	
기타 유닛							
주인	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
*선교사	100G	30	0	0/0	7	F	유닛 전향, 범위 내 치료
교역 마차	100W, 50G	70	0	0/0	0	M	다른 시장과 교역을 수행
기병							
정찰 기병	80F	45	3	0/2	0	M	수도사에 대한 공격 보너스, 전향에 대한
경기병	80F	60	7	0/2	0	F	수도사에 대한 공격 보너스, 전향에 대한
*호위 경기병	80F	75	7	0/2	0	F	수도사에 대한 공격 보너스, 전향에 대한
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
캐터프랙터 기병	70F, 75G	110	9	2/1	0	F	보병에 대한 공격 보너스
정에 캐터프랙터 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
*정복자	60F, 70G	55	16	2/2	6	F	
*정에 정복자	60F, 70G	70	18	2/2	6	F	
*타칸	60F, 60G	90	7	1/2	0	F	건물에 대한 공격 보너스
*정에 타칸	60F, 60G	150	11	1/3	0	F	건물에 대한 공격 보너스

유닛 특성

공성	비용	체력	공격력	방어력	사정거리	속도	특별 능력
스콜피온 투석기	75W, 75G	40	12	0/6	*7	S	접촉하는 대상은 모두 손상을 줌
중형 스킨피온 투석기	75W, 75G	50	16	0/7	7	S	접촉하는 대상은 모두 손상을 줌
포격 대포	225W, 225G	*80	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
망고넬 투석기	160W, 135G	50	40	0/6	7	S	손상을 줄 수 있는 범위가 있음
아너지 투석기	160W, 135G	60	50	0/7	8	S	손상을 줄 수 있는 범위가 있음
공성아너지투석기	160W, 135G	70	75	0/8	8	S	손상을 줄 수 있는 범위가 있음
튜레뷰셋 투석기(이동형)	200W, 200G	150	0	2/8	0	S	
튜레뷰셋 투석기	200W, 200G	150	200	1/150	16	S	건물, 배에 대한 공격 보너스
*폭파병	80F, 20G	50	25	0/2	0	M	폭발함, 건물에 대한 공격 보너스
배							
어선	75W	60	0	0/4	0	M	물고기를 잡고 어획 장치를 만듦
교역선	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 근처의 모든 대상에게 손상을 줌, 건물에 대한 공격 보너스
중형 파괴선	70W, 50G	60	140	0/5	0	F	폭발하여 근처의 모든 대상에게 손상을 줌
대포 갤리온배	200W, 150G	120	35	0/6	13	M	연금술 필요, 최소 사정 거리 존재, 건물에 대한 공격 보너스
정예 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
정예 대형 보트	100W, 50G	160	8	0/8	7	F	여러 개의 화살을 발사
*거북선	200W, 200G	200	50	6/5	6	M	
*정예 거북선	200W, 200G	300	50	8/6	6	M	

기술 비용 및 이익

*는 Age of Kings에서 변경된 사항

건물 기술			
마을 감시	II	75F	건물 시야+4
마을 순찰	III	300F, 200G	건물 시야+4
석공술	III	175W, 150S	건물 체력/방어력 증가
건축술	IV	200W, 300S	건물 체력/방어력 증가
가중기	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 채광 샤프트	III	200F, 150W	금 채광 속도+15%
석재 채광	II	100F, 75W	석재 채광 속도+15%
석재 채광 샤프트	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 운반량+1
윤작	IV	250F, 250W	농장 식량+175
화폐 구조	II	150F, 50G	공물 비용 20% 절감
은행업	III	200F, 100G	공물 비용 없음
길드	IV	300F, 200G	교역 비용 15% 절감
*대형 마차	III	200F, 200G	교역 마차, 교역선의 금 수집 속도가 빠름
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/왕 위치 보기
공병	IV	400F, 200G	건물에 대한 주민의 공격력+15

기술 비용 및 이익

수도사 기술

신양심	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
*이단	Ⅲ	1000G	전향을 당한 유닛이 적으로 바뀌지 않고 죽게 됨
*약초	Ⅲ	350G	배치된 유닛 치료 속도x4
계몽	Ⅳ	120G	수도사 신앙 회복 속도+50%
신앙	Ⅳ	750F, 1000G	전향 저항력+50%
목판인쇄	Ⅳ	200G	전향 범위+3
*신권	Ⅳ	400F, 800G	전향시킨 후 수도사 그룹 중 한 명만 쉬어도 됨

보병 기술

추적술	Ⅱ	75F	보병 시야+2
보병 훈련	Ⅲ	200F	보병 속도+10%
비늘갑옷	Ⅱ	100F	보병 방어력+1/+1P
체인갑옷	Ⅲ	200F, 100G	보병 방어력+1/+1P
금속갑옷	Ⅳ	300F, 150G	보병 방어력+1/+2P
단조물	Ⅱ	150F	보병/기병 공격력+1
철거푸집	Ⅲ	220F, 120G	보병/기병 공격력+1
용광로	Ⅳ	275F, 225G	보병/기병 공격력+2

미사일/공성 기술

화살깃	Ⅱ	100F, 50G	궁사, 갤리선, 대형 보트, 성, 탑의 공격력/사정 거리+1 (마을 회관의 경우 공격력/시야+1)
바늘 화살	Ⅲ	200F, 100G	궁사, 갤리선, 대형 보트, 성, 탑의 공격력/사정 거리+1 (마을 회관의 경우 공격력/시야+1)
팔 보호구	Ⅳ	300F, 200G	궁사, 갤리선, 대형 보트, 성, 탑의 공격력/사정 거리+1 (마을 회관의 경우 공격력/시야+1)
패드 궁사갑옷	Ⅱ	100F	궁사 방어력+1/+1P
가죽 궁사갑옷	Ⅲ	150F, 150G	궁사 방어력+1/+1P
링 궁사갑옷	Ⅳ	250F, 250G	궁사 방어력+1/+2P
탄도학	Ⅲ	300W, 175G	이동 중인 유닛에 대한 명중력이 높아짐
살인구멍	Ⅲ	200F, 200S	탑/성의 최소 사정 거리 없음
가열포탄	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
공성기술자	Ⅳ	500F, 600W	공성 망치를 제외하고 공성 무기 사정 거리+1, 건물에 대한 공성 유닛 공격력
*손가락보호대	Ⅲ	300F, 250W	궁사의 발사 속도 빨라짐, 정확도 100%
*파르티아병법	Ⅳ	200F, 250G	기마 궁사 방어력+1/+2P

기병 기술

사육술	III	250F	기병 속도+10%
*혈통	II	150F, 100G	기마 유닛 체력+20
비늘마갑	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 기술

*명에 전쟁 (아즈텍족)	IV	450F, 750G	보병 공격력+4
*요먼 (브리튼족)	IV	750W, 450G	보병 공사 사정 거리+1, 탑 공격력+2
*병참 (비잔틴족)	IV	1000F, 600G	캐터프랙터 기병의 공격력이 강해짐
*켈트족의 분노 (켈트족)	IV	750F, 450G	공성 무기 제조소 유닛 체력+50%
*로켓 발사 기술 (중국인)	IV	750W, 750G	추요누 원거리 공격력+2, 스콜피언 투석기+4
*미늘 도끼 (프랑크족)	IV	400F, 400G	도끼 투척병 사정 거리+1
*무질서 (고트족)	III	450F, 250G	보병 양성소에서 허스칼을 만들 수 있음
*보급 (고트족)	IV	400W, 600G	보병 유닛을 만드는 속도가 50% 빠름
*무신론 (훈족)	IV	500F, 500G	유적 점령, 불가사의 건설/방어 게임 승리 시간+100, 스파이/반역 비용-50%
*카타파루토 (일본인)	IV	750W, 400G	트레뷰셋 투석기 조립/해체 속도가 빠름
*신기전 (한국인)	IV	800W, 500G	망고벨 투석기, 아너저 투석기 사정 거리+2
*엘도라도 (마야족)	IV	750F, 450G	정에 독수리 전사 체력+40
*훈련 (몽고인)	IV	500W, 450G	공성 무기 제조소 유닛의 이동 속도가 50% 빠름
*코끼리 사육 (페르시아인)	IV	300F, 300G	전투 코끼리 속도+30%
*광신 (사라센족)	IV	750F, 800G	낙타, 노예병 체력+30
*패권 (스페인인)	IV	400F, 250G	주민 전투 능력 향상
*총구 (튜턴족)	IV	600F, 400S	성 사정 거리+3, 주둔한 보병은 화살 발사
*포술 (투르크족)	IV	450S, 500G	포격탑, 포격 대포, 대포 갤리온배 사정 거리+2
*전사 집단 (바이킹족)	IV	500F, 850G	전사의 체력 회복 속도가 빠름

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 전화문의할 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>>

74 마이크로소프트 고객 기술 지원 서비스

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 관계 없이 귀하는 본 소프트웨어 제품을 시범, 테스트, 또는 평가 목적으로만 사용할 수 있으며 전매하거나 기타 대가를 받고 양도할 수 없습니다.
- **리버스 엔지니어링, 디컴파일, 디스어셈블리에 대한 제한.** 귀하는 소프트웨어 제품을 리버스 엔지니어, 디컴파일 또는 디스어셈블할 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, 업데이트, 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 내용에 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 내용에 대한 어떠한 사용권도 허여하지 않습니다. 본 소프트웨어 제품에 전자 양식으로만 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 관련된 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
 이전 위치로 되돌아감 (열번째까지 가능)
 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
 장 단위로 게임 기록 저장
 게임에서 승리한 장면 캡처
 전체 지도 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
 백스페이스
 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
 F9
 Print Screen 키 (캡처한 화면이 AOE0001.bmp, AOE0002.bmp와 같은 비트맵으로 Screenshots 폴더에 저장됨)
 Ctrl+F12 (캡처한 전체 지도가 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