

快捷鍵

指令

切換檢視最後 5 個聲音事件
切換檢視所有閒置村民
切換檢視所有閒置軍事單位
切換檢視所有軍營 (B)、
市集 (M)、射箭場 (A) 等等
將視野集中於選取之單位
返回最後 10 個地圖位置
指定單位的群組號碼
選擇被指定為此號碼的群組
除了目前選取之單位外
並選取另一群組
顯示遊戲時間
顯示線上科技樹狀圖
顯示得分
選取某類型之所有單位
派遣選取之單位進行駐軍
刪除選取之單位或建築物
暫停遊戲
顯示交談介面
選擇城鎮中心
將章節插入已記錄的遊戲
擷取你的勝利畫面

擷取整個遊戲地圖

動作

建造房屋
建造農田
建造高塔
建造建築物
建造軍事建築物
重建已休耕農田

按鍵

滑鼠中鍵或 HOME 鍵
句號 [.] 鍵
逗號 [,] 鍵
CTRL+B、CTRL+M、CTRL+A 等等

空白鍵
倒退鍵
CTRL+1-9
1-9
SHIFT+1-9

F11

F2

F4

於任一個該類型單位上連按兩下

ALT+ 於建築物上按滑鼠右鍵

DELETE 鍵

PAUSE 鍵

ENTER 鍵

H 鍵

F9

PRINT SCREEN 鍵 (點陣圖會存檔於
Screenshots 資料夾)

CTRL+F12 (點陣圖會存檔於
Screenshots 資料夾)

先點選村民，接著...

先按 B 鍵，然後按 E 鍵

先按 B 鍵，然後按 F 鍵

先按 B 鍵，然後按 T 鍵

B 鍵 + 建築物的快捷鍵

V 鍵 + 軍事性建築物的快捷鍵

於農田上按滑鼠右鍵

AGE
of
EMPIRES
The
CONQUERORS
EXPANSION



* X 0 5 - 7 2 7 9 8 *



Microsoft

目次

第一章：立即上手	2
新增特色	2
與「帝王世紀」的不同之處	4
安裝和啟動	5
第二章：關於新的特色	6
新的戰役	6
新的遊戲類型	6
自動農田再植	7
在衝撞車裡駐守部隊	7
更有效率的村民	8
改良的貿易和進貢	8
改良的通訊功能	9
同盟或對手的顏色	9
給同盟的電腦玩家下達指令	9
改良的遊戲記錄功能	10
全幅地圖的螢幕影像	10
第三章：部隊	11
步兵	11
弓兵	13
騎兵	14
攻城武器	16
戰船	17
其他部隊	18
第四章：科技	19
經濟和軍事科技	19
獨特科技	21
附錄	26
新單位與科技	26
各文明屬性	27
新文明科技樹	30
單位升級成本	40
單位屬性	42
科技本與用途	45

第一章

立即上手

「世紀帝國 II：征服者入侵」(Age of Empires® II: The Conquerors Expansion) 延續了史詩般的中世紀戰爭、「帝王世紀」(The Age of Kings®) 的帝國建立模式以及許多新的挑戰。

此手冊假定你已玩過「世紀帝國 II：帝王世紀」，所以只說明「征服者入侵」的新增特色。如果你從未玩過「帝王世紀」，最快上手的方法，就是先從威廉華勒斯教學戰役這個基礎遊戲開始著手(請在主選單上按一下 [學習關卡任務])。你也可以參考「帝王世紀」的手冊，以取得有關這個遊戲的完整資訊。

新增特色

「世紀帝國 II：征服者入侵」包括以下這些特色。

- ⊕ **種族**- 阿茲特克人、匈奴人、馬雅人、韓國人和西班牙人。有關每一種族技能的詳細資訊，請參考〈附錄〉中的「種族屬性」。有關每一個種族的歷史資訊，請在主選單上按一下 [歷史]。
- ⊕ **部隊**- 西班牙征服者、鷹勇士、戟兵、匈牙利輕騎兵、豹勇士、傳教士、炸藥筒、羽毛箭射手、韃靼騎兵、龜甲船和馬戰車。有關這些部隊的詳細資訊，請參考〈第三章〉。
- ⊕ **科技**- 品種、商隊、草藥、異端邪說、安息人戰術、神權政治和拇指環。此外，每一個種族均可研發獨特科技，以改進他們的獨特單位或增加他們的團隊加分。有關科技的資訊，請參考〈第四章〉。

- ⊕ **戰役**-包括阿提拉、席德、蒙特蘇馬和其他著名征服者所參與過的戰爭。任何人均有機會在新的場景中取得勝利，戰役任務現在包括了一個「斥候」標籤，提供你地圖和有關敵軍的偵察資訊。
- ⊕ **新的遊戲類型**- 至尊王、世界奇觀競賽、防禦世界奇觀。
- ⊕ **真實世界地圖**- 以真實的地理位置為基礎，例如不列顛、法蘭西、意大利、當然還有德克薩斯。
- ⊕ **其它地圖**- 競技場、幽靈湖、蒙古高原、牧地、綠洲、鹽沼地、斯堪的那維亞、尤卡坦和隨機地貌圖。
- ⊕ **冬天和熱帶的地形**- 在冬天的地圖上，經過冰雪時候，會在雪地上留下足跡。在熱帶的地圖上，一群群的火雞會取代綿羊，並且要防禦的動物從狼群變成美洲豹。
- ⊕ **獨活競賽的勝利條件**- 在打敗敵人之後，就改為由同盟團隊中的成員各自撕殺，直到只剩下一位玩家就能取得最後勝利。
- ⊕ **農田自動再植**- 在所有農作物都收割完畢之後，農地會自動再植。
- ⊕ **船隊**- 多艘船艦能夠像陸上部隊一樣，以隊形移動。
- ⊕ **衝撞車的守衛**- 陸上部隊能夠駐守在輕型衝撞車、裝甲衝撞車、和重型衝撞車的裡面，不單可以用作防衛，而且能夠加強衝撞車的速度和攻擊力。
- ⊕ **有效率的村民**- 村民的工作效率更高，建造城牆更有技巧，而且在搭蓋儲存物料的建築物完工之後，就會自動採集資源。
- ⊕ **智慧型攻城武器**- 如果在攻擊範圍之內，會傷害到自己或友方的部隊時，輕型投石車、中型投石車、和重型投石車不會擅自作出攻擊。
- ⊕ **改良的貿易和進貢**- 可以買、賣和進貢 500 單位，或進貢你儲備中的所有資源。
- ⊕ **改良的通訊功能**- 在代表每一個玩家的顏色中，可以看到溝通的訊息。
- ⊕ **改良的外交辨識能力**- 可看到其他玩家對你的外交立場。
- ⊕ **同盟或對手的顏色**- 變更玩家的顏色，可以看出對手是哪一種顏色，而同盟又是哪一種顏色。
- ⊕ **給同盟的電腦玩家下達指令**- 透過對談指令，給予同盟的電腦玩家攻擊、繳納資源、和建立經濟或軍事或世界奇觀等指示。
- ⊕ **返回上一個檢視畫面**- 按 [倒退] 鍵返回在地圖上的前一個位置。例如，假設螢幕原先顯現的是你的軍隊，而你又跳回到市鎮中心照料你的經濟發展，只要在鍵盤上按 [倒退] 鍵，就能返回你的軍隊那裡。連續按這個鍵，最多可顯示最近十次曾經待過的位置。
- ⊕ **隨機隊伍選項**- 在遊戲開始之前，電腦玩家們若是選擇問號 (?) 來決定他們的所屬隊伍，就會由電腦隨機安排他們到那些已經選好編號的電腦玩家的隊伍裡。如果所有玩家都是選擇隨機隊伍，則所有隊伍的建立都會由電腦來安排。



- ⊕ **改良的遊戲記錄功能** - 記錄對談的內容，並插入章節標記器，讓你能夠輕鬆返回遊戲中的重要戰役。
- ⊕ **全幅地圖螢幕影像** - 可選擇縮小比例，製作一個完整遊戲世界的螢幕影像。
- ⊕ **改良的地圖編輯器** - 新的劇情觸發器，並且有改變單位名稱與屬性的能力。
- ⊕ **可自訂隨機地圖** - 製作隨機地圖時，你可以建立自己的隨機地圖指令檔，告訴電腦如何設定的地貌、地形和資源位置等。若要瞭解如何自訂隨機地圖，請參考「征服者入侵」光碟片中 Docs 資料夾內的《隨機地圖指令指南》(RMSG.doc)。

若要知道更多有關這些新功能的資訊，請參考〈第二章〉。

與「帝王世紀」的不同之處

「征服者入侵」對「帝王世紀」中的種族文明、單位和科技做了幾項變更。

種族文明的變更

「征服者入侵」對「帝王世紀」中出現的種族做了下列變更。

- ⊕ **不列顛人** - 只有在城堡時代和帝王時代，市鎮中心的成本花費才少於 50% 的木材。
- ⊕ **拜占庭人** - 團隊加分：僧侶治療速度快 50%。
- ⊕ **中國人** - 從 -50 木材開始。
- ⊕ **哥德人** - 獵人現在可以攜帶 +15 的肉。
- ⊕ **條頓人** - 城鎮中心的視野 +5，而不是射程 +5。
- ⊕ **土耳其人** - 匈牙利輕騎兵可免費升級；火藥部隊 +25% 生命值，而不是 +50%。
- ⊕ **維京人** - 建造港口成本是 -25%，而不是 -33%。

此外，每一個曾在「帝王世紀」出現的種族，在「征服者入侵」中均可以生產新的單位和研究新的科技。若要瞭解有關這些種族的新單位和新科技，請參考〈附錄〉中的〈新單位與科技〉。

單位的變更

「征服者入侵」對於「帝王世紀」中出現的單位做了下列變更。

- ⊕ **馬騎弓兵和重裝馬騎弓兵** - 移動、射箭和生產的速度更快。
- ⊕ **駱駝騎兵和重裝駱駝騎兵** - 移動速度更快。
- ⊕ **火炮** - 對付攻城武器時，具有額外攻擊力；生命值更高；發射速度更快；不需要升級成本(化學研發除外)。



- ⊕ **火槍兵**- 對步兵的攻擊力增加；不需要升級成本(化學研發除外)。
- ⊕ **土耳其火槍兵和精銳土耳其火槍兵** - 攻擊力加強。
- ⊕ **哥德衛隊**- 對付弓兵時，攻擊力加強；具長程攻擊防禦力。
- ⊕ **重裝長槍兵** - 對付駱駝騎兵時，額外的攻擊力會減弱。
- ⊕ **輕型投石車、中型投石車和重型投石車** - 移動和發射速度更快；對付攻城部隊時，會有額外的破壞大；如果在攻擊範圍內可能傷害到友軍的話，便不會自動發動攻擊。
- ⊕ **日本武士** - 移動速度更快；對付其他特殊部隊時，具有額外的攻擊力。
- ⊕ **弩砲和重型弩砲**- 穿透力和射程都有所增加，但不會隨絕世好箭、羽箭、或強力護腕一起升級(在兵工廠)。
- ⊕ **斥候騎兵、輕騎兵和匈牙利輕騎兵** - 對付僧侶時，具有額外的攻擊力；對僧侶和傳教士的招降具有更強的抵抗力。
- ⊕ **劍兵、狂戰士、日本武士和菘藍武士** - 具長程攻擊防禦力。
- ⊕ **菘藍武士** - 生產速度更快。

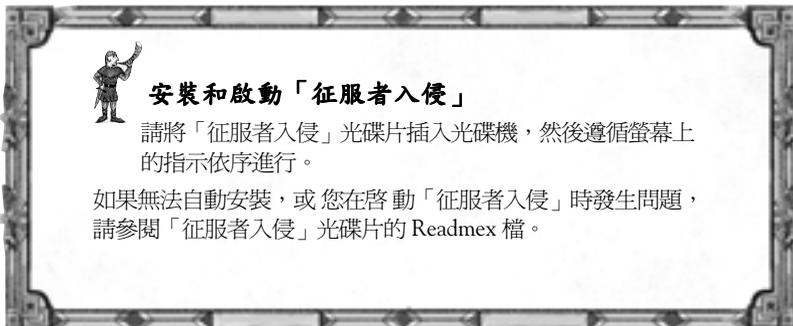
其他變更

「征服者入侵」對於在「帝王世紀」中出現過的其他項目做了下列變更。

- ⊕ **市鎮中心** - 成本增加至 275 個木材單位和 100 個石頭單位；要花較長的時間來建造；絕世好箭、羽箭和強力護腕(在兵工廠)改善了城鎮中心的攻擊力和視野(而非射程)。
- ⊕ **哨站** - 成本減少為 25 單位木材和 10 單位石頭；視野增加。
- ⊕ **聖器** - 生產更多黃金。

安裝和啟動

在安裝「世紀帝國 II：征服者入侵」之前，你必須有已安裝好的「世紀帝國 II：帝王世紀」。



第二章

關於新的特色

新的戰役

「征服者入侵」包括了四個新的戰役，以史實為基礎的劇情可以讓你重建阿提拉、席德、蒙特蘇馬和其他著名征服者所參與過的歷史戰爭。



嘗試新的戰役

按一下主選單上的[單人遊戲]，接著按一下[征服者戰役]，然後在你要玩的戰役名稱上按一下。

新的遊戲類型

「帝王世紀」中的隨機地圖遊戲，現在改稱為標準遊戲，而介面也變得更簡單，讓電腦玩家更容易選擇要玩哪一種類型的標準遊戲。



單人遊戲之標準遊戲

請在主選單按一下[單人遊戲]，接著按一下[標準遊戲]，然後選擇你要玩的[遊戲](隨機地圖、弑君遊戲、死鬥模式、劇情或以下任一新遊戲)。

如果要知道有關啟動多人連線遊戲的資訊，請參考《帝王世紀》手冊。

「征服者入侵」包括了三種新遊戲類型。

- ④ **至尊王** - 若要取得勝利，必須在指定的時間之內，控制在地圖中央的「紀念物」。如果要從敵軍手裡取得對紀念物的控制權，就必須把紀念物四周的敵軍全部消滅，並調動你其中一支部隊到它的附近來取得控制權。地圖的類型對這個遊戲有很大的影響。例如，在海岸的地圖上，你能夠以城牆和城堡作防禦；在島嶼的地圖上，你只需用船艦就可有防禦作用；在幽靈湖的地圖上，你只能以陸上的部隊來防禦。
- ④ **世界奇觀競賽** - 不需要任何戰鬥；只要是第一位建造出世界奇觀者，就可以取得勝利。所有玩家只要一經結盟，就不能改變陣營，或另組團隊。不過，你可以玩需要協力合作的多人連線遊戲，就是兩位玩家共同控制一個種族文明。在這個遊戲類型裡，不會有城牆、攻城器製造所或巨型投石機。
- ④ **防禦世界奇觀** - 玩家在遊戲一開始的時候，就已經有一座由城牆圍起來的世界奇觀，玩家只要防禦它不受敵對玩家的攻擊，就能取得勝利。在遊戲裡，所有玩家的文明階段，都是從「帝王時代」開始，所有的科技已經研發完成、擁有最多的資源儲備和數位村民。

自動農田再植

農田種植的排程現在可以在磨坊裡完成，也就是說，如果農田上的食物已全部採集完畢，再也沒有農作物的時候，農田就會自動再植。如果排程中的農田已經沒有農作物，你不會接收到「農田枯竭」的訊息提示。



自動再植農田

按一下 [磨坊]，然後按一下 [再耕田] 按鈕。
若多按幾下，就會再耕作農田幾次。

自動再植的成本和建造一塊新農田的成本是一樣，所以你必須有足夠的木材儲存量來為新增至排程中的每一塊農田支付成本。你可以在你任何一個磨坊裡，從排程新增或刪除農田。如果你的所有磨坊都被摧毀，排程中的農田仍會繼續再植下去。如果你所研發的科技可以改良你的農田，排程中的農田也會獲得改善。

在衝撞車裡駐守部隊

所有徒步的部隊（步兵和弓兵）可以駐守在衝撞車裡，但是村民、僧侶、炸藥筒、國王、騎乘的部隊和攻城武器等部隊不可以。駐守的步兵和重裝長槍兵可以增加衝撞車的速度，以及對建築物的破壞力。遭受攻擊時，駐守在衝撞車裡的部隊不會受到損害，而駐守在裡面的弓兵也不會展開攻擊。

輕型衝撞車和裝甲衝撞車能夠容納四支部隊。重型衝撞車能夠容納六支部隊。有部隊駐守的衝撞車會有一個旗幟作標示。同盟的玩家可以互相駐守在對方的衝撞車裡（也隨時可以將自己駐守的部隊撤離）。如果衝撞車被摧毀、受到僧侶或傳教士的招降，或者同盟的玩家改變他們的外交立場，裡面的部隊就會自動撤出來。

當駐有部隊的衝撞車登上運輸船時，衝撞車本身和駐守在裡面的部隊都會被計算在運輸船的運載容量內。例如，如果有三支部隊駐守在衝撞車裡，當其登上運輸船時就以四支部隊來計算。



在衝撞車裡駐守部隊

按一下部隊 (或選取一個群組)，然後在輕型衝撞車、裝甲衝撞車或重型衝撞車上按一下滑鼠右鍵。

撤出所有部隊

按一下輕型衝撞車、裝甲衝撞車或重型衝撞車，然後按一下 [撇離] 按鈕。

你也使用鍵盤上 **CTRL** 和 **SHIFT** 按鍵，從衝撞車裡撤出個別或一群部隊，就像你從建築物裡撤出部隊一樣。

更有效率的村民

村民現在變得更有效率，所以在採集資源和建造城牆的時候更快捷。

- ⊕ 在建造完磨坊、採礦營地、伐木廠或市鎮中心之後，村民就會自動開始採集附近的資源。
- ⊕ 如果一個村民正在運送資源的時候，被你指派去建造建築物的話，在這個村民採集新的資源之前，他之前所運送的資源會存放在你的儲備當中。例如，一個村民並正在運送 8 單位從獵物上取得的食物時，你指派他去建造一座伐木廠的話，在他建造伐木廠之前，他所運送的食物會先加入到你的儲備當中，然後才開始伐木。
- ⊕ 當你指派一群村民到一塊農田時，這些村民會自動分散開來，去料理附近需要種植的農田。
- ⊕ 當指派兩個或更多村民去建造城牆時，他們會分開來建造，讓建築城牆的速度變得更快、更有效率，並且他們會從外圍開始朝中間方向建造，只有在建築過程中遇到水流和樹林時，才會停止下來。

改良的貿易和進貢

你可以買、賣和進貢你儲備中的 500 單位資源，或者進貢你全部的儲備資源。



若要買、賣或進貢 500 單位

按鍵盤上的 **SHIFT** 鍵，然後按一下買、賣或進貢資源的按鈕。

若要進貢你全部的儲備資源

按鍵盤上的 **CTRL** 鍵，然後按一下進貢資源的按鈕。

改良的通訊功能

對談文字是以每一位玩家的顏色顯示，並且現在有兩種新方法可以傳送訊息給特定玩家。如同在「帝王世紀」裡，你可以使用分號鍵 (;) 只跟你的同盟開始互通訊息。而現在還可以使用驚嘆號鍵 (!) 來給你的對手傳送訊息，或按星號 (*) 給所有玩家傳送訊息。

同盟或對手的顏色

同盟或對手的選項可以让你透過簡易的配色，以辨認哪些是你的同盟以及哪些是你的對手。在設定同盟或對手選項時，並不是每一位參與遊戲的玩家都會有一個特別的顏色。而應該是敵軍為紅色，同盟是黃色，中立的對手是灰色，而你自己的部隊是藍色。這些顏色是取決於你對每一位玩家的外交立場(而不是根據他們對你的外交態度)。



使用同盟或對手的顏色選項

在主選單上按一下[選項](或在你進入遊戲時，按一下[主選單]按鈕，然後按[選項])，然後選取[同盟或對手的顏色]，或者在遊戲進行中按快捷鍵(預設為 ALT+G)。

給同盟的電腦玩家下達指令

如果你玩的是標準遊戲(非戰役劇情)，你可以使用對談介面來給同盟的電腦玩家下達指令。

由電腦操控的玩家會遵從以下指令：

- ⊕ 3: **請給我食物** - 電腦操控的玩家進貢 100 單位食物給你。
- ⊕ 4: **請給我木材** - 電腦操控的玩家進貢 100 單位木材給你。
- ⊕ 5: **請給我黃金** - 電腦操控的玩家進貢 100 單位黃金給你。
- ⊕ 6: **請給我石頭** - 電腦操控的玩家進貢 100 單位石頭給你。
- ⊕ 31: **立刻攻擊敵軍!** - 電腦操控的玩家會使用任何可用的部隊來攻擊最危險的敵人。如果你發出「等待我的攻擊訊號」指令，電腦就會在收到這個指令之後才進行攻擊。
- ⊕ 32: **停止生產更多的村民** - 電腦操控的玩家會集中精神去建設它的軍事。
- ⊕ 33: **生產更多的村民** - 電腦操控的玩家會集中精神去建設它的經濟。
- ⊕ 34: **建立海軍** - 電腦操控的玩家會集中精神去建造戰船。
- ⊕ 35: **停止建立海軍** - 電腦操控的玩家會停止建立戰船。
- ⊕ 36: **等待我的攻擊訊號** - 在你發出「立刻攻擊敵軍」這個指令之前，可以防止由電腦操控的玩家擅自發動攻擊。電腦操控的玩家會等你發出此指令後自動進行攻擊。

- ⊕ 37: **建造世界奇觀** - 電腦操控的玩家儲備了足夠的資源之後，它就可以建造世界奇觀。
- ⊕ 38: **給我更多資源** - 只要電腦操控的玩家有多餘的資源，它都會給你。
- ⊕ 42: **你正處於哪一個文明時代?** - 電腦操控的玩家會告訴你它已經達到的文明時代。

改良的遊戲記錄功能

已記錄下來的遊戲現在可以儲存對談訊息，並且你可以插入章節標記器，讓你在重播所記錄下來的遊戲過程時，很容易就可以找到當中的重要戰役。



插入章節標記器

在記錄遊戲時，按一下 [主選單] 按鈕，然後按一下 [儲存章節](或按 F9)。

播放期間在各章節之間跳躍

按一下 [下一個章節] 按鈕或 [上一個章節] 按鈕。

全幅地圖的螢幕影像

現在已經可以製作整幅遊戲地圖的螢幕影像，如同螢幕所顯示的一模一樣，包括戰霧在內。你可以在單人遊戲中的任何時刻儲存螢幕影像，但是必須等到多人連線遊戲結束，才能儲存螢幕影像。你必須是在玩或測試遊戲劇情時，才能夠使用地圖編輯器建立螢幕影像。



顯示整個遊戲的地圖

在對談視窗中鍵入 Marco (顯示地圖) 和/或 Polo (隱藏戰霧)。在多人連線遊戲裡，[允許使用祕技] 這個選項必須啟用，才能夠使用這些指令。

製作全幅地圖的螢幕影像

按 CTRL+F12 鍵，然後按一下這個按鈕，以選擇縮小比例 (1:3 是最大的圖像；1:8 是最小的)。

地圖圖像會儲存在螢幕影像的資料夾上，也就是你儲存遊戲的地方。

部隊

第三章

「征服者入侵」包括了幾個新的部隊。若要知道更多有關哪一個種族能夠研發哪一些部隊的資訊，請參考〈附錄〉中的〈新單位與科技〉。

步兵



鷹勇士和精銳鷹勇士

快速的步兵擁有廣闊的視野，抵抗弓箭的盔甲，以及對付攻城武器與騎乘部隊時，攻擊力會稍稍提高。沒有騎兵的種族（阿提茲人和馬雅人）在遊戲開始的時候，是以鷹勇士取代斥候騎兵。

生產於
攻擊力強
攻擊力弱
升級

軍營

對弓兵、僧侶、攻城武器

對步兵、火槍兵

生命值 - 黃金國（馬雅在城堡裡的特殊科技）

攻擊力 - 鍛造技術、鑄鐵技術、鼓風爐（兵工廠）；榮冠戰爭（在阿茲特克城堡裡的特殊科技）

裝甲 - 鱗甲、鏈甲、板甲（兵工廠）

視野 - 追蹤技術（軍營）

速度 - 護衛技術（軍營）

生產部隊的速度 - 徵兵技術（城堡）

部隊抵抗敵方僧侶、傳教士的能力 - 忠誠信仰、異端邪說（修道院）

阿茲特克人爲了獎勵戰技，讓士兵能夠透過戰績來提高軍階，從而增加他的社會地位。其中，最高的榮譽就是成爲鷹勇士。這些戰士都會穿戴以鷹的羽毛所製成光彩耀眼的頭飾和服裝，以顯示他們的戰功。由於他們沒有太多的護甲妨礙行動，所以能夠迅速移動。他們是快速的阿茲特克輕型部隊，能夠對敵人作出利時時的突襲。然而，在對付穿戴鋼製盔甲和使用鋼製武器的歐洲人時，他們的特點反而使他們居於劣勢。

最好的鷹勇士會被晉升為精銳的階級。他們都是由鷹勇士中的菁英所組成，能夠有效打擊和擄獲敵人。



戟兵

比長槍兵更具威力。對付騎乘部隊和戰象時，具有額外的攻擊力。

生產於
攻擊力強
攻擊力弱
升級

軍營

對騎乘部隊、戰象

對步兵、弓兵、弩砲、輕型投石車、火槍兵

攻擊力 - 鍛造技術、鑄鐵技術、鼓風爐(兵工廠)

裝甲 - 鱗甲、鏈甲、板甲(兵工廠)

視野 - 追蹤技術(軍營)

速度 - 護衛技術(軍營)

生產部隊的速度 - 徵兵技術(城堡)

部隊抵抗敵方僧侶、傳教士的能力 - 忠誠信仰、異端邪說(修道院)

戟是長槍的一種，是在中世紀才出現，用來對付配備裝甲的士兵，尤其是騎兵。它在6呎長的木棍前面裝上斧頭，並在頂端附有尖銳的矛頭，作為穿刺之用。這種槍是用來檔開騎兵的攻擊。矛頭可以刺透裝甲兵身上的裝甲，把他們殺傷。戟上的斧頭，只要兩手用力往下砍的話，就可以劈破裝甲兵身上的裝甲、武器或頭盔。但由於揮動手中的戟，會讓士兵在瞬間暴露出弱點，所以最適合在隊形中使用，因為士兵之間可以彼此支援。



豹勇士和精銳豹勇士

阿茲特克的特殊部隊。對付其他步兵時，具有額外攻擊力。

生產於
攻擊力強
攻擊力弱
升級

城堡

對步兵

對弓兵、輕型投石車、火槍兵、馬騎弓兵

攻擊力 - 鍛造技術、鑄鐵技術、鼓風爐(兵工廠)；榮冠戰爭(在阿茲特克城堡裡的特殊科技)

裝甲 - 鱗甲、鏈甲、板甲(兵工廠)

視野 - 追蹤技術(軍營)

速度 - 護衛技術(軍營)

生產部隊的速度 - 徵兵技術(城堡)

部隊抵抗敵方僧侶、傳教士的能力 - 忠誠信仰、異端邪說(修道院)

在阿茲特克的武士當中，豹勇士為另一個戰士階級，他們所配備的武器和護甲都比鷹勇士來得沉重。他們的角色可能是重裝步兵部隊，是跟敵軍作戰時的主力。如果敵軍的輕型部隊，在沒有得到其他部隊的護衛之下，而且愚蠢到正面迎擊豹勇士的話，鐵定會處於劣勢。豹勇

士都穿戴美洲豹頭盔，衣服也是美洲豹毛皮的花色。豹之所以會被選為戰士的圖騰象徵，因為牠們在中美洲的叢林裡面是最勇猛的獵奪者。在戰鬥時，他們會使用鑲上黑曜石刃的劍，被稱為摩卡拿 (macana)。儘管它沒有鋼製武器的那種穿透力，但摩卡拿也能夠像剃刀一般鋒利。

最好的豹勇士會被拔擢為精銳的階級。他們都是身經百戰的作戰能手，配備最好的武器，是所有戰士當中最優秀的一群。

弓兵



羽毛箭射手和 精銳羽毛箭射手

馬雅的特殊部隊。雖然比其他弓兵更具威力、速度更快、配備更優良的裝甲，但攻擊力比較弱。

生產於
攻擊力強
攻擊力弱
升級

城堡

對其他弓兵、移動速度慢的部隊 (僧侶、條頓騎士、戰象)

對騎兵、矛兵、其他快速部隊 (鷹勇士、菘藍武士)

攻擊力 - 化學 (學院)

攻擊力、射程 - 絕世好箭、羽箭、強力護腕 (兵工廠)

裝甲 - 弓兵護甲、弓兵皮甲、弓兵鏈甲 (兵工廠)

準確度 - 彈道學 (學院)、拇指環 (射箭場)

生產部隊的速度 - 徵兵技術 (城堡)

部隊抵抗敵方僧侶、傳教士的能力 - 忠誠信仰、異端邪說 (修道院)

這是由中美洲的土著所發明的弓箭，並用來作戰。不過，他們製造弓箭的技術，跟亞洲的複合弓和英國的長弓比較起來，就不是那麼先進。如果擄獲敵人比殺戮還要來得重要時，羽毛箭射手會被囑咐只能射傷敵人。就像其他馬雅的戰士一樣，射手也會穿著醒目的裝束，讓指揮官能夠辨識出他們自己的部隊，把戰力部署在適合的地方。比起其他戰士來說，射手的地位比較低，所以會讓身分低微和戰技不佳的人加入他們的行列。有身分和野心的人，就會加入鷹勇士的行列，因為這樣才會讓他們有機會擄掠戰俘。

富有經驗和射技較好的射手，可以成為精銳羽毛箭射手。當需要取得絕對性勝利時，他們就變得特別重要，因為他們配備製作精良的弓箭，可以迅速殺敵，並瓦解敵人的士氣。



馬戰車和精銳馬戰車

韓國的特殊部隊。重裝甲的弓兵部隊。(韓國人擁有兩種特殊部隊；另一種是龜甲船，屬於海軍系列的部隊。)

生產於
攻擊力強
攻擊力弱
升級

城堡
對步兵、弓兵
對騎兵、矛兵、重裝長槍兵、駱駝騎兵
攻擊力 - 化學 (學院)
攻擊力、射程 - 絕世好箭、羽箭、強力護腕 (兵工廠)
裝甲 - 弓兵護甲、弓兵皮甲、弓兵鏈甲 (兵工廠)
準確度 - 彈道學 (學院)、拇指環 (射箭場)
速度 - 耕種技術 (馬廄)
生產部隊的速度 - 徵兵技術 (城堡)
部隊抵抗敵方僧侶、傳教士的能力 - 忠誠信仰 (修道院)

高麗是由韓國人所建立的王國之一，常常受到四周強敵的攻擊，包括中國、來自北方的蠻族如蒙古以及海盜。為求生存，他們需要一支強大的軍隊。從零散的史料當中，我們發現高麗人是頗具創造力的戰士，他們可能是首先在戰爭中使用火箭，以及某種型態運輸工具的種族。訓練出來的馬戰車可以在空曠的地方排列成臨時的防禦工事，不僅可以隨時移動，而且相當堅實，形成了對付騎兵攻勢的防禦陣地。所以一部馬戰車，其實就是一台配備大鐮刀的典型戰車，以及具有機動性的要塞，讓弓兵能在一定程度的保護之下展開攻擊。

騎兵



西班牙征服者和精銳西班牙征服者

西班牙的特殊部隊。火槍騎兵。在近距離的攻擊力十分強大；但長距離的準確率不佳。(西班牙人擁有兩種特殊部隊；另一種是傳教士，屬於僧侶部隊。)

生產於
攻擊力強
攻擊力弱
升級

城堡
對劍兵、僧侶、條頓騎士、戰象
對騎士、駱駝騎兵、重裝長槍兵
裝甲 - 弓兵護甲、弓兵皮甲、弓兵鏈甲 (兵工廠)
生命值 - 品種 (馬廄)
速度 - 耕種技術 (馬廄)
生產部隊的速度 - 徵兵技術 (城堡)
部隊抵抗敵方僧侶、傳教士的能力 - 忠誠信仰、異端邪說 (修道院)



遠征「新大陸」的西班牙探險家，就是我們所知道的西班牙征服者。這些人若不是些沒落的貴族，就是爲了尋找和掠奪珍寶而探險的士兵。其中，絕大多數都不是正規的軍人。在他們抵達新大陸之後，憑著壓倒性的優勢武器，例如鋼製的利劍、火器以及槍騎兵等，當地的土著根本抵擋不住他們的攻勢。尤其是土著們首次看見馬匹時，特別驚慌失措。在他們眼裡，騎在馬背上的士兵被視爲是種半人半獸的怪物。不過，說來是令人難以置信，由於歐洲人帶來的疾病四處擴散，以及有時能利用與當地土著結盟取得優勢，讓爲數極少的西班牙征服者，很輕易地征服了兩個偉大的美洲文明，也就是阿茲特克文明和印加文明。

在入侵新大陸的歐洲冒險家當中，具有較優秀能力和毅力的士兵，就會成爲精銳西班牙征服者。這些人憑著他們精良的武器和果斷的決心，讓他們在多次看來似乎毫無勝算的對決中獲得勝利。



匈牙利輕騎兵

比輕騎兵更具威力；攻擊僧侶時，具有額外的攻擊力；能夠抵抗招降。

生產於
攻擊力強
攻擊力弱
升級

馬廄

對弓兵、馬騎弓兵、攻城武器、僧侶

對重裝長槍兵、騎士、駱駝騎兵

攻擊力 - 鍛造技術、鑄鐵技術、鼓風爐（兵工廠）

裝甲 - 鱗鎧甲、鏈鎧甲、鐵鎧甲（兵工廠）

生命值 - 品種（馬廄）

速度 - 耕種技術（馬廄）

生產部隊的速度 - 徵兵技術（城堡）

部隊抵抗敵方僧侶、傳教士的能力 - 忠誠信仰、異端邪說（修道院）

15世紀時，匈牙利人開始採用輕騎兵部隊，他們被稱爲匈牙利輕騎兵。他們是最優秀的騎手，因爲從孩童起，就開始在匈牙利平原上接受騎技的訓練。他們身穿顏色鮮艷的制服，讓人看起來更覺精神抖擻和卓越非凡。在行軍當中，如果有需要的話，他們會擔當偵察和突擊的任務。遇上緊急狀況，他們能夠立刻衝鋒陷陣，雖然他們通常是配備輕型的裝甲和武器，但常會跟重武裝的騎兵或步兵交戰。每當敵人潰退或失去秩序的時候，他們就變得更加威力百倍，因爲潰散的軍隊最容易被這些快速的匈牙利輕騎，由後方追上並且擊殺。由於他們的亮麗制服和神氣的舉止，對其他國家來說，變得非常具有吸引力，使得這些輕騎兵的編制逐漸成爲各國的重要部隊，尤其在拿破崙時期更是如此。儘管到了韓戰，已經是坦克車的天下，但英國的皇家騎兵部隊仍然被派上戰場。



韃靼騎兵和精銳韃靼騎兵

匈奴的特殊部隊。在攻擊建築物時，他們是特別具有破壞力的騎兵，使得韃靼騎兵成為最強勁的破壞者。

生產於
攻擊力強
攻擊力弱
升級

城堡

對建築物、弓兵、輕型投石車、馬騎弓兵、攻城武器、僧侶

對重裝長槍兵、騎士、駱駝騎兵

攻擊力 - 鍛造技術、鑄鐵技術、冶金術 (兵工廠)

裝甲 - 鱗鎧甲、鏈鎧甲、鐵鎧甲 (兵工廠)

生命值 - 品種 (馬廄)

速度 - 耕種技術 (馬廄)

生產部隊的速度 - 徵兵技術 (城堡)

部隊抵抗敵方僧侶、傳教士的能力 - 忠誠信仰、異端邪說 (修道院)

匈奴人在西元三世紀向西擴展的時候，就已經使用馬鎧，這讓他們在面對敵人時，具有技術上的優勢。他們的輕騎兵可以利用馬鎧來穩定自己，然後手握著長槍往敵人衝鋒。由於使用馬鎧，長槍的作用就得以轉化成人和馬在衝鋒時的威力。除了亞歷山大的康比利亞騎兵以外，在匈奴人之前，很少有騎兵能夠發揮長槍或長矛的威力。在古典時期即將結束之時，由於數以千計使用長矛的蠻族騎兵出現，而迫使戰爭型態產生戲劇性的改變。羅馬兵團被迫投下更多的資源來發展騎兵，以支援他們的軍團，最後甚至僱用蠻族的騎手作為傭兵。這些匈奴人英雄，也就是後來的蒙古軍隊，就被世人稱為韃靼騎兵。

最好的匈奴輕騎兵就是精銳韃靼騎兵。他們剽悍奔馳，出其不意的突襲，而且可以在情勢不利的時候迅速撤退。精銳韃靼騎兵的機動性，讓他們成為駭人的掠奪者。不過，在跟重武裝騎兵近身搏擊時，反而會讓他們陷於劣勢。



攻城武器



炸藥筒

具爆破力的工兵部隊。專門用來摧毀建築物；對付其他部隊就沒有什麼效用。

生產於
攻擊力強
攻擊力弱
升級

城堡

對建築物、城牆、攻城武器

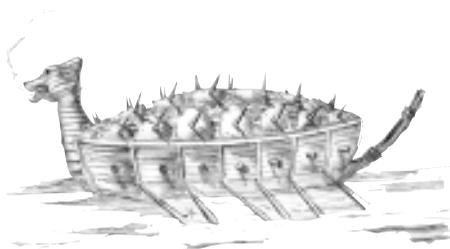
對弓兵、弩砲、馬騎弓兵、輕型投石車

攻擊力 - 攻城專家 (學院)

生產部隊的速度 - 徵兵技術 (城堡)

部隊抵抗敵方僧侶、傳教士的能力 - 忠誠信仰、異端邪說 (修道院)

在中世紀的時候，火藥最初是用來讓火器和大砲發射彈丸，但後來有人發現，它也可以用來作為爆破攻擊。所謂的爆破攻擊，就是用炸藥筒來破壞或摧毀城堡的閘門和其他防禦設施。炸藥筒這個名詞採自法文的詞彙，原來是破壞之風的意思。通常是由穿戴裝甲的士兵，在極度危險的情況之下，把炸藥筒帶到要攻擊的地方，然後點燃引線。如果由於某種因素，引線沒有點燃或者錯失良機，這位士兵就會「被自己的炸藥筒波及」(hoisted by his own petard)，這個片語的引申之意至今天仍在使用，意指一項計劃或行動因為發生變數而泡湯。



戰船



龜甲船和 精銳龜甲船

韓國的特殊部隊。速度慢而配備重型裝甲的戰艦；在短距離之內能有效擊毀其他船艦。只要韓國的城堡建造出來，龜甲船就可以在港口生產。(韓國人擁有兩種特殊部隊；另一種是馬戰車，屬於弓兵系列的部隊。)

生產於
攻擊力強
攻擊力弱
升級

港口
對火戰船、神風船
對火炮、僧侶
裝甲 - 航海技術 (港口)
速度 - 船塢 (港口)
降低成本 - 造船工人 (港口)
部隊抵抗敵方僧侶、傳教士的能力 - 忠誠信仰 (修道院)

1592 年在日本武士的攻擊之下，韓國人甚至中國的命運，全都仰賴於如何在朝鮮海峽上切斷入侵者的補給線。韓國將軍李舜臣在龜甲船(歷史上首見之裝甲船)的幫助之下，於韓國南方的海戰中打了兩次大勝仗。這些以槳推動的船，船身的兩側不僅比較低，並且配有一列火炮。船身四周直到船頂都是圓滾滾，外形看來就像一個平放的烏龜殼。雖然這種船並不適合在風浪高的大海中使用，但在風浪比較平靜的沿岸水域，就非常管用。日本的船艦與龜甲船作戰之時，情勢往往居於下風。大部分的砲彈，都從龜甲船圓滾滾的裝甲滑溜過。由於龜甲船並沒有任何缺口，敵方的船艦難以登上甲板。如果敵人的船隻沒有裝甲的話，很快就會被龜甲船的炮火所摧毀。

其他部隊



傳教士

西班牙的特殊部隊。比僧侶的移動速度更快，但是視野和能力的有效範圍比較小。而且，傳教士不能搬運聖器。其他方面，傳教士在招降敵軍部隊和治療友方部隊的方式，都跟僧侶一模一樣。只要西班牙人的城堡建造出來，修道院就能夠生產傳教士。(西班牙人擁有兩種特殊部隊；另一種是西班牙征服者，屬於騎兵系列的部隊。)

生產於
攻擊力強
攻擊力弱
升級

修道院

對條頓騎士、戰象

對弓兵、騎士、輕騎兵、靛藍武士

(全部都在修道院)

可招降一些建築物、攻城部隊 - 救贖思想

移動速度 - 宗教狂熱

生命值 - 神聖思想

招降其他僧侶 - 贖罪思想

更大的招降範圍 - 印刷技術

恢復體力的所需時間短 - 啓示思想、神權政治

部隊抵抗敵方僧侶、傳教士的能力 - 忠誠信仰、異端邪說



當歐洲人逐漸瞭解哥倫布已經打開了前往美洲大陸的航道之後，便喚起了他們要讓廣大的美洲土著皈依為基督徒的野心。西班牙、葡萄牙以及其他歐洲國家，都派遣僧侶，也就是傳教士，來到新大陸傳教，帶來了皈依天主教的信條和救贖的福音。如果要成爲一位傳教士，需要有偉大的信念、強健的體魄以及極大的熱誠。他們通常被要求投身曠野之中，深入一個在文化上和信仰上極端不同的人群之中。許多傳教士必須承受失望、折磨和死在土著的手中，因爲很多土著都抗拒傳教士所帶來的信仰，或者認爲這些僧侶會帶來疾病和戰爭。

第四章

科技

「征服者入侵」包括了幾項新科技，可以加強你種族的經濟和戰鬥力量。此外，每一個種族現在都有一種獨特的科技。若要知道有關每一種族能夠研發之科技的資訊，請參考〈附錄〉中的〈新單位與科技〉。

經濟和軍事科技



品種

品種(在馬廄)可以增加所有騎兵部隊的生命值。

中世紀的戰士需要各式各樣的馬匹，作為長途旅程、偵察、運載以及充當裝甲騎士的交通工具。細心培育馬匹，可以逐漸演化出各種不同品種的馬，以滿足這些需求。在大草原上四處奔馳的種族文明，特別適合培育馬匹。在中東和亞洲，也基於類似的目的，付出很大的心血，希望培育出來的駱駝可以用作賽跑，或是具有很大的耐力，足夠橫度長途的沙漠旅程，成為貿易商隊不可或缺的部份。



商隊

商隊(在市場)可以增加貿易車隊和貿易商旅的速度，所以賺取黃金的速度能夠更快。

貿易的行為很快就從農夫單純地用馬車把貨品運到市場的買賣型態，提升到更為複雜的業務，也就是帶領車隊和馱運的牲畜，穿梭往來於各大城市之間。以馱馬拉動的篷車或其他運輸車輛讓商隊更有效率，因為他們在長程的旅途之中，更容易掌控以及防衛財產。商隊(Caravan)這個名詞來自波斯，通常指的是穿越沙漠

或敵區的貿易隊伍。在中世紀最有名的商隊貿易路線就是絲路，它從中國延伸到君士坦丁堡或地中海東岸。



草藥

草藥 (在修道院) 可以加快駐守建築物內部隊的治療速度。

雖然古典時期的社會，在解剖學和生理學上頗有進展，並且在 18 和 19 世紀的科學與工業革命之前仍然十分先進，但是醫學依然是建立在實務經驗上，還不是一門嚴謹的科學。儘管現在的人都有點基本的生理學知識，或對疾病的成因略有認識，但是在古代，卻是先由口耳相傳的傳統，進入著書立說的時代，才能傳承過去在經驗上所發現的藥物和醫療程序。其中最主要的醫療憑藉就是草藥。經驗發現，由多種草藥合成的藥物，在敷用或被消化吸收後，確實具有療效。在中世紀，如果鄉鎮或村莊內住有草藥專家，那麼對於當地居民的生活品質，將有顯著的提昇。



異端邪說

異端邪說 (在修道院) 可以讓自己的部隊，被敵軍的僧侶或傳教士招降之後，就立刻死亡。雖然你最後仍會失去你的部隊，但是你的敵人也同樣得不到任何投降的部隊。

隨著中世紀的進展，天主教在歐洲面臨了許許多多的挑戰，其中包括異端邪說。異端邪說 (Heresy) 這個名詞，到了十三世紀才出現，意指違反天主教會的思想或教義。新的思想以驚人的速度不斷湧現。研究聖經的哲學家們，提出了很多嶄新的詮釋。在偏僻的內陸和異教徒的信仰有所接觸之後，往往導致天主教的教義遭到曲解。所以在當時，只要有人試圖對聖經的教條作出新的詮釋，將要冒著被控提倡異端邪說的危險。以天主教會的領袖來看，相信異端邪說是滔天大罪，很多人便因此被譴責為異端而慘遭活活燒死。



安息人戰術

安息人戰術 (在射箭場) 可增強弓騎兵的裝甲和反弓箭裝甲的能力。

「安息」現為伊朗的一部分，他們的弓騎兵不論是在撤退或是詐逃的時候，都能在奔馳中給敵人一記回馬箭而聞名。事實上，在撤退時能夠來一記回馬箭，對於他們的敵人，尤其那些因為快要追上而放慢速度的追兵來說，會造成相當大的困擾。雖然安息人是一個古老的民族，但是他們的戰術仍為後來具備弓騎兵的種族所採用，他們的名字 (安息) 就成為這種策略的代名詞。「回馬箭」(Parthian shot) 這個片語，後來也就比喻為：臨走時所說的話或所做的事。



神權政治

神權政治(在修道院)。當一群「僧侶」(或「傳教士」)招降敵軍部隊之後，並想繼續其他招降行動時，只有一位「僧侶」會失去他的信仰並且需要休息。一群「僧侶」所聚集的力量會大大增加，可以減少煩瑣的管理。

有些文明是實行神權政治，或者近乎神權政治，他們是由那些被認為領有上帝旨意的官員所統治。當人民相信真的有上帝旨意的時候，政府幾乎可以指揮他們去完成任何命令。在這樣的社會之中，宗教領袖和僧侶都具有最高的權力。當與宗教信仰薄弱的文明有接觸時，神權政治就會把信仰迅速傳播，讓他們皈依過來。



拇指環

拇指環(在射箭場)可增加弓兵的射擊速率和命中率。

中世紀時的典型弓箭手，通常要將弓弦拉到胸前才會放箭。而英國的長弓兵則會把弓弦拉到頰後才放箭，以增加箭的力道和射程。亞洲的弓兵後來就發展出一種拇指環，來幫助他們可以把弓弦拉到耳邊甚至更後方。當這種新改良搭配他們早已經極具威力的複合弓時，其武器的殺傷力和射程就大大地提升並且更有效率。

獨特科技



每一個種族都會有一種獨特科技，是其他種族無法研發出來的。不僅具有代表性，並且可以改善他們的特殊部隊或團隊的額外能力。

(阿茲特克人) 榮冠戰爭

榮冠戰爭(在城堡)增強所有步兵的攻擊力。

當城市與城市，或國家與國家之間的一般競爭，沒法得到足夠的犧牲者，以供祭典之用時，阿茲特克人就會和鄰近的部族組織起來發起榮冠戰爭，以俘虜更多的犧牲者，在祭典時供作牲殺之用。在這些社會裡的戰士們，都非常熱心投入這一類戰爭，他們知道這是他們獲取光榮與地位的大好機會。



（不列顛人） 義勇騎兵

義勇騎兵（在城堡）提高了弓兵的射程和箭塔的攻擊力。

長弓是在威爾斯發展出來的，由於愛德華一世熟知它在戰場上非常具有威力，因此成爲不列顛人最愛使用的武器。在英法百年戰爭當中，不列顛的長弓兵就對法國的軍隊造成很大的傷亡。不列顛的自由人，也就是所謂的義勇騎兵，都是戰技優良而且對於投入作戰具有高度的熱誠。只要在法蘭西戰役中獲勝，所得到的酬勞和戰利品，就足以讓他們從事買賣維持後半輩子的生活。

（拜占庭人） 後勤

後勤（在城堡）給予拜占庭聖騎兵極大的破壞力。

拜占庭文明是羅馬延續下來的勢力，已經維持超過一千多年，主要是因爲他們能夠很有技巧地，以規模較小的精銳部隊來對付輕型裝備或缺乏高度訓練的敵人。良好紀律的士兵、優秀的軍官、強悍的軍事傳統，以及有名的軍事後勤等因素結合起來的軍隊，雖然陣容並不算很大，但所發揮出來的戰力卻十分驚人。他們的軍隊主力就是拜占庭聖騎兵，這些部隊能夠以弓箭在遠處對敵人發動攻擊，或者展開衝殺將對方擊倒。

（塞爾特人） 塞爾特狂熱

塞爾特狂熱（在城堡）可以提高攻城部隊的生命值。

在塞爾特人占領不列顛時，其戰士都是以極度狂熱而聞名，很容易就能提振他們的作戰士氣。塞爾特狂熱，或塞爾特的狂暴，都是指一種極度具有侵略性的攻擊情緒，往往能夠讓他們的敵人聞風而逃。如果能夠抵抗這種狂暴的話，它就會突然消失甚至變得驚惶失措。如果塞爾特的首領，有辦法利用和引導他們士兵的狂暴情緒，這就能大大提高其軍隊的戰鬥力。



（中國人） 火箭技術

火箭技術（在城堡）增加了中國連弩兵和弩砲的穿刺攻擊力。

一般都相信是中國人最先發明爆炸物，也就是我們今天所說的火藥。他們把火藥應用到極具威力的火箭上，在當時除了用在娛樂上以外，也用在軍事方面。雖然他們從來沒有發展出更爲精準的設計，但是當他們將這些火箭拿來對付敵人，尤其是那些敵人從未見識過這種具震撼力的武器時，就能引起極大的制敵效果。當火箭以極快的速度劃破長空時，往往會製造出很大的聲響、發出燒焦的味道，並且噴出火焰。如果它們有附帶爆破品的話，就能摧毀任何被它們擊中的東西，並讓周圍的事物也受到波及。

（法蘭西人） 倒鈎斧

倒鈎斧（在城堡）能提高擲斧兵的射程。

倒鈎斧這個名字是取自於它的特徵，因爲它的斧刃底部是延伸了出來，比一般斧頭的刃面更長，甚至讓它底部的刃面比手執的斧柄還要長。這種斧頭是由法蘭西人最喜歡使用的手擲斧

進一步改良而來。倒鉤斧可用於投擲或肉搏戰之中。在法蘭西人採用騎兵之前，他們是以大海戰術來作戰。當他們接近敵軍時，在前排的法蘭西人就會擲出手中的斧頭。這樣可以擾亂敵軍，造成對方一定的傷亡，甚至會砍進敵人的盾牌，讓他們的盾牌變得更加笨重、更不好提。然後，法蘭西人就會很快衝進對方的陣形，以另外一把斧頭或劍同敵人進行肉搏戰。

（哥德人）無政府狀態

無政府狀態（在城堡裡，屬於城堡時代）讓哥德衛隊可以在軍營裡生產。（哥德人擁有兩種獨特科技；另一種是軍事紀律。）

哥德人的部落體制運作良好，由於他們的社會經常遷徙，在哪裡作戰，就住在哪裡，但永遠不會在一個地方長期居留，如果體制不好的話，便不能維繫各個成員。他們的流動性讓他們能夠在對方毫無警覺之下，突然之間出現，然後又很快消失無蹤。他們的軍隊從未擁有較好的裝備，因為缺乏長久的產業，不過一旦稍有他們正在移動中的風聲出現，即使是個謠傳，也會讓人感覺終日惶惶不安。

（哥德人）軍事紀律

軍事紀律（在城堡裡，屬於帝王時代）可以提高軍營部隊的生產速度。（哥德人擁有兩種獨特科技；另一種是無政府狀態。）

像哥德這類經常遷徙的種族，是有能力把軍隊快速地調動上戰場。他們整個種族都有上戰場的強烈意識。年輕的哥德人，從孩童時候就已經開始學習作為一個武士應該具備的戰技。而所有的成年哥德男性，隨時都能夠成爲一個戰士。哥德族的敵人都知道，在作戰的時候，如果可能的話，千萬不能讓他們太過迫近；如果他們願意談判的話，就最好不要去惹火他們。

（匈奴人）無神論

無神論（在城堡）讓所有參與遊戲的玩家花更長的時間才能取得聖器和世界奇觀的勝利，並且可以減低研發間諜科技的成本。

異教信仰或完全缺乏信仰的匈奴人，在侵略羅馬人的時候，羅馬人都認爲他們都是屬於低等人類。至於匈奴人本身，他們是不會受到一個有組織的宗教法規所約束。事實上，社會法規和宗教使命對於一個永無休止到處遷徙的種族來說，不僅限制太多而且綁手綁腳。匈奴人不太相信一些實體的遺跡和文化遺物，所以讓他們非常專注於眼前的一切。



（日本人）彈射器

彈射器（在城堡）可以讓巨型投石機的發射和組裝/拆卸速度更快。

在絕大部份的時期中，日本武士的傳統主導了日本人的生活方式，個別武士行爲就成了他們的文化重點。當非常重視實效的人得勢時，他們就會花很大的精力，來維持一支具戰鬥力的龐大軍隊，而這些兵士通常是來自在社會中低下階層的男性。新的科技經常比較受人重用，最明顯的例子就是火器，它們是用來對付那些駐守要塞敵軍的最佳攻城武器。日本武士的最後一場大戰役，就是一場攻城戰，火器讓堅固的要塞變得不堪一擊。

（韓國人）投擲器

投擲器火箭技術（在城堡）可提高輕型投石車的射程。

雖然中國人被公認是最先發明火藥的種族，但很多人相信率先將火藥應用在火箭技術上的國家是韓國人所建立的高麗國，並且很有可能發展出了一系列的火藥武器。根據當時的史料記載，高麗的火箭和火炮是他們軍隊的致勝關鍵。高麗和朝鮮王國如果要讓國運維持長久的話，就需要一支強勁的軍隊，因為他們與四周潛在的敵人之間，只隔著一條鴨綠江和大海而已。



（馬雅人）黃金國

黃金國（在城堡）可提高高鷹勇士的生命值。

在差異極大的文化之間，常常會起衝突，而所引發出來的戰爭更是殘酷而恐怖。由於西班牙征服者都穿戴著盔甲、揮動鋼製的武器、騎著馬匹、戰犬隨身跟行，並且使用火器，所以當他們一出現，就立刻給中、南美洲的土著們帶來極大的震撼。相反的，美洲土著血淋淋的活祭、儀式和對信仰的盲從，也在在讓西班牙人大為吃驚。當馬雅人為了守衛他們的寶藏，而奮力投入戰鬥的時候，他們的敵人均將其視為非常頑強的對手。

（蒙古人）鑿岩機

鑿岩機（在城堡）可以提高攻城部隊的移動速度。

蒙古人所以能夠取得那麼大的成功，其中一個秘訣就是他們在戰場上有高度的紀律。在當時，許多先進軍隊均有複雜的階級結構和傳統，而蒙古人則要在草原上應付無休止的演練和狩獵。蒙古軍隊的速度不只是快速，而且能夠向那些笨拙且配備重武裝的敵軍，發動閃電式的攻擊。

（波斯人）象伏

象伏（在城堡）可以提高戰象的速度。

在戰場上應用象兵是一項極具挑戰的任務，因為大象這種動物的視力很差，但嗅覺敏銳，前進的速度緩慢，又不喜歡受到傷害。波斯人為了克服這些弱點，針對大象和牠們的騎手，也就是所謂的象伏，發展出一套特別的訓練方法，以改善象兵在戰場上的作戰表現。

（薩拉森人）狂熱

狂熱（在城堡）可以增加騎駱駝騎兵和阿拉伯奴隸兵的生命值。

強大的回教軍隊，其不容忽視的戰鬥力，是依靠他們的速度和絕對服從於宗教所給予的使命。他們強烈的宗教信仰，讓每一個戰士都能夠去除他們中心的恐懼感，並給予他們堅強的奮鬥意志，這些都是他們的敵人不能相比的。其結果是讓回教的軍隊能夠在陣容和裝備都比別人差的情況之下，取得一連串的勝利。

（西班牙人） 霸權

霸權(在城堡)可以提高村民的作戰能力，這樣就可以讓他們成爲最佳的前線搭建部隊。

在每一個人都處於一個朝不保夕的年代裡，住在西班牙的農民，生活就更是特別艱苦。西班牙所以會跟其他地方不同，主要是中古世紀的大部分時間裡，西班牙都是一個戰場。因爲西班牙所處的伊比利亞半島，早在公元第8世紀的時候，就被薩拉森人所佔領；來自北方的基督教王國，就一直爲了重新征服這個地區而奮戰不已。因此，在這個時期裡的西班牙農民，經常還要身負戰士的職責。事實上，直到公元19世紀的初期，在拿破崙指揮之下的法國軍隊，就從西班牙的農民身上，取得他們閒時爲農、戰時爲兵的艱苦經驗。

（條頓人） 炮門垛口

炮門垛口(在城堡)不單可以提高城堡的射程，如果駐守的步兵部隊是村民的話，更可以發射弓箭，增加城堡、箭塔和市鎮中心的攻擊力。

在其他團體競爭奪聖地的時候，條頓人就帶領著他們大部份的十字軍部隊抵達東歐。這些條頓人特別精於建築藝術，並使用防守堅固的城堡來建立他們在鄉間的行政管轄。只要有有一小隊的騎士和士兵駐守在戰略要衝的城堡裡，就能夠控制方圓數哩的鄉間地區。

（土耳其人） 砲兵

砲兵(在城堡)可以提高火炮塔、火炮、火炮戰船的射程

早期的火器和火炮，是由專家和爲雇主而戰的傭兵來操作。在中古世紀後期，由於土耳其人掌控了與東方通商的貿易路線，而成爲付得起高價碼的雇主。這就給土耳其人能夠獲得使用新式武器的寶貴經驗，讓他們得以將這些經驗用來對付君士坦丁堡和其他基督徒的碉堡。

（維京人） 狂暴戰士幫

狂暴戰士幫(在城堡)可以加強狂暴戰士的復原速度。

突然的發作或發狂的形式，似乎可以用狂暴戰士幫來形容維京人的狂暴戰士。它是用來形容一開始就寒慄、顫抖並且牙齒因而格格作響的狀態。然後體溫逐漸升高、臉部隆起並會變得通紅。接著就充滿激怒的情緒，如果一個人到達這種狀態時，就會像猛獸一樣高聲叫囂，行爲也明顯變得狂暴(目擊者描述他們都緊握著盾牌)，並且會毫不留情地把他們所遇到的男女老少統統殺光。在瘋狂的情緒消褪之後，這些狂暴戰士就會變得呆滯或沮喪，有部份更會持續這種狀態達數天之久。

附錄

新單位 與科技

新文明	單位					科技						
	時代 IV	III	IV	IV	III	II	III	III	IV	III	IV	
	戟兵	鷹勇士	精銳鷹勇士	匈牙利輕騎兵	炸藥筒	品種	商隊	草藥	異端邪說	安息人戰術	梅指環	神權政治
阿茲特克		⊕	⊕		⊕		⊕	⊕	⊕			⊕
不列顛					⊕		⊕	⊕	⊕			
拜占庭	⊕			⊕	⊕		⊕	⊕	⊕		⊕	⊕
塞爾特				⊕	⊕		⊕	⊕	⊕			
中國	⊕				⊕	⊕	⊕	⊕			⊕	⊕
法蘭西					⊕		⊕	⊕	⊕			⊕
哥德	⊕			⊕	⊕	⊕	⊕	⊕				⊕
匈奴	⊕			⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕		
日本	⊕				⊕		⊕	⊕		⊕	⊕	⊕
韓國	⊕				⊕	⊕	⊕				⊕	⊕
馬雅		⊕	⊕		⊕		⊕	⊕	⊕		⊕	⊕
蒙古				⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	
波斯	⊕			⊕	⊕	⊕	⊕	⊕		⊕	⊕	⊕
薩拉森				⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕
西班牙	⊕			⊕	⊕	⊕	⊕	⊕			⊕	⊕
條頓	⊕				⊕	⊕	⊕		⊕	⊕		⊕
土身其				⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕
維京					⊕		⊕		⊕		⊕	

注意：18 個文明的科技樹置於「征服者入侵」光碟之 Docs 資料夾 Techtree.pdf 檔案中，請安裝 Adobe Acrobat Reader，您才能檢視和列印出科技樹，詳細請參見讀我檔案 Readme。

各文明屬性

* 「帝王世紀」修訂版



阿茲特克人

獨特單位：豹勇士

(專剋步兵的步兵)

獨特科技：榮冠戰爭

(+4 步兵攻擊力；+6 對付騎兵的額外攻擊力)

團隊加分：聖器黃金 +33%

- ⊕ 從鷹勇士開始，而非斥候騎兵
- ⊕ 村民的攜帶量 +5
- ⊕ 所有軍事部隊的生產速度快 15%
- ⊕ 僧侶在每一修道院科技中的生命值 +5



不列顛人

獨特單位：長弓兵

(弓兵)

獨特科技：義勇騎兵

(+1 弓兵射程；+2 箭塔攻擊力)

團隊加分：射箭場速度快 20%

- ⊕ 市鎮中心於城堡時代花費木材 -50% *
- ⊕ 低等弓兵於城堡時代攻擊距離 +1，於帝王時代攻擊距離 +1 (總共 +2)
- ⊕ 牧羊人工作速度快 25%



拜占庭人

獨特單位：拜占庭聖騎兵

(專剋步兵的騎兵)

獨特科技：後勤

(拜占庭聖騎兵引起毀滅性的破壞)

團隊加分：僧侶治療速度 -50% *

- ⊕ 建築物生命值於黑暗時代 +10%，於封建時代 +20%，於城堡時代 +30%，於帝王時代 +40%
- ⊕ 駱駝騎兵、矛兵、重裝長槍兵、戟兵花費 -25%
- ⊕ 火戰船攻擊力 +20%
- ⊕ 前進至帝王時代花費 -33%



塞爾特人

獨特單位：菘藍武士

(快速騎兵)

獨特科技：塞爾特狂熱

(+50% 攻城器製造部隊生命值)

團隊加分：攻城器製造所製造速度快 20%

- ⊕ 步兵移動速度快 15%
- ⊕ 樵夫的工作速度快 15%
- ⊕ 攻城武器的發射速度快 20%
- ⊕ 如果只在一個塞爾特單位視野中，羊隻將不會馴服



中國人

獨特單位：中國連弩兵

(發射速度快的弩兵)

獨特科技：火箭技術

(+2 中國連弩兵近身攻擊力，+4 弩砲)

團隊加分：農田食物 +45

- ⊕ 起初村民 +3，但食物 -150，木材 -50 *
- ⊕ 科技花費於封建時代 -10%，於城堡時代 15%，於帝王時代 -20%
- ⊕ 市鎮中心支援 10單位人口
- ⊕ 神風船生命值 +50%



法蘭西人

獨特單位：擲斧兵

(遠距攻擊的步兵)

獨特科技：倒鈞斧

(+1 擲斧兵射程)

團隊加分：騎士視野 +2

- ⊕ 城堡花費 -25%
- ⊕ 騎士生命值 +20%
- ⊕ 免費升級農田 (需有穀倉)



哥德人

獨特單位：哥德衛隊

(專剋弓兵的步兵)

獨特科技：無政府狀態

(在軍營生產哥德衛隊)；**軍事紀律**
(軍營生產部隊的速度快 50%)

團隊加分：軍營製造速度快 20%

- ⊕ 步兵花費於封建時代 -10%，於城堡時代 -15%，於帝王時代 -25%
- ⊕ 步兵攻擊建築物時 +1
- ⊕ 村民攻擊野豬時 +5，獵人攜帶肉量 +15*
- ⊕ 帝王時代人口 +10



韓國人

獨特單位：馬戰車

(馬騎弓兵)；**龜甲船**

(裝甲戰船)

獨特科技：投擲器

團隊加分：輕型投石車、中型投石車射程 +1

- ⊕ 村民視野 +2
- ⊕ 採石工人工作速度快 20%
- ⊕ 免費升級高塔 (火砲塔需要研發化學)
- ⊕ 瞭望台射程於城堡時代 +1，於帝王時代 +1 (總共 +2)



匈奴人

獨特單位：韃靼騎兵

(專剋建築物的騎兵)

獨特科技：無神論

(2X 世界奇觀 / 聖器勝利時間；
-50% 間諜 / 叛國者花費成本)

團隊加分：馬廄速度快 20%

- ⊕ 不需要房屋但開始時需要木材 -100
- ⊕ 馬騎弓兵花費於城堡時代 -25%，於帝王時代 -30%
- ⊕ 投石機準確度 +30%



馬雅人

獨特單位：羽毛箭射手

(具威力的弓兵)

獨特科技：黃金國

(+40 鷹勇士生命值)

團隊加分：城牆花費 -50%

- ⊕ 從鷹勇士開始，而非斥候騎兵 +1 村民，但花費食物 -50
- ⊕ 資源延長 20%
- ⊕ 弓箭部隊花費於封建時代 -10%，於城堡時代 -20%，於帝王時代 -30%



日本人

獨特單位：日本武士

(專剋特殊部隊的步兵)

獨特科技：彈射器

(巨型投石機發射、組裝 / 拆裝速度加快)

團隊加分：戰船視野 +50%

- ⊕ 漁船生命值 2X，裝甲值 +2P，工作速度於黑暗時代 +5%，於封建時代 +10%，於城堡時代 +15%，於帝王時代 +20%
- ⊕ 磨坊、伐木場、採礦場花費 -50%
- ⊕ 步兵攻擊力於封建時代快 10%，於城堡時代快 15%，於帝王時代快 25%



蒙古人

獨特單位：蒙古突騎

(專剋重裝備的馬騎弓兵)

獨特科技：鑿岩機

(攻城器製造部隊移動速度快 50%)

團隊加分：斥候騎兵、輕騎兵、匈牙利輕騎兵視野 +2

- ⊕ 馬騎弓兵發射速度快 20%
- ⊕ 輕騎兵、匈牙利輕騎兵生命值 +30%
- ⊕ 獵人工作速度快 50%



波斯人

獨特單位：戰象

(騎兵)

獨特科技：象伏

(+30% 戰象速度)

團隊加分：騎士攻擊弓兵時 +2

- ⊕ 剛開始的木材與食物 +50
- ⊕ 市鎮中心與碼頭的生命值 2X，封建時代的工作速度快 +10%，城堡時代快 +15%，帝王時代快 +20%



條頓人

獨特單位：條頓武士

(慢速步兵)

獨特科技：炮門垛口

(+3 城堡射程；駐守的步兵發射弓箭)

團隊加分：各單位較不易被招降

- ⊕ 僧侶可自 2X 距離外進行治療
- ⊕ 高塔駐軍 2X 單位，發射 2X 一般駐軍弓箭
- ⊕ 城垛射孔免費
- ⊕ 農田花費 -33%
- ⊕ 市鎮中心攻擊力 +2 / 攻擊範圍 +5*



薩拉森人

獨特單位：阿拉伯奴隸兵

(遠距攻擊的駱駝騎兵)

獨特科技：狂熱

(+30 駱駝騎兵、阿拉伯奴隸兵生命值)

團隊加分：低等弓兵攻擊建築物時 +1

- ⊕ 市集貿易的花費只需 5%
- ⊕ 運輸船的生命值 2X，攜帶量 2X
- ⊕ 戰船攻擊速度快 20%
- ⊕ 馬騎弓兵攻擊建築物時 +3



土耳其人

獨特單位：土耳其火槍兵

(火槍兵)

獨特科技：砲兵

(+2 火砲塔、火砲、火砲戰船的射程)

團隊加分：火藥系單位訓練速度快 20%

- ⊕ 火藥系單位生命值 +25%，研發火藥技術花費 -50%*
- ⊕ 採金礦工人工作速度快 15%
- ⊕ 化學免費
- ⊕ 免費升級輕騎兵、匈牙利輕騎兵



西班牙人

獨特單位：西班牙征服者

(騎馬的火槍兵)；

傳教士(騎馬的僧侶)

獨特科技：霸權

(增加村民戰鬥技巧)

團隊加分：貿易車隊和貿易商旅攜回黃金 +33%

- ⊕ 建築工人工作速度快 30% (建造世界奇觀時例外)
- ⊕ 兵工廠升級不需花費黃金
- ⊕ 火砲戰船發射更快、更準確 (從彈道學提昇)



維京人

獨特單位：狂戰士

(不斷復原的步兵)；

維京大戰船(戰船)

獨特科技：狂暴戰士幫

(狂戰士復原速度加快)

團隊加分：碼頭花費 -25%*

- ⊕ 戰船花費 -20%
- ⊕ 步兵生命值於封建時代 +10% 於城堡時代 +15%
- ⊕ 輪軸技術、手推車免費

「征服者入侵」中的新增項目均以粗框標示；
該種族無法研發的項目則覆以陰影顯示。



黑暗時代



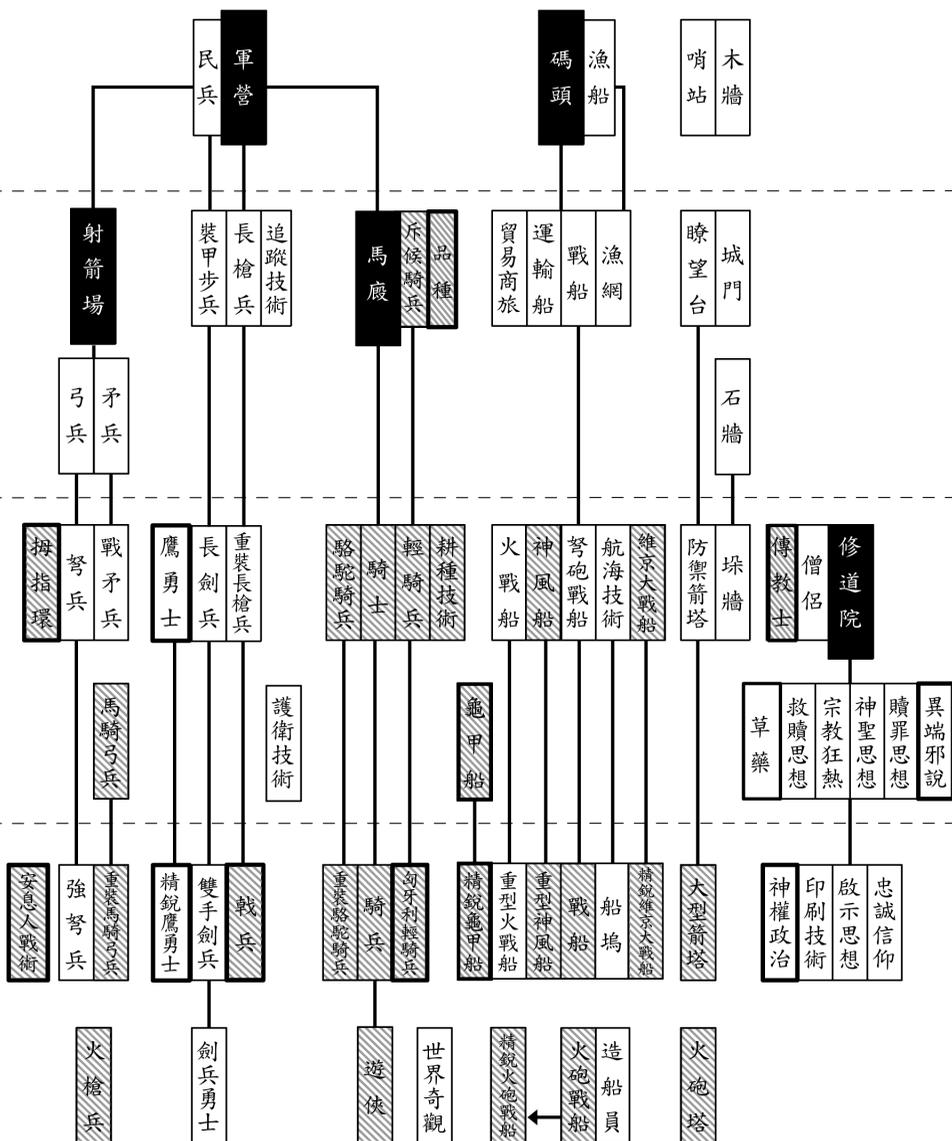
封建時代



城堡時代



帝王時代



「征服者入侵」中的新增項目均以粗框標示；
該種族無法研發的項目則覆以陰影顯示。



黑暗時代



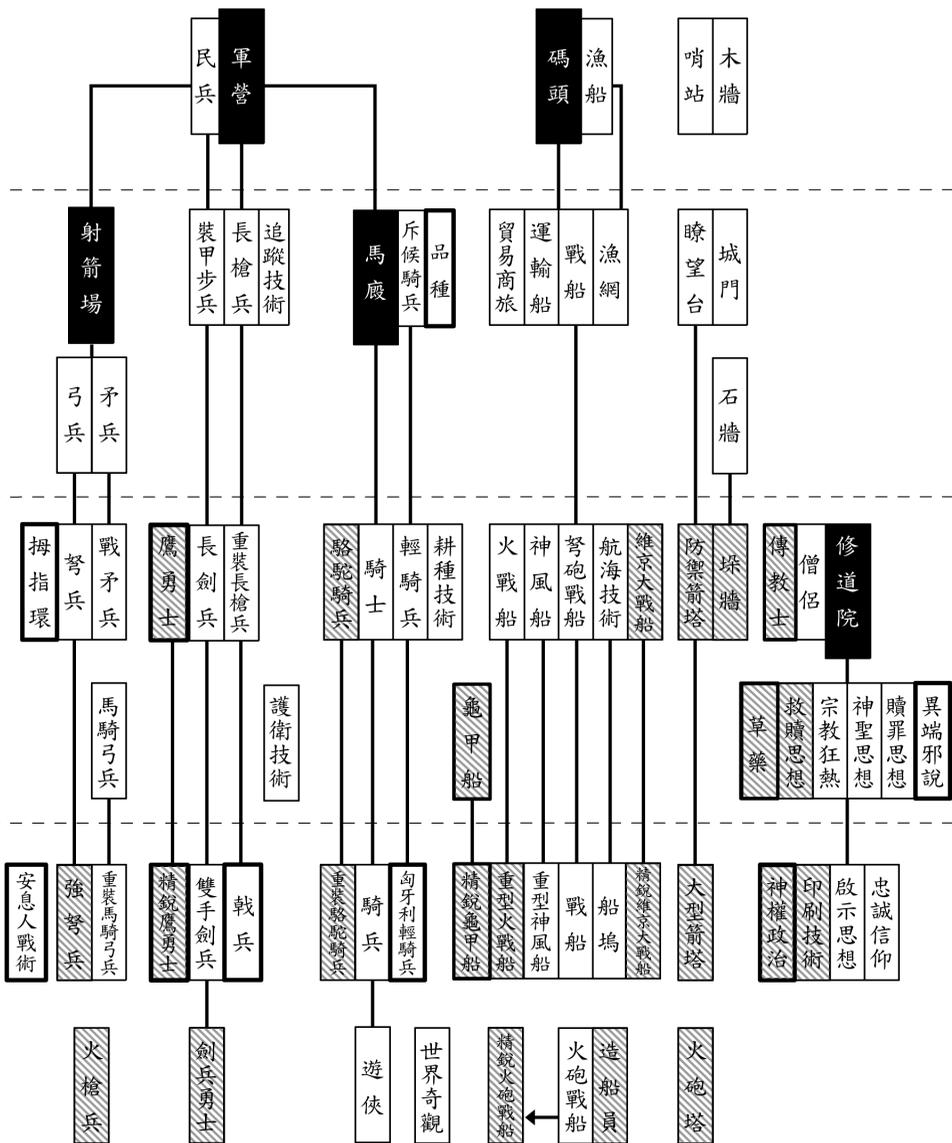
封建時代



城堡時代

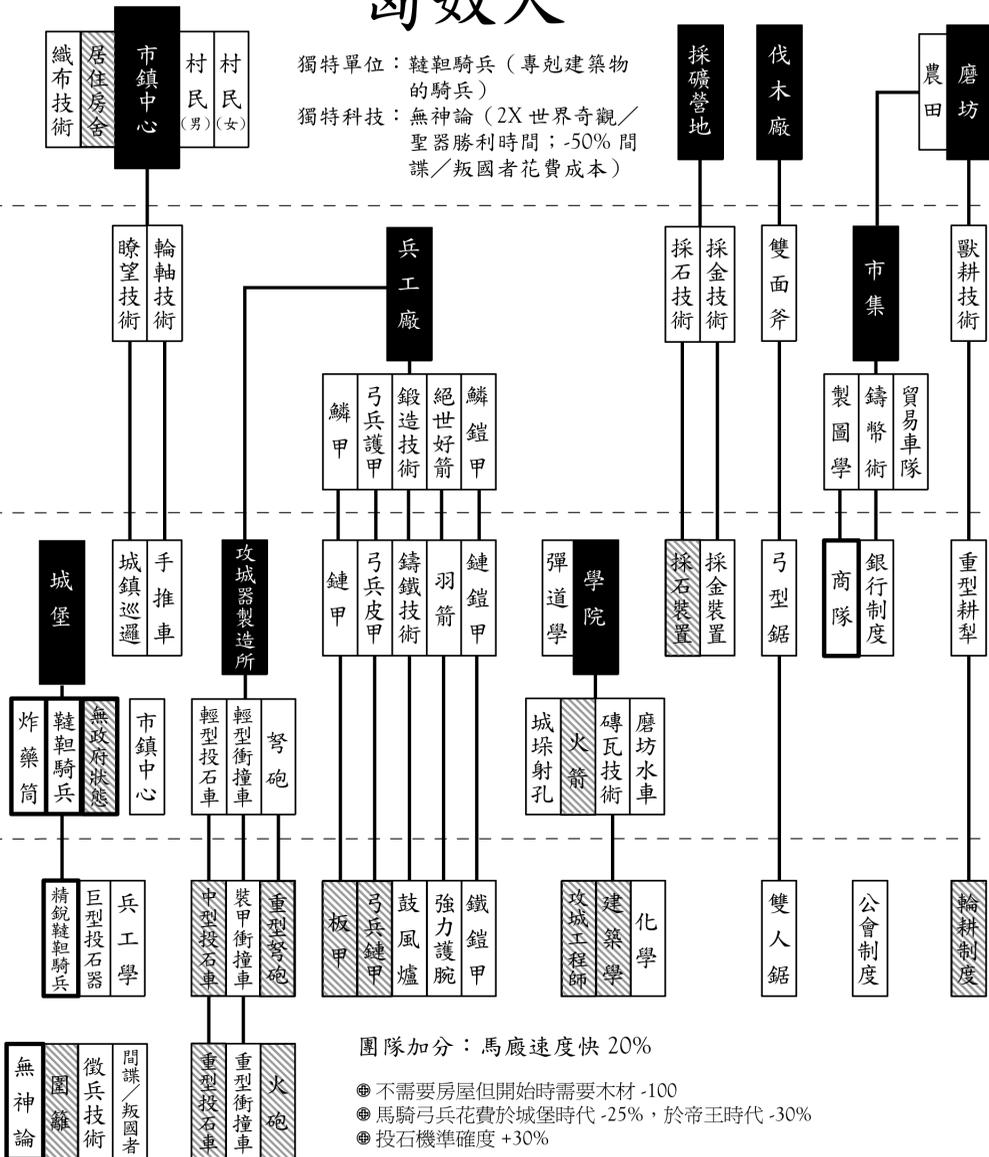


帝王時代



匈奴人

獨特單位：韃靼騎兵（專剋建築物的騎兵）
 獨特科技：無神論（2X 世界奇觀／聖器勝利時間；-50% 間諜／叛國者花費成本）



團隊加分：馬廐速度快 20%

- ⊕ 不需要房屋但開始時需要木材 -100
- ⊕ 馬騎弓兵花費於城堡時代 -25%，於帝王時代 -30%
- ⊕ 投石機準確度 +30%

「征服者入侵」中的新增項目均以粗框標示；
該種族無法研發的項目則覆以陰影顯示。



黑暗時代



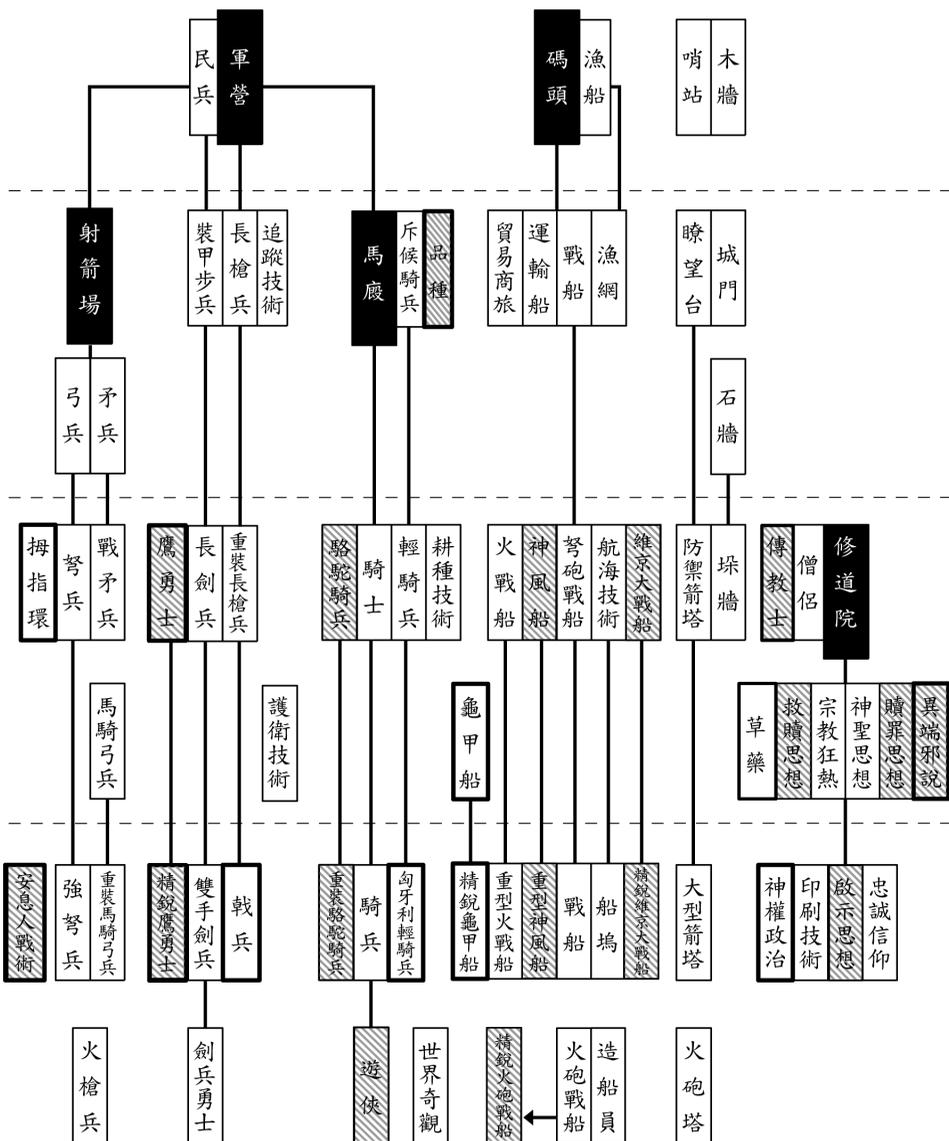
封建時代



城堡時代



帝王時代



「征服者入侵」中的新增項目均以粗框標示；
該種族無法研發的項目則覆以陰影顯示。



黑暗時代



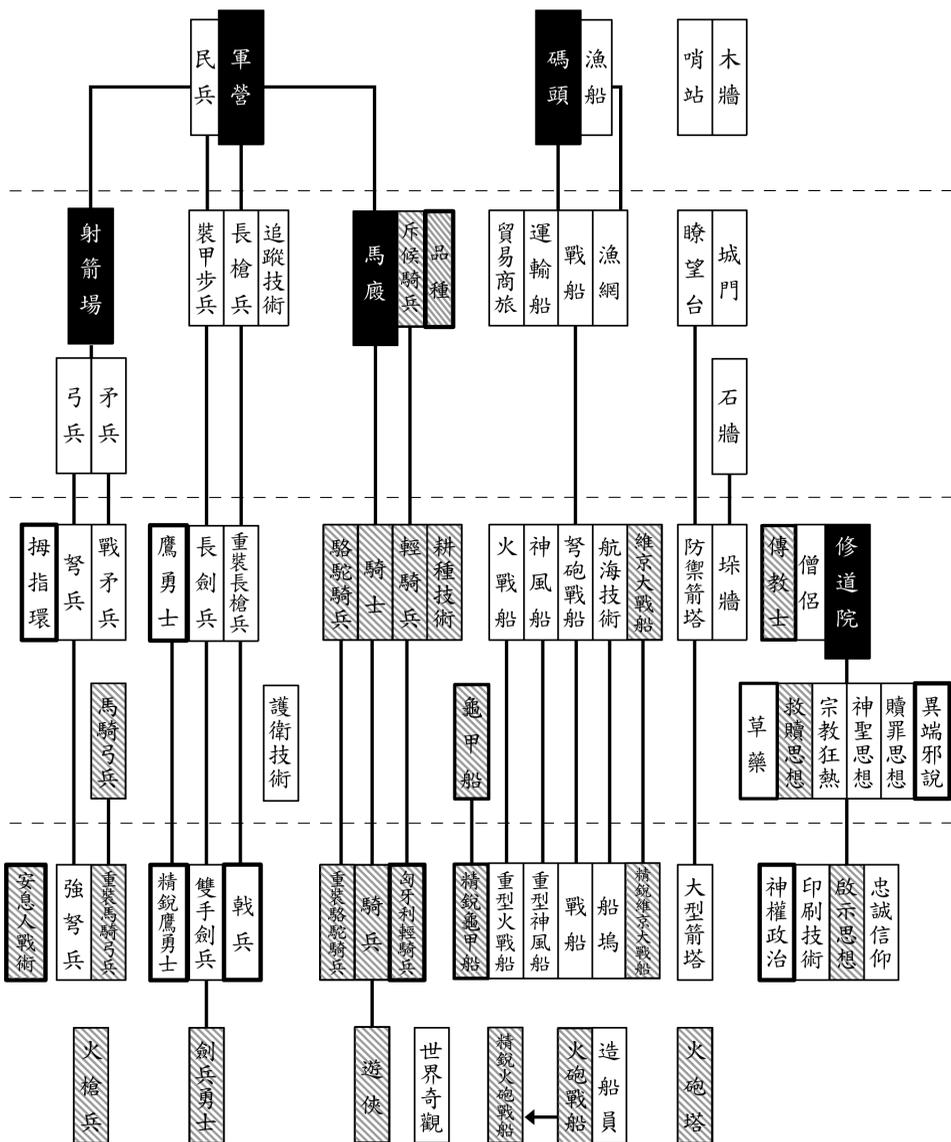
封建時代



城堡時代



帝王時代



「征服者入侵」中的新增項目均以粗框標示；
該種族無法研發的項目則覆以陰影顯示。



黑暗時代



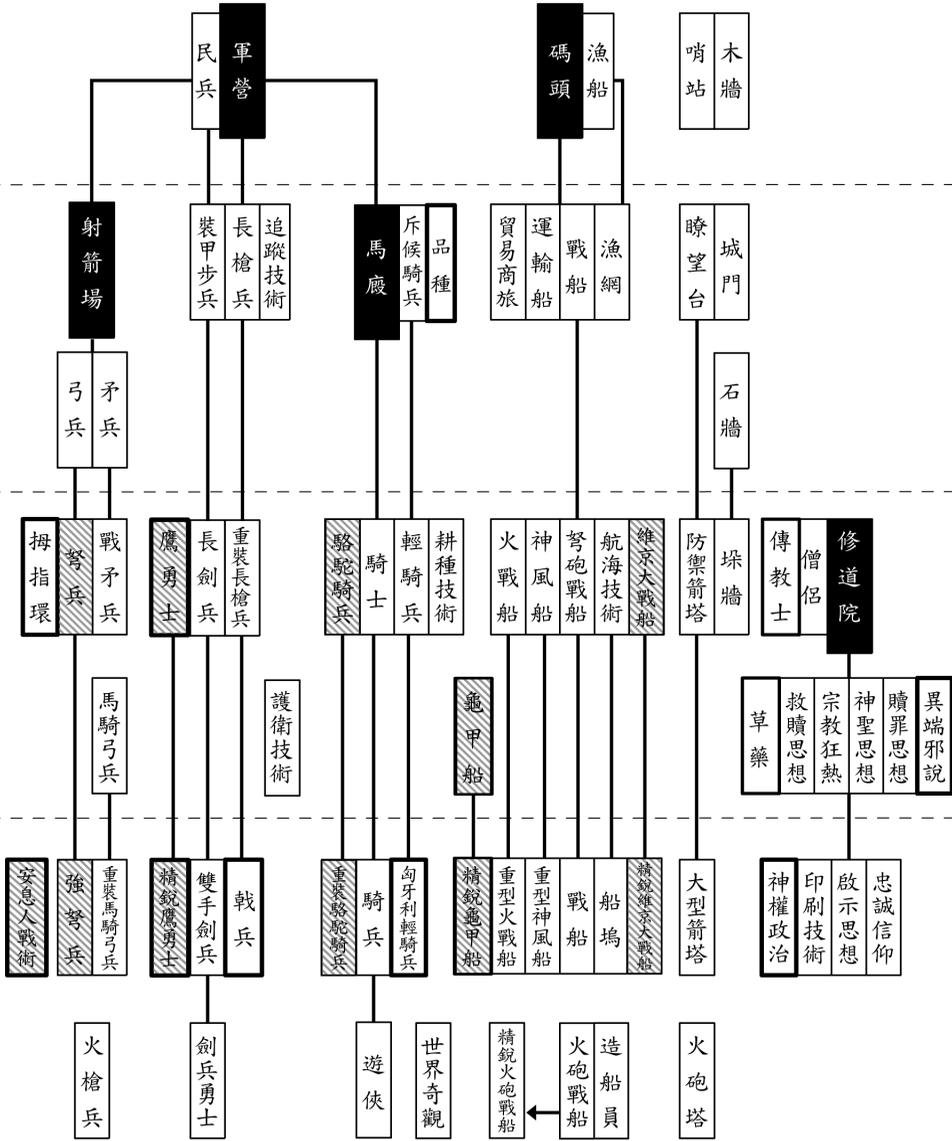
封建時代



城堡時代



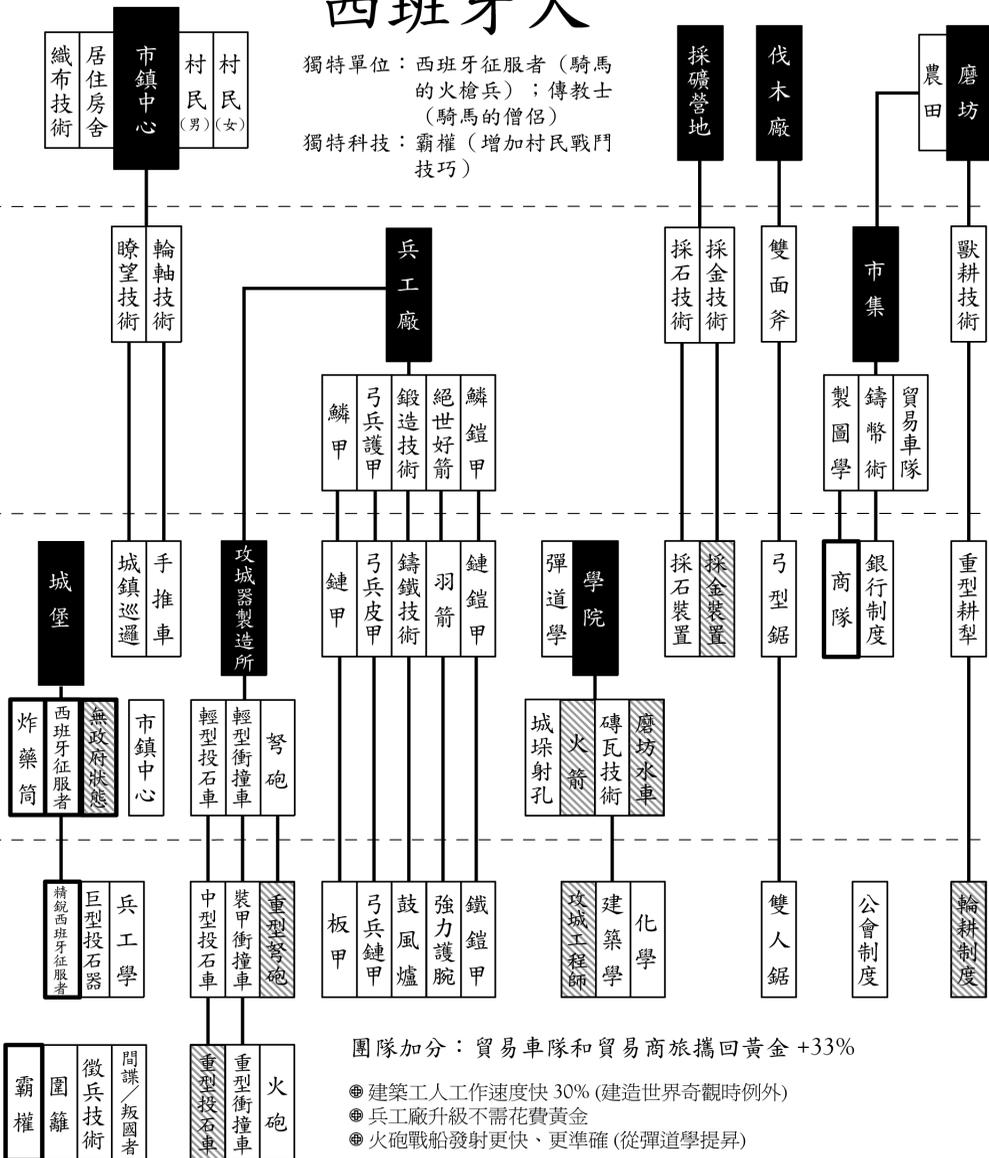
帝王時代



西班牙人

獨特單位：西班牙征服者（騎馬的火槍兵）；傳教士（騎馬的僧侶）

獨特科技：霸權（增加村民戰鬥技巧）



團隊加分：貿易車隊和貿易商旅攜回黃金 +33%

- 建築工人工作速度快 30% (建造世界奇觀時例外)
- 兵工廠升級不需花費黃金
- 火砲戰船發射更快、更準確 (從彈道學提昇)

單位升級成本

注意：成本欄列示的是基本值，並非文明的加分值。

步兵	升級成本
裝甲步兵	100F, 40G
長劍兵	200F, 65G
雙手長劍兵	300F, 100G
劍兵勇士	750F, 350G
重裝長槍兵	215F, 90G
戟兵	300F, 600G
精銳鷹勇士	800F, 500G
精銳狂戰士	1300F, 550G
精銳日本武士	950F, 875G
精銳條頓武士	1200F, 600G
精銳擲斧兵	1000F, 850G
精銳菘藍武士	1000F, 800G
精銳哥德衛隊	1200F, 550G
精銳豹勇士	1000F, 500G
弓兵	
弩兵	125F, 75G
強弩兵	350F, 300G
戰矛兵	250W, 160G
重裝馬騎弓兵	900F, 500G
精銳中國連弩兵	950F, 950G
精銳土耳其火槍兵	850F, 750G
精銳長弓兵	850F, 850G
精銳蒙古突騎	1100F, 675G
精銳羽毛箭射手	500F, 1000W
精銳馬戰車	1000W, 800G

成本：W = 木材，S = 石頭，G = 黃金

騎兵

升級成本

輕騎兵	150F, 50G
匈牙利輕騎兵	500F, 600G
騎兵	300F, 300G
遊俠	1300F, 750G
重裝駱駝騎兵	325F, 360G
精銳拜占庭聖騎兵	1600F, 800G
精銳戰象	1600F, 1200G
精銳阿拉伯奴隸兵	600F, 500G
精銳西班牙征服者	1200F, 600G
精銳韃靼騎兵	1000F, 500G

攻城器

重型弩砲	1000F, 1100W
裝甲衝撞車	300F, 250G
重型衝撞車	1000F, 800G
中型投石車	800F, 500G
重型投石車	1450F, 1000G

船隻

弩砲戰船	230F, 100G
重型弩砲戰船	400F, 315W
重型火戰船	280W, 250G
重型神風船	200W, 300G
火砲戰船	400F, 500W
精銳火砲戰船	525W, 500G
精銳維京大戰船	750F, 475G
精銳龜甲船	1000F, 800G

城牆和高塔

垛牆	200F, 100S
防禦箭塔	100F, 250S
大型箭塔	500F, 350S
火砲塔	800F, 400S

單位屬性

* 「世紀帝王」之後新增／變更的項目

步兵	成本	生命值	攻擊力	裝甲	攻擊範圍	速度	特點
民兵	60F, 20G	40	4	*0/1	0	S	
裝甲步兵	60F, 20G	45	6	*0/1	0	M	對付建築物時，具有額外攻擊力。
長箭兵	60F, 20G	55	9	*0/1	0	M	對付建築物時，具有額外攻擊力。
雙手長箭兵	60F, 20G	60	11	*0/1	0	S	對付建築物時，具有額外攻擊力。
箭兵勇士	60F, 20G	70	13	*1/1	0	S	對付建築物時，具有額外攻擊力。
長槍兵	35F, 25W	45	3	0/0	0	M	對付騎兵與戰象時，具有額外攻擊力。
重裝長槍兵	35F, 25W	55	4	*0/0	0	M	對付騎兵與戰象時，具有額外攻擊力。
* 戟兵	35F, 25W	60	6	0/0	0	F	對付騎兵與戰象時，具有額外攻擊力。
* 鷹勇士	20F, 50G	50	4	0/2	0	F	對付攻城武器時，具有額外攻擊力。
* 精銳鷹勇士	20F, 50G	60	9	0/4	0	F	對付攻城武器時，具有額外攻擊力。
狂戰士	65F, 25G	48	9	*0/1	0	S	對付建築物時，具有額外攻擊力；能日漸復原
精銳狂戰士	65F, 25G	60	14	*2/1	0	S	對付建築物時，具有額外攻擊力；能日漸復原
日本武士	60F, 30G	60	8	*1/1	0	S	對付其他特殊部隊與建築物時，有額外攻擊力
精銳日本武士	60F, 30G	80	12	*1/1	0	S	對付其他特殊部隊與建築物時，有額外攻擊力
條頓武士	85F, 40G	70	12	5/2	0	S	對付建築物時，具有額外攻擊力。
精銳條頓武士	85F, 40G	100	17	10/2	0	S	對付建築物時，具有額外攻擊力。
擲斧兵	55F, 25G	50	7	0/0	3	S	對付建築物時，具有額外攻擊力；遠距離攻擊
精銳擲斧兵	55F, 25G	60	8	1/0	4	S	對付建築物時，具有額外攻擊力；遠距離攻擊
松藍武士	65F, 25G	65	8	*0/1	0	M	對付建築物時，具有額外攻擊力。
精銳松藍武士	65F, 25G	80	13	*0/1	0	M	對付建築物時，具有額外攻擊力。
哥德衛隊	80F, 40G	60	10	*0/6	0	S	對付建築物與弓兵時，具有額外攻擊力。
精銳哥德衛隊	80F, 40G	70	12	*0/8	0	S	對付建築物與弓兵時，具有額外攻擊力。
* 豹勇士	60F, 30G	50	10	1/0	0	M	對付其它步兵時，具有額外攻擊力
* 精銳豹勇士	60F, 30G	75	12	2/0	0	F	對付其它步兵時，具有額外攻擊力
弓兵							
弓兵	25W, 45G	30	4	0/0	4	M	
弩兵	25W, 45G	35	5	0/0	5	M	
強弩兵	25W, 45G	40	6	0/0	5	M	
矛兵	25F, 35W	30	2	0/3	4	M	對付弓兵時，具有額外攻擊力。
精銳矛兵	25F, 35W	35	3	0/4	5	M	對付弓兵時，具有額外攻擊力。
馬騎弓兵	40W, 70G	50	6	0/0	3	F	
重裝馬騎弓兵	40W, 70G	60	7	1/0	4	F	
火槍兵	45F, 50G	35	*21	1/0	7	M	需先研發化學
中國連弩兵	40W, 35G	45	8	0/0	4	M	可多重開火
精銳中國連弩兵	40W, 35G	50	8	0/0	4	M	可多重開火

速度：S=緩慢、M=中等、F=快速
 成本：F=食物、W=木材、S=石頭、G=黃金

弓兵 (接上頁)	成本	生命值	攻擊力	裝甲	攻擊範圍	速度	特點
土耳其火槍兵	60F, 55G	35	*17	1/0	8	M	
精銳土耳其火槍兵	60F, 55G	40	*22	2/0	8	M	
長弓兵	35W, 40G	35	6	0/0	5	M	
精銳長弓兵	35W, 40G	40	7	0/1	6	M	
蒙古突騎	55W, 65G	60	6	0/0	4	F	對付攻城武器時，具有額外攻擊力。
精銳蒙古突騎	55W, 65G	60	8	1/0	4	F	對付攻城武器時，具有額外攻擊力。
* 羽毛箭射手	46W, 46G	50	5	0/1	4	F	
* 精銳羽毛箭射手	46W, 46G	65	5	0/2	5	F	
* 馬戰車	80W, 60G	150	9	0/3	5	F	
* 精銳馬戰車	80W, 60G	200	9	0/4	6	F	
其他單位							
村民	50F	25	3	0/0	0	S	修補建築物、採集資源、駐軍時可增加建築物攻擊力
僧侶	100G	30	0	0/0	9	S	招降單位；從遠處進行治療
* 傳教士	100G	30	0	0/0	7	F	招降單位；從遠處進行治療
貿易車隊	100W, 50G	70	0	0/0	0	M	與其他市集進行貿易。
騎兵							
斥候騎兵	80F	45	3	0/2	0	M	
輕騎兵	80F	60	7	0/2	0	F	
* 匈牙利輕騎兵	80F	75	7	0/3	0	F	
騎士	60F, 75G	100	10	2/2	0	F	
騎兵	60F, 75G	120	12	2/2	0	F	
遊俠	60F, 75G	160	14	2/3	0	F	
駱駝騎兵	55F, 60G	100	5	0/0	0	F	對付騎兵時，具有額外攻擊力。
重裝駱駝騎兵	55F, 60G	120	7	0/0	0	F	對付騎兵時，具有額外攻擊力。
拜占庭聖騎士	70F, 75G	110	9	2/1	0	F	對付步兵單位時，具有額外攻擊力。
精銳拜占庭聖騎士	70F, 75G	150	12	2/1	0	F	對付步兵單位時，具有額外攻擊力。
戰象	200F, 75G	450	15	1/2	0	S	對付建築物時，具有額外攻擊力。
精銳戰象	200F, 75G	600	20	1/3	0	S	對付建築物時，具有額外攻擊力。
阿拉伯奴隸兵	55F, 85G	65	7	0/0	3	F	對付騎兵時，具有額外攻擊力。
精銳阿拉伯奴隸兵	55F, 85G	80	*10	1/0	3	F	對付騎兵時，具有額外攻擊力。
* 西班牙征服者	60F, 70G	55	16	2/2	6	F	
* 精銳西班牙征服者	60F, 70G	70	18	2/2	6	F	
* 韃靼騎兵	60F, 60G	90	7	1/2	0	F	對付建築物時，具有額外攻擊力
* 精銳韃靼騎兵	60F, 60G	150	11	1/3	0	F	對付建築物時，具有額外攻擊力

單位屬性 (接上頁)

攻城器	成本	生命值	攻擊力	裝甲	攻擊範圍	速度	特點
弩砲	75W, 75G	40	12	0/6	7	S	火光所及，必毀無疑。
重型弩砲	75W, 75G	50	16	0/7	7	S	火光所及，必毀無疑。
火砲	225W, 225G*80	40	2/5	12	S		需先研發化學，有最小攻擊範圍限制； 對付建築物與船隻時，具有額外攻擊力。
輕型衝撞車	160W, 75G	175	2	0/180	0	S	對付建築物時，具有額外攻擊力。
裝甲衝撞車	160W, 75G	200	3	0/190	0	S	對付建築物時，具有額外攻擊力。
重型衝撞車	160W, 75G	270	4	0/195	0	S	對付建築物時，具有額外攻擊力。
輕型投石車	160W, 135G	50	40	0/6	7	S	較大殺傷範圍
中型投石車	160W, 135G	60	50	0/7	8	S	較大殺傷範圍
重型投石車	160W, 135G	70	75	0/8	8	S	較大殺傷範圍
巨型投石車(組裝)	200W, 200G	150	0	2/8	0	S	
巨型投石車(拆裝)	200W, 200G	150	200	1/150	16	S	對付建築物與船隻時，具有額外攻擊力。
*炸藥筒	80F, 20G	50	25	0/2	0	M	會爆炸；對付建築物時，具有額外攻擊力
船隻							
漁船	75W	60	0	0/4	0	M	捕魚；建造漁網
貿易商旅	100W, 50G	80	0	0/6	0	F	與其他碼頭進行貿易。
運輸船	125W	100	0	4/8	0	F	運載陸上單位
戰船	90W, 30G	120	6	0/6	5	F	
弩砲戰船	90W, 30G	135	7	0/6	6	F	
重型弩砲戰船	90W, 30G	165	8	0/8	7	F	
火戰船	75W, 45G	100	2	0/6	2	F	
重型火戰船	75W, 45G	120	3	0/8	2	F	
神風船	70W, 50G	50	110	0/3	0	F	爆炸時會對附近所有東西造成毀壞；對付 建築物時，具有額外攻擊力。
重型神風船	70W, 50G	60	140	0/5	0	F	爆炸時會對附近所有東西造成毀壞
火砲戰船	200W, 150G	120	35	0/6	13	M	需先研發化學，有最小攻擊範圍限制； 對付建築物與船隻時，具有額外攻擊力。
精銳火砲戰船	200W, 150G	150	45	0/8	15	M	最小範圍限制；對付建築物有最小攻擊範圍
維京大戰船	100W, 50G	130	7	0/6	6	F	可發射多重弓箭。
精銳維京大戰船	100W, 50G	160	8	0/8	7	F	可發射多重弓箭。
*龜甲船	200W, 200G	200	50	6/5	6	M	
*精銳龜甲船	200W, 200G	300	50	8/6	6	M	

科技成本與用途

* 「世紀帝王」之後新增/變更的項目

建築科技

城鎮警戒	II	75F	+4 建築視野
城鎮巡邏	III	300F, 200G	+4 建築視野
磚瓦技術	III	175W, 150S	增加 建築物生命值/裝甲值
建築學	IV	200W, 300S	增加 建築物生命值/裝甲值
磨坊水車	III	200W, 300S	+20% 木材 石 鐵
圍籬	IV	400W, 400S	+1000 木材 石
* 草藥	III	350G	駐守部隊治癒速度快 4X

經濟和貿易科技

織布技術	I	50G	+15 村民生命力, +1 近身/+1 長程裝甲值
輪軸技術	II	175F, 50W	+10% 村民速度; +25% 村民搬運量
手推車	III	300F, 200W	+10% 村民速度; +50% 村民搬運量
採金技術	II	100F, 75W	+15% 採金速度
採金裝置	III	200F, 150W	+15% 採金速度
採石技術	II	100F, 75W	+15% 採石速度
採石裝置	III	200F, 150W	+15% 採石速度
雙面斧	II	100F, 50W	+20% 伐木速度
弓形鋸	III	150F, 100W	+20% 伐木速度
雙人鋸	IV	300F, 200W	+10% 伐木速度
獸耕技術	II	75F, 75W	農田 +75 食物
重型耕犁	III	125F, 125W	農田 +125 食物; +1 村民食物搬運量
輪耕制度	IV	250F, 250W	農田 +175 食物
鑄幣術	II	150F, 50G	贈送稅減為 20%
銀行制度	III	200F, 100G	無贈送稅
工會制度	IV	300F, 200G	貿易稅降低為 15%
* 商隊	III	200F, 200G	貿易車隊和貿易商旅收集黃金速度較快, 需要研發製圖學
製圖學	II	100F, 100G	參見同盟視野與探索
徵兵技術	IV	150F, 150G	+33% 軍營、馬廄、射箭場、城堡的單位生產速度
間諜/叛國者	IV	200G/enemy villager; 400G/use	參見敵人攻擊視野與探索/參見敵人國王位置
兵工學	IV	400F, 200G	村民對付建築物時攻擊力 +15

科技成本與用途 (接上頁)

僧侶科技

宗教狂熱	III	140G	+15% 僧侶速度
神聖思想	III	120G	+50% 僧侶生命值
救贖思想	III	475G	招降敵方建築物(城牆、城門、城鎮中心、修道院、城堡、農田、漁網、與世界奇觀除外)與所有攻城武器。
贖罪思想	III	325G	招降其他僧侶
* 異端邪說	III	1000G	皈依部隊死亡，不會變成敵軍
啓示思想	IV	120G	+50% 僧侶回復法力速度
忠誠信仰	IV	750F, 1000G	+50% 招降抵抗力
印刷技術	IV	200G	+3 招降範圍
* 神權政治	IV	400F, 800G	感化之後，只有一位僧侶必須休息

步兵科技

追蹤技術	II	75F	+2 步兵視野
護衛技術	III	200F	+10% 步兵速度
鱗甲	II	100F	+1 近身/+1 長程步兵裝甲值
鏈甲	III	200F, 100G	+1 近身/+1 長程步兵裝甲值
板甲	IV	300F, 150G	+1 近身/+2 長程步兵裝甲值
鍛造技術	II	150F	+1 步兵和騎兵的攻擊力
鑄鐵技術	III	220F, 120G	+1 步兵和騎兵的攻擊力
鼓風爐	IV	275F, 225G	+2 步兵和騎兵的攻擊力

遠距武器 / 攻城器科技

絕世好箭	II	100F, 50G	+1 弓兵、戰船、維京大戰船、城鎮中心、城堡、高塔等之攻擊力/攻擊範圍
羽箭	III	200F, 100G	+1 弓兵、戰船、維京大戰船、城鎮中心、城堡、高塔等之攻擊力/攻擊範圍
強力護腕	IV	300F, 200G	+1 弓兵、戰船、維京大戰船、城鎮中心、城堡、高塔等之攻擊力/攻擊範圍
弓兵護甲	II	100F	+1 近身/+1 長程裝甲值
弓兵皮甲	III	150F, 150G	+1 近身/+1 長程裝甲值
弓兵鏈甲	IV	250F, 250G	+1 近身/+2 長程裝甲值
彈道學	III	300W, 175G	追蹤移動單位
城垛射孔	III	200F, 200S	無最小高塔/城堡射程限制
火箭	III	350F, 100G	+50% 高塔對船攻擊力
化學	IV	300F, 200G	+1 遠距武器攻擊力(火藥系部隊除外) 使得火藥系單位可被研發
攻城工程師	IV	500F, 600W	+1 攻城器具攻擊範圍(除了衝撞車以外); +20% 對建築物攻擊力; +40% 炸藥筒攻擊力
* 拇指環	III	150F, 200W	弓兵的發射速度快; 準確度 100%
* 安息人戰術	IV	200F, 250G	+1 近身/+2 長程馬騎弓兵裝甲值

騎兵科技

耕種技術	III	250F	+10% 騎兵速度
* 品種	II	150F, 100G	+20 騎乘部隊
鱗鎧甲	II	150F	+1 近身/+1 長程騎兵裝甲值
鏈鎧甲	III	250F, 150G	+1 近身/+1 長程騎兵裝甲值
鐵鎧甲	IV	350F, 200G	+1 近身/+2 長程騎兵裝甲值

船隻科技

造船技術	III	250F, 150G	+1P 村民裝甲值；+5 運輸船裝載量
船塢	IV	600F, 400G	+15% 船隻速度；+10 運輸船裝載量
造船員	IV	1000F, 300G	-20% 木材建造船隻

獨特科技

* 榮冠戰爭 (阿茲特克)	IV	450F, 750G	+4 步兵攻擊力；+6 對付騎兵的額外攻擊力
* 義勇騎兵 (不列顛)	IV	750W, 450G	+1 弓兵射程；+2 箭塔攻擊力
* 後勤 (拜占庭)	IV	1000F, 600G	拜占庭聖騎兵引起毀滅性的破壞
* 塞爾特狂熱 (塞爾特)	IV	750F, 450G	+50% 攻城器製造部隊生命值
* 火箭技術 (中國)	IV	750W, 750G	+2 中國連弩兵近身攻擊力；+4 弩砲
* 倒鈎斧 (法蘭西)	IV	400F, 400G	+1 擲斧兵射程
* 無政府狀態 (哥德)	IV	450F, 250G	在軍營生產哥德衛隊
* 軍事紀律 (哥德)	IV	400W, 600G	軍營生產部隊的速度快 50%
* 無神論 (匈奴)	IV	500F, 500G	2X 世界奇觀/聖器勝利時間；-50% 間諜/叛國者花費成本
* 彈射器 (日本)	IV	750W, 400G	巨型投石機發射、組裝/拆裝速度加快
* 投擲器 (韓國)	IV	800W, 500G	+2 輕型投石車射程
* 黃金國 (馬雅)	IV	750F, 450G	+40 鷹勇士生命值
* 鑿岩機 (蒙古)	IV	500W, 450G	攻城器製造部隊移動速度快 50%
* 象伏 (波斯)	IV	300F, 300G	+30% 戰象速度
* 狂熱 (薩拉森)	IV	750F, 800G	+30 駱駝騎兵、阿拉伯奴隸兵生命值
* 霸權 (西班牙)	IV	400F, 250G	增加村民戰鬥技巧
* 炮門垛口 (條頓)	IV	600F, 400S	+3 城堡射程；駐守的步兵發射弓箭
* 砲兵 (土耳其)	IV	450S, 500G	+2 火炮塔、火炮、 火炮戰船的射程
* 狂暴戰士幫 (維京)	IV	500F, 850G	狂暴戰士復原速度加快

MICROSOFT 產品支援服務

這裡所列出的服務和價格僅適用於美加地區。美加地區以外的國家/地區可能有所不同。Microsoft 的支援服務視 Microsoft 當時的價格、條款及條件而定，並得不經通知逕行變更。

自行解決問題

使用 Microsoft 個人線上支援自行解決問題 — 這是專為家庭使用者以及個人所設計的服務！請到網路上以最迅速、最簡易的方式取得最新的答案。在這裡，每個人都可使用簡單的自助工具或搜尋內容豐富的技術資訊。如果仍需要協助，「個人線上支援」提供一種很簡單的方法，讓您透過 Web 直接將支援事件提交給 Microsoft。「個人線上支援」的網址為：<http://support.microsoft.com>。

輔助支援

免費的輔助個人支援：如果您是單獨零售的方式購得這個產品，您有資格在我們上班的時間內，就此產品無限制獲得免費的輔助「個人支援」事件的服務。您可以透過 Web 或電話來取得這項免費的「個人支援」服務。當您提交事件時，請準備好您的產品 ID (PID) 號碼。對於應用程式而言，PID 有 20 個數字，在進入遊戲時就可以看見，請按一下 [主選單] 按鈕，然後按一下 [關於]。

付費的輔助個人支援：如果您在我們下班的時間內需要協助，或者您已經用完或不能使用免費的「個人支援」，您可以透過 Web 使用「個人線上支援」，或透過電話使用「每一事件付費支援」服務。費用會以 VISA、MasterCard，或 American Express 卡來付費。在美國：每個事件的收費為 \$35 美金。在加拿大：每個事件的收費為 \$45 CDN 含稅。在美國及加拿大，這項服務一天 24 小時，一週 7 天 (含假日) 皆可使用。

注意事項：如果您的 Microsoft 產品是隨著您的個人電腦或專用系統 (以 Windows CE 為基礎的裝置) 所預先安裝或分發，或是由 Internet 服務提供商 (ISP) 所提供，且您的產品 ID (PID) 在前五個數字之後包含了「OEM」字樣，歡迎您使用 Microsoft 所提供的許多免費自助或付費輔助的支援服務。Microsoft 並不提供 OEM 授權的免費輔助支援。請直接與個人電腦製造商、裝置/系統製造商，或 ISP 聯繫，以取得免費和付費產品支援服務的相關資訊。請查閱與電腦一起交付的文件，或到以下網址查閱製造廠商的電話號碼清單：<http://support.microsoft.com/support/webresponse/pid/oem.asp>。

零售版的 Microsoft 軟體為在零售商店、郵購商，以及網路商店所購買的獨立套裝軟體。預先安裝或分發在您的個人電腦、專用系統 (以 Windows CE 為基礎的裝置) 上，或是由 Internet 服務提供商 (ISP) 所提供，或是透過批量授權程式如 Select、Open 或 License Packs 所購得的 Microsoft 產品，皆可使用所有的 Microsoft 支援服務，但不包括免費輔助支援在內。

取得輔助支援

當您聯繫「產品支援服務」時，你應該在電腦的旁邊，並將下列資訊放在手邊：

- Microsoft 產品的版本。
- 硬體類型，包括網路硬體 (如果有的話)。
- 作業系統 (例如 DOS、Windows 95、Windows NT 等等)。
- 螢幕上顯示的任何資訊或錯誤訊息的詳細內容。
- 發生問題的描述以及問題發生時的處置方式。
- 對問題解決方式的描述。

透過 Web：Microsoft 以 Web 為基礎的「個人線上支援」一天 24 小時，一週 7 天都可提供服務。無論日夜，您都可以透過免費或依事件付費的 Web，將您的問題傳送給 Microsoft 支援專家。Microsoft 會在正常上班的時間，通知您已經有解決方案或答案。「線上支援」的網址為：<http://www.microsoft.com/support>。

透過免費電話：

- 在美國：Games & Multimedia：(425) 637-9308。免費輔助個人支援的正常上班時間為太平洋時間上午 5 點到晚上 9 點，星期一到星期五，以及星期六的上午 9 點到下午 3 點，不包含假日。這個電話位於華盛頓的 Redmond，因此電話公司可能會跟您收取長途電話費。長途電話費率請洽詢電話公司。
- 在加拿大：Games & Multimedia：(905) 568-3503。免費輔助個人支援的正常上班時間為東方時間上午 8 點到晚上 8 點，星期一到星期五，不包含假日。這個電話位於安大略省的 Mississauga，因此電話公司可能會跟您收取長途電話費。長途電話費率請洽詢電話公司。

透過付費電話：

- 在美國：(800) 936-5700。一天 24 小時，一週 7 天 (含假日) 皆可使用。
- 在加拿大：(800) 668-7975。僅星期一到星期五上午 8 點到下午 8 點 (東方時間) 可使用。