

Nuevas tecnologías

Escrito por Jacobo

The Conquerors Expansion incluye varias tecnologías nuevas que mejoran la capacidad económica y de combate de tu civilización. Además, cada civilización tiene ahora una tecnología única.

Tecnologías económicas y militares

Pureza de sangre

La pureza de sangre (en el establo) aumenta los puntos de resistencia de todas las unidades de caballería.

Caravana

La caravana (en el mercado) aumenta la velocidad de las carretas de mercancías y las urcas mercantes para recoger el oro más deprisa.

Hierbas medicinales

Las hierbas medicinales (en el monasterio) aumentan la velocidad de curación de las unidades guarecidas dentro de los edificios.

Herejía

La herejía (en el monasterio) hace que las unidades mueran, en lugar de ser convertidas por un monje o misionero enemigo. De esa manera sigues perdiendo la unidad, pero al menos no se hace con ella el enemigo.

Tácticas de los partos

Las tácticas de los partos (en la galería de tiro con arco) aumentan la armadura normal y la armadura antiproyectil de los arqueros a caballo.

Teocracia

Teocracia (en el monasterio). Cuando un grupo de monjes (o de misioneros) convierte una unidad enemiga, sólo un monje pierde la fe y debe descansar antes de intentar otra conversión.

Nuevas tecnologías

Escrito por Jacobo

Mejora mucho el poder de un grupo de monjes y reduce la posibilidad de administrar pequeños territorios.

Dactilera

La dactilera (en la galería de tiro con arco) aumenta la velocidad de disparo y la puntería de los arqueros.

Tecnologías únicas

Cada civilización tiene una tecnología única que ninguna otra puede desarrollar. Normalmente, la tecnología única mejora las bonificaciones de equipo o la unidad única de una civilización.

Guerras florales (aztecas)

Las guerras florales (en el castillo) aumentan el ataque de toda la infantería.

Voluntarios de caballería (ingleses)

Los voluntarios de caballería (en el castillo) aumentan el alcance de los arqueros y el ataque de las torres.

Logística (bizantinos)

La logística (en el castillo) hace que las catafractas arrasen a su paso.

Furor celta (celtas)

El furor celta (en el castillo) aumenta los puntos de resistencia de las unidades del taller de maquinaria de asedio.

Cohetería (chinos)

La cohetería (en el castillo) aumenta la fuerza del ataque de perforación de los Chu Ko Nu y los escorpiones.

Nuevas tecnologías

Escrito por Jacobo

Hacha de arista (francos)

El hacha de arista (en el castillo) aumenta el alcance de los lanzadores de hachas.

Anarquía (godos)

La anarquía (en el castillo, en la Edad de los Castillos) permite crear huscarles en el cuartel. (Los godos tienen dos tecnologías únicas; la otra es la movilización.)

Movilización (godos)

La movilización (en el castillo, en la Edad Imperial) aumenta la velocidad de creación de unidades en el cuartel. (Los godos tienen dos tecnologías únicas; la otra es anarquía.)

Ateísmo (hunos)

El ateísmo (en el castillo) hace que las victorias por reliquia y maravilla tarden más para todos los jugadores y reduce el costo de la tecnología de espionaje.

Kataparuto (japoneses)

Kataparuto (en el castillo) hace que los lanzapiedras disparen, se desarmen y se armen con mayor rapidez.

Shinkichon (coreanos)

La cohetería de shinkichon (en el castillo) aumenta el alcance de las catapultas de trayectoria plana.

El Dorado (mayas)

El Dorado (en el castillo) aumenta los puntos de resistencia de los guerreros águila.

Instrucción militar (mongoles)

La instrucción militar (en el castillo) aumenta la velocidad de movimiento de las unidades del taller de maquinaria de asedio.

Cornacas (persas)

Los cornacas (en el castillo) aumentan la velocidad de los elefantes de guerra.

Fanatismo (sarracenos)

El fanatismo (en el castillo) aumenta los puntos de resistencia de los camellos y los mamelucos.

Supremacía (españoles)

La supremacía (en el castillo) aumenta la capacidad para el combate de los aldeanos, lo que les convierte en buenos constructores en primera línea de guerra.

Almenas (teutones)

Las almenas (en el castillo) aumentan el alcance de los castillos y la capacidad de ataque de éstos, de las torres y de los centros urbanos, pues permiten a las unidades de infantería disparar flechas como si fueran aldeanos.

Manuales

Artillería (turcos)

La artillería (en el castillo) aumenta el alcance de las torres de bombardeo, los cañones de asedio y los galeones artillados.

Bandas de guerreros en trance (vikings)

Las bandas de guerreros en trance (en el castillo) mejoran la velocidad de regeneración de los guerreros en trance.