



TZAR: Códigos secretos

Cómo se utilizan los códigos secretos

Abre la ventana de mensajes con la tecla Enter (durante la partida) y escribe el código que quieras usar. Vuelve a pulsar Enter para activar el código.

En el JUEGO EN RED no están permitidos los códigos secretos, salvo que todos los jugadores estén de acuerdo. Para ello cada uno tendrá que activar el código **hmprettypleasewithsugarontop**. Una vez que el último de los jugadores haya activado este código, ya se podrán utilizar los códigos secretos.

Códigos secretos: lista oficial

LOS RECURSOS

Aumenta todos los recursos del jugador en 10.000: **hmdvaleva**

Aumenta todos los recursos del jugador en 50.000: **hmpetleva**

LAS TECNOLOGÍAS

Activa todos los iconos de tecnología para que puedas descubrir cualquiera de ellas:
hmnotech

ESPIONAJE

Controla las unidades y los edificios seleccionados, aunque sean del enemigo: **hmusurp**. (Este código se activa y desactiva cada vez que se introduce)

Acceso a la visión de cualquier unidad seleccionada: **hmspy**

Cambia de reino las unidades y edificios seleccionados: **hmkingdom** más el número de jugador al que pasarán esas unidades. (eje: hmkingdom 1)

Activa todos los iconos de tecnología para que puedas descubrir cualquiera de ellas:
hmnotech.

LA CONSTRUCCIÓN

Construcción instantánea: **hmbuildozer**. (Este código se activa y desactiva cada vez que se introduce. Cuando esté activo aparecerá en la parte inferior de la pantalla el mensaje: BUILD AT ONCE: ON). CUANDO ESTE CÓDIGO ESTÉ ACTIVADO NO PODRÁS DESCUBRIR NINGUNA TECNOLOGÍA NI CREAR NINGUNA UNIDAD.

EL MAPA

Elimina la niebla de guerra: **hmnofog**

Muestra el mapa completo sin tener que explorarlo: **hmreveal**

LÍMITE DE POBLACIÓN

Aumenta el límite de población a 1000: **hmnopop**

TRIBUTOS

Traspasa parte de tus recursos a cualquier otro jugador: **hmgive** más nombre del jugador al que envías los recursos, más la cantidad y el tipo de recurso: g = oro, w = madera, f = comida, s = piedra (eje: hmgive tzar2 1000g).

CAMPAÑA

Carga el siguiente mapa de la campaña: **hmnnext**

Para saber cuál es el mapa que se está jugando: **hmmmap**

OTRAS UTILIDADES

Para abandonar la partida: **hmresign**

Elimina automáticamente todos los animales del mapa: **hnhunt**

Establece la hora del día: **hmtime** más la hora (eje: hmtime 22:00)

Si quieres saber si el jugador ha usado los cogidos secretos: **hmischeater**

Utiliza una calculadora: **hmcalc** más expresión (eje: hmcalc 35*67)

Muestra el grid que establece las posiciones por donde pueden moverse las unidades: **hmshowgrid** (Este código se activa y desactiva cada vez que se introduce.)

Muestra los procesos que se están ejecutando: **hmthreads**.

INVULNERABILIDAD

Haz invulnerables las unidades seleccionadas: **hmgod**

CREAR UNIDADES Y EDIFICIOS

Para crear unidades y edificios con este código debes tener en cuenta una serie de observaciones muy importantes:

- Necesitas tener los recursos que cuesta cada unidad o edificio.
- No puedes haber alcanzado el límite de población.
- Las unidades y edificios generales pueden ser creados por cualquier civilización.
- Las unidades específicos de una civilización sólo pueden ser creados por ésta
- Los edificios específicos de una civilización sólo pueden ser creados por ésta. Si intentas crearlos con otra civilización, el juego se terminará automáticamente.

Escribe **hmspawn** más el nombre de la unidad o edificio a crear (eje: hmspawn academy):

academy = Academia militar

eagle = Águila

carpet = Alfombra voladora

storage = Almacén

archer = Arquero

horse_archer = Arquero a caballo

longbowman = Arquero arco largo

catapult = Balista

fishpatch = Banco de pesca

fishing_boat = Barco de pesca

heavy_cavalry = Caballería pesada

knight = Caballero

tcguild = Cámara de comercio

peon = campesino

chariot = Carro de guerra

house = Casa

castle = Castillo

evilcastle = Castillo del Mal

ballista = Catapulta
hcatapult = Catapulta pesada
cathedral = Catedral / Shao Lin / Gran Mezquita
crusadeanchor = Cruzada
crusader = Cruzado
barrack = Cuartel
field = Cultivo
dragon = Dragón
wall_wood = Empalizada
dwarf = Enano
spy = Espía
skeleton = Esqueleto
stable = Establo
ghost = Fantasma
galleon = Galeón
hulk = Galera
bird = Gaviota
jinn = Genio
troll = Golem de piedra
xebec = Goleta
mosque = Gran mezquita
farm = Granja
jihad_warrior = Guerrero jihad
blacksmith = Herrería
footman = Infante / Ronin / Soldado
enichar = Jenízaro
pikeman = Lancero
mage = Mago
market = Mercado
monk = Monje
dummy = Muñeco entrenar
wall_stone = Muralla de piedra
bat = Murciélago
ninja = Ninja
ork = Orco
res_gold = Oro
bear = Oso
res_stone = Piedra
bridge = Puente
gate_wood = Puerta de madera
gate_stone = Puerta de piedra
magicgateway = Puerta mágica
harbor = Puerto
outpost = Puesto de guardia
priest = Sacerdote
horse_samurai = Samurái a caballo
lumber = Serrería
shaolinn = Shao-Linn
maceman = Soldado con maza / Almohade / Samurái
tavern = Taberna
workshop = Taller
magicworkshop = Taller mágico
tower_stone2 = Torre de cañón
tower_wood2 = Torre de guardia
tower_stone = Torre de piedra
tower_rocket = Torre lanzacohetes
magetower = Torre mágica
tower_wood = Torre vigía

cow = Vaca

DESCUBRIR TECNOLOGÍAS

Para descubrir tecnologías con este código debes tener en cuenta una serie de observaciones muy importantes:

- No necesitas tener recursos para descubrirlas.
- Las tecnologías se consiguen inmediatamente.
- Es necesario que exista el edificio donde se descubre la tecnología para que puedas usar este código.

Escribe **hmdiscover** seguido del nombre de la tecnología:
(eje: hmdiscover te_halberd):

te_halberd = Alabarda
te_magiccarpet = Alfombra mágica
te_supplystorage = Almacenaje de provisiones
te_gambling = Apostar en las tabernas
te_learning = Aprendizaje
te_longbow = Arco largo
te_platearmor = Armadura
te_scalearmor = Armadura de láminas
te_architecture = Arquitectura
te_warfare = Arte de la guerra
te_crossbow = Ballesta
te_banking = Banca
te_bless = Bendición
te_witchcrafts = Brujería
te_buddhism = Budismo
te_budhism = Budismo
te_bushido = Bushido
te_horsemanship = Caballería
te_stoneplus = Canteras de piedra
te_armoredchariot = Carro de guerra
te_mapmaking = Cartografía
te_scimitar = Cimitarra
te_concentration = Concentración mental
te_freeze = Congelación
te_turntostone = Convertir en piedra
te_chainmail = Cota de malla
te_crusade = Cruzada
te_cowpoaching = Cuatrismo
te_healing = Curación
te_berserk = Desconcierto
te_artofriding = Doma de caballos
te_livestock = Domesticación
te_mastery = Dominio
te_dragon = Dragón
te_ridinghorses = Equitación
te_slavery = Esclavitud
te_espionage = Espionaje
te_tactics = Estrategia
te_fame = Fama
te_fanaticism = Fanatismo
te_feudalism = Feudalismo
te_philosophy = Filosofía

te_orefloatation = Flotación de minerales
te_jin = Genio
te_stonegolem = Golem de piedra
te_greatwall = Gran muralla
te_heroesquest = Héroes
te_heroism = Heroísmo
te_temperiron = Hierro templado
te_honor = Honor
te_tradetaxes = Impuestos sobre el comercio
te_engineering = Ingeniería
te_inquisition = Inquisición
te_invisibility = Invisibilidad
te_janissary = Jenízaros
te_jihad = Jihad
te_jewelry = Joyería
te_kungfu = Kung Fu
te_suntzubook = Libro de Sun Tzu
te_nobility = Liderazgo
te_rainoffire = Lluvia de fuego
te_medicine = Medicina
te_meditation = Meditación
te_mercenaries = Mercenarios
te_goldplus = Minería de oro
te_bat = Murciélagos
te_necromancy = Nigromancia
te_ninjas = Ninjas
te_seafood = Pesca de altura
te_rocketarrow = Pirotecnia
te_gunpowder = Pólvora
te_bodybuilding = Preparación física
te_chemistry = Química
te_flamebolt = Rayo incendiario
te_lightning = Rayos
te_irrigation = Regadío
te_whirlpool = Remolino
te_fields = Rotación de cultivos
te_traderoutes = Rutas comerciales
te_woodplus = Sierra
te_bribery = Soborno
te_siegetactics = Tácticas de asedio
te_landingtactics = Tácticas de desembarco
te_tournaments = Torneos
te_cannontower = Torre de cañón
te_usury = Usura
te_magicvision = Visión mágica