

LEYENDA

LA CULTURA QUE DESBLOQUEA LA UNIDAD (OPCIONAL)

LA HABILIDAD ESPECIAL DE LA UNIDAD (OPCIONAL)

EL NOMBRE DE LA UNIDAD

LA CLASE DE LA UNIDAD

RECURSOS NECESARIOS PARA CONSTRUIR LA UNIDAD (OPCIONAL)

LAS UNIDADES ESPECÍFICAS DE LA CIVILIZACIÓN TIENEN UN CONITORNO OSCURO

Sustituye la unidad común si se desbloquea con tecnología y elección de civilización.

Mejoras a la unidad si se desbloquea con tecnología y elección de civilización.

CIUDADANOS

TRABUQUETE

BARCAZA DE DESEMBARCO

UNIDAD DE MILICIA: los despliega al defender durante los asaltos a ciudades y las salidas.

UNIDAD DE ASIEDO: los despliega al atacante durante los asaltos a ciudades y las salidas.

UNIDAD DE TRANSPORTE: sustituye temporalmente a las unidades terrestres que se embarcan para cruzar un océano.

CLASES DE UNIDAD

ANIMAL: se comporta de manera errática en la batalla. Ciertas unidades lo pueden cazar para obtener alimento.

NÓMADAS: unidad especial que puede recolectar alimento para crear más unidades del mismo tipo.

A DISTANCIA: débil contra ataques cuerpo a cuerpo y objetivos a los que no ve.

ANTICABALLERÍA: unidad de combate cuerpo a cuerpo, más fuerte contra enemigos con montura.

CABALLERÍA: unidad con montura rápida que ignora las zonas de control del enemigo.

CABALLERÍA PESADA: unidad con montura rápida que golpea fuerte y puede cargar contra los enemigos.

CUERPO A CUERPO: unidad a corta distancia.

ARTILLERÍA: unidad a distancia que es más fuerte cuando ataca a los enemigos adyacentes. Puede atrincherarse.

ARMA DE ASIEDO: unidad especial creada por las fuerzas de asedio para dañar fortificaciones.

ARMA PESADA: unidad a distancia que no puede disparar tras moverse, pero puede atrincherarse.

VEHÍCULO BLINDADO: unidad a distancia con montura rápida que es inmune a la contención.

NAVE DE ABORDAJE: unidad naval a corta distancia. Su objetivo recibe daño si se mueve.

TRANSPORTE NAVAL: sustituye a las unidades terrestres que se embarcan para recorrer casillas de océano.

PLATAFORMA DE ARTILLERÍA: unidad naval a distancia que puede atacar fortificaciones.

TORPEDERA: unidad naval. Ignora las zonas de control. No necesita que la línea de fuego esté despejada.

NAVE BLINDADA: unidad naval a distancia que es inmune a la contención.

PORTAVIONES: unidad naval que puede transportar aviones.

CAZA: unidad aérea que puede patrullar y realizar ataques leves desde el aire.

BOMBARDERO: unidad aérea que puede realizar ataques eficaces desde el aire.

HELICÓPTERO DE COMBATE: ignora las penalizaciones de terreno y es inmune a los ataques cuerpo a cuerpo.

MISIL BALÍSTICO: puede realizar una sola acción de ataque aéreo, lo cual destruye la unidad.

AERONAVE POLIVALENTE: unidad aérea que puede patrullar y realizar ataques eficaces desde el aire.

RECURSOS

CABALLO: desde animal de tiro a majestuosa corcel, el caballo ayuda al hombre en todos sus labores.

COBRE: el cobre dio paso a la Edad de Bronce y tiene usos militares, medicinales, decorativos y de acuñación.

HIERRO: solo las altas temperaturas pueden reducir el mineral de hierro usado en la industria... y la guerra.

SALITRE: la madre de la pólvora y un recurso muy valioso para los líderes.

CARBÓN: una roca sucia y negra que arde como la leña y es el motor de la industria.

PETRÓLEO: desde el transporte a la industria, el oro negro mueve el mundo.

ALUMINIO: el aluminio supera a muchos materiales en ligereza, dureza y resistencia a la corrosión.

URANIO: el uranio enriquecido es un potente recurso para crear plantas y armas nucleares.

ESPECIALIDADES DE UNIDAD

LIGERA: se destruye si se recibe demasiado daño de una vez.

SE MUEVE TRAS ATACAR: puede moverse después de realizar un ataque.

VENENO: aplica un estado de veneno al objetivo, que reduce su alcance y su velocidad de movimiento.

EXPEDICIÓN: recupera salud cuando está fuera de su territorio.

PRECISIÓN EXCEPCIONAL: puede disparar por encima de los obstáculos sin penalizaciones.

MANDATO DEL CIELO: más fuerte cuando la estabilidad del imperio es alta.

INMÓVIL: no se puede mover después de desplegar.

NAVEGACIÓN: en lugar de destruirse en aguas profundas, recibe daño.

BUEN NAVEGANTE: recibe menos daño si pasa turnos consecutivos en aguas profundas.

DEFENSA DE LA PATRIA: aparece automáticamente para defender tus ciudades.

DOMINIO: tiene una zona de control más grande que no se puede ignorar.

CARGA IMPONENTE: al avanzar en las batallas, los saqueos y el pillaje.

TODOTERRENO: ignora todas las penalizaciones de movimiento en terreno.

ORIENTACIÓN: ignora las penalizaciones de movimiento de los bosques.

INFILTRACIÓN: es invisible e ignora las zonas de control hostiles.

ANFIBIA: puede embarcar y desembarcar sin penalizaciones.

CÓDIGO DE HONOR: el ejército de la unidad no se puede retirar de la batalla.

MONTAÑISMO: puede cruzar montañas y ríos.

IMPARNABLE: es más fuerte cuando ataca unidades con más fuerza de combate.

ANTICOLONIALISMO: las unidades aliadas son más fuertes cuando atacan unidades más fuertes que ellas.

CARGA MEJORADA: recibe el doble de bonificación a la carga cuando avanza al ataque.

CARGA EXPERTA: recibe el triple de bonificación a la carga cuando avanza al ataque.

PERFORACIÓN: es más fuerte cuando ataca.

TÁCTICAS DE GUERRILLA: solo la ven las unidades adyacentes, incluso al atacar.

FERVOR: no recibe penalización a la fuerza por el daño.

DOMINACIÓN COSTERA: posee más fuerza cuando está en aguas costeras.

PROSELITISMO: más fuerte contra enemigos con una religión oficial diferente.

REPARACIÓN EN CAMPO: recupera algo de salud al final de una batalla.

ANTIBLINDAJE: es más fuerte al atacar vehículos y naves blindadas.

FALANGE: fuerza adicional por cada aliado adyacente del mismo tipo.

GUARDIÁN: es más fuerte cuando está cerca de una extensión amistosa.

BASTIÓN: es más fuerte cuando combate desde una posición elevada y fortificada.

MOVERSE O DISPARAR: solo se puede mover o disparar, pero no ambos.

EXPERIENCIA EN SAQUEO: más fuerte al saquear y combatir en las extensiones enemigas.

ANTIÁEREA: otorga un poder antiaéreo equivalente a la fuerza de la unidad. Bonificación de fuerza contra helicópteros de combate.

GUARDIÁN: es más fuerte cuando está cerca de una extensión amistosa.

BASTIÓN: es más fuerte cuando combate desde una posición elevada y fortificada.

MOVERSE O DISPARAR: solo se puede mover o disparar, pero no ambos.

MONTADA: se mueve más rápido, es débil contra la anticaballería. No puede cruzar las fortificaciones.

ANTICABALLERÍA: bonificación a la fuerza al luchar contra unidades de montura.

EMBOSCADA: es más fuerte en casillas de terreno difícil.

EMBOSCADA MAESTRA: no pueden verla y es más fuerte en casillas de terreno difícil.

EJECUCIÓN: consume estabilidad adicional por turno de los enemigos durante los asedios.

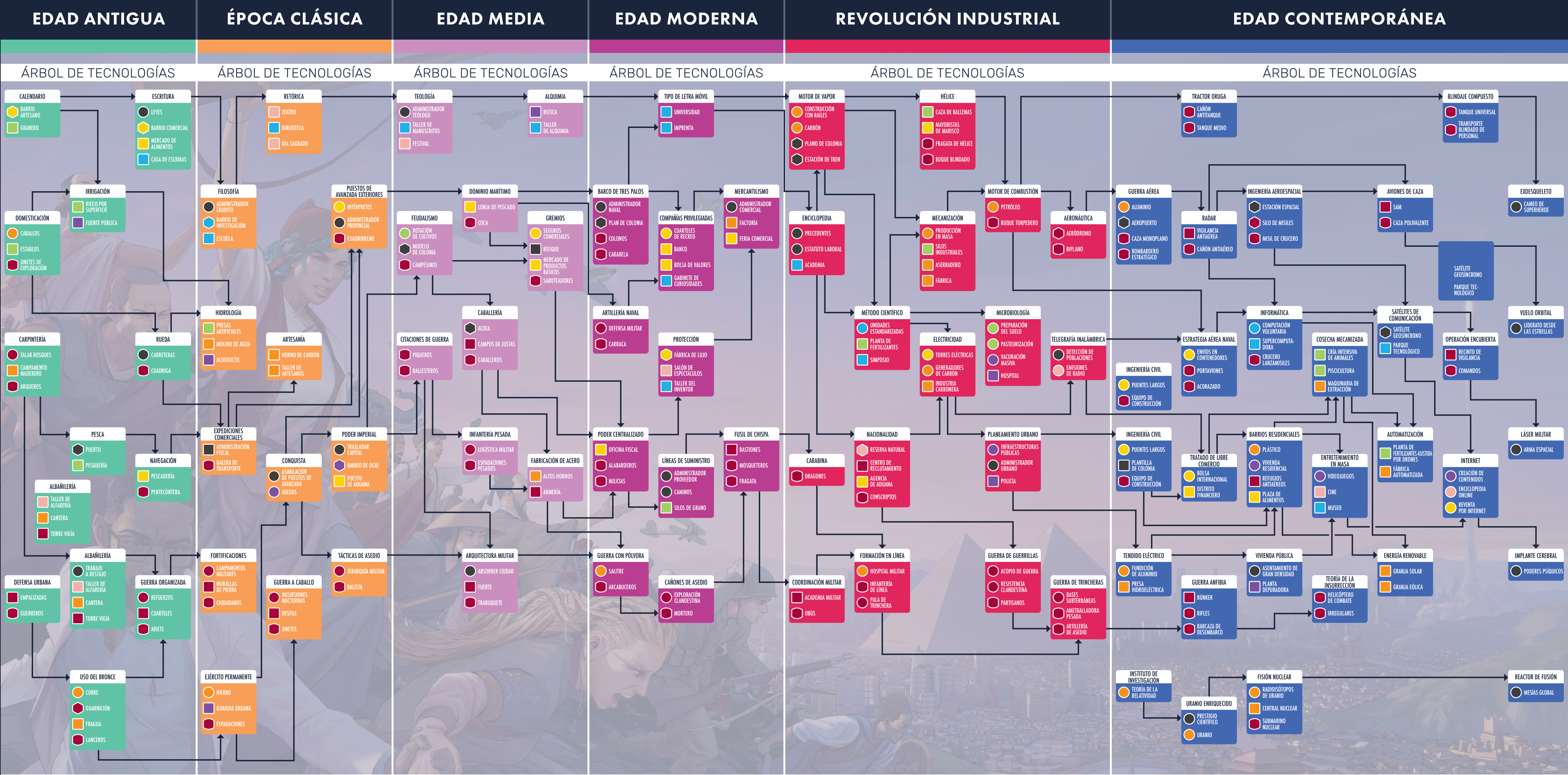
DEMOLICIÓN: no puede atacar unidades, solo casillas fortificadas.

FUEGO INDIRECTO: puede atacar a los objetivos que no ve con eficacia reducida.

DAÑO INDIRECTO: combina las habilidades de daño a fortificaciones y fuego indirecto.

CIUDAD MODERNA: crea una ciudad con 3 de población y edificios iniciales avanzados.





LEYENDA



TEOLOGÍA

ADMINISTRADOR TEÓLOGO

TALLER DE MANUSCRITOS

FESTIVAL

ALQUIMIA

BOTICA

TALLER DE ALQUIMIA

FEUDALISMO

ROTACIÓN DE CULTIVOS

MODELO DE COLONIA

CAMPESINOS

CITACIONES DE GUERRA

PIQUEROS

BALLESTEROS

INFANTERÍA PESADA

LOGÍSTICA MILITAR

ESPADACHINES PESADOS

ARQUITECTURA MILITAR

ABSORBER CIUDAD

FUERTE

TRABUQUETE

TIPO DE LETRA MÓVIL

UNIVERSIDAD

IMPRESA

BARCO DE TRES PALOS

ADMINISTRADOR NAVAL

PLAN DE COLONIA

COLONOS

CARABELA

ARTILLERÍA NAVAL

DEFENSA MILITAR

CARRACA

PODER CENTRALIZADO

OFICINA FISCAL

ALABARDEROS

MILICIAS

FUSIL DE CHISPA

BASTIONES

MOSQUETEROS

FRAGATA

GUERRA CON PÓLVORA

SALITRE

ARCABUCEROS

CAÑONES DE ASEDO

EXPLORACIÓN CLANDESTINA

MORTERO

MOTOR DE VAPOR

CONSTRUCCIÓN CON RAILES

CARBÓN

PLANO DE COLONIA

ESTACIÓN DE TREN

HÉLICE

CAZA DE BALLENAS

MAYORISTAS DE MARISCO

FRAGATA DE HÉLICE

BUQUE BLINDADO

MOTOR DE COMBUSTIÓN

PETROLEO

BUQUE TORPEDERO

MECANIZACIÓN

PRODUCCIÓN EN MASA

SILOS INDUSTRIALES

ASERRADERO

FABRICA

ELECTRICIDAD

TORRES ELÉCTRICAS

GENERADORES DE CARBÓN

INDUSTRIA CARBONERA

TELEGRAFÍA INALÁMBRICA

DETECCIÓN DE POBLACIONES

EMISIONES DE RADIO

PLANEAMIENTO URBANO

INFRAESTRUCTURAS PÚBLICAS

ADMINISTRADOR URBANO

POLICÍA

GUERRA DE GUERRILLAS

ACOPIO DE GUERRA

RESISTENCIA CLANDESTINA

PARTISANOS

GUERRA DE TRINCHERAS

BASES SUBTERRÁNEAS

AMETALLADORA PESADA

ARTILLERÍA DE ASEDO

TRACTOR ORUGA

CANÓN ANTITANQUE

TANQUE MEDIO

BLINDAJE COMPUSTO

TANQUE UNIVERSAL

TRANSPORTE BLINDADO DE PERSONAL

GUERRA AÉREA

ALUMINIO

AEROPUERTO

CAZA MONOPLANO

BOMBARDERO ESTRATÉGICO

INGENIERÍA AEROSPAECIAL

ESTACIÓN ESPACIAL

SILO DE MISILES

MISIL DE CRUCERO

AVIONES DE CAZA

SAM

CAZA POLIVALENTE

SATÉLITE GEOSINCRONO

PARQUE TECNOLÓGICO

SATÉLITES DE COMUNICACIÓN

SATÉLITE GEOSINCRONO

PARQUE TECNOLÓGICO

OPERACIÓN ENCUBIERTA

RECINTO DE VIGILANCIA

COMANDOS

LAZER MILITAR

ARMA ESPACIAL

IMPLANTE CEREBRAL

PODERES PSÍQUICOS

INGENIERÍA CIVIL

PUENTES LARGOS

EQUIPO DE CONSTRUCCIÓN

TRATADO DE LIBRE COMERCIO

BOLSA INTERNACIONAL

DISTRITO FINANCIERO

BARRIOS RESIDENCIALES

PLÁSTICO

VIVIENDA RESIDENCIAL

REFUGIOS ANTIAEROS

PLAZA DE ALIMENTOS

ENTRETENIMIENTO EN MASA

VIDEOJUEGOS

CINE

MUSEO

ENERGÍA RENOVABLE

GRANJA SOLAR

GRANJA EÓLICA

TEORÍA DE LA INSURRECCIÓN

HELICÓPTERO DE COMBATE

IRREGULARES

VIVIENDA PÚBLICA

ASENTAMIENTO DE GRAN DENSIDAD

PLANTA DEPURADORA

GUERRA ANFIBIA

BUNKER

RIFLES

BARCAZA DE DESEMBARCO

INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN

TEORÍA DE LA RELATIVIDAD

URANIO ENRIQUECIDO

PRESTIGIO CIENTÍFICO

URANIO

FISIÓN NUCLEAR

RADIOISÓTOPOS DE URANIO

CENTRAL NUCLEAR

SUBMARINO NUCLEAR

REACTOR DE FUSIÓN

MESAS GLOBAL

AMPLITUDE STUDIOS

HUMANKIND

ÁRBOL DE UNIDADES Y TECNOLOGÍA

SEGA

Este cartel se ha realizado en base a un trabajo en desarrollo. Puede que parte de la información no se corresponda con la versión más reciente del juego.

MI S107PS-SP