

LEGENDA

A CULTURA QUE DESBLOQUEIA A UNIDADE (OPCIONAL)

A HABILIDADE ESPECIAL DA UNIDADE (OPCIONAL)

O NOME DA UNIDADE

A CLASSE DA UNIDADE

RECURSOS EXIGIDOS PARA CONSTRUIR A UNIDADE (OPCIONAL)

UNIDADES EXCLUSIVAS DE CERTAS CIVILIZAÇÕES TÊM CONTOURNOS ESCUROS

Substitui a unidade com um caso seja desbloqueada por tecnologia e escolha de civilização.

Evolui para unidade caso seja desbloqueada por tecnologia e escolha de civilização.

CIDADÃOS

TRABUCO

LANCHA DE DESEMBARQUE

UNIDADE DE MILÍCIA: gerada pelo defensor durante assaltos em cidades e incursões.

UNIDADE DE CERCO: gerada pelo atacante durante assaltos em cidades e incursões.

UNIDADE DE TRANSPORTE: temporariamente substitui unidades terrestres que embarcam nela para cruzar um oceano.

CLASSES DE UNIDADES

- ANIMAL: se comporta de maneira imprevisível em batalhas. Pode ser caçado por algumas unidades para Alimento.

NÔMADA: unidade especial que pode coletar alimento para criar mais unidades do mesmo tipo.

LONGO ALCANCE: mais fraca contra ataques de combate direto.

ANTICAVALARIA: unidade de combate direto, mais forte contra inimigos montados.

CAVALARIA: unidade montada rápida que ignora zonas de controle inimigas.

CAVALARIA PESADA: unidade montada ágil e guerreira que realiza investidas nos inimigos.

CORPO A CORPO: unidade de combate direto.

ATIRADOR: unidade de longo alcance, luta com fuzil total mesmo quando está defendendo contra ataques diretos.

ARMA DE CERCO: unidade especial criada por forças sitiadoras para danificar fortificações.

ARMA PESADA: unidade de longo alcance. Só pode se mover ou atacar por turno. Não pode retaliar contra unidades de combate direto.

VEÍCULO BLINDADO: unidade de longo alcance com movimento rápido e imune contra supressão.

EMBARCAÇÃO DE TRANSPORTE: aplica o status "A Borda" aos alvos.

TRANSPORTE NAVAL: substitui unidades terrestres que embarcam para se deslocarem por painéis de oceano.

PLATAFORMA DE ARMAS: unidade naval de longo alcance que pode atacar fortificações.

EMBARCAÇÃO TORPEDEIRA: unidade naval. Ignora as zonas de controle. Não precisa ter uma linha de fogo clara.

EMBARCAÇÃO BLINDADA: unidade naval de longo alcance imune contra supressão.

PORTA-AVIÕES: unidade naval que pode transportar aviões.

CAÇA: unidade aérea que pode patrulhar e executar ataques aéreos fracos.

BOMBARDEIRO: unidade aérea que pode executar ataques aéreos com eficácia.

HELICÓPTERO DE COMBATE: ignora penalidades de terreno e é imune contra ataques diretos.

MÍSSEL BALÍSTICO: pode realizar uma única ação de ataque de mísseis que destruirá a unidade.

AVIÃO MULTIUSO: unidade aérea versátil que pode patrulhar e executar ataques aéreos com eficácia.

RECURSOS

- CAVALO: de grandes corcéis a cavalos de tracção, esse majestoso animal fortalece todos os esforços humanos.

COBRE: guardião da era do bronze, o cobre pode ser utilizado em armamentos, cunhagem de moedas, na medicina e decoração.

FERRO: é apenas com o fogo mais quente que se pode usar este metal, mas o ferro transforma os ferimentos da indústria... e da guerra.

SALITRE: o mda da pólvora, e um tesouro inestimável para líderes.

CARVÃO: uma rocha negra e suja que queima como troncos, o carvão é o motor da indústria.

PETRÓLEO: do transporte à indústria, o ouro negro alimenta o mundo.

ALUMÍNIO: leve, mas forte, e resistente à corrosão, o alumínio supera muitos materiais existentes.

URÂNIO: abastecendo usinas e armas nucleares, o urânio enriquecido é uma força poderosa.

ESPECIALIDADES DE UNIDADES

- LEVE: é destruída se receber muito dano de uma só vez.

MOVER APÓS ATACAR: pode executar um movimento completo após realizar um ataque.

CAVALIEIRO LIVRE: pode agir uma segunda vez após atacar.

BOMBARDEIO: pode bombardear distritos e campos de batalha fora de combate. Remove "entrenchado".

BOMBARDEIO COM MULTIFOGUETES: pode usar o arto bombardeio duas vezes por turno. Remove "entrenchado".

INVESTIDA MAIS PESADA AINDA: recebe bônus muito maior ao fazer investidas.

TODO-TERRENO: ignora todas as penalidades de movimentação dos terrenos.

DESBRAVADOR: ignora penalidades de movimentação de Florestas.

ASTUTO: ignora zonas de controle hostis.

EMBARQUE RÁPIDO: pode embarcar e desembarcar instantaneamente, além de atacar logo depois do desembarque.

CÓDIGO DE HONRA: o exército desta unidade não pode se retirar de batalhas.

SUPRESSÃO: na próxima turno, remove todos os Pontos de Movimento da unidade alvo e aplica uma redução de força.

TÓXICO: aplica um status amonestado ao alvo, que reduz sua velocidade de movimento e alcance.

EXPEDIÇÃO: regenera pontos de vida quando não estiver em seu território.

PRECISÃO EXCEPCIONAL: pode disparar contra um alvo sem ter uma linha de visão clara.

MANDATO DO CÉU: mais forte quando a estabilidade do império estiver alta.

FIXO: não pode se movimentar após a mobilização.

NAVEGADOR: recebe dano por turnos consecutivos passados em águas profundas.

NAVEGADOR HABILIDOSO: recebe menos dano por turnos consecutivos passados em águas profundas.

NAVIO COSTEIRO: destruído por passar mais de 1 turno em águas profundas.

SEGURANÇA DOMICILIAR: oporece automaticamente para defender suas cidades de ataques.

EL DORADO: gera dinheiro adicional ao vencer batalhas e saquear.

DESCOBRIDOR: gera dinheiro ao coletar curiosidades.

PILHADOR: gera dinheiro adicional ao destruir um posto avançado.

FORÇA BRUTA: aumenta a velocidade em batalhas e tem força bônus contra alvos adjacentes.

TRANSPORTADOR: velocidade aumentada ao iniciar o turno em em território aliado.

PLATAFORMA DE ELEFANTES: ignora penalidades de luta corpo a corpo.

DISPOSITIVO NUCLEAR: detona um turno após seu lançamento, criando fuma nuclear.

DESMORONAMENTO: pode realizar ataques contra fortificações e remove o estado "entrenchado" do alvo.

FURTIVIDADE: só pode ser vista por unidades adjacentes.

MAESTRIA EM CERCO: mais forte ao participar de um assalto ou incursão.

PENETRAÇÃO: mais forte atacando.

GUERRILHEIROS: só pode ser vista por unidades adjacentes mesmo quando estiver atacando.

FURTIVIDADE AÉREA: não pode ser identificada ao realizar ataques aéreos.

SUPERIORIDADE TÁTICA: pode realizar ataques contra fortificações e remove o estado "entrenchado" do alvo.

PASSA POR CIMA: mais forte ao atacar unidades mais fracas.

PROTECTOR DA PAZ: força bônus por cada guerra em andamento declarada por conta própria.

PERFURAÇÃO DE PROTEÇÃO: mais forte atacando Visuais Blindados e Embarcações Blindadas.

FALANGE: força adicional para todas as unidades adjacentes com essa mesma habilidade.

ENTUSIASMO: não recebe penalidade de força ao sofrer dano.

GIGANTE DO MAR INTERIOR: muito mais forte em águas costeiras.

FANÁTICO: mais forte contra inimigos com religião oficial diferente.

REPAROS DE CAMPO: recupera um pouco de vida no término de uma batalha.

SAQUEADOR: mais forte ao lutar em distritos inimigos.

ANTIÁEREA: concede poder antiáereo igual à força da unidade.

GUARDIÃO: mais forte quando em um distrito omigável.

BALIARTE: mais forte ao lutar de terrenos altos e posições fortificadas.

EXECUTORES: drena estabilidade adicional dos inimigos por turno durante cercos.

MOVER OU ATACAR: pode se mover ou atacar, não ambos.

MONTADO: move-se mais rapidamente, menos força contra anticavalaria. Não pode atravessar fortificações.

ANTICAVALARIA: força bônus ao enfrentar unidades montadas.

EMBOSCADOR: mais forte em painéis de floresta.

MESTRE EMBOSCADOR: concede bônus maiores em painéis de floresta.

EXECUTORES: drena estabilidade adicional dos inimigos por turno durante cercos.

DESTRUIDOR DE FORTIFICAÇÕES: não pode atacar unidades, apenas painéis fortificados.

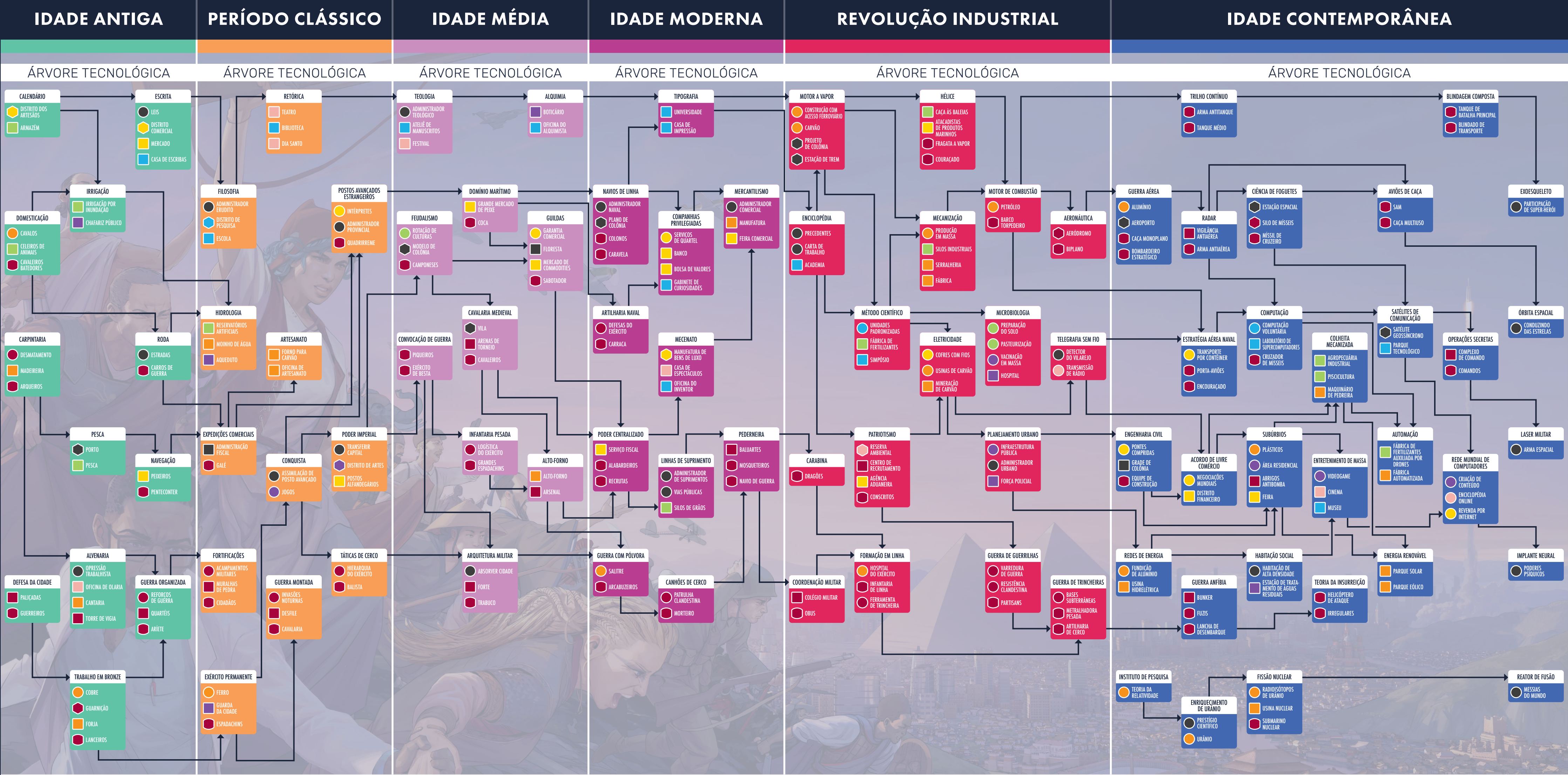
ATAQUE INDIRETO: pode atacar alvos sem uma linha de visão clara.

DESMORONAMENTO INDIRETO: combina as habilidades Ataque Indireto e Desmoronamento.

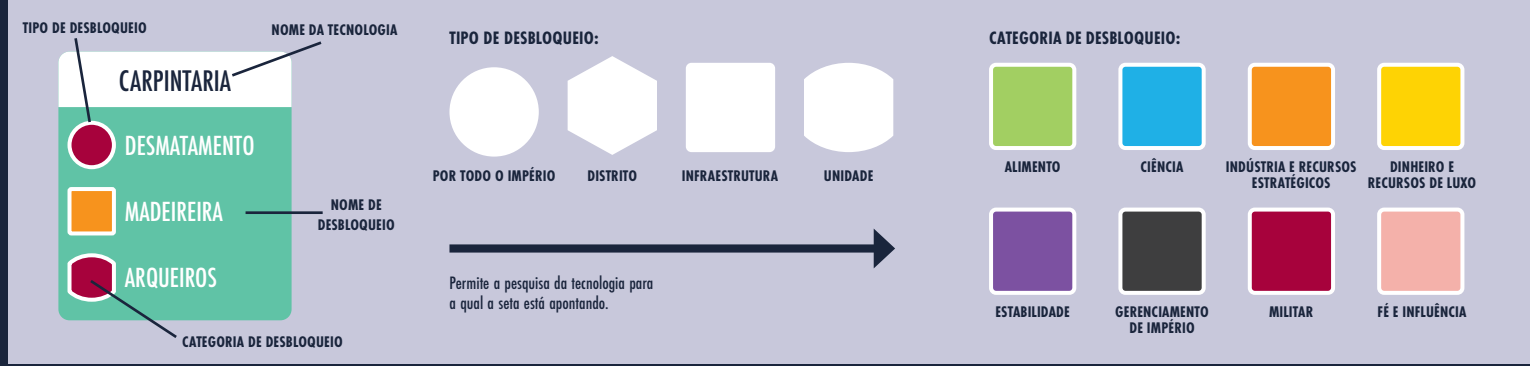
COLÔNIA AVANÇADA: cria uma cidade com 3 de população e construções iniciais avançadas.

CIDADE MODERNA: cria uma cidade com 6 de população e construções iniciais avançadas.





LEGENDA



AMPLITUDE STUDIOS

HUMANKIND

ÁRVORE TECNOLÓGICA E DE UNIDADES

SEGA

Este pôster é baseado em um trabalho em desenvolvimento. Algumas informações podem não refletir a versão mais atual do jogo.

MI 518/PS-BP