

guerra

y

c o m b a t e

FANDOM CIVILIZATION WIKI

Recopilación traducida al español por Zside (Apolyton)

Crear unidades militares

* **Combinar unidades (formaciones)**
* **Combinar unidades existentes**
* **Formaciones de entrenamiento**

Estadísticas de combate

* **Modificadores al combate**

Participar en combate

* **Declaración y tipos de guerra**
* **Casus Belli**
* **Atacar una unidad**
* **Línea de visión (LoS)**
* **Daño (HP)**
* **Ubicaciones de ataque cuerpo a cuerpo y a distancia**
* **Zona de Control (ZoC)**
* **Atacar unidades embarcadas**
* **Atacar unidades apiladas y objetivos prioritarios**
* **Fortificación**
* **Curación**
* **Capturar unidades**
* **Condenar unidades religiosas**

Desglose estratégico de unidades

* **Unidades de tierra**
* **Unidades navales**
* **Unidades aéreas**
* **Armas nucleares**

Saqueo

* **Saqueo de mejoras y distritos**
* **Saqueo de rutas comerciales**
* **Saqueo de puestos avanzados bárbaros**
* **Incursiones costeras**

Ataque urbano

* **Estadísticas de combate de la ciudad**
* **Defensas de la ciudad**
* **Combate en los Campamentos**
* **Asedio**
* **Capturar ciudades**
* **Estrategia**

Combate teológico

* **Lo esencial**
* **Crear Unidades Religiosas**
* **La Batalla**

Hastío Bélico

Quejas

Referencias

# Crear Unidades Militares

Las unidades se crean en las ciudades, ya sea produciéndolas en la cola de producción principal o comprándolas con Oro o Fe (que solo es posible bajo el gobierno de la Teocracia o con la Capilla del Gran Maestre construida en la Plaza de Gobierno).

Las unidades aéreas solo se pueden producir en ciudades con Aeródromo.

Se pueden producir unidades navales tanto en ciudades fundadas en la costa como en ciudades del interior que hayan construido un Puerto. El distrito de Puerto aporta experiencia a las nuevas unidades creadas (además de otros beneficios para la ciudad) y permite la creación de Flotas y Armadas.

Las unidades terrestres pueden producirse en todas las ciudades si existen suficientes recursos estratégicos acumulados. El distrito de Campamento aporta experiencia a las nuevas unidades creadas (además de otros beneficios para la ciudad) y permite la creación de Corps y Ejércitos.

## Formaciones

Hay dos niveles de formaciones posibles:

* Corps (unidades terrestres) o Flotas (unidades navales) se crean mediante la combinación de dos unidades de un mismo tipo. Requiere el principio del Nacionalismo. El efecto es aumentar la Fuerza de Combate en +10 (cuerpo a cuerpo y a distancia) por encima del valor de una sola unidad de ese tipo. Otras estadísticas como Movimiento, Alcance o Fuerza antiaérea permanecen sin cambios.
* Ejércitos (unidades terrestres) o Armadas (unidades navales), se crean mediante la combinación de tres unidades de un mismo tipo. Requiere el principio de Movilización. El efecto es aumentar la Fuerza de Combate en +17 (cuerpo a cuerpo y a distancia) por encima del valor de una sola unidad del mismo tipo.

Este aumento, para las formaciones terrestres, se conserva cuando se embarcan, sin embargo, solo les servirá para la defensa, ya que las unidades embarcadas no pueden atacar desde el mar. Incluso entonces, esta es una ventaja considerable sobre las unidades embarcadas sin formación y podría significar la diferencia entre sobrevivir a un cruce marítimo bajo el fuego enemigo o hundirse hasta el fondo.

Hay dos formas de conseguir estas unidades más fuertes:

* Combinando unidades existentes y
* Entrenar formaciones

### Combinar unidades existentes

Siempre que tenga dos o más unidades idénticas en celdas adyacentes, aparecerá una acción especial en la pestaña Acción, después de lo cual se le pedirá que elija con qué unidad desea combinar. El acto de combinar las unidades eliminará al que inició la maniobra y creará la nueva unidad más fuerte en la celda de la otra unidad.

Si una (o ambas) unidades están heridas, la nueva unidad ganará o perderá Salud igual a la mitad de la diferencia entre las unidades separadas.

La nueva unidad combinada hereda las promociones de su unidad más experimentada (es decir, la que tiene el nivel de promoción más alto en el momento de crear o expandir la formación), su tasa de ganancia de XP y su nombre único (si lo tiene). Cualquier otra promoción que tuvieran las unidades de menor rango antes de ser agregadas a la formación se pierde. Eso significa que es una buena estrategia combinar unidades nuevas e inexpertas con las veteranas.

Si las dos unidades que se están combinando son del mismo nivel, pero tienen diferentes promociones, el Corps, Ejército, Flota o Armada resultante heredará todas las promociones de ambas unidades.

Los Robots Gigantes son las únicas unidades que no se pueden combinar en formaciones.

### Entrenar formaciones

La segunda forma de crear unidades de "formación" es entrenarlas directamente en una ciudad con un distrito de especialización y una Academia Militar o Puerto Marítimo. Esto requerirá más producción y recursos, aunque es más rápido y su mantenimiento es menor que las unidades fuera de una formación.

Corps *o* Flota*:*

* 150% a la producción de unidades y costo en oro
* Doble costo en recursos estratégicos
* 150% más de oro en mantenimiento
* 1 en mantenimiento con recursos estratégicos

Ejército *o* Armada*:*

* 225% a la producción de unidades y costo en oro
* Triple costo en recursos estratégicos
* Doble costo de oro en mantenimiento
* 1 en mantenimiento con recursos estratégicos

# Estadísticas de combate

Cada unidad militar posee estadísticas que describen su fuerza en combate. Esta fuerza puede modificarse por otros factores como promociones, bonificaciones de terreno u otras bonificaciones especiales.

Damage Salud (HP): cada unidad militar tiene 100 puntos de salud (incluso Corps y Ejércitos). Cada ataque que sufre reduce su salud y los ataques más poderosos provocan una mayor pérdida de salud. Cuando su salud llega a 0, la unidad muere. La salud a menudo se abrevia "HP" (que significa "Health Points" o Hit Points").

Strength Fuerza de combate (CS): define la fuerza general de la unidad. Para las unidades cuerpo a cuerpo, esto comprende tanto su poder ofensivo como defensivo; para las unidades a distancia, solo comprende su poder defensivo (usado solo cuando es atacado). Se abrevia “CS” (Combat Strength).

Ranged Strength Fuerza a distancia (RS): solo los tipos de unidades a distancia tienen esta estadística. Define la fuerza de la unidad cuando ataca a distancia. Este valor se reduce significativamente al atacar las defensas de la ciudad y las unidades navales. Abreviado “RS” (Ranged Strength).

Bombard Strength Fuerza de bombardeo: solo las unidades de asedio tienen esta estadística. Define el daño que hacen a las fortificaciones / defensas de la ciudad y al distrito. Las unidades con Fuerza de bombardeo hacen un daño significativamente reducido contra unidades terrestres, pero daño total a las defensas de la ciudad y las unidades navales. Una unidad a distancia tiene Fuerza a distancia o Fuerza de BOMBARDEO, pero no puede tener ambos.

Range Alcance: solo las unidades a distancia y de asedio tienen esta estadística. Define qué celdas alrededor de la posición de la unidad pueden atacar. Por ejemplo, un Alcance de 1 significa que la unidad solo puede atacar las casillas circundantes.

Moves Puntos de movimiento (MP o Movement Points): los puntos de movimiento se consumen cuando se ordena a las unidades que se muevan por el terreno y cuando realicen acciones. El consumo predeterminado es de 1 punto por casilla en llanuras y en agua, que puede ser modificado por carreteras, colinas, ríos, Zona de Control enemiga, etc. Las unidades solo pueden atacar si les quedan suficientes MP para hacerlo. Estratégicamente, los puntos de movimiento altos significan una mayor cobertura de defensa de las ciudades con un menor contingente.

Sight Vista: indica cuántas celdas alrededor de su posición puede "ver" la unidad (es decir, quitar la "niebla de guerra"). Generalmente las unidades tienen una vista de 2. Aunque no es estrictamente una estadística de combate, es muy importante, especialmente para las unidades a distancia.

## Modificadores al combate

Las unidades pueden usar muchos modificadores al combate, de acuerdo con la situación en el terreno, las habilidades especiales que hayan adquirido, influencia de Grandes Personajes, Gobiernos y Políticas establecidas. Estas bonificaciones confieren un aumento o disminución directa a las estadísticas de combate de la unidad.

El término "modificadores" es técnicamente más preciso que "bonificaciones", porque pueden ser tanto positivos como negativos. Los modificadores de diferentes tipos pueden acumularse, aumentando enormemente (o disminuyendo) las estadísticas de combate finales de una unidad, por lo que es perfectamente posible (y bastante realista) que dos unidades iguales (del mismo tipo, era y experiencia) puedan tener estadísticas de combate bastante diferentes.

### Terreno

El tipo de terreno de la celda en la que se encuentra la unidad ofrece bonificaciones o penalizaciones a la defensa.

* Terreno ideal es el modificador de defensa positivo que ofrece una bonificación de +3 CS. Los terrenos que se consideran ideales son colinas (de cualquier tipo), bosques y selvas tropicales. Los dos **últimos** pueden combinarse con colinas y sus bonificaciones se acumulan hasta un total de +6. Los arrecifes proporcionan una bonificación de CS defensiva de +3 para los barcos.
* Terreno desfavorable es el modificador negativo, que confiere un -2 CS. Los terrenos considerados desfavorables son los pantanos y las llanuras aluviales (pero no los oasis). Se puede encontrar un pantano en las llanuras aluviales, y en este caso el modificador es -4.
* Defensa del río es una bonificación que se aplica cuando la unidad atacante tiene que cruzar un río para alcanzar al defensor. A menos que el atacante tenga una Promoción especial, el defensor recibe una bonificación de +5 CS. Obviamente, esto solo afecta a los ataques cuerpo a cuerpo.
* Ataque anfibio es cualquier ataque realizado por una unidad no a distancia embarcada a una unidad o Distrito en tierra. Este es el tipo de ataque más complicado y conlleva una penalización de -10 CS. Tenga en cuenta que las unidades cuerpo a cuerpo pueden adquirir una promoción especial que anula tanto las penalizaciones anfibias al atacar mientras están embarcadas, como las bonificaciones de defensa al atacar desde el otro lado de un río.

### Flanqueo y apoyo

Se otorgan a las unidades cuando se agrupan en casillas adyacentes para rodear al objetivo y obligar al enemigo a luchar en más de un frente, o para apoyarse mutuamente durante la defensa. En el primer caso, esta bonificación se conoce como "*bonificación de flanqueo*" y en el segundo como "*bonificación de apoyo*". Dado que las bonificaciones de flanqueo teóricamente pueden acumularse hasta 6 veces y las bonificaciones de apoyo hasta 10 veces, pueden cambiar el rumbo de una batalla si se usan correctamente.

#### Reglas comunes

* Ambos no están disponibles al comienzo del juego y se desbloquean solo después de investigar Tradición Militar.
* Las unidades terrestres pueden proporcionar bonificaciones a las unidades navales y viceversa, siempre que permanezcan en sus elementos nativos, lo que significa que las unidades terrestres embarcadas seguirán un conjunto diferente de reglas.
* Cada Flanqueo o Apoyo proporciona +2 de Fuerza de Combate. El límite teórico de acumulaciones de Flanqueo es 6, mientras que el Apoyo es 10, lo que da como resultado +12 y +20 de Fuerza de Combate (respectivamente) sin otras bonificaciones especiales que otorguen mayor Flanqueo o Apoyo.
* Las unidades y los ascensos que proporcionan alguna mejora en el Flanqueo y Apoyo solo benefician a ellas mismas y no proporcionan mejora en el Flanqueo o Apoyo a otras unidades adyacentes (obviamente). Estas unidades y ascensos incluyen el Impi, Caballería ligera, Monjes guerreros, Hipaspista, unidades anticaballería con el ascenso correspondiente, Gerogy Zhukov (Gran General) y Horatio Nelson (Gran Almirante).
* Tanto Flanqueo como Apoyo son efectivos solo para ataques cuerpo a cuerpo, lo que significa que los ataques a distancia no ganarán Flanqueo y las unidades no obtendrán Apoyo cuando se defiendan contra ataques a distancia. Sin embargo, todas las unidades militares no aéreas son capaces de proporcionar Flanqueo y Apoyo, independientemente de sus modos de ataque.
* Los bárbaros pueden obtener flanqueo y apoyo cuando al menos la mitad de las principales civilizaciones hayan investigado la tradición militar.

#### Flanqueo

Después de investigar Tradición Militar, las unidades obtienen la capacidad de proporcionar flanqueo.

El atacante obtendrá 2 de Fuerza de Combate por cada unidad amiga adyacente al objetivo del ataque, sin contar la que está atacando. Esta bonificación es totalmente acumulable, lo que significa que si hay dos unidades adyacentes al enemigo objetivo (además de la atacante), el atacante ganará +4 Fuerza de Combate, tres unidades más para una bonificación de +6 Fuerza de Combate, etc.

Todas las unidades militares no aéreas pueden proporcionar Flanqueo, pero solo las unidades cuerpo a cuerpo pueden obtener la bonificación de Flanqueo. Por ejemplo, tienes un Guerrero y un Arquero adyacentes a una unidad enemiga (tres unidades forman un triángulo). Si tu guerrero ataca al enemigo, el Guerrero obtendrá una bonificación de flanqueo de 2 de fuerza de combate proporcionada por el Arquero, pero el Arquero no ganará ningún flanqueo si es el que realiza el ataque.

Las unidades terrestres embarcadas no proporcionan Flanqueo. Las unidades terrestres pueden beneficiarse del Flanqueo proporcionado por las unidades navales y viceversa, pero solo si permanecen en sus elementos nativos.

Las unidades terrestres reciben Flanqueo cuando realizan un ataque anfibio (un ataque realizado cuando la unidad terrestre está en una celda de agua y ataca a una celda de tierra). Por supuesto, a menos que sea una unidad cuerpo a cuerpo con la Promoción de Anfibia, recibirá la penalización a la Fuerza de Combate por realizar un ataque como de costumbre.

Las unidades aliadas o neutrales no proporcionan Flanqueo; ni siquiera las unidades que pertenecen a dos civilizaciones pueden proporcionar Flanqueo entre sí cuando están en guerra con un enemigo común. Solo las unidades que actualmente son propiedad del mismo jugador pueden proporcionar Flanqueo entre sí. Las unidades reclutadas de ciudades estado proporcionarán Flanqueo mientras sean propiedad propia.

Las unidades que estén adyacentes, pero las separe un río, no proporcionarán Flanqueo.

Las unidades no tendrán Flanqueo cuando ataquen Distritos (Centro Urbano, Campamento, Oppidum). Las unidades que se encuentren dentro de estos Distritos proporcionarán Flanqueo a sus tropas.

Si el objetivo está rodeado por 6 casillas de tierra, el número máximo de acumulaciones de flanqueo que se pueden obtener es 5, ya que la unidad que realiza el ataque no cuenta. Sin embargo, las 6 celdas de flanqueo teóricas se pueden obtener cuando al menos una celda adyacente al enemigo es de agua ocupada por una unidad naval amiga, y la unidad que realiza el ataque lo hace de forma anfibia. Básicamente, en ese caso, el enemigo está rodeado por los 6 frentes, tanto de tierra como de agua, y dado que el atacante ataca desde una celda de agua con un barco amigo, las 6 celdas proporcionan Flanqueo al ataque.

#### Apoyo

Al igual que en el flanqueo, una vez que se investiga Tradición Militar, las unidades pueden obtener Apoyo entre sí cuando una es atacada. El defensor obtendrá +2 puntos de fuerza de combate por cada unidad amiga adyacente. A continuación, se muestran algunas reglas que se aplican:

El Apoyo y el Flanqueo son acumulables y solo pueden ser proporcionados y recibidos por unidades bajo el mismo propietario.

Todas las unidades no aéreas pueden proporcionar Apoyo y pueden beneficiarse de él, pero solo es efectivo contra ataques cuerpo a cuerpo. Los ataques a distancia ignoran cualquier apoyo recibido por el defensor.

Las unidades terrestres embarcadas también proporcionan apoyo. Dado que las unidades navales brindan Apoyo a las unidades terrestres y viceversa, una celda de agua que contiene una unidad embarcada y una unidad naval proporcionarán +4 de Fuerza de Combate a cualquier unidad amiga que defienda en una celda adyacente.

Las unidades terrestres embarcadas no se beneficiarán del apoyo contra los ataques de las unidades navales enemigas.

Las unidades pueden brindarse apoyo entre sí, aunque se encuentren al otro lado de un río.

Las unidades no obtendrán Apoyo cuando estén dentro de Distritos defendibles (Centro Urbano, Campamento, Oppidum) porque son éstos los que reciben el daño y no la unidad. Sin embargo, las unidades dentro de estos distritos sí que brindan apoyo a sus amigos.

Dado que las unidades terrestres embarcadas brindan Apoyo, el número máximo de acumulaciones de Apoyo es 10, que se pueden obtener cuando la unidad defensora está rodeada por 5 casillas de agua, cada una ocupada por una unidad embarcada amiga y una unidad naval.

Para aprovechar el apoyo, las unidades con poca fuerza de combate, como las unidades de reconocimiento o a distancia, deben colocarse detrás de la línea del frente cuerpo a cuerpo para brindar mayor resistencia. Las unidades heridas también deben retirarse a la línea de fondo para curarse y brindar apoyo al frente al mismo tiempo.

Trate de eliminar rápidamente las unidades a distancia si es posible, ya que su daño perfora cualquier apoyo proporcionado a sus unidades. Por supuesto, es más ventajoso conseguir atacar primero antes de que tus enemigos tengan la oportunidad de hacerlo, pero si no puedes terminar la matanza antes de que termine tu turno, asegúrate de que tus unidades terminen su turno cerca unas de otras.

### Fortificar

La unidad gana +3 Fuerza de Combate a la defensa si no ha usado ningún punto de movimiento en el último turno o +6 si no ha usado puntos de movimiento durante al menos 2 turnos. Esta bonificación tiene un límite de +6 aún cuando tus unidades se fortifiquen durante más de 2 turnos. Los Fuertes y las mejoras similares les otorgan a las unidades instantáneamente 2 turnos de fortificación, aunque acaben de entrar en la celda.

### Modificadores por clase de unidad

Algunas unidades adquieren modificadores cuando están en combate contra objetivos específicos:

* Las unidades cuerpo a cuerpo contra las unidades anti-caballería reciben una bonificación de +5 CS.
* Las unidades anti-caballería contra las unidades de caballería ligera, caballería pesada o caballería a distancia reciben una bonificación de +10 CS.
* Las unidades a distancia contra las defensas de la Ciudad / Distrito o contra las unidades navales reciben una penalización de -17 RS.
* Las unidades de asedio contra las unidades terrestres reciben una penalización de -17 RS.

### Visibilidad Diplomática

Si tu aparato de inteligencia es superior al de tu enemigo (es decir, tu nivel de Visibilidad Diplomática sobre él es mayor que el suyo sobre ti), entonces obtienes una bonificación de +3 por cada nivel de diferencia, porque se supone que tienes información de sus ejércitos, localización e intenciones.

Visibilidad diplomática, o "Nivel de acceso", representa la cantidad de información que puedes recibir sobre las acciones de otra civilización y el carácter de su líder. Hay varios niveles de visibilidad. En el primer nivel (Ninguno) sabes muy poco sobre ellos; no conoces sus agendas o incluso lo que influye en tu relación. En niveles más altos de Visibilidad, recibe actualizaciones frecuentes sobre lo que hacen. El panel "Nivel de acceso" en la pantalla de Diplomacia de un líder muestra la siguiente información:

* Su nivel actual de visibilidad (Ninguno, Limitado, Abierto, Secreto o Máximo Secreto).
* Una lista de los factores que contribuyen al nivel de Visibilidad que tienes de ese líder, como rutas comerciales establecidas o Embajadas.
* El tipo de información que recibes en este nivel.
* Lo que podrás ver en el siguiente nivel de visibilidad.

El nivel máximo de Visibilidad disponible en las Eras Clásica y Antigua es 'Abierto'. El nivel máximo posible en la Era Medieval es 'Secreto', que se puede lograr haciendo una Alianza con la otra parte. En la era del Renacimiento, todos los niveles están disponibles una vez que se investiga la tecnología impresión.

La visibilidad diplomática es independiente de la relación con un líder. Tener una Delegación o Embajada mejora un poco las relaciones, pero se requiere tener una muy buena relación para crear una Alianza. Aparte de eso, la visibilidad y la relación no están conectadas.

En la práctica, es muy difícil tener una alta visibilidad de una nación cuyo líder es hostil contigo, especialmente al comienzo del juego (cuando no has investigado Impresión, no tienes Espías para establecer puestos de escucha y es posible que no puedas llegar a la otra civilización con Comerciantes). A menos que hayas engañado al otro líder para que te permita enviarle una Delegación, tendrás un nivel de acceso de Ninguno. Más adelante en el juego, puedes obtener hasta tres factores que mejoran la visibilidad, incluso sin una Embajada; esa es la tecnología impresión, una Ruta Comercial, y posiblemente un espía que establece un puesto de escucha. Incluso si estás en guerra con una civilización, dos de estos siguen siendo accesibles (las Rutas Comerciales se vuelven demasiado arriesgadas, por lo que este factor está descartado).

La visibilidad diplomática tiene implicaciones militares. Si atacas a una civilización, se compararán tus niveles de visibilidad diplomática y el que tenga un nivel más alto recibirá una bonificación permanente en cada encuentro militar; esto se conoce como 'Inteligencia sobre los movimientos enemigos' y consiste en +3 Fuerza de Combate por nivel de diferencia, lo que lleva a la bonificación máxima de +12 de Fuerza de Combate (que ocurre cuando una civilización tiene el nivel de acceso Ninguno y la otra Alto Secreto entre sí). Esto es aún más importante si juegas como Mongolia, ya que pueden duplicar esta bonificación (+24 de fuerza de combate). Si ambas partes tienen el mismo nivel de visibilidad, ninguna recibe la bonificación. Esta bonificación también está activa durante el combate teológico.

#### Mejorar la visibilidad diplomática

Debes acumular niveles de Visibilidad Diplomática individualmente para cada civilización. Recibirás una bonificación de combate por tener un mayor nivel de visibilidad sobre tu oponente que el que él tiene sobre ti. Se pueden ganar niveles acumulando varias fuentes:

* Comerciantes. Establece una Ruta comercial hacia una civilización para aumentar la visibilidad en un nivel.
* Envío de una delegación. Envía una Delegación a una civilización para aumentar la visibilidad en un nivel. Una vez que las Embajadas estén disponibles, el establecimiento de una embajada reemplazará a la Delegación.
* Envío de un espía en una misión de escucha. Realizar la misión de Puesto de escucha en la ciudad de otra civilización aumenta la visibilidad en un nivel.
* Formando una alianza. Alternativamente al espionaje, puedes formar una alianza con una civilización amiga. Estas dos acciones no añaden niveles de Visibilidad Diplomática por separado; ¡no sirve de nada espiar a tus aliados!
* Investigando la tecnología de impresión. Esto aumentará su visibilidad con todas las civilizaciones en un nivel.
* Jugando como (Reina Negra) Catherine de Medici. Ella le da a Francia un nivel de acceso por encima de lo normal en todo momento con las civilizaciones que ha conocido.
* Activando la Gran Comerciante Mary Katherine Goddard. Esto aumentará su visibilidad con todas las civilizaciones en un nivel.
* Jugando como Mongolia y estableciendo un puesto comercial en la ciudad de otra civilización, aumentará la visibilidad en un nivel.

### Promociones (Ascensos)

Todas las unidades militares pueden obtener ascensos adquiriendo puntos de experiencia (XP). Cada clase de unidad tiene ascensos independientes y dos caminos separados hacia una única promoción "final", como la capacidad de atacar dos veces en una ronda.

Las unidades que luchan contra los bárbaros obtendrán XP después de alcanzar el nivel 1. Sin embargo, dado que las tácticas de batalla de los bárbaros son siempre las mismas (a diferencia de las de combatientes de civilizaciones concretas), todos los encuentros de combate otorgarán solo 1 XP, independientemente de las circunstancias.

Hay muchas Promociones que otorgan a las unidades Fuerza adicional de Combate, contra Distritos, al ocupar un Distrito, contra ciertas líneas de unidades, al defenderse de determinados ataques, etc.

### Pérdida de salud

Las unidades que han perdido salud sufren una penalización a su Fuerza de combate. Cuanto menor sea la salud de la unidad, mayor será la penalización. La fórmula es: -10 \* (100 - HP) / 100 aproximando cada medio punto, ya sea atacando o defendiendo. La penalización máxima de salud perdida es pues: -10 \* (100 - 1) / 100 = 9,9, aproximando al 10, lo que significa que una unidad con 1 HP tendrá 10 menos de Fuerza de Combate de lo normal.

Las únicas unidades que nunca sufren esto son los Samuráis y Nihang ascendidos. Ciertas políticas pueden reducir o eliminar esta penalización para toda la civilización.

### Escasez de recursos estratégicos

Ciertas unidades del juego tardío requieren mantenimiento en recursos por turno. Cuando tu reserva no sea suficiente para pagar el mantenimiento de todas las unidades, todas sufrirán una penalización de combate; la penalización se calcula de la siguiente manera: -1 \* (el número de unidades que pasan el turno sin mantenimiento), hasta un máximo de -20. Sin embargo, la fuerza defensiva Anti-Aérea no se reduce. Podemos suponer que no tendrán suficiente combustible, no podrán maniobrar normalmente ni usar todos sus sistemas de armas.

Por ejemplo, te quedan 5 de Petróleo en tu reserva y tienes 5 Infantería y 5 Artillerías. Dado que 5 unidades pasarán su turno sin mantenimiento, las 10 unidades recibirán una Fuerza de combate de ‑5 de fuerza. En el siguiente turno, cuando tu reserva llegue a 0, las 10 unidades recibirán una Fuerza de combate de -10.

### Otros modificadores

Las políticas, creencias religiosas, resoluciones del Congreso Mundial, bonificaciones específicas de civilización y el nivel de dificultad del juego, aplican bonificaciones o penalizaciones permanentes o temporales a las unidades que entran en combate.

# Participar en combate

Para que tus unidades entren en combate con otra entidad en el juego, deben estar en guerra con ella. Puedes forzar un ataque a las unidades de otra civilización o ciudad-estado inmediatamente y esto se considerará un acto de guerra, declarando automáticamente la guerra a esta entidad. Sin embargo, esto es muy desaconsejable, porque el tipo de guerra declarada en tales circunstancias es el peor posible (Guerra Sorpresa), y otorga la pena de belicista más severa. Por lo tanto, primero debe considerar las opciones diplomáticas formales para declarar la guerra antes de participar realmente en el combate.

Tenga en cuenta que se le considera en guerra con los bárbaros en todo momento. Lo mismo ocurre con los rebeldes dentro de tus fronteras y con las unidades que pertenecen a Ciudades Libres.

## Declaración y tipos de guerra

A primera vista, declarar la guerra es simple: solo necesitas entrar en la pantalla Diplomática del líder objetivo y presionar un botón. Aparecerá una pantalla de confirmación y luego las armas comenzarán a disparar.

Las rutas comerciales con esta civilización no serán saqueadas automáticamente; en su lugar, se cancelarán y sus Comerciantes estarán listos para ser reasignados al comienzo del siguiente turno.

Sin embargo, no puedes declarar la guerra si eres amigo o aliado declarado de esa nación. Además, tendrás que pensar bien qué tipo de guerra quieres declarar. Existe un sofisticado sistema de opciones diplomáticas para declarar una guerra, llamado Casus Belli.

Como dicen los diseñadores, "con el paso del tiempo, la guerra se vuelve cada vez menos el estado normal del mundo". Los líderes se vuelven más conscientes de los agresores y están más dispuestos a condenar guerras injustas:

### Consideraciones

* 1.- Con el paso de las eras, declarar una guerra formal o sorpresa trae cada vez más repercusiones diplomáticas (es decir, "sanciones a los belicistas" o "quejas"). Por ejemplo, declarar una guerra de este tipo en la Era Antigua no conlleva penalización alguna, mientras que en la Era Moderna conlleva penas atroces. Tenga en cuenta que las penalizaciones aumentan con el paso de Eras individuales y no con la Eras mundiales.
* 2.- Con el desarrollo de los Principios, se desbloquean cada vez más tipos de declaraciones de guerra (también conocidas como Casus Belli). Estos ahora se pueden usar en algunas situaciones para declarar tipos de guerra que estarán más o menos justificados a los ojos de otras naciones y traerán penas reducidas, o en algunos casos, ninguna. Por ejemplo, declarar una guerra para liberar una ciudad que has perdido frente a la civilización rival no traerá penalizaciones.
* 3.- Las penalizaciones de belicista aplicarán un resultado negativo directo a sus relaciones con un líder.
* 4.- Algunos líderes obtienen bonificaciones especiales al declarar ciertos tipos de guerras.
* 5.- Está prohibido entrar en el territorio de una ciudad-estado a menos que seas su Suzerano o estés en el comienzo del juego y aún no hayan desarrollado Imperio Inicial.

### Casus Belli

La mayoría de Casus Belli se desbloquea investigando principios específicos, como se detalla a continuación. También se puede usar un Casus Belli al declarar una guerra conjunta con otra civilización. Sin embargo, hay situaciones diplomáticas en las que no se puede utilizar Casus Belli, como cuando un líder protesta por tu posición de tropas en sus fronteras y decides responder declarando la guerra.

#### Guerra sorpresa

Si bien técnicamente no es un Casus Belli (ya que se definen como justificantes de una guerra y una guerra por sorpresa no está justificada), esta es la forma estándar (y única) de guerra para el juego inicial. No hay requisitos para declarar una Guerra Sorpresa; puede hacerlo de inmediato, cuando lo desee. Sin embargo, después de la era antigua, recibirás un 50% más de penalizaciones (150 quejas formales) por tal atropello, lo que hace que esta sea la peor opción posible desde un punto de vista diplomático. Este es el único tipo de guerra que se le puede declarar a una ciudad-estado, ya que no se las pueden denunciar previamente.

#### Guerra formal

Este es el primer Casus Belli que puedes usar para justificar una guerra. Una Guerra Formal se diferencia de la Guerra Sorpresa no por ninguna justificación moral, sino porque viene con una advertencia: solo se puede declarar después de algunos incidentes diplomáticos (como denunciar o ser denunciado por otro líder al menos 5 turnos antes, o un líder que rompe una promesa que le hizo) y, como tal, no sorprende a ninguna de las partes. No hay restricciones sobre las ciudades que puede capturar. Si es la Era Clásica o la Era Medieval, este es el tipo de guerra que querrás usar para evitar fuertes sanciones a los belicistas. Las penalizaciones a los belicistas para este tipo de guerra son estándar (100 quejas).

#### Guerra santa

Este Casus Belli se desbloquea con el principio de la Diplomacia. Se utiliza para declarar la guerra a una civilización que ha convertido religiosamente una de sus ciudades, provocando así indignación religiosa entre sus ciudadanos. Dada la importancia de la religión en este juego, los otros líderes tienden a comprender mejor este tipo de guerras. Todas las penalizaciones de belicista se reducen a la mitad (50 quejas). Si estás jugando por una Victoria Religiosa y tienes una competidor que intenta convertir tu territorio, este será el tipo de guerra que usarás con más frecuencia.

#### Guerra de Liberación

Este Casus Belli se desbloquea con el principio de la Diplomacia. Se utiliza para declarar la guerra a una potencia que ha capturado una ciudad de uno de tus amigos o aliados. Declarar la guerra en tal caso se considera justificado en cualquier época; y no obtendrás penalizaciones de belicista (0 quejas) siempre que restrinjas tus actividades de conquista y devuelvas las ciudades capturadas a sus dueños originales.

#### Guerra de reconquista

Este Casus Belli se desbloquea con el principio de la Diplomacia y Tácticas Defensivas. Es muy similar a una Guerra de Liberación, pero esta vez se relaciona con tus propias ciudades, siempre y cuando declares la guerra a la civilización que ha capturado una (o más) de tus ciudades y no capturas ninguna otra ciudad. No se aplican sanciones de belicista (0 Quejas). Esto se puede utilizar como una forma de represalia o una forma de justificar el reinicio de una guerra que terminó anteriormente.

#### Guerra de protectorado

Este Casus Belli se desbloquea con el principio de la Diplomacia y Tácticas Defensivas. Los 'protectorados' son ciudades-estado aliadas (de las que eres el suzerano), y con este Casus Belli puedes declarar la guerra a la civilización que los ha atacado. Tenga en cuenta que este Casus Belli permanece activo solo mientras esa civilización y la Ciudad-Estado están en guerra; si hacen la Paz, o si la Ciudad-Estado es conquistada, el Casus Belli desaparece. Como es el caso de las Guerras de Liberación y Reconquista, otros líderes entienden y admiran este tipo de lealtad, y no se aplican sanciones a los belicistas (0 Quejas) por declarar la guerra o liberar la ciudad-estado. Se puede usar esto si otra fuerza se está volviendo demasiado poderosa y comienza a derribar a sus vecinos.

#### Guerra colonial

Este es uno de los Casus Belli más modernos, desbloqueado con el Nacionalismo. Se utiliza para declarar la guerra a una civilización que está dos o más eras tecnológicas / cívicas detrás de ti. Otros líderes aceptan esta guerra como una forma de "llevar la civilización" a un país por lo demás bárbaro y atrasado. Todas las penalizaciones de belicista se reducen a la mitad (50 quejas). Esto se puede usar de manera efectiva contra imperios que se han centrado en un elemento diferente, como sus fuerzas armadas, y da poder a civilizaciones más avanzadas tecnológicamente. Los buscadores de la Victoria por Dominación pueden encontrar esto útil para limpiar las naciones más débiles de todo el mundo.

#### Guerra de expansión territorial

Este Casus Belli se desbloquea con Movilización. Se utiliza para declarar la guerra a una potencia que limita con tu imperio y a cuyas tierras deseas expandirte. Para que se aplique este Casus Belli, debes tener al menos dos ciudades a menos de 10 celdas de 2 de las ciudades del oponente. Las penalizaciones de belicista se reducen en un 25% (75 quejas), ya que los líderes desaprueban el expansionismo, pero pueden entenderlo un poco. Como sugiere el nombre, esto se usará para expandir tu imperio cuando las cosas comiencen a llenarse de gente, y también puede ser increíblemente útil en las Victorias por Dominación.

#### Guerra de retribución

Este es uno de los primeros Casus Belli del juego, desbloqueado con Imperio Inicial. Es un tipo de guerra de 'venganza', que se puede declarar contra una civilización que ha roto una promesa que se te hizo en los últimos 30 turnos. Durante una Guerra de retribución, tienes una reducción del 50% de las penalizaciones estándar de belicista para la era actual (50 quejas) por declarar la guerra y capturar ciudades, pero arrasar ciudades te da una penalización del 200%. Aunque un enemigo pueda haber roto su promesa, esto no te da derecho a quemar sus ciudades por venganza.

#### Guerra ideológica

Este Casus Belli se desbloquea con Ideología y representa el papel ampliado de este aspecto del juego en la sociedad moderna. Se utiliza para declarar la guerra a una potencia con un gobierno de Nivel 3 diferente: dado que todos los gobiernos de Nivel 3 representan una ideología diferente, otros líderes ven un propósito (algo) noble en su declaración y pueden tolerarlo. Este Casus Belli te otorga una reducción del 50% en las penalizaciones de belicista por declarar la guerra (50 quejas), capturar ciudades y arrasar ciudades. La guerra ideológica es una de las más adecuadas para las conquistas tardías del juego, ya que su único requisito previo es que el objetivo tenga un gobierno diferente, y este es muy a menudo el caso.

#### Guerra de la Edad de Oro

Este Casus Belli está disponible si el jugador opta por la Dedicación '¡A las armas!' al entrar en una Edad de Oro. No hay restricciones y todas las penalizaciones belicistas se reducen en un 75% (25 quejas), lo que posiblemente lo convierte en el mejor Casus Belli para una Victoria por Dominación.

Sin embargo, la dedicación específica está disponible solo después de la Era Industrial y requiere que el jugador esté en una Edad de Oro.

## Atacar a una unidad

Una vez iniciadas las hostilidades, tus unidades pueden enfrentarse al enemigo. Para atacar a una unidad enemiga, tu (s) unidad (es) deben estar dentro del alcance del objetivo. Para las unidades cuerpo a cuerpo, eso significa que deben estar en una celda adyacente y tener los medios para moverse a la celda del objetivo; para las unidades que poseen un ataque a distancia, significa que deben estar dentro del número de celdas que dicta su alcance y tener línea de visión. Además, para que se produzca un ataque cuerpo a cuerpo, la unidad atacante debe tener suficientes puntos de movimiento para poder entrar en la celda del objetivo. El atacante necesita tener al menos tantos puntos restantes como normalmente se necesitan para moverse a la celda del objetivo. Este no es el caso de los ataques a distancia, que pueden atacar incluso con una fracción de movimiento restante; esta es una ventaja estratégica significativa.

El ataque a distancia también tiene que obedecer las reglas de la línea de visión; en otras palabras, debe poder "ver" su objetivo. Eso significa que no puede haber obstáculos en línea recta entre la posición del atacante y el objetivo.

A veces, es posible que una unidad a distancia no pueda usar su rango completo, porque todavía no puede ver su objetivo debido a la simple distancia: hay pocas unidades con un rango de visión de más de 2 casillas en el juego, y algunas de estas ni siquiera están a distancia. Esto cambia si otra unidad está más cerca y es capaz de "detectar" el objetivo de la unidad a distancia.

Las unidades de tipo asedio (Catapultas, Bombardas, etc.) no pueden atacar en el mismo turno en el que se mueven, incluso si están dentro del alcance del objetivo, a menos que hayan adquirido la promoción de Tripulación Experta o una bonificación de movimiento (Gran General, Convoy de Suministros, etc.).

Una unidad puede refugiarse (es decir, evitar ser atacada) si entra en una casilla de Campamento o Centro Urbano. Allí es invulnerable, mientras la Ciudad / Campamento permanezca; sin embargo, cuando un enemigo destruye / toma la Ciudad / Campamento, la unidad en el interior será destruida instantáneamente, independientemente de su salud en ese momento. Las unidades civiles y de apoyo que se encuentran en la misma casilla con una unidad militar también están a salvo de ataques, siempre que la unidad militar permanezca en pie.

### Línea de Visión (Line of Sight)

La línea de visión de una unidad significa que puede mantener un número de celdas alrededor de su ubicación actual bajo "*observación*". Esto se logra levantando la *niebla de la guerra* de las celdas que se "observan". Por lo tanto, toda la actividad en esas celdas será visible para el propietario de la unidad (y, a veces, sus aliados).

#### Puntos estratégicos

Esta parte responde a la pregunta de por qué una unidad puede o no puede ver una celda dentro de su línea de visión.

La mayoría de las unidades terrestres y navales tienen una Línea de Visión de 2, lo que significa que pueden "ver" hasta 2 celdas de distancia de su posición actual. Los Colonos y ciertas unidades navales son una excepción y tienen un rango de visión de 3, lo que les ayuda a explorar mejor el mapa. Utilice el rango de visión del Colono para elegir mejores lugares para asentarse; use la vista extendida de las otras unidades para ejecutar mejor las misiones de reconocimiento y revelar más terreno con menos Movimiento.

No todas las celdas dentro del radio pueden ser visibles en todo momento. El truco es que, de manera bastante realista, la vista puede verse obstruida por terrenos elevados y ciertas características; a saber, colinas, bosques, selvas tropicales y montañas. La presencia de estas características dentro del radio de visión de la unidad creará obstáculos que afectarán la visibilidad de ciertas celdas; cuando se relaciona con la posición actual de la unidad, decimos que tiene (o no tiene) "línea de visión" a estas celdas. Las unidades pueden superar la mayoría de los obstáculos en la línea de visión si se sitúan en un "punto de observación", una característica que permitirá a la unidad ver por encima de los obstáculos. Para comprender mejor las reglas de elevación, podemos establecer que hay cuatro niveles verticales diferentes:

* Nivel del suelo. Aquí pertenecen todas las celdas de tierra llana y todas las celdas de agua (lago, costa y océano).
* Segundo nivel o nivel ventajoso. Aquí pertenecen las celdas de tierra con colinas. Este nivel también se conoce como 'Nivel de mirador' porque desde él las unidades tendrán visibilidad en la mayoría de los otros niveles de elevación.
* Tercer nivel o nivel de bloqueo de visibilidad. Aquí pertenecen todas las celdas que tienen tanto colinas como bosques o selvas tropicales. Técnicamente, una colina con bosque no es necesariamente "más alta", pero seguirá siendo un obstáculo para la vista, ya que la característica de bosque bloqueará la visibilidad de las celdas que se encuentran detrás. Tenga en cuenta que las unidades que se encuentran en una colina con bosques / selva tropical aún disfrutan de un punto de vista. El segundo caso de altura del tercer nivel son las celdas de colina con un distrito defendible, que se explicará en la siguiente sección.
* Cuarto nivel: aquí solo pertenecen las Montañas. Al ser la característica más alta del juego, las Montañas ocultarán todo detrás de ellas.

Ahora, con los niveles de elevación aclarados, podemos establecer reglas de visibilidad:

#### Regla de Visibilidad

* Una unidad siempre ve las celdas inmediatamente adyacentes a la que ocupa (es decir, a 1 celda de su ubicación).
* Una unidad ve celdas a 2 o más de su ubicación (dependiendo del radio de visión máximo), a menos que tenga obstáculos inmediatamente frente a ellos (ver más abajo).
* Un obstáculo a la visibilidad puede ser cualquiera de los siguientes: una colina (con o sin bosques o selva tropical), un bosque, una selva tropical y una montaña. A estos se les puede agregar otro nivel de complejidad.
* Una unidad situada en una colina gana un **punto de visión** y podrá ver todo el terreno, a menos que esté bloqueado por una característica de tercer o cuarto nivel, como montañas o colinas con bosques o selvas tropicales.
* Una celda con una característica que esté al menos un nivel de visibilidad por encima de la celda inmediatamente delante de ella será visible para una unidad, incluso si está 1 celda fuera de su rango de visión habitual. Por ejemplo, una unidad con un rango de visión de 2 aún puede ver una Colina o una Montaña a tres casillas de distancia. Una Montaña a tres casillas de distancia seguirá siendo visible incluso si hay una Colina entre ella y la unidad; sin embargo, si hay bosques o selva tropical en la colina, la montaña detrás no será visible (porque está en el mismo nivel).
* Las características especiales de la celda solo bloquean la visibilidad si están al mismo nivel que la que lo bloquea. Si están por encima de él, se vuelven visibles. Por ejemplo, supongamos que la unidad está en terreno llano y hay una Colina que bloquea su vista. Si la celda inmediatamente por detrás de la Colina es otra Colina, estará oculta (estando en la misma, segundo nivel); Sin embargo, si es una Colina con Bosque, o una Montaña, será visible (estando en el tercer y cuarto nivel, respectivamente). Dado que las Montañas es el nivel más alto y no hay unidades que puedan pararse en una celda de Montaña, las Montañas siempre protegen completamente a las unidades inmediatamente detrás de ellas.
* Los Centros de la Ciudad y los Campamentos proporcionarán un punto de ventaja a las unidades a distancia en su casilla, aunque su propio **ataque a distancia** no tendrá ventaja (más sobre esto a continuación).
* Tenga en cuenta que, debido al sistema de celdas hexagonales, cualquier celda en realidad tiene dos mosaicos alineados con el centro. Esto crea algunas situaciones complicadas, cuando una de estas celdas tiene un obstáculo, pero la otra no. Más sobre esto a continuación.

#### Línea de visión y regla de balística.

Esta parte responde a la pregunta de por qué una unidad con ataque a distancia puede o no puede atacar a una unidad enemiga que se encuentre dentro de su Alcance.

* Una unidad solo puede disparar a las unidades que son visibles, según lo comentado en el punto anterior sobre la regla de visibilidad.
* Una unidad con **ataque a distancia** siempre puede disparar a la unidad que se encuentra junto a ella, independientemente de la elevación o la presencia de características en la celda.
* Un obstáculo ocultará la celda detrás del objetivo que forma una línea directa desde la posición de la unidad atacante. Los obstáculos no ocultan unidades delante de los atacantes, solo ocultan unidades detrás del objetivo.
* Debido al sistema de celdas hexagonales, hay unidades que solo están "medio ocultas" por los obstáculos, ya que no están directamente detrás de los obstáculos. Las unidades que están "medio escondidas" no están cubiertas.
* La vista también se ve afectada por la elevación. En otras palabras, algunas características del terreno son más altas que otras y pueden volverse visibles en determinadas circunstancias (como se explicó anteriormente).
* Hay formas de alterar la altura de una celda:
* Los Centros Urbanos y los Campamentos proporcionan un nivel adicional de altura para las unidades que se encuentran en ellos. Por ejemplo, un Centro Urbano / Campamento en terreno llano estará en el "segundo nivel", mientras que un Centro Urbano / Campamento en una celda de colinas estará en el "tercer nivel". Sin embargo, en defensa, los Campamentos y los Centros Urbanos no otorgan altura.
* Las unidades **a distancia** dentro de los Campamentos y los Centros de la Ciudad en las Colinas tienen una altura de 3 durante su turno, pero los Campamentos y los Centros de la Ciudad en sí solo tienen una altura de 2. Por lo tanto, una unidad a distancia dentro de un Campamento en las Colinas puede disparar sobre una Colina arbolada (con bosque o selva), pero el ataque a distancia del Campamento en sí no puede.
* Cualquier unidad que tenga un **rango de alcance** de 3 o más, ya sea de forma natural o como resultado de una bonificación de una promoción y / o una unidad de apoyo, puede lanzar sus ataques a distancia sobre la cobertura y los obstáculos (incluidas las montañas). Esto les permite atacar a cualquier objetivo dentro del alcance siempre que una unidad o ciudad amiga les brinde visibilidad.

## Daño

Cuando una unidad seleccionada puede atacar a un enemigo, aparecerá una cruz de objetivo roja sobre la ficha del enemigo. Cuando ocurre un ataque, la Fuerza de combate del atacante se compara con la del defensor, o si el atacante es una unidad a distancia, su Fuerza a distancia o Fuerza de bombardeo (según corresponda) se compara con Fuerza de Combate del objetivo. Todas las bonificaciones o penalizaciones se tienen en cuenta y la diferencia final entre las dos fuerzas determina qué daño sufrirá el objetivo en sus estadísticas de salud. A partir de un daño "predeterminado", si la diferencia es cero (es decir, la fuerza del atacante es igual a la del defensor), el atacante infligirá progresivamente más daño por cada punto de diferencia positiva y lo contrario por diferencia negativa, hasta un mínimo de 1 (verificación necesaria).

Tenga en cuenta que, si el atacante es una unidad cuerpo a cuerpo, también sufrirá daños, en represalia por su ataque. Los ataques a distancia no incurren en represalias.

Siempre aparecerá un cuadro de diálogo de ataque cuando pases el ratón sobre una unidad enemiga mientras tienes seleccionada una unidad militar. Este diálogo muestra tu unidad a la derecha y la unidad enemiga a la izquierda; ambas tienen una lista de elementos que modifican su Fuerza de combate y proyectan el resultado del ataque.

En ausencia de una lista completa de bonificaciones de combate, este cuadro de diálogo de Ataque es la única fuente de información sobre ellas.

### Fórmula de daño

Actualmente, la fórmula de daño, según la investigación de los jugadores, es la siguiente ecuación exponencial:

Daño (en HP) = 30 \* e \* (Diferencia de Fuerza) \* (Aleatorio entre 80 y 120)

Dónde:

* e es el número de *Euler*, una constante matemática aproximadamente igual a 2,71828.
* Diferencia de Fuerza es el resultado de restar la fuerza de la unidad defensora (siempre Fuerza de combate) de la fuerza de la unidad atacante (ya sea Fuerza de combate, Fuerza a distancia o Fuerza de bombardeo).
* Aleatorio es un multiplicador aleatorio entre los argumentos dados, incluidos ambos extremos.

Algunas conclusiones sobre el cálculo de daños:

* Cada punto de fuerza multiplica el daño infligido (y divide el daño recibido) por aproximadamente 1,041.
* Para unidades de igual fuerza total, el daño infligido a cada una es de 30HP, que se encuentra entre 24 y 36.
* Solo importa la diferencia de fuerza, lo que significa que las bonificaciones al combate no disminuyen en efectividad y son igualmente útiles en cualquier época. Por ejemplo, una batalla entre 30 unidades de Fuerza y ​​20 unidades de Fuerza, resultará exactamente igual que 110 unidades de Fuerza vs 100 unidades de Fuerza, lo que hace +4. La bonificación de la carta política de Guerras Religiosas es igualmente efectiva en ambas situaciones, incluso a pesar de la diferencia proporcional.
* Para diferencias de fuerza más pequeñas (hasta aproximadamente +20), la diferencia en el daño entre dos unidades es aproximadamente lineal a 2,5 veces la diferencia de fuerza. Por ejemplo, se espera que una batalla entre 30 unidades de Fuerza y ​​20 unidades de Fuerza tengan una diferencia de 2.5x10 = 25 HP. El punto medio del daño siempre está sesgado por encima de 30, por lo que en este caso los daños causados ​​son 20 y 45 respectivamente. Esta es una regla general para los cálculos en el juego.La diferencia de fuerza de 26+ puede resultar en muerte en un solo ataque y la diferencia de 36+ garantiza una muerte en un solo ataque.
* El cálculo del daño del combate teológico y del combate urbano funciona de la misma manera que el combate normal.
* El daño de las unidades heridas se reduce hasta la mitad de la fuerza original, la fórmula es -10 \* (100 - HP) / 100, donde HP es la Salud actual de la unidad, lo que significa que las unidades con 30 HP perderán 7 de Fuerza de combate y las unidades con 1 HP perderán casi 10 de Fuerza de combate.
* Cuando la Fuerza de una unidad se reduce a 0 (a través de las desventajas de Varu y Toa, penalización anfibia, penalización de terreno, etc.), es una muerte de un solo disparo garantizada si ataca o es atacada, independientemente de la Fuerza del oponente.

## Ubicaciones de ataque cuerpo a cuerpo y a distancia

Todas las batallas ocurren en la celda de la unidad defensora, no en la de la unidad atacante. Esto es muy importante al calcular las bonificaciones / penalizaciones del terreno y en algunas otras situaciones. Las unidades cuerpo a cuerpo tienen que poder moverse físicamente hacia la casilla atacada, por lo que, si la unidad defensora está más allá de una frontera que el atacante no puede pasar, no habrá ningún ataque. Si el ataque destruye a la unidad defensora, el atacante avanzará hacia la casilla de la batalla; en el caso contrario y si el atacante es destruido, el defensor se quedará donde está y el atacante simplemente desaparecerá.

Los ataques a distancia pueden ocurrir independientemente de las fronteras. En caso de que el ataque destruya al defensor, simplemente desaparecerá y el atacante no se moverá.

## Zona de Control

La Zona de Control (abreviado ZoC) es una mecánica de juego que afecta al movimiento de las unidades. Evita que una unidad entre en una celda adyacente a una unidad enemiga y salga de ella en el mismo turno; los ataques contra las unidades en dichas casillas se realizan normalmente.

### Influencia

Muchas unidades y ciertos distritos ejercen una Zona de Control a todas las unidades hostiles; específicamente, las de los bárbaros, las ciudades libres y cualquier civilización o ciudad-estado con la que su propietario esté en guerra.

En circunstancias normales, una Zona de Control afecta a todas las casillas adyacentes a la unidad de referencia; en otras palabras, las unidades terrestres (ya sea en tierra o embarcadas) no ejercen Zona de Control sobre celdas de agua y las unidades navales no ejercen Zona de Control sobre celdas de tierra. Sin embargo, los Centros Urbanos y los Campamentos ejercen una Zona de Control sobre todas las casillas de tierra y agua adyacentes y las unidades terrestres embarcadas ejercen una Zona de Control sobre la casilla que ocupan, lo que puede ser útil cuando se intenta sitiar una ciudad costera.

Las unidades no pueden ejercer una Zona de Control sobre celdas que se encuentren al otro lado de un río. Sin embargo, sí pueden ejercerlo los distritos (Centros Urbanos y Campamentos).

Las unidades religiosas de diferentes civilizaciones y religiones siempre ejercen una Zona de Control entre sí, mientras que las unidades religiosas de la misma religión nunca ejercen una Zona de Control entre sí, independientemente de la civilización a la que pertenezcan.

Los distritos pueden ejercer una Zona de Control contra las unidades religiosas de otras civilizaciones, pero solo cuando están en guerra.

### Mecánica del movimiento

Una unidad que entra en una Zona de Control no puede moverse a otra casilla hasta después de atacar a una unidad o ciudad adyacente. La unidad también puede realizar otras acciones como saqueo de Rutas Comerciales o de recursos o ascender, si tiene suficiente Movimiento. Las unidades civiles como Colonos, Constructores y Grandes Personajes perderán todo el Movimiento restante al entrar en una Zona de Control y no podrán realizar ninguna otra acción, incluso si la casilla en la que entran está ocupada por una unidad militar amiga.

Las unidades que entran en una Zona de Control aún pueden atacar como de costumbre, si tienen suficiente Movimiento para realizar el ataque.

Las unidades con habilidades innatas o promociones que les permitan moverse después de atacar pueden salir de la Zona de Control dentro del mismo turno si el Movimiento lo permite. Por lo tanto, esta habilidad es en realidad más fuerte de lo que parece, especialmente para unidades con un ataque a distancia (como unidades de reconocimiento mejoradas y Voi Chiến).

Una unidad que comienza su turno dentro de una Zona de Control siempre puede salir de la zona, siempre que no se haya movido o atacado ese turno. Si se mueve a otra Zona de Control, estará sujeto a las reglas de la nueva Zona de Control.

Hay unidades que ignoran completamente la Zona de Control:

* Todas las unidades de Caballería (ligeras, pesadas y a distancia)
* Unidades de Asaltantes Navales
* Barco Vikingo
* Unidades de combate aéreo
* Unidades de Bombarderos Aéreos
* Todas las unidades civiles, unidades de apoyo y Grandes Personajes se ven afectados por la Zona de Control. Sin embargo, cuando está en formación con una unidad que ignora la Zona de Control, la unidad no militar también la ignora.

## Atacar unidades embarcadas

Las unidades embarcadas no pueden tomar represalias contra los ataques cuerpo a cuerpo navales. Si bien se defenderán y sufrirán pérdida de salud de acuerdo con las reglas de comparación normales de Fuerza, el barco cuerpo a cuerpo atacante no sufrirá ningún daño en absoluto.

Además, las unidades embarcadas no pueden atacar a ninguna otra unidad en el agua, ni siquiera a otras unidades embarcadas.

Las unidades cuerpo embarcadas pueden atacar objetivos en tierra cuando están adyacentes a ella, pero sufrirán la penalización de ataque anfibio (a menos que hayan obtenido la promoción Anfibio). Por otro lado, las unidades terrestres cuerpo a cuerpo en casillas adyacentes a las unidades embarcadas también pueden atacar, y lo harán con toda su fuerza y sin represalias.

La Fuerza de Combate de las unidades embarcadas es exclusivamente para fines de defensa, independientemente de su tipo. Esta fuerza se normaliza para todas las unidades (ya que se acepta que todas las unidades usan el mismo tipo de barco de transporte) y depende de la era tecnológica actual del propietario (no de la era mundial). Por ejemplo, las unidades embarcadas de la Era Medieval tienen Fuerza de Combate de 30, mientras que en la Era Moderna sube a 50.

Entonces, se puede decir que los "barcos de transporte" tienen una defensa decente. Aun así, no pueden atacar ni tomar represalias contra los ataques, lo que los convierte en "patos nadadores", una presa fácil para los barcos enemigos. Por eso siempre debes tener cuidado de dotar a tu ejército embarcado de una buena escolta marítima si quieres evitar sorpresas desagradables.

## Atacar unidades apiladas y objetivos prioritarios

Unidades de diferentes tipos pueden formar formaciones de escolta apiladas en la misma casilla. Esto asegura que las unidades indefensas (como civiles o unidades de apoyo) sean defendidas por unidades militares mientras se mueven en áreas hostiles del mapa. Todos los ataques contra esta celda serán absorbidos por la unidad militar de la formación, y solo después de su muerte el enemigo podrá destruir las otras unidades indefensas.

Sin embargo, algunas unidades de las Eras Moderna y posteriores tienen la capacidad especial de atacar directamente a las unidades de Apoyo; esto se denomina Selección de objetivos prioritarios. Se activa solo cuando la unidad está dentro del alcance de una formación enemiga válida y permite un ataque directo contra la unidad de apoyo, que la dañará y dejará ilesa a la unidad militar. Tenga en cuenta que no puede destruir instantáneamente una unidad de apoyo de esta manera, como sería al ocupar su celda mientras no está defendida. Utilice esta opción para destruir unidades estratégicamente importantes, como Drones o Convoyes de Suministros.

## Fortificación

Las unidades pueden optar por fortificarse, en lugar de atacar o moverse (o hacer cualquier otra cosa en esta ronda). La ventaja de Fortificar se logra cuando la unidad no ha hecho nada durante una ronda completa, por lo que, si te mueves y luego fortificas, no contará al final de esta ronda, sino solo al final de la siguiente ronda. Cuando se fortifica en su posición actual obtiene una bonificación defensiva a la Fuerza de Combate de +3. Si la unidad permanece atrincherada durante más de 1 turno, esta bonificación aumenta a +6. Tenga en cuenta que cualquier acción, excepto los ataques de represalia automáticos al defenderse, cancelará la fortificación. Ascender o mejorar la unidad mantiene la bonificación a la defensa de Fortificar.

La opción de Fortificar hasta que se cure mantendrá a la unidad en su lugar hasta que se recupere por completo. Para romper esta posición, deberá "despertar" expresamente a la unidad.

## Curación

La unidad que no ha realizado ninguna acción durante al menos 1 turno comienza a recuperar la salud perdida. La curación no comenzará si una unidad ha usado sus Puntos de Movimiento en este turno, incluso parcialmente. La unidad recupera Salud solo cuando todos los demás jugadores terminan sus turnos por lo que en la primera ronda después de comenzar a curar, la unidad seguirá teniendo su antigua Salud y será más vulnerable.

La tasa de curación base es la siguiente:

* Tasa normal: -10 HP / turno. Esto se aplica a todo el territorio neutral.
* Tasa de territorio amigo: - 15 HP / turno. El "territorio amigo" comprende tu propio territorio, el territorio de las civilizaciones aliadas y el de las ciudades-estado de las que eres suzerano. No incluye naciones con las que tienes Fronteras Abiertas.
* Tasa de curación en ciudad o distrito: -20 HP / turno.
* Tasa en territorio enemigo / rival: - 5 HP / turno. Esto incluye el territorio de las naciones con las que tiene Fronteras Abiertas.

Los barcos solo se pueden curar en territorio amigo, a menos que adquieran ciertos ascensos, sean una unidad naval de combate cuerpo a cuerpo noruego o estén adyacentes a Abu Al-Qasim Al-Zahwari, un Médico, un Apóstol ascendido a Capellán o un Convoy de Suministros, incluso si son unidades embarcadas.

La unidad de apoyo Médico aumenta la tasa de curación en 20 HP para todas las unidades en y alrededor de su celda. Se vuelve increíblemente útil para asaltar ejércitos ya que su tasa de curación en territorio enemigo aumenta considerablemente. Un Apóstol con la promoción de Capellán y el Gran Científico de la Era Medieval Abu Al-Qasim Al-Zahrawi también brindan la misma bonificación de Curación que otorga un Médico preindustrial, sin mantenimiento. Gastar el Gran Científico permite que todas las unidades reciban una bonificación de curación permanente de +5 HP / turno. Las unidades mamelucos y maoríes en un Pā curarán +10 HP / turno.

## Captura de unidades

Algunas unidades civiles pueden ser capturadas por otras civilizaciones y luego obligadas a servir a sus intereses. Para capturar una unidad, debes mover tu propia unidad militar a la casilla actualmente ocupada por el objetivo civil. No puedes capturar civiles con una unidad civil, de apoyo o religiosa; solo las unidades militares imponen suficiente respeto (y miedo) para obligar al enemigo a someterse. Tenga en cuenta también que las unidades militares embarcadas no pueden capturar, solo los barcos pueden capturar en casillas de agua.

Tanto los Colonos como los Constructores pueden ser capturados y se encuentran entre los mejores objetivos para las incursiones. Usa unidades de caballería para barrer el territorio enemigo, agarra a sus civiles y luego defiende hasta que los cautivos se alejen.

Las unidades religiosas, Arqueólogos, Naturalistas y Grandes Personajes no pueden ser capturadas: la primera puede moverse libremente a través de casillas ocupadas por unidades no religiosas, mientras que las tres últimas se retiran a la ciudad amiga más cercana. Las unidades de Comerciantes también son inmunes a ser capturadas; sin embargo, sus Rutas comerciales pueden ser saqueadas, lo que destruye la propia unidad.

## Condenar herejes

Las unidades militares no atacan directamente a las unidades religiosas; estas están en su propia capa independiente, lo que para los fines del combate normal equivale a estar en un universo completamente diferente.

En términos prácticos, esto significa que ambos tipos de unidades pueden compartir la misma celda, entrar y salir sin que pase nada. Sin embargo, las unidades militares ahora pueden usar la acción especial Condenar Hereje siempre que estén en la misma casilla con una unidad religiosa enemiga para destruirla instantáneamente.

La acción requiere 3 Puntos de Movimiento, al igual que el Saqueo, y además de destruir la unidad hará que la presión religiosa por su Religión en las ciudades cercanas disminuya a la mitad de la cantidad habitual. Sin embargo, tenga en cuenta que no habrá un aumento correspondiente en la presión religiosa para la religión de la unidad militar (suponiendo que su civilización siga una). También tenga en cuenta que esta acción solo puede llevarse a cabo contra unidades de una nación con la que esté en guerra.

# Desglose estratégico de unidades

Todas las unidades militares de las diferentes épocas pertenecen a una determinada clase, que es fácilmente deducible en los ascensos a los que tienen acceso. Cada uno de ellos tiene un uso y finalidad diferente.

## Unidades de tierra

### Reconocimiento

Unidades rápidas que pueden explorar rápida y eficientemente, pero que no son particularmente fuertes en combate. Reciben XP no solo del combate, como es habitual, sino también de la activación de pueblos tribales y el descubrimiento de maravillas naturales. Sus ascensos les permiten atravesar terrenos difíciles con mayor facilidad, e incluso volverse invisibles y lanzar emboscadas. Una unidad de reconocimiento de alto nivel con las promociones adecuadas puede hacer frente a cualquier unidad militar de la misma Era.

### Unidades de primera línea

Como sugiere su nombre, estas son las unidades al frente de sus líneas. Son buenos para absorber el daño y proteger a las unidades más vulnerables del ejército. Tenga en cuenta que a veces las dos unidades siguientes se describen en el juego como "cuerpo a cuerpo", por ejemplo, a los efectos de la bonificación de entrenamiento de la carta de política de Agoge y sus reemplazos posteriores.

#### Cuerpo a cuerpo

Unidades fuertes de primera línea que luchan en combate cuerpo a cuerpo. Pueden absorber mucho daño y son extremadamente efectivos contra unidades anti-caballería. Adquieren ascensos que les permiten ignorar algunas penalizaciones del terreno al atacar e incluso moverse más rápido. También son una de las clases que pueden atacar dos veces en una ronda, después de adquirir su ascenso último.

#### Anti-Caballería

Unidades cuerpo a cuerpo diseñadas para contrarrestar unidades de Caballería (o Tanques en eras posteriores). Son extremadamente buenos defendiéndose contra casi cualquier cosa (incluso las unidades cuerpo a cuerpo, después de que adquieran ascensos) y les gusta luchar en formación cerrada con otras unidades.

### Caballería

Se trata de unidades de gran movilidad, diseñadas para dejar atrás a los enemigos, flanquear las formaciones enemigas y aprovechar las vulnerabilidades de sus líneas. Todos ellos tienen muchos Puntos de Movimiento y pueden ignorar la Zona de Control, lo que les permite moverse libremente alrededor de los ejércitos enemigos.

#### Caballería ligera

Escaramuzadores montados veloces que utilizan ataques de golpe y huida. Después de adquirir ascensos, la Caballería Ligera puede atacar a los tiradores enemigos con una eficacia excepcional. También pueden llegar a ser muy buenos para saquear y escoltar unidades (lo que les permite moverse tan rápido como la propia unidad de caballería), lo que puede ser increíblemente útil al asentar o trasladar Constructores a ciudades lejanas.

#### Caballería pesada

Poderosas unidades montadas que golpean con fuerza y ​​pueden absorber mucho daño. La Caballería Pesada se mueve más rápido en terreno llano que en terreno accidentado (todos excepto el Caballero). Son la segunda clase que puede aprender a atacar dos veces en una ronda y moverse después de atacar. Con las promociones adecuadas, las Caballerías Pesadas se convierten en asesinos de ciudades, capaces de acercarse en el momento adecuado y causar suficiente daño cuerpo a cuerpo como para conquistar la ciudad.

### Tiradores

Estas unidades infligen daño a distancia sin sufrir represalias. Sin embargo, son más vulnerables en combate cuerpo a cuerpo, así que asegúrate de protegerlos con unidades cuerpo a cuerpo. Ninguna unidad de ataque a distancia puede capturar ciudades, sin embargo, pueden capturar o destruir enemigos civiles, así como activar pueblos tribales y dispersar puestos avanzados de bárbaros.

#### A distancia

Unidades que se especializan en infligir daño principalmente a otras unidades (sufren una penalización de -17 Fuerza a Distancia cuando atacan ciudades y unidades navales). Con los ascensos adecuados, pueden volverse especialmente letales contra unidades terrestres o al ocupar un Distrito. Sin embargo, incluso con ascensos no son especialmente efectivos contra ciudades, son la última clase capaz de aprender a atacar dos veces.

#### Asedio

Unidades destinadas a derribar ciudades, distritos y unidades navales, no unidades terrestres (sufren una penalización a la Fuerza a Distancia cuando atacan unidades terrestres). Con los ascensos adecuados, estas unidades pueden superar su ineficacia contra las unidades terrestres y volverse tan letales como las unidades a distancia. Pero su principal fortaleza es cuando atacan ciudades. Son la única unidad terrestre que puede desarrollar un largo alcance y disparar a las ciudades desde fuera de su perímetro defensivo.

## Unidades navales

### Movimiento

Moverse en el mar es significativamente más fácil que moverse en tierra: todas las celdas solo requieren 1 movimiento, excepto cuando la celda está mejorada con un pólder o contiene la Bahía Hạ Long. Sin embargo, como de costumbre, generalmente se requieren ciertas tecnologías para poder moverse en el mar (en particular, los maoríes tienen esas tecnologías de forma predeterminada). Además, los mares se dividen en dos tipos de celdas: costeras o poco profundas, donde las aguas son más cercanas a la tierra y más tranquilas; y océano, que cubren la mayor parte del mapa. La tecnología de Navegación te permite construir el primer barco del juego, la Galera, pero este barco solo puede moverse en las casillas de la costa. Lo mismo es válido para el Cuatrirreme, más avanzado.

Al mismo tiempo, la mayoría de las unidades terrestres no pueden moverse en el mar hasta que se desarrolle la tecnología de Construcción Naval. Antes de eso, solo los Constructores pueden embarcar con Navegación, y los Comerciantes pueden embarcarse con Navegación Celeste.

Ninguna unidad puede entrar en las celdas de océano hasta el desarrollo de la Cartografía en la era del Renacimiento. En este punto, incluso las Galeras y los Cuatrirremes pueden entrar en las casillas de Océano.

Finalmente, todas las unidades que se mueven en el mar (incluidas las unidades terrestres Embarcadas) reciben + 1 Movimiento después de investigar Matemáticas.

### Mantenimiento

La mayoría de las unidades del juego tardío consumen recursos estratégicos en cada turno (carbón, petróleo, aluminio o uranio), lo que equivale a un tipo específico de mantenimiento. Sin embargo, las Flotas y Armadas siguen consumiendo la misma cantidad de recursos que una unidad individual del mismo tipo, lo que hace que sea aún más ventajoso mantener un número menor de estas formaciones más avanzadas, en lugar de un mayor número de unidades simples del mismo tipo.

### Flotas y Armadas

Las unidades navales militares, al igual que su contraparte terrestre, pueden organizarse en poderosas formaciones de unidades permanentes (que no deben confundirse con la creación de formaciones de escolta temporal ad hoc de unidades militares y civiles apiladas). Actualmente hay dos tipos de tales formaciones disponibles en el juego:

#### Flota

Creada mediante la combinación de dos unidades de un mismo tipo. Normalmente requiere el Nacionalismo. El efecto es aumentar la Fuerza de combate en +10 (Fuerza de combate y Fuerza a distancia) por encima de una sola unidad del mismo tipo. Tenga en cuenta que las estadísticas secundarias (como Movimiento o Rango de alcance, así como Fuerza antiaérea) permanecen sin cambios.

#### Armada

Creada mediante la combinación de tres unidades de un mismo tipo. Normalmente requiere la Movilización. El efecto es aumentar la Fuerza de combate en +17 (Fuerza de combate y Fuerza a distancia) por encima de una sola unidad del mismo tipo.

El mantenimiento de las unidades combinadas es menor que el valor combinado de las dos o tres unidades. Los valores exactos involucrados dependen de la Era de las unidades combinadas.

### Tipos

#### Cuerpo a cuerpo naval

Naves rápidas especialistas en combate naval y patrulla. También son buenos cuando se mueven en formación y contra unidades navales de asalto. Las unidades navales cuerpo a cuerpo son capaces de capturar ciudades costeras. A partir de la Carabela, las unidades navales cuerpo a cuerpo desarrollan una Visión de 3.

#### A distancia naval

Barcos diseñados para bombardear desde el mar. Con los ascensos adecuados, pueden especializarse contra unidades terrestres, otras unidades navales o ciudades (o contra todas ellas). Las unidades a distancia pueden desarrollar un alcance excepcionalmente largo, para poder disparar a las ciudades desde fuera de su perímetro defensivo. Los barcos con daño a distancia no sufren la penalización de -17 Fuerza a distancia contra ciudades (pero sí contra Murallas como otras unidades a distancia), lo que los convierte en la unidad de elección para asedios navales.

#### Naves de Asalto

Barcos diseñados para ser invisibles, para emboscar al enemigo y saquear la costa. Pueden atacar tanto a unidades navales como terrestres, pero son mucho más efectivas contra las primeras. Las naves de asalto permanecen invisibles por naturaleza, incluso sin promociones, lo que los hace muy buenos para colarse en territorio enemigo y luego causar estragos en su costa con el pillaje. Además, son la única clase de nave que puede ignorar las Zonas de Control, lo que les permite alcanzar fácilmente la mejor posición para lanzar ataques devastadores contra cualquier unidad en cualquier formación. La última mejora de la clase Naval de Asalto, el Submarino Nuclear, es capaz de lanzar bombas nucleares. Los barcos con Fuerza a distancia no sufren la penalización de -17 contra ciudades (pero sí contra Murallas como otras unidades a distancia).

#### Portaaviones

Compuesto por un solo barco, el Portaaviones. Cada Portaaviones puede servir como base para aviones, lo que lo hace invaluable para invasiones a otros continentes.

## Unidades aéreas

Los aviones se mueven por el aire, sobrevolando todos los obstáculos en tierra o mar, y atacando objetivos en tierra a voluntad. Desafortunadamente, están encerrados en sus bases, lo que limita severamente su libertad de movimiento. Por otro lado, las unidades aéreas pueden atacar sin represalias a todas las unidades terrestres y navales antes de la Era Moderna. Sin embargo, las unidades navales posteriores (Destructor, Acorazado y posteriores) poseen armas antiaéreas y pueden dañar los aviones atacantes, mientras que las unidades terrestres pueden disfrutar de la defensa de la unidad de apoyo especial, el Cañón antiaéreo, que es bastante letal contra los aviones atacantes.

### Combate Aéreo

El combate aéreo no ocurre hasta finales de la Era Moderna, cuando las civilizaciones han investigado la tecnología de Vuelo y han logrado construir la infraestructura necesaria para apoyar a las unidades aéreas, una tarea que no es trivial, ya que implica la construcción de un tipo nuevo de Distrito: el Aeródromo y sus edificios.

Las unidades aéreas son aquellas que realizan sus funciones de batalla en o desde el cielo. En la mayoría de los casos, las unidades aéreas atacan objetivos terrestres, pero lo hacen desde el aire. Todos los ataques aéreos son a distancia y el avión atacante no sufre daños a menos que sea interceptado por otra unidad. Las únicas excepciones a esta regla son los barcos que poseen Fuerza Antiaérea.

Las unidades aéreas se mueven libremente sobre cualquier tipo de terreno, incluidas las montañas y el hielo (que de otro modo serían intransitables). Son la única clase de unidades del juego capaces de hacerlo.

El Helicóptero no es una unidad aérea. Debido a que tiene que volar mucho más cerca del suelo, el helicóptero se considera una unidad terrestre, ataca cuerpo a cuerpo y sufre el daño por represalia apropiado. También debe Embarcar como cualquier otra unidad terrestre para moverse por el agua y no pueden atravesar Montañas.

### Construcción de unidades aéreas

Las unidades aéreas solo pueden construirse en el distrito de Aeródromo. Todas menos la unidad más antigua, el Biplano, requieren el recurso estratégico del Aluminio. Los aviones recién construidos aparecerán directamente en el Aeródromo, siempre que tenga espacios vacíos.

Los Aeródromos deben estar bien situados, porque también son las bases más importantes para los aviones. Debería intentar construirlos en ciudades con alta Producción, porque los aviones son bastante costosos. También debes intentar construirlos cerca de las áreas donde esperas que ocurra el combate en algún momento. Y, por supuesto, el Aeródromo te permitirá transportar unidades terrestres por aire más adelante en el juego.

### Bases para unidades aéreas

Cada unidad aérea debe tener su base en algún lugar. No podrás construir más unidades de las que obtienes por tus bases.

Las unidades aéreas pueden tener su base en estos lugares:

* Centro Urbano: cada ciudad que tengas puede servir como base, pero solo tienen 1 espacio.
* Distritos de Aeródromo: la base más importante. Tienen 2 ranuras inicialmente y pueden llegar a 4 con los edificios Hangar y Aeropuerto.
* Portaaviones: la base naval crítica comienza con 2 espacios, pero puede ganar más a través de Ascensos.
* Pista de aterrizaje (mejora): esta mejora de celda se puede colocar dentro de su territorio o en territorio neutral y tiene 3 espacios para aviones.

Se puede gastar un turno para reubicar cualquier avión a otra base que esté lo suficientemente cerca. La distancia máxima para reubicar entre bases es el doble del Movimiento de esa unidad aérea.

Si su base aérea es saqueada, su avión estacionado dentro se dispersará a bases válidas cercanas en lugar de ser destruido.

### Tipos de unidades aéreas

Hay dos tipos principales de unidades aéreas: cazas y bombarderos.

#### Unidades de combate (Cazas)

Unidades aéreas para atacar a otras unidades aéreas o terrestres. También son capaces de defenderse de las unidades aéreas, permaneciendo en Patrulla y ejecutando Intercepciones. Su alcance es generalmente menor que el de los Bombarderos, pero terminan siendo más versátiles gracias a las capacidades de despliegue.

La función principal de los Cazas es reemplazar las unidades a distancia tardías y para defenderse de otras unidades aéreas. Tienen la habilidad especial de Interceptar, lo que les permite atacar automáticamente los aviones entrantes dentro de su rango operativo.

Los Cazas pueden desplegarse en servicio de Patrulla, lo que amplía efectivamente su alcance (ver más abajo). Aun así, su autonomía de vuelo es mucho menor que la de una unidad Bombardero y esto también afecta las bases a las que pueden moverse.

Los Cazas infligen daño de tipo a distancia, que es efectivo contra unidades, pero no contra ciudades. Sus ascensos se centran principalmente en atacar a otras unidades aéreas y terrestres.

#### Unidades de bombardero

Unidades aéreas especializadas en atacar por tierra (o mar, con ascensos). Son por naturaleza buenos atacando las defensas de la ciudad (gracias a su tipo de fuerza de bombardeo), pero a través de las promociones también pueden llegar a ser buenos atacando tanto unidades terrestres como navales. Los Bombarderos también pueden saquear y lanzar armas nucleares.

Las unidades de Bombarderos se dedican a hacer añicos cualquier cosa que se mueva por el suelo. Su rango operativo es considerablemente mayor que el de los Cazas, pero no pueden interceptar otros aviones y no pueden desplegarse; siempre operan desde su base.

Los Bombarderos infligen daño de tipo bombardeo, efectivo contra ciudades, pero no contra unidades. Sin embargo, pueden aumentar en gran medida sus capacidades contra unidades terrestres o navales y les permite defenderse mejor contra la interceptación a través de ascensos.

Los Bombarderos también pueden transportar y lanzar armas nucleares, lo que los convierte en la primera unidad natural capaz de hacer esto (y también es históricamente correcto). Sin embargo, requieren al menos 50 Puntos de Salud para llevar a cabo misiones nucleares.

Los Bombarderos pueden atacar las mejoras de las celdas y los distritos, aunque necesitan más del 50% de salud para hacerlo (o el ascenso de Superfortaleza, que elimina el requisito mínimo de salud). Con estos ataques destruyen a los objetivos, lo que equivale a Saqueo pero sin obtener ningún botín.

### Ataques aéreos

Los ataques aéreos son el modo principal de combate aéreo (y para los Bombarderos, el único modo). Tanto los Cazas como los Bombarderos pueden realizarlos desde sus bases (o desde su ubicación de Patrulla, en el caso de Cazas).

Mientras que los Bombarderos solo pueden elegir objetivos terrestres, los Cazas pueden elegir tanto objetivos terrestres como aviones enemigos que patrullan en el aire. En este segundo caso, se involucrarán en combates de avión a avión. En cualquier caso, cualquier ataque aéreo requiere una acción completa para realizarse. En los combates avión-avión, ambas unidades aéreas usan su estadística de Fuerza de combate en lugar de su Fuerza a distancia.

Mientras realizan ataques aéreos, las unidades aéreas son vulnerables a la interceptación.

### Patrulla

Todos los aviones de tipo caza pueden realizar Patrullas. Para iniciarlo, primero debes desplegar el avión en una casilla dentro de su rango de Movimiento, lo cual requiere una acción completa. Tenga en cuenta que esa celda no puede estar sobre territorio enemigo, solo sobre el suyo o territorio neutral. La celda Patrulla se convierte en una especie de base secundaria, desde donde pueden realizar ataques aéreos. El rango de estos ataques es el mismo que su rango operativo (4, en el caso del Biplano), por lo que puedes extender de manera efectiva el rango de los Cazas. Mientras patrullan, los Cazas no pueden curarse, a menos que hayan obtenido el ascenso Personal de Tierra. También pueden ser atacados a través de ataques a distancia, tanto desde el suelo (o el mar, si están patrullando sobre el agua) como desde otros Cazas.

Mientras están en patrulla, los Cazas pueden interceptar aviones enemigos.

### Interceptación

La interceptación (más conocida por el anglicismo “intercepción”) es cuando una unidad aérea es atacada por un enemigo (ya sea otra unidad aérea o una unidad terrestre) mientras se dirige a su objetivo. La interceptación es la única forma de defenderse del poder aéreo ya que todos los ataques aéreos se consideran a distancia y, por lo tanto, no están sujetos a daños por represalias.

Solo los Cazas pueden interceptar y solo mientras están en Patrulla. Los Cazas no pueden interceptar mientras están en sus bases. No necesitas dar una orden para Interceptar; una vez que hayas colocado un Caza en Patrulla, interceptará automáticamente todos los aviones enemigos que se encuentre en su zona de patrulla. Los enemigos son interceptados tanto cuando atacan una celda dentro del rango de interceptación como cuando simplemente la atraviesan en ruta hacia su objetivo real. Durante la interceptación, ambas unidades aéreas usan su Fuerza de Combate, no su Fuerza a Distancia.

Las unidades de apoyo y las unidades navales con la estadística Fuerza Antiaérea también pueden interceptar sin que se les asigne ninguna misión especial, siempre que la unidad aérea entre en su radio de interceptación. Solo una unidad puede interceptar un ataque aéreo, y cada unidad solo puede interceptar una vez por turno.

Cada interceptación hace daño a la unidad que está siendo interceptada. Si el daño es suficiente, el avión será derribado; de lo contrario, seguirá realizando el ataque (pero sufrirá el daño, por supuesto). Los Bombarderos y los Bombarderos a Reacción solo podrán ser interceptados si reciben 50 de daño o más. Si las unidades antiaéreas son demasiado débiles para causar esta cantidad de daño, la aeronave nunca será interceptada.

Una unidad con Fuerza Antiaérea solo protege la celda en la que se encuentra y las seis adyacentes a ella. Si hay una celda que está sujeta a la protección de varias unidades antiaéreas, solo estará protegida por la más fuerte, lo que significa que la Fuerza Antiaérea de varias unidades no se acumula entre sí.

### Ataques nucleares y termonucleares

Las unidades de Bombarderos son capaces de enviar armas nucleares al enemigo. Las armas nucleares se almacenan de forma centralizada; cualquier Bombardero puede lanzar cualquier arma que desee (siempre que la tenga en su inventario). El Bombardero en sí no se ve afectado por la explosión, por supuesto, sin embargo, esto no significa que sea invulnerable mientras intenta lanzar la bomba nuclear. Puede ser interceptado y derribado si el enemigo tiene la capacidad suficiente. Si esto sucede, perderá tanto el Bombardero como el Dispositivo Nuclear.

No hay diferencia entre interceptar un dispositivo nuclear y un dispositivo termonuclear. Hay tres formas de lanzar armas nucleares: usando aviones (Bombarderos o Bombarderos a Reacción), usando un Submarino Nuclear y lanzando armas nucleares desde un Silo de Misiles.

Las unidades dedicadas a la defensa antiaérea se diferencian de la siguiente manera:

* El Cañón Antiaéreo puede interceptar armas nucleares lanzadas desde aviones (si los aviones reciben suficiente daño a cambio) y desde Silos de Misiles.
* El Misil Tierra Aire Móvil (SAM) puede interceptar armas nucleares de todo tipo.
* El Acorazado solo puede interceptar armas nucleares lanzadas desde los Silos de Misiles.
* El Crucero Portamisiles puede interceptar armas nucleares de todo tipo.
* Los Cazas solo pueden interceptar armas nucleares lanzadas desde aviones Bombarderos.

Una vez más, los Bombarderos y los Bombarderos a Reacción solo pueden ser interceptados si reciben 50 daños o más después de la interceptación, lo que significa que sus unidades antiaéreas no interceptarán si su fuerza antiaérea es mucho más baja que la fuerza cuerpo a cuerpo de la aeronave.

A diferencia de otros tipos de interceptación, la interceptación de cualquier arma nuclear requiere que la unidad interceptora esté protegiendo la celda del objetivo y no solo una celda entre el objetivo y el lugar de lanzamiento. Por ejemplo, un SAM Móvil no interceptará un misil de un Silo de Misiles si está entre el silo y una ciudad objetivo y no en o adyacente a la ciudad objetivo. Además, como se mencionó anteriormente, el poder de interceptación de múltiples unidades antiaéreas no se acumula, por lo que una celda solo estará protegida por la unidad antiaérea más fuerte en esa celda o en una de las seis celdas adyacentes. Para interceptar armas nucleares, la única celda que requiere protección es la celda objetivo, las celdas en el radio de explosión son irrelevantes.

Teniendo en cuenta que un Dispositivo Termonuclear tiene un radio de explosión de 2, que el radio de protección de las unidades antiaéreas es 1 y que no hay diferencia entre la cantidad de daño infligido a la celda objetivo y las celdas en el radio de explosión, es posible que para eliminar toda la salud de las Murallas y las defensas de una ciudad, se deje caer el dispositivo termonuclear 2 casillas del Centro Urbano (ya que el objetivo más común para las misiones nucleares y, por lo tanto, la protección nuclear es el Centro Urbano).

Para protegerse de esta táctica nuclear, necesitará al menos 5 unidades antiaéreas para cubrir completamente el área de radio de 2 casillas alrededor del Centro Urbano. Si visualiza el área que requiere protección como un hexágono equilátero cuyo lado es igual a 3 fichas hexagonales, estas 5 unidades deben colocarse de la siguiente manera:

* Una unidad en el Centro Urbano.
* Dos unidades en 2 esquinas directamente opuestas (son reflejos entre sí a través del punto central, el Centro Urbano).
* Las 2 esquinas mencionadas anteriormente representarán los 4 lados del área hexagonal. En los 2 lados que no se han tenido en cuenta, coloque las dos últimas unidades en los respectivos puntos medios. Estas unidades también deben ser reflejos entre sí a través del punto central.

## Armas Nucleares

Las armas nucleares, o nukes para abreviar, son armas inmensamente poderosas, de efecto en el terreno y de las últimas etapas de juego. Cada uno de ellos puede usarse una sola vez. Para poder construirlos y usarlos, los jugadores primero deben investigar Fisión nuclear y completar el Proyecto Manhattan (que desbloquea el proyecto Construir dispositivo nuclear). Más tarde, en la Era de la Información, se encuentran disponibles armas nucleares aún más fuertes, después de investigar la fusión nuclear y completar la Operación Hiedra (que desbloquea el proyecto Construir dispositivo termonuclear).

### Tipos de armas atómicas

Hay 2 categorías de armas atómicas: el dispositivo nuclear y el dispositivo termonuclear. Ambos se pueden construir como un proyecto de ciudad en cualquier ciudad una vez que se desbloquean los proyectos necesarios, y ambos requieren el recurso Uranio para producirlas. No hay límite en el número que un jugador puede construir, siempre y cuando tenga suficiente oro para mantenerlo.

Una vez que se crea un dispositivo nuclear o termonuclear, se agrega al inventario del jugador y luego puede ser utilizado por cualquier unidad o mejora capaz de desplegarlo en el mapa. Esto incluye aviones Bombarderos, Submarinos Nucleares y el Silo de Misiles. Se pueden lanzar armas nucleares en cualquier casilla dentro del alcance del vehículo de lanzamiento.

Los dispositivos nucleares tienen un radio de explosión de 1 (es decir, la celda objetivo y todos las adyacentes) y aplican lluvia radiactiva durante 10 turnos. Cuando se despliegan desde un Silo de Misiles o un Submarino Nuclear, tienen un rango de alcance de 12; cuando los despliega un Bombardero o un Bombardero a Reacción, se dejan caer sobre el objetivo desde arriba y tienen el mismo rango de alcance que la unidad que los lanza. Cuestan 14 Oro por turno para mantener y 10 de Uranio para producirlos.

Los dispositivos termonucleares tienen un radio de explosión de 2 y aplican lluvia radiactiva durante 20 turnos. Cuando se despliegan desde un Silo de Misiles o un Submarino Nuclear, tienen un Alcance de 15. Su mantenimiento cuesta 16 de oro por turno y 20 de Uranio para producirlos.

### Destrucción nuclear

Cuando se detona un arma atómica, suceden varias cosas en todos los hexágonos dentro del radio de explosión:

* Los Ciudadanos que "trabajan" las celdas afectadas se eliminan.
* Las unidades que ocupan las casillas afectadas se destruyen, incluidos los Grandes Personajes. Esta es la única forma en un juego normal en que se puede matar a Grandes Personajes.
* Todas las celdas afectadas están contaminadas con lluvia radiactiva.
* Se saquean todas las mejoras.
* Se saquean todos los distritos y edificios de las casillas afectadas.
* Cualquier Centro Urbano o Campamento dentro del radio de explosión tendrá su salud y fuerza de defensa reducida a 0. La curación es imposible y la reparación de defensas externas es inutilizable mientras dure la lluvia radiactiva.
* Además, el mundo reacciona con horror al uso de este dispositivo apocalíptico. Se desencadena una Emergencia nuclear, la más larga y grave de las Emergencias.

### Efectos de un ataque nuclear

Después de un ataque nuclear, la lluvia radiactiva contaminará todas las celdas afectadas por la explosión. Cualquier unidad que termine su turno en una celda contaminada recibe 50 puntos de daño cada turno. La producción no se puede aplicar en celdas que contengan contaminación, como la reparación de edificios y distritos. Las celdas que están contaminadas no pueden ser trabajadas por la ciudad hasta que expire el tiempo de contaminación o hasta que se "limpie" la celda.

La contaminación nuclear puede ser "limpiada" de las celdas afectados por las unidades de Constructores e Ingenieros Militares. Limpiar una celda contaminada requiere 1 carga de construcción.

Las celdas que no se vean afectadas directamente por la explosión nuclear seguirán funcionando con normalidad y contribuirán al rendimiento de la ciudad.

La contaminación nuclear también puede ocurrir como resultado de un accidente nuclear, causado por una Planta de Energía Nuclear mal mantenida.

### Estrategia

Las armas nucleares no solo matan a parte de la población, sino que también agotan por completo la salud y defensa de cualquier Centro Urbano en el radio de explosión, facilitando que incluso el atacante cuerpo a cuerpo más débil se acerque y capture una ciudad después de un ataque nuclear, teniendo en cuenta que las secuelas en la celda dañarán dicha unidad, si no se resuelven.

Además de evitar que se trabajen las casillas afectadas, las secuelas que dejan las armas nucleares previenen cualquier compra de con oro o fe de unidades o edificios en los distritos de esas casillas. Esto significa que unas pocas armas nucleares bien ubicadas pueden bloquear completamente una ciudad, dejándola sus distritos inoperables durante varios turnos y a su propietario con menos recursos disponibles, incluso si el atacante decide no capturar la ciudad.

Solo hay dos grandes inconvenientes de las armas nucleares: usarlas cuenta como una declaración de guerra contra cualquier civilización o ciudad-estado cuyo territorio o unidades se encuentren en el radio de explosión, y son la mayor fuente de hastío bélico. Los jugadores deben tener cuidado de no hacer un uso intensivo de armas nucleares a menos que tengan una gran cantidad de Servicios en su imperio, o pronto se verán obligados a sofocar los levantamientos rebeldes.

Algunas unidades pueden interceptar armas nucleares, dependiendo de su punto de origen. Los Acorazados, los Cruceros Portamisilies y los SAM móviles pueden proteger las casillas adyacentes de los ataques nucleares. Los aviones de combate y todas las unidades con fuerza antiaérea evitarán que los aviones Bombarderos lancen armas nucleares si se les hace al menos el 50% de los HP en daño.

# Saqueo

Las unidades militares pueden saquear no solo las mejoras de las celdas, sino también los distritos, con diferentes resultados. Saquear requiere 3 MP, o una acción completa para unidades con 3 puntos o menos (en circunstancias normales); Sin embargo, tenga en cuenta que esta acción no termina el turno de una unidad; si le quedan más MP después del saqueo, la unidad puede realizar otras acciones. Eso significa que, de las unidades terrestres, solo la Caballería puede saquear y continuar moviéndose después; de hecho, las unidades de Caballería Ligera son saqueadores especializados y pueden adquirir una promoción especial que les permite saquear con un solo MP. Los barcos también son buenos saqueadores debido a sus muchos MP, especialmente después de los desarrollos tecnológicos.

## Saqueo de mejoras y distritos

Esta acción se puede realizar cuando una unidad militar se mueve a una casilla con una mejora o distrito. El saqueo varía, según el tipo; por ejemplo, saquear un Campus producirá puntos de Ciencia. Tenga en cuenta que el pillaje no cura a la unidad automáticamente; es una función de un tipo de botín específico; es decir, la unidad se curará por 50 HP solo si saquea una mejora o distrito específico, como una granja o un Complejo de Ocio.

Saquear un distrito dañará un edificio dentro de ese distrito por cada acción de Saqueo (empezando por la más avanzada). Cuando todos los edificios disponibles hayan sido dañados, el distrito mismo será saqueado, inhabilitándolo. Esto significa que una unidad puede saquear una celda varias veces.

El Campamento y el Oppidum no pueden ser saqueados; tienen que ser "conquistados" por una unidad cuerpo a cuerpo, como lo harías con un Centro Urbano. En este punto, todo el distrito y todos los edificios en él son saqueados automáticamente, pero no obtienes ningún rendimiento de ello. El Oppidum aún puede ser saqueado por la misión de espionaje Sabotear Producción.

Los valores del "botín" aumentan con el paso del tiempo (todos menos los valores de Curación). Por lo tanto, el pillaje preservará sus usos estratégicos incluso en los tiempos modernos, lo que permitirá a la nación agresora impulsar su desarrollo de manera significativa a través de la caza de otros.

Los saqueos de mejoras nunca proporcionarán rendimientos de ciencia o cultura, solo oro, fe o curación. Sin embargo, la ciencia y la cultura todavía están disponibles en los saqueos de distritos.

## Saqueo de rutas comerciales

Las rutas comerciales de los enemigos también pueden ser saqueadas. Esta acción requiere menos MP que saquear las mejoras de los celdas o distritos, pero otorga una gran suma de Oro. Sin embargo, el simple hecho de colocar una unidad militar en cualquier casilla de la trayectoria de la ruta no es suficiente: debes mover una unidad militar a la casilla en la que se encuentra actualmente la unidad del comerciante para saquear su ruta.

## Saqueo de puestos de avanzada bárbaros

Los puestos de avanzada bárbaros desocupados se pueden saquear moviendo una unidad terrestre sobre su celda o mediante una incursión costera. Saquear un puesto avanzado de bárbaros elimina el puesto (no aparecerán más bárbaros futuros de ahí) y produce 50 oro (según la dificultad). El rendimiento no varía a través de la investigación y la progresión de la era. Tampoco se ve afectado por la Política.

## Incursiones costeras

Esta es una acción única realizada por las unidades de la clase Asaltante Costero (como el Corsario). Básicamente es una acción de Saqueo realizada por una unidad marítima a una celda de tierra que se encuentra cerca de la costa. El resultado de una incursión costera es el mismo que una acción de pillaje, con la ingeniosa diferencia de que el barco saqueador es invulnerable a cualquier cosa que no sean los ataques de represalia a distancia. Las civilizaciones navales fuertes pueden librar guerras de desgaste contra sus enemigos al no participar directamente, sino que destruyen su economía a través de constantes incursiones en sus costas y comercio.

# Combate Urbano

Debido al sistema de distritos, tener zonas estratégicamente importantes fuera de la ciudad le da al atacante nuevas posibilidades de acoso y obliga al defensor a considerar cuidadosamente cómo se defenderá de las invasiones. Sin embargo, recuerde que el objetivo final sigue siendo la celda central de la ciudad: el distrito Centro Urbano.

## Estadísticas de combate de la ciudad

Las ciudades también se consideran combatientes y, como tales, tienen estadísticas de combate.

Primero, tienen una estadística de salud que es el doble de las unidades: 200 HP.

En segundo lugar, tienen una estadística de Fuerza de combate, que se usa de la misma manera que lo haría una unidad a distancia con fines defensivos (es decir, cada vez que la ciudad es atacada) y se forma de la siguiente manera:

* La Fuerza base es igual a la de la unidad terrestre o marítima más fuerte que haya construido tu civilización, menos 10, o de la unidad que está guarnecida dentro de la ciudad (la que sea mayor). Las unidades de Corps o Ejércitos son capaces de aumentar este número más de lo que sería posible para esta era, por lo que cuando coloque una unidad de este tipo en una ciudad, su CS aumentará en consecuencia.
* Las defensas de Murallas agregan +3 CS por cada nivel (hasta +9 cuando se construyan Murallas de Renacimiento); esta bonificación se pierde cuando se derriban. Tenga en cuenta que esta bonificación solo es válida para "defensas antiguas", es decir, Murallas de defensas pre urbanas. Si una ciudad nunca construyó Murallas y luego obtuvo Defensas Urbanas, nunca obtendrá esta bonificación, a pesar de tener capacidades defensivas modernas.
* Cada distrito de especialización que tiene la ciudad agrega +2 CS, lo que hace que las ciudades más desarrolladas sean más difíciles de conquistar, incluso sin defensas.
* Si la ciudad está construida sobre una colina obtiene la bonificación normal de +3 que es nativa por las colinas.
* La Capital gana fuerza adicional de +3 CS gracias a su Palacio; esto se llama "Guardia de Palacio" en el desglose de fuerzas.
* El Gobernador Víctor el Castellano agrega +5 CS más a la ciudad a la que está asignado.
* El distrito dañado agrega una penalización progresiva de CS cuando el Centro Urbano o el Campamento pierden salud; 1 CS por 10% de HP perdido, similar a las unidades.

Según las reglas de combate, el daño que sufrirá la ciudad por cada ataque está determinado por la diferencia entre la fuerza del atacante y la de la ciudad. Sin embargo, tenga en cuenta que la presencia de defensas de la ciudad puede reducir en gran medida ese daño (ver más abajo).

## Ataque a distancia

Las ciudades no pueden atacar por sí mismas a menos que hayan construido Defensas de Ciudad. Una vez que tienen al menos Murallas Antiguas, cualquier ciudad y su distrito de Campamento correspondiente obtienen un ataque a distancia con Fuerza a distancia igual a la de la unidad más fuerte que posea tu civilización. El ataque a distancia de la ciudad tiene un rango de alcance de 2 y está sujeto a reglas de línea de visión. Esto significa que una unidad atacante ahora puede esconderse detrás de Bosques o Colinas, incluso si se encuentra dentro del rango de tiro de la ciudad. Esto también proporciona una ventaja de combate adicional para fundar ciudades en Colinas, ya que disfrutarán de un punto de vista que les permitirá disparar por encima de los obstáculos.

La fuerza a distancia no es necesariamente igual a su Fuerza de combate. En cambio, siempre es igual a la fuerza a distancia de la unidad más fuerte de tu civilización, excluyendo las unidades aéreas, lo que permite que la fuerza a distancia de una ciudad alcance un máximo de 120 simplemente construyendo un Robot Gigante. Por lo tanto, es muy posible que una ciudad sea menos efectiva (o más efectiva) con su Ataque a distancia que cuando defiende con su CS. Todo depende de cómo de avanzada sea la tecnología a distancia de una civilización.

Un ataque a distancia no puede ser utilizado por una ciudad o Campamento contra una ciudad o Campamento vecino, incluso cuando están dentro del rango necesario. Por supuesto, es imposible que dos centros de la ciudad estén separados por menos de 4 mosaicos; sin embargo, es completamente posible que un Centro Urbano y un Campamento, o dos Campamentos estén lo suficientemente cerca. Incluso entonces, no podrán usar ataques a distancia entre ellos. Las unidades estacionadas, sin embargo, seguirán disfrutando de la invulnerabilidad conferida por estar en un Centro Urbano o Campamento, y podrán disparar al otro (si son unidades a distancia, claro).

Si la Defensa Exterior de una ciudad (o un Campamento) ha sido completamente destruida, su ataque a distancia vuelve a dejar de estar disponible.

## Defensas de la Ciudad

Las ciudades no comienzan con defensas automáticas por lo que las ciudades serán bastante vulnerables a los atacantes: las ciudades solo dañarán a los atacantes cuerpo a cuerpo en represalia por sus ataques, pero los atacantes a distancia podrán dañar ciudades con impunidad (aunque sufren una penalización de Fuerza a distancia).

La construcción de Murallas en el distrito del Centro Urbano mejora drásticamente su defensa. No solo obtiene un ataque a distancia, sino que también gana un perímetro de "defensa exterior". Este perímetro tiene sus propios puntos de salud (HP) y un modificador que reduce significativamente el daño que se le inflige (al menos mientras todavía está prácticamente intacta, como se explica a continuación).

Pero lo que es aún más importante es que el perímetro de defensa exterior tiene otras cualidades que la ciudad por sí sola: es mucho más resistente y prácticamente impermeable a la mayoría de los ataques convencionales. Esto se expresa en una reducción severa del daño que las unidades normales hacen a las defensas de la ciudad: -85% para ataques cuerpo a cuerpo (Cuerpo a Cuerpo, Anti-caballería, Reconocimiento (Scout), Caballería Pesada y Ligera) y -50% para los de distancia (a distancia, Reconocimiento (Escaramuzador y superior), Cazas y Caballería a distancia).

Todas las unidades navales sufren la misma penalización de daño que las unidades terrestres; sin embargo, las unidades navales a distancia (incluidos los Asaltantes Navales) no sufren de -17 Fuerza a distancia cuando atacan ciudades. Solo las unidades con ataques que usan Fuerza de bombardeo y ciertas unidades de apoyo al principio del juego pueden ayudar a romper las defensas de la ciudad, como se verá a continuación.

La salud y la calidad del perímetro de defensa depende del nivel de las defensas: las Murallas Antiguas tienen 50 de salud, y cada mejora agrega +100 de salud, para un máximo de 300 para estas defensas del "viejo mundo". No solo eso, sino que las murallas mejoradas también obtienen cualidades de ingeniería que anulan los efectos de las unidades de apoyo: el Ariete se vuelve ineficaz contra las Murallas Medievales y superiores, mientras que la Torre de Asedio se vuelve ineficaz contra las Murallas Renacentistas y superiores. Esto significa que cada vez que una ciudad construye Murallas Renacentistas, solo las unidades con Fuerza de bombardeo podrán infligir daño total a sus defensas.

La tecnología del Acero actúa como una especie de umbral para las capacidades defensivas modernas, separando las defensas del "viejo mundo" de las defensas "modernas" (también conocidas como "Defensas urbanas"). Hasta ese momento, cada ciudad tiene que construir cada nivel de Murallas por separado a través de la cola de producción normal de la ciudad. Después de desarrollar el Acero, todas las ciudades adquieren defensas automáticamente (sin la necesidad de construir Murallas) y su salud aumenta a 400. Esto significa que un atacante que se enfrente a una ciudad completamente mejorada tendrá que agotar 400 HP de las Murallas y 200 HP del Centro Urbano para capturarla.

### Dañar las defensas de la ciudad

Como se mencionó anteriormente, la mayoría de las clases de unidades sufren una terrible penalización de daño al atacar cualquier nivel de Murallas. El combate antiguo ofrece dos unidades que pueden eludir esta penalización:

* El Ariete anula completamente la penalización, pero solo es efectivo contra Murallas Antiguas. El daño contra la ciudad está sujeto a la reducción de daño de las Murallas, mientras que estos conservan la mayor parte de su salud. Esto significa que es necesaria la destrucción completa de las Murallas antes de capturar la ciudad.
* La Torre de Asedio permite ataques que pasan por alto los muros y golpean la ciudad directamente, infligiendo daño como si no hubiera muros que la protegieran, pero solo son efectivos contra las Murallas Antiguas y Medievales. Los ataques también infligirán daño a las Murallas, pero con la reducción de daño mencionada anteriormente. En la mayoría de los casos se podría capturar la ciudad con sus Murallas aún en pie.
* La bonificación de Suzerano única de Akkad conferirá la misma habilidad que el Ariete, pero contra todos los niveles de defensas de la ciudad y contra todas las ciudades (independientemente de la presencia o ausencia de unidades de apoyo).
* Ambas unidades de apoyo son efectivas solo para unidades cuerpo a cuerpo y anti-caballería. Las unidades a distancia y de caballería no se benefician de los Arietes ni de las Torres de Asedio (se supone que los jinetes no manejan Arietes ni suben por las escaleras de las Torres de Asedio). La bonificación de la ciudad-estado de Akkad también funciona solo para unidades cuerpo a cuerpo y anti-caballería.
* La guerra moderna anula por completo el uso de estas herramientas medievales de combate: solo las armas modernas son efectivas contra las Defensas Urbanas.
* Las unidades de asedio (las que tienen el ataque de tipo bombardeo) están diseñadas específicamente para derribar las defensas de la ciudad y siempre les causan un daño total (y a las ciudades en general). Además, las unidades de la clase naval a distancia y asaltante naval no sufren una penalización de Fuerza a distancia contra Distritos, pero sí sufren la penalización contra Murallas. Peor aún, las unidades de asedio con Globos de Observación y algunas unidades de asedio posteriores pueden superar las defensas de la ciudad.

También hay una serie de ascensos que aumentan la efectividad de la unidad al atacar ciudades o Campamentos. Estos pueden ser especialmente útiles para una civilización militarista empeñada en la conquista.

El daño sufrido por las Murallas se calcula en función de la Fuerza de combate de la ciudad en comparación con la Fuerza de combate del atacante (si es cuerpo a cuerpo) o la Fuerza a distancia y la Fuerza a distancia (si es a distancia, que para las unidades terrestres también se reduce). Esto significa que, incluso si el atacante logra hacer daño total, ese daño seguirá estando sujeto a la comparación estándar de CS y, como se vio arriba, la CS de una ciudad es casi siempre más alta que la del atacante. Esto hace que la guerra de asedio sea algo realmente difícil para el atacante sin las 'herramientas' adecuadas. Por otro lado, también significa que una nación tecnológicamente avanzada que ataca a una que está 1-2 eras atrás, podría tomar ciudades incluso sin las herramientas 'adecuadas', simplemente en virtud de las armas convencionales mucho más avanzadas que despliega: por ejemplo, las unidades de Infantería que atacan ciudades con 30-40 CS, aunque tengan Murallas de Renacimiento, lograrán romper las defensas en virtud de la gran diferencia de CS.

La presencia de una defensa exterior también protege la salud de la ciudad. Mientras las Murallas están intactas, ningún ataque puede dañar la ciudad en sí (solo hará 1 daño). La protección fuerte se mantiene hasta que la salud de las Murallas desciende a aproximadamente el 80%; la ciudad no sufrirá más de 5-10 daños por ataque. Mientras estén "relativamente" intactas (más del 50%), los ataques atravesarán y dañarán la ciudad, pero su fuerza seguirá siendo reducida. Después de que se "rompen" las Murallas y su salud cae por debajo del 20-30% de su fuerza original, la ciudad comienza a recibir golpes reales (es decir, daño total).

Los elementos del Centro Urbano o de un Campamento dañados no se regeneran por sí solos. Deben ser reparados de la cola de producción de la ciudad a través de un proyecto especial de la ciudad. Este proyecto, sin embargo, solo estará disponible una vez que la ciudad haya dejado de recibir daño durante tres turnos. El proyecto repara las Murallas de la ciudad y del Campamento en 1-2 turnos (dependiendo de la cantidad de daño sufrido y de la producción de la ciudad), restaurando HP y volviendo a habilitar los ataques a distancia.

Mientras las defensas de la ciudad están dañadas, no puedes construir niveles más altos de Murallas.

## El Combate en los Campamentos

El Campamento es un Distrito especial: sus habitantes son más que capaces de montar una defensa por sí mismos contra los ejércitos invasores. Por lo tanto, un distrito de Campamento se volverá intransitable, incluso antes de que esté terminado y se convertirá en un efectivo segundo centro de resistencia de la ciudad con las siguientes cualidades:

* Tiene solo 100 HP.
* Fuerza CS igual al Centro Urbano principal, excluyendo cualquier bonificación obtenida por una unidad guarnecida.
* Defensas HP igual al Centro Urbano (la construcción de cualquier nivel de muros en la ciudad abastecerá tanto al Centro Urbano como al Campamento).

El Campamento combate de forma independiente del Centro Urbano; eso significa que adquiere ataques a distancia por sí solo (mientras las defensas de las Murallas aún están activas) y luchará contra los ataques cuerpo a cuerpo hasta que sea conquistado. Esto, por supuesto, sucede más fácilmente debido a su menor HP. Cuando es derrotado (la salud del Campamento se reduce a 0), él y todos sus edificios son saqueados automáticamente. A diferencia de otros distritos, el atacante no obtiene ningún botín al hacerlo, aparte del alivio de los ataques del Campamento. Además, sus unidades ahora pueden entrar y ocupar la celda del Campamento.

Al igual que el Centro Urbano, el Campamento es capaz de curar, a razón de 20 HP / turno. Esta es una acción automática, que ocurre si su celda no está ocupada. Y, en el momento en que el Campamento recupera algo de HP, su celda volverá a ser infranqueable y las unidades enemigas tendrán que abrirse camino de nuevo. Esta es una situación única, que no puede suceder con la celda del Centro Urbano por razones obvias (si una unidad enemiga entra en la celda de la ciudad, la ciudad es conquistada y cambia de manos).

## Asedio

Durante un ataque, los Ciudadanos trabajarán constantemente para reparar el daño en sus ciudades. La ciudad recuperará automáticamente 20 puntos de salud por turno. El daño a las Murallas no se puede reparar tan fácilmente (se necesita producir el proyecto Reparar Defensas Externas en la cola de producción una vez que hayan pasado al menos tres turnos sin un ataque). Sin embargo, la palabra "asedio" ahora adquiere un nuevo significado, porque si el ejército invasor logra establecer una Zona de Control en todas las casillas transitables que rodean el Centro Urbano, ya no podrá reparar el daño que sufre, por lo que será mucho más fácil de derrotar.

## Capturar ciudades

Una ciudad es capturada cuando sus defensas y salud se reducen a 0 y una unidad cuerpo a cuerpo entra en ella.

La ciudad pierde parte de su población ciudadana (1/4 aprox.), y todos los edificios del Centro Urbano estarán dañados y deberán repararse antes de volver a su funcionalidad completa. Sin embargo, ningún edificio, excepto las Murallas, estarán completamente destruidos. Deberán reconstruirse desde cero, si la civilización aún no ha desarrollado Acero; después de eso, las Murallas deberán simplemente repararse en la cola de producción.

En ambos casos, la ciudad recién capturada está completamente indefensa durante un tiempo. Sin embargo, tenga en cuenta que hay un caso especial en el que una ciudad conserva algunas defensas justo después de ser capturada: esto sucede cuando la civilización captora ha desarrollado Acero, mientras que la víctima no. En este caso, la ciudad capturada tendrá aproximadamente el 25% de su salud de defensa (que corresponde más o menos a la salud que se agrega para las defensas urbanas sobre las Murallas del Renacimiento).

La ciudad se captura junto con todos los distritos que posee, aunque debido a la pérdida de población ciudadana, en teoría, es posible que ya no pueda soportar tantos distritos. Tenga en cuenta que los distritos específicos de la civilización en una ciudad capturada vuelven a sus versiones genéricas (por ejemplo, no se puede capturar una ciudad griega y disfrutar de su Acrópolis); a la inversa, si una ciudad capturada tiene un distrito genérico, que su civilización reemplaza por uno único, este distrito se convertirá inmediatamente. Las mejoras especiales en las celdas no se convierten, simplemente desaparecen, junto con los distritos y las mejoras para las que no hayas investigado la tecnología o el principio necesarios.

Se destruyen todas las unidades militares, barcos y aviones presentes en el Centro Urbano o el Campamento; todas las unidades civiles son capturadas (o al menos aquellas que son propensas a ser capturadas). Todos los Espías con base allí, incluido el tuyo, huirán de la confusión y se trasladarán a su cuartel general.

No hay "botín" al capturar una ciudad. El vencedor no recibirá ningún Oro; sin embargo, obtendrán el control de todas las Grandes Obras que estaban en los edificios, distritos y maravillas de la ciudad (excepto el Palacio, que se reconstruye en la nueva Capital del antiguo propietario). Si la ciudad tiene alguna maravilla, el conquistador obtendrá el beneficio de la maravilla si es a largo plazo (como las bonificaciones de rendimiento de Petra), pero no recibirá beneficios únicos (como el Gran Profeta o Apóstol gratis de Stonehenge o espacios extra de políticas sociales). Las maravillas en construcción se cancelan y su casilla respectiva se vacía; de hecho, el bando perdedor pierde todo el progreso que había hecho hacia esta maravilla.

Ahora el vencedor tiene que elegir qué hacer con la ciudad capturada. Tenga en cuenta que esta elección no necesita hacerse inmediatamente, pero debe hacerse antes del final del turno; aparece en la pestaña Notificaciones y es necesaria para finalizar el turno. Las opciones son:

* Mantener la ciudad: esto anexará inmediatamente la ciudad al territorio principal. Se aplican las sanciones de belicista pertinentes (Quejas) y la ciudad entra en estado "Ocupada" (ver más abajo).
* Arrasar ciudad: esta opción eliminará inmediatamente la ciudad y todos sus distritos del juego y su territorio se vuelve Neutral nuevamente. Se aplican penalizaciones triples de belicista por esta acción (Quejas). No se pueden arrasar las capitales originales, las antiguas ciudades-estado y algunos otros tipos de ciudades.
* Liberar ciudad: esto devolverá la ciudad a su propietario original y solo es posible si esta ciudad ha sido conquistada por otro jugador antes. Las ciudades liberadas aplican una bonificación anti-belicista que contrarrestará directamente las puntuaciones de penalización de belicista (Quejas). Si liberas una ciudad-estado, obtendrás inmediatamente 3 Enviados en ella y te convertirás en su Suzerano.

### Ciudades ocupadas

Las ciudades ocupadas son completamente funcionales desde el principio, es decir, no pasan por un período de "Resistencia"; sin embargo, su productividad está muy limitada. Primero, no crecerán en población, incluso cuando se cumplan todos los criterios normales de crecimiento. En segundo lugar, su producción de Cultura y Ciencia sufre una penalización del 75%, mientras que la Producción y el Oro sufren una penalización del 50%. Además, la ciudad sufre una penalización de -5 a la Lealtad por turno (esto se puede anular colocando permanentemente una unidad de guarnición).

Una ciudad permanecerá Ocupada hasta que su dueño anterior acceda a "Ceder" la ciudad a través de negociaciones diplomáticas (generalmente como parte de un acuerdo de paz), momento en el que la ciudad volverá a ser completamente funcional. Sin embargo, tenga en cuenta que el propietario anterior guardará rencor para siempre; esto amargará su relación diplomática con él y sus aliados (“Ocupas una de sus ciudades”).

La ciudad también puede volver a ser completamente funcional si el propietario anterior es eliminado del juego.

## Estrategia

El combate en la ciudad (tanto en plan ofensivo como defensivo) se puede dividir en dos estilos distintos, determinados por la tecnología disponible: Antiguo y Moderno. El divisor es más o menos la Era Moderna, cuando la tecnología Acero hace obsoletas las antiguas unidades de apoyo al asedio y cuando el Vuelo introduce nuevas formas de asediar una ciudad.

### Asedio antiguo

Este es el momento del combate cuerpo a cuerpo. En este período no hay forma de atacar una ciudad desde fuera de su rango defensivo (a menos que de alguna manera logres ascender completamente una unidad de asedio, obteniendo el ascenso Observador Avanzado, que otorga +1 Alcance, pero esto es muy raro). Esto significa que, para asaltar una ciudad, el grupo atacante tendrá que entrar en su rango defensivo y exponerse al fuego constante de las Murallas de la ciudad. Además, las unidades más efectivas contra Murallas, unidades de clase de asedio como la Catapulta, no pueden atacar y moverse en el mismo turno (nuevamente, a menos que obtengan un ascenso de alto nivel). Y, dependiendo de la fuerza a distancia de la ciudad, las unidades de asedio pueden tener un solo disparo, lo que hace que su utilidad sea dudosa.

Las antiguas Murallas defensivas son un gran obstáculo: todas las unidades hacen un daño muy limitado contra ellas (con la excepción de las unidades de asedio, por supuesto, y también los barcos a distancia). Es muy posible que un ejército completo de unidades terrestres, pero sin el equipo de asedio necesario, sea destruido mientras se lanzan desesperadamente contra los muros de piedra, sufriendo un daño de represalia, pero infligiendo un daño insignificante por sí mismos. Pero además de las unidades de asedio, también hay otras formas, posiblemente más efectivas, de superar los muros: a saber, el Ariete y la Torre de Asedio. Tener uno de los dos eliminará la penalización de daño que sufren tus unidades normales al atacar contra Murallas o la ciudad. Tener estas dos unidades de apoyo permitirá que las unidades cuerpo a cuerpo hagan daño total tanto a la Muralla como al Centro Urbano, mientras que para las unidades a distancia solo cuenta la Torre de Asedio.

Una Torre de Asedio es útil si planeas atacar una ciudad solo con unidades cuerpo a cuerpo. Si también quieres usar otras unidades en un ataque de asedio, es posible que desees construir un Ariete en su lugar. Normalmente, la Muralla debe ser derribada antes de que la ciudad pueda ser atacada. Generalmente se hace con la combinación de cuerpo a cuerpo, caballería, naval, etc. Sin embargo, con una Torre de Asedio, tus unidades no cuerpo a cuerpo pueden enfocarse en las unidades enemigas, dejando que las unidades cuerpo a cuerpo ataquen la ciudad. Lo más importante es que esta unidad de apoyo sea la más adecuada para asedios rápidos (5 turnos o menos) porque el muro se deja en pie y poco a poco irá reduciendo tu ejército (especialmente cuando la ciudad está guarnecida). Una vez más, el Ariete es la opción más lenta pero más segura.

Hay dos escenarios en los que esta estrategia puede funcionar bien.

* El primero es cuando se desbloquea una nueva unidad cuerpo a cuerpo fuerte. La mayoría de las veces, su fuerza de combate será mucho mayor que la de una ciudad de la misma época. Si el enemigo está atrasado en tecnología militar, lo único que puede interponerse en su camino es la Muralla, que está neutralizado por la Torre de Asedio.
* El segundo escenario es cuando el enemigo tiene un poder militar similar, pero hay ciudades indefensas. Todas las demás unidades pueden bloquear los refuerzos, mientras que las unidades cuerpo a cuerpo se encargan rápidamente de la ciudad indefensa. La fuerza de combate de la ciudad puede ser alta, pero las unidades cuerpo a cuerpo que atacan tienen la ventaja del número y la libertad de saquear.

Las Torres de Asedio también pueden resultar útiles durante las guerras conjuntas. Si tú y otro jugador están atacando la misma ciudad, quien reduzca el HP de la ciudad a 0 la capturará. Esto normalmente significa que ambos jugadores que asedian la ciudad intentarán detenerse hasta que puedan hacer suficiente daño para tomar la ciudad en un turno, pero esto cambia si tienes una Torre de Asedio. Dado que la Muralla se deja en pie y solo la ciudad tiene poca salud, el otro jugador no puede robártela sin una Torre de Asedio propia.

Por supuesto, nada de esto funcionará contra un defensor decidido con una fuerza defensiva bien posicionada; se vuelve aún peor si la ciudad tiene un Campamento. Maniobrar en territorio enemigo en este momento es difícil, lo que significa que algunas unidades cuerpo a cuerpo clave pueden bloquear el acceso a las Murallas de la ciudad, mientras que las unidades a distancia golpean la fuerza atacante, destruyendo sus unidades clave. Literalmente, no hay nada que el atacante pueda hacer en tal caso, solo espere para investigar una mejor tecnología y / o acumular una mayor fuerza de ataque.

Por supuesto, siempre hay un “as en la manga” que el atacante puede usar: un Gran General. En el momento de escribir este artículo, ya sea por diseño u omisión, el Gran General no solo le dará un MP extra a una unidad de Asedio, sino que también le permitirá moverse y atacar en el mismo turno. Esto significa que, si sincronizas bien tus acciones (y tienes la posibilidad física, por supuesto), puedes mover varias unidades de asedio al alcance y disparar de inmediato, eliminando potencialmente la defensa de la ciudad de una sola vez. A partir de ahí, se vuelve mucho más fácil tomar una ciudad. Es poco lo que el defensor puede hacer para evitar esto, a menos que sea capaz de montar un ataque preventivo y derribar a las unidades de Asedio antes de que alcancen su posición.

### Asedio moderno

Cuando las ciudades obtienen Defensas Urbanas, el principio fundamental del combate urbano cambia drásticamente. La batalla principal por la ciudad se aleja del área de la ciudad en sí y entra en una región más grande. Hay dos razones para eso:

Sin el Ariete y la Torre de Asedio, las unidades cuerpo a cuerpo son casi inútiles contra las defensas de la ciudad. Y esta vez no hay tecnología para remediar la situación. Las unidades a distancia son un poco mejores, pero todas carecen del rango de alcance para disparar desde una distancia razonable; todas menos el Acorazado, y su actualización, el Crucero Portamisiles.

Son necesarias una serie de armas de largo alcance, capaces de disparar desde fuera del rango defensivo de la ciudad. El primero de ellos es a unidad de apoyo Globo de Observación (y su actualización posterior, el Dron), que otorga a todas las demás unidades de clase Asedio que se encuentren adyacentes un punto adicional de Alcance. Esto funciona para Bombardas y para todas las unidades posteriores. Además, el Cohete de Artillería tiene un alcance de 3 incluso sin el Globo de Observación (sin embargo, no tiene Línea de Visión suficiente, por lo que siempre necesitará otra unidad para 'detectar'). Otras unidades con un rango de alcance de 3 o más incluyen el Acorazado mencionado anteriormente, así como todos los aviones (si puedes construir una base para ellos lo suficientemente cerca de la ciudad, o alternativamente, mueve un Portaaviones lo suficientemente cerca). Los aviones de clase bombardero también infligen daños de tipo bombardeo, mientras que la ciudad en sí no puede tomar represalias contra sus ataques; esto los hace ideales para atacar ciudades.

Todas estas innovaciones permiten a los jugadores atacar desde mucho más allá del rango defensivo de una ciudad. Y si el defensor no tiene armas de largo alcance o unidades lo suficientemente maniobrables para alcanzar a los atacantes, no hay absolutamente nada que puedan hacer para evitar asedios. Son necesarias las últimas unidades de clase de Caballería con un gran poder de ataque, algunas de las cuales incluso se especializan en eliminar unidades de clase de asedio y a distancia. Procure construir aviones de defensa, especialmente los aviones de clase Caza que se dedican a luchar contra unidades aéreas y terrestres. Incluya también toda la infraestructura defensiva (como los Fuertes) que cualquier civilización que temiera por su vida debería haber construido mucho antes de la Era Moderna.

Las formaciones y las combinaciones de unidades adecuadas siguen siendo relevantes en el combate moderno. El uso de las unidades de apoyo "adecuadas" en las circunstancias adecuadas puede significar tanto el éxito como la derrota de cualquier operación. Siempre debes mantener unidades de apoyo antiaéreo con tus fuerzas terrestres y navales para defenderlas de las incursiones de Cazas (independientemente de si están defendiendo o atacando); debe tener Médicos o los Convoyes de Suministros más avanzados para mejorar las posibilidades de supervivencia de las unidades en tierras extranjeras al atacar; deberías tener tropas antitanques cerca de tus armas de asedio; puede que no evite el ataque en sí, pero ayudará a garantizar que no se repitan.

Las batallas en los tiempos modernos cubren mucho más terreno, gracias a una combinación de unidades de mayor alcance, unidades de movimiento más rápido (especialmente en el mar) e infraestructura que permite un movimiento muy rápido de ejércitos a largas distancias. Esto hace que el reconocimiento defensivo y ofensivo sea mucho más importante en los tiempos modernos que en los tiempos antiguos; la parte atacante debe poder identificar las posiciones actuales de las fuerzas enemigas y los puntos más débiles de su defensa, mientras que la parte defensora debe estar al tanto de todas las concentraciones de grandes fuerzas, especialmente las que cuentan con aviones. Y, por supuesto, la máxima amenaza: ¡**armas nucleares**!

# Combate Teológico

Las unidades religiosas pueden participar en un combate teológico, invocando, con la Escritura en la mano, los poderes de Dios para destruir a sus oponentes (meta) físicamente. Así, la nueva Victoria Religiosa adquiere una nueva profundidad estratégica, cuando diferentes actores buscan no solo difundir sus religiones de la forma habitual, sino también derrotar a los agentes religiosos de otras Religiones.

## Lo Esencial

El combate teológico ocurre cuando dos agentes de dos religiones diferentes entran en contienda. Para que esto suceda, deben estar en casillas adyacentes y la unidad atacante debe poder entrar físicamente en la casilla del defensor (al igual que las unidades cuerpo a cuerpo). Al hacer clic con el botón derecho en la unidad enemiga, se iniciará el combate, como un ataque normal.

Solo los Apóstoles e Inquisidores pueden iniciar un combate teológico (es decir, un ataque) contra otras unidades religiosas. Los Misioneros y los Gurús pueden convertirse en el objetivo de un ataque de este tipo, pero no es posible que lo inicien ellos mismos.

Una unidad religiosa que se encuentre en la misma casilla que una unidad militar amiga no está protegida; dado que las unidades religiosas ahora se mueven en su propia capa, un atacante potencial puede acceder físicamente a esta casilla, independientemente del 'enemigo' o unidad militar allí, y por lo tanto puede iniciar un ataque. Sin embargo, puede esconderse en un Centro Urbano o en un Campamento; las unidades religiosas enemigas no pueden entrar en tales casillas.

Las características del terreno, como los ríos, también pueden convertirse en un medio de defensa, o al menos en un impedimento para los enemigos, tal como lo son en el combate militar normal. Por ejemplo, una unidad religiosa necesita 3 Movimientos restantes para cruzar un río. Sin embargo, las bonificaciones de defensa normales que confiere el terreno físico no se aplican aquí; no importa si la unidad defensora permanece en una colina o más allá de un río, por ejemplo.

El combate teológico no puede ocurrir entre dos unidades embarcadas; sin embargo, podría suceder entre una unidad embarcada y otra en la orilla si están inmediatamente adyacentes entre sí (y el atacante tiene suficientes MP para entrar en la celda del defensor). En este caso, la penalización de ataque anfibio no se aplica si la unidad atacante es la embarcada (después de todo, esto no es un combate físico).

Todas las unidades religiosas ejercen una Zona de Control unas contra otras, lo que restringe aún más el movimiento, como en una batalla física. Además, los Centros Urbanos y los Campamentos también ejercen Zona de Control si estás en guerra con la nación correspondiente, lo que dificulta aún más las maniobras en territorio enemigo. Esto obligará a planificar batallas con múltiples unidades religiosas tal como lo harían en una batalla física real; teniendo en cuenta, por supuesto, el hecho de que las unidades religiosas solo pueden atacarse entre sí cuerpo a cuerpo. Además, la bonificación de flanqueo todavía se aplica.

Finalmente, tenga en cuenta que las unidades de naciones que han formado una Alianza Religiosa no pueden atacarse entre sí. Y, por supuesto, las unidades de diferentes naciones que, sin embargo, pertenecen a la misma religión no pueden atacarse entre sí.

Estas reglas pueden parecer restrictivas, pero de hecho la alta velocidad de todas las unidades religiosas (todas tienen 4 MP) y el hecho de que todas ellas (excepto el Inquisidor) pueden entrar libremente en territorio enemigo, incluso sin fronteras abiertas, hace que se organicen batallas teológicas con bastante asiduidad.

## Crear Unidades Religiosas

Las unidades religiosas solo se pueden comprar con Fe en una ciudad que tenga un Lugar Sagrado y una religión mayoritaria. Todas las unidades compradas en una ciudad en particular pertenecerán a la religión que sigue la ciudad en el momento de la compra.

Además, el Misionero requiere un Santuario, el Apóstol y el Gurú requieren un Templo y el Inquisidor requiere un Templo y que un Apóstol haya lanzado previamente una Inquisición.

El precio en Fe de las unidades aumenta cada vez que se compra una. La única vez que el precio disminuye es cuando se adopta el gobierno de la Teocracia, que ofrece un descuento a todas las compras con Fe.

Siempre que compre un Apóstol, puede seleccionar una Promoción especial al comienzo del siguiente turno. Se le da a elegir entre tres de la lista especial de Promociones Religiosas. Tenga en cuenta que el Apóstol no puede ganar XP para más Promociones (a pesar de que la interfaz de usuario sugiera lo contrario), así que elija sabiamente qué Promoción desea. Sus efectos son muy interesantes y buenos para una amplia gama de actividades en el juego: algunos lo ayudan a difundir su religión de manera más efectiva, otros lo hacen más efectivo en el combate teológico...

Las cualidades de todas las unidades religiosas siguen siendo las mismas durante todo el juego. A diferencia de las unidades militares, no ganan experiencia y no se actualizan a unidades más poderosas y modernas. Sin embargo, hay otros factores que influyen y los hacen distintos e interesantes, así que no piense que la parte estratégica no cuenta, como se verá más adelante.

## La Batalla

Un combate teológico no es como una batalla normal, a pesar de parecerlo. Todas las batallas teológicas resultan en la pérdida de HP de las unidades, al igual que en una batalla normal, y la pérdida está determinada por la diferencia entre la Fuerza Religiosa de los dos contendientes. Sin embargo, a diferencia de una batalla normal, las bonificaciones de terreno que se aplican no tienen nada que ver con las cualidades físicas de la celda donde se libra la batalla, sino que están relacionadas con el territorio al que pertenece.

Las bonificaciones por flanqueo y apoyo se aplican en el combate teológico, por lo que si usas enjambres de unidades en la batalla obtendrás una ventaja significativa. Sin embargo, como se mencionó anteriormente, todas las unidades religiosas ejercen una Zona de Control, lo que hace que maniobrar con y contra grandes ejércitos sea una pesadilla (a pesar de que las unidades religiosas se encuentran entre las más móviles del juego).

El combate teológico sigue las reglas de enfrentamiento del combate cuerpo a cuerpo: la unidad atacante debe estar al lado del objetivo y tener suficientes MP restantes para poder moverse a la celda del objetivo. Que se encuentre en la misma celda que una unidad militar no es impedimento para realizar un ataque.

Las unidades religiosas heridas no se curan de la forma normal (es decir, si permanecen en un lugar, incluso dentro de tu propio territorio, no recuperarán los puntos de vida perdidos). En cambio, todas las unidades religiosas sanarán cuando estén en un Lugar Sagrado o al lado de él y en su propio territorio.

La religión de la ciudad matriz es irrelevante; un Lugar Sagrado en tierras extranjeras no curará a las unidades religiosas extranjeras incluso si la ciudad sigue su religión, y una unidad religiosa se curará junto a un Lugar Sagrado en su territorio de origen incluso si la ciudad origen no sigue la religión de la unidad.

La capacidad de curación difiere de un Lugar Sagrado a otro, ya que el HP ganado por turno es igual a 3 veces la cantidad de fe que produce el Lugar Sagrado. Por lo tanto, cuando organice 'invasiones' a tierras extranjeras, sepa que sus unidades no podrán curarse a menos que tenga la unidad Gurú, que puede curar a las unidades religiosas aliadas que se encuentren adyacentes y en cualquier territorio.

### Bonificaciones

Existen múltiples bonificaciones que pueden alterar la Fuerza Religiosa de las unidades religiosas. Muchas de ellas están disponibles desde el principio del juego, pero muchas otras solo estarán disponibles más tarde con el desarrollo de Principios y Tecnologías. Pueden organizarse en las siguientes categorías:

Bonificaciones por Principios y Gobiernos:

1. La teocracia (gobierno) confiere una bonificación de +5 a todas las unidades en todas las situaciones.
2. Las Órdenes Religiosas (política económica del Renacimiento) confieren una bonificación de +5 a todas las unidades en todas las situaciones.
3. Las guerras religiosas (política militar del Renacimiento) también otorga bonificaciones en el combate teológico, pero solo en determinadas circunstancias. Por ejemplo, funciona cuando se ataca con un Inquisidor y el objetivo no está en tu territorio (y, por supuesto, su religión es diferente a la tuya). Se necesita más investigación.

Bonificaciones por ubicación (solo son efectivas cuando la unidad está defendiendo):

* Estar en el territorio de una ciudad que sigue esta religión confiere una bonificación de Tierra Santa de +5.
* Estar en el territorio de la Ciudad Santa de esta Religión confiere una bonificación de +15.
* Las bonificaciones de formación (flanqueo y apoyo) se aplican en las situaciones relevantes.

Bonificaciones por Visibilidad Diplomática (Nivel de Acceso):

* Las unidades de la civilización que tienen una visibilidad superior reciben +3 por cada nivel de diferencia.

Bonificaciones por promociones, alianzas y Congreso Mundial:

* Polemista (ascenso): otorga una bonificación de +20 en todas las situaciones.
* Si el jugador tiene una Alianza Religiosa de Nivel 2 o superior, sus unidades obtienen una bonificación de +10 contra todas las unidades menos las de la Religión del jugador aliado.
* Los Inquisidores se destacan en la defensa de las religiones enemigas y reciben una bonificación de +35 de fuerza religiosa cuando se encuentran en su territorio de origen. Sin embargo, no olvides que su Fuerza Religiosa nativa es mucho menor que la de las otras unidades, por lo que no les va bien en el combate fuera de tu territorio. Úselos exclusivamente para la defensa.
* La resolución del Congreso Mundial Religión mundial (Opción A) otorga una bonificación de +10 en todas las situaciones.

Bonificaciones generales:

* Algunas bonificaciones generales y habilidades especiales del tipo "+ Fuerza de combate X contra Y" también funcionarán en el combate religioso; por ejemplo, las bonificaciones de diferencia de visibilidad diplomática.
* Las unidades dañadas sufrirán una penalización a su fuerza teológica, al igual que las unidades militares sufren una penalización a su CS.
* Un ejemplo de una bonificación no religiosa es el movimiento permanente que las unidades religiosas pueden obtener si pasan por la maravilla natural del Monte Everest; esta promoción de Entrenamiento en Altitud les permite moverse por las colinas más rápidamente.

### Resultados de la batalla

Al igual que con las batallas militares, cada encuentro teológico resultará en pérdida de salud. Como todos estos encuentros se consideran cuerpo a cuerpo, ambas unidades perderán vida (aunque una suele perder más que la otra).

Cuando el HP de una unidad llega a 0 debido al combate teológico, muere. Si una unidad defensora muere, el ganador entra en su celda, al igual que en el combate cuerpo a cuerpo. Es más, la noticia de este duelo de fe influirá en la gente de todas las ciudades dentro de 10 casillas: la influencia de la religión de la unidad victoriosa aumentará allí en 250 de presión religiosa, mientras que al mismo tiempo disminuirá la influencia de la religión perdedora en la misma cantidad. Este efecto también ocurre cuando un Monje Guerrero con la promoción Discípulos mata a una unidad.

Cuando una unidad militar hostil usa la acción Condenar Hereje sobre una unidad religiosa, se observa el mismo efecto, sin embargo, solo el bando perdedor pierde influencia religiosa, la Presión Religiosa perdida se reduce a la mitad (125) y solo afecta a las ciudades dentro de 6 casillas. La religión de la unidad militar no gana influencia.

Una civilización cuya religión tiene la Creencia del Aislamiento Monástico no sufre caídas en la Presión Religiosa debido a pérdidas en combate teológico.

Cuando un Apóstol, Misionero o Gurú con la promoción Mártir es derrotado en un combate teológico, se creará una Reliquia. Si no queda ningún espacio Reliquia en su imperio, será "archivado" hasta que haya un espacio disponible.

# Hastío Bélico

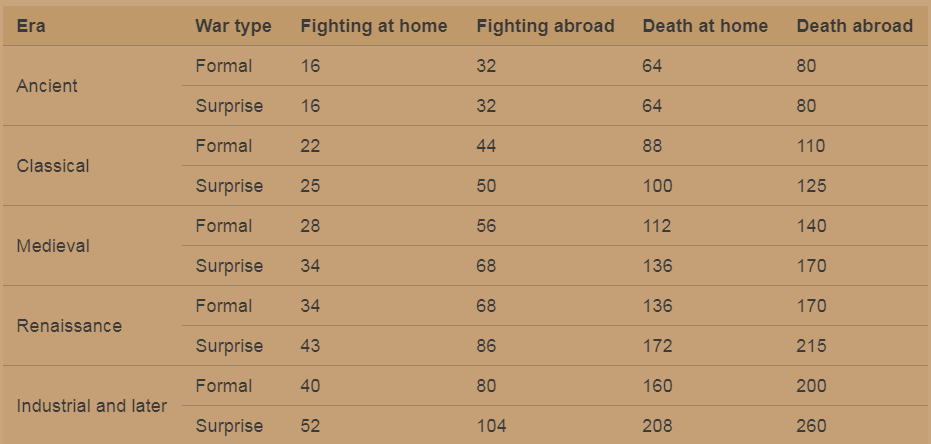
El Hastío Bélico muestra la desaprobación de los demás por las guerras prolongadas. Crece con cada batalla y empeora con las bajas.

Los valores de Hastío Bélico varían cada vez que luchas contra unidades de otra civilización importante o usas armas nucleares. Incluye combates en la ciudad, pero no incluye saqueos, saqueos de Rutas Comerciales, incursiones costeras ni declaraciones de guerra. No cambia con el nivel de dificultad o los tipos de unidades involucradas. Varía con el paso de los turnos, aumentando con la era (cuanto más tarde en el juego, mayor es el valor basado en la era) y se puede reducir si la guerra se declara usando un Casus Belli.

Por cada 400 puntos de Hastío Bélico obtienes -1 Servicios. Solo se acumulan por turno, lo que significa que se traducirán en Servicios negativos al final del turno, y el sobrante se restablecerá a 0 cuando comience el siguiente turno.

Por cada batalla, hay puntos base que obtendrás según la época y si usas o no un Casus Belli. Éstos se multiplicarán según la ubicación de la batalla (la ubicación de la batalla siempre depende de la ubicación del objetivo, incluso para los ataques a distancia). Si estás luchando dentro de tus fronteras (incluida una ciudad recién tomada que todavía tiene el estado de Ocupada), este multiplicador será 1; de lo contrario, será 2. Siempre que tu ciudad reciba un ataque o lance un ataque a distancia, esa batalla también incurre en Hastío Bélico, siendo el multiplicador 2.

A continuación, se muestra una tabla completa de datos sobre el Hastío Bélico:



La fórmula general es: (Puntos Base por Era \* Multiplicador por Ubicación) + Muerte.

* La puntuación base por era es igual a los puntos por luchar en el propio territorio (primera columna de datos).
* Multiplicador por Ubicación es 1 por luchar en territorio propio y 2 en cualquier otro caso.
* Puntos de muerte es igual a 3 veces los puntos base.

Los puntos por el combate en la ciudad son iguales a los puntos por los combates en el extranjero (segunda columna de datos).

Luchar contra Gandhi supondrá el doble de Hastío Bélico.

El Hastío Bélico lo acumula tanto el atacante como el defensor, sin discriminación alguna. Cuando luchas en varias guerras contra muchas civilizaciones a la vez, los puntos se calculan por separado y solo el más alto durante ese turno puntuará en tu contra.

El Hastío Bélico se pierde con el tiempo de múltiples formas:

* Cuando estás en guerra, pierdes 50 puntos al final de cada turno que haya terminado sin batalla.
* Cuando estás en paz con todas las civilizaciones, pierdes 200 puntos por turno.
* Cuando haces las paces, pierdes 2000 puntos.
* En términos de armas nucleares, cada vez que sueltas una bomba nuclear, el Hastío Bélico es igual a 12 veces el valor base de era. No hay diferencia entre dejar caer un Dispositivo Nuclear o un Dispositivo Termonuclear. Si el arma nuclear se deja caer en una guerra sorpresa incurrirá en 624 puntos, si se lanza en una guerra formal, 480 (considerando que no se puede lanzar un arma nuclear en ninguna era antes de la Industrial). Al igual que en las guerras normales, ciertos tipos de Casus Belli reducirán aún el hastío por las armas nucleares.

Los Servicios negativos por Hastío Bélico afectarán a las ciudades cercanas a las batallas; sin embargo, existen ciertas restricciones al respecto:

* Las ciudades fundadas no pueden recibir más servicios negativos que la cantidad de servicios necesarios para que esas ciudades estén contentas. Por ejemplo: una ciudad con 7-8 habitantes requiere 4 Servicios para estar satisfecha, por lo que no puede recibir más de -4 Servicios por el Hastío Bélico.
* Las ciudades conquistadas pueden recibir hasta 4 veces esta cantidad, por lo que una ciudad conquistada con 7-8 habitantes puede recibir hasta -16 Servicios por el Hastío Bélico.
* El Hastío Bélico se asigna por completo a la ciudad con la máxima prioridad hasta que no pueda recibir más Servicios negativos. Esta prioridad se dirige a las ciudades de origen extranjero, las ciudades con mayor Población y las ciudades más cercanas al combate (o lugares de muerte de las unidades).
* Debido a que hay un límite en los servicios negativos que se pueden asignar a las ciudades, es posible acumular más Hastío Bélico del que se puede distribuir. En este caso, el Hastío Bélico adicional no se pierde, solo se ignora temporalmente, lo que puede llevar a una situación en la que parezca que no está disminuyendo después de la guerra o con la reducción de la lucha. Ésta situación es increíblemente rara, especialmente cuando conquistas ciudades enemigas con éxito. Las ciudades conquistadas tienen límites muy altos para la cantidad de Servicios negativos que puede recibir, por lo que la posibilidad de que las ciudades de tu imperio reciban la cantidad máxima de Servicios negativos es bastante extraordinaria.

# Quejas Grievances

Las Quejas son una forma de determinar las reacciones diplomáticas de un líder hacia otros y se vincula tanto con las relaciones diplomáticas normales entre civilizaciones como con la Victoria Diplomática.

Las Quejas son una puntuación que cada par de naciones guarda entre sí, lo que refleja las transgresiones graves que ocurrieron entre ellos. Por ejemplo, denunciar, declarar la guerra o tomar una ciudad de otra civilización generará quejas contra ti y viceversa. También lo hará el romper las promesas y todos los demás actos que se consideren "transgresiones".

Cada transgresión elevará las quejas de la nación "víctima" contra la nación "transgresora"; el equilibrio exacto de esta puntuación afecta a la forma en que otras naciones juzgarán todas esas acciones. Esto significa que otras transgresiones perpetradas por la "víctima" serán ignoradas diplomáticamente por otros líderes, siempre que la puntuación de quejas sea a favor de la parte infractora.

La mecánica exacta de la puntuación de Quejas es simple:

* La puntuación está organizada en un segmento, con el punto central en 0 (neutral) y las dos naciones A y B a ambos lados.
* Cualquier acción de transgresión por parte de la nación A o B agregará una cierta cantidad de puntos, lo que inclinará la puntuación hacia una u otra parte del segmento.
* Las acciones que ocurren mientras el puntaje es diferente de 0 pueden aumentar aún más el saldo de quejas o restarlo (según el autor de la acción y dónde se encuentra el saldo actualmente).
* Si las dos naciones no están en guerra, un efecto de "decadencia natural" inclinará gradualmente la balanza de regreso al punto neutral.

Si, por ejemplo, la puntuación de quejas entre las naciones A y B está a favor de la nación A, el mundo favorecerá a la nación B e ignorará las transgresiones perpetradas por la nación B. Sin embargo, estas transgresiones acumulan su propia puntuación de quejas, lo que inclinará la balanza hacia la nación A. Sin embargo, el mundo comenzará a notar transgresiones por parte de la nación B y esto afectará a las relaciones con otros líderes, agregándoles una puntuación negativa.

En esencia, las Quejas son una ecuación que determina el nivel de cada par de jugadores, antes de ser planteada como una posible penalización ante los otros líderes. Si bien la penalización de belicista es un cálculo sencillo de las acciones bélicas tomadas por cada jugador, lo que causará un efecto negativo directo (e inmediato) con todos los demás líderes. El sistema de quejas tiene en cuenta muchas más acciones que solo las de combate y también de las acciones de la parte contraria. Luego, ambos se comparan entre sí y permiten a los jugadores "justificar" la agresión con transgresiones pasadas cometidas contra ellos.

Es importante señalar que el resultado final del sistema de quejas es el mismo: una sanción diplomática que la "parte infractora" eventualmente recibe con todos los demás líderes (o al menos con aquellos que normalmente son intolerantes hacia la violencia). Sin embargo, en la mayoría de los casos, esta penalización se aplicará en algún momento después del incidente o los incidentes que causaron las quejas.

Este es especialmente el caso de las guerras. Hay muchos eventos que generan quejas al comienzo de la guerra, mientras dura y cuando termina. El efecto de las quejas con otros líderes generalmente se activará solo después de que se haya negociado la paz entre las partes en conflicto, lo cual es completamente lógico, ya que el mundo necesita tiempo para examinar todas las diferentes acciones que han afectado el equilibrio y decidir quién tiene la culpa después de todo.

Por supuesto, se entiende que el sistema de Quejas solo funciona para jugadores humanos contra jugadores de IA.

## Acumulación y pérdida de quejas

En circunstancias normales, las puntuaciones de las quejas están en constante movimiento: las acciones acumularán las quejas a favor o en contra de las naciones, y la tendencia natural de "olvidar" las transgresiones reducirá gradualmente las puntuaciones de las quejas a 0. Las sanciones de relaciones diplomáticas solo se aplican mientras el jugador tiene pendientes Quejas formales con otros jugadores; cuando desaparecen, también lo hacen las sanciones diplomáticas con terceros, a menos que el jugador haya ofendido a dichos terceros específicamente.

La mayoría de las acciones en el juego sólo tienen repercusiones "negativas" (aumentan las quejas), pero hay una acción única y poderosa que tiene repercusiones "positivas" muy fuertes: las ciudades liberadas. Cada una de estas acciones reducirá instantáneamente la puntuación de quejas de la nación libertadora con todas las demás naciones que actualmente guardan rencor, incluida la nación que acaba de perder la ciudad. Esta es también la única acción que reduce las quejas con una nación durante la guerra. Por supuesto, esto es poco frecuente, por lo que el principal medio de "perder" las quejas es el deterioro natural mencionado anteriormente, cuya mecánica se describe a continuación.

## Decadencia natural de las quejas

Como en el mundo real, los líderes tienden a "olvidar" gradualmente las transgresiones del pasado. La puntuación de Quejas formales entre cada par de naciones tiene una tasa de deterioro cuando las dos naciones no están en guerra entre sí (no se deteriora cuando están en guerra). Este ritmo depende de la era del juego y va de rápido a lento a medida que avanza el juego. Esto preserva la tendencia diplomática de disminuir la tolerancia hacia el comportamiento agresivo con la llegada de los tiempos modernos. Sin embargo, en lugar de que las penalizaciones aumenten con las Eras del juego y luego decaigan al mismo ritmo, ahora las penalizaciones siguen siendo las mismas, pero la tasa de caída se ralentiza: los líderes recordarán las transgresiones durante mucho más tiempo y, en consecuencia, reaccionarán negativamente hacia el transgresor por períodos más largos. Para ver un desglose de las causas del deterioro de las quejas, coloque el mouse sobre el pequeño número junto al número principal de las quejas.

La tasa de deterioro base de las quejas es igual a (10 - 1x) / por turno, donde x es cada Era después de la Era Antigua. Entonces, las quejas en la Era Antigua decaerán en 10 / turno, mientras que en la Era del Renacimiento decaerán en 7 / turno, etc. En la Era Futura, las Quejas decaen en 2 / turno.

La tasa de decaimiento base se modifica si una parte está ocupando una ciudad o ciudades de la otra parte. Dependiendo de qué parte tenga actualmente quejas con la otra, la tasa cambia en -1 para la parte "víctima" (aquella cuya ciudad está ocupando el enemigo), pero en +1 para la parte ocupante. Entonces, por ejemplo, si estás ocupando ciudades de una nación en la Era del Renacimiento y ellos tienen quejas contigo, la tasa de deterioro será 7 - 1 = 6 / turno, pero si tienes quejas con ellos, la tasa será 7 + 1 = 8 / vuelta. Si por el contrario ocupan ciudades tuyas y tienes Quejas contra ellos, la tasa será de 6; sin embargo, si tienen quejas, la tasa será 8. Tenga en cuenta que no importa cuántas ciudades ocupe, el modificador de la tasa de deterioro es siempre 1. Sin embargo, si ocupa la Capital de alguien, la tasa se convierte en ± 3.

No está claro si estos modificadores pueden anular completamente la tasa de desintegración.

## Causas de las quejas

* Guerra. Esto sigue siendo, por supuesto, la principal causa de agravios acumulados. Declarar la guerra (incluso con un Casus Belli en la mayoría de los casos), conquistar ciudades, arrasar ciudades, así como retener ciudades después de una negociación de paz, inflige agravios al líder víctima.
* Declaraciones de guerra a amigos o aliados. Cuando terceros declaran guerras a tus amigos, obtienes quejas contra ellos, incluso si no declaras una guerra automática. Tenga en cuenta que esto también es cierto cuando la entidad amiga es solo una ciudad-estado. Un amigo en este contexto se considera cualquier Ciudad-Estado en la que tengas al menos 1 Enviado (y si también eres el Suzerano de la Ciudad-Estado, obtendrás un Casus Belli contra la nación ofensiva).
* Relaciones entre líderes. Muchas acciones diplomáticas pueden convertirse en motivo de agravios, como denunciar, negarse a hacer una promesa y no cumplir una promesa. Negarse a hacer una promesa causa 25 quejas al principio y 25 quejas por cada infracción después, pero romper una promesa causa 100 quejas inicialmente y 25 por cada infracción posterior.
* Espionaje. Ser descubierto espiando ahora también causa quejas (contra ti, por supuesto).

Y aquí hay una lista completa de quejas, causas y sus valores numéricos exactos. El uso de Casus Belli al declarar guerras también reducirá, como antes, todas las acciones generadoras de quejas relacionadas con la guerra:Si la civilización A comete actos que generan quejas contra la civilización B, el 50% de esas quejas se generarán contra los aliados de B y el 25% contra amigos declarados de B.

Quejas Acumuladas

Ciudad arrasada 200

Guerra sorpresa 150

Capturar la última ciudad de una civilización 150

(todas las civilizaciones obtienen Quejas contra ti)

Guerra formal 100

Guerra declarada a una ciudad-estado 100

(Contra la civilización de la que es Suzerano)

Romper una promesa 100

Convertir ciudades

Asentamiento cercano

No mover el ejército próximo a frontera

(+25 por incursión repetida)

Guerra de expansión territorial 75

Guerra a un amigo o aliado 75

Guerra santa 50

Guerra colonial 50

Guerra de retribución 50

Guerra ideológica 50

Guerra a un amigo o aliado de una ciudad-estado 50

(a cada civilización que tenga al menos 1 Enviado

pero que no sea el Suzerano)

Ciudad-estado conquistada 50

(todas las civilizaciones obtienen quejas contra ti)

Guerra de la Edad de Oro 25

Capturar una ciudad 25

Denunciado 25

Negarse a cumplir una Promesa 25

(+ 25 por incumplimiento repetido)

Controlar la Capital original 3 por turno

Controlar cualquier ciudad fundada 1 por turno

# REFERENCIAS

**FANDOM CIVILIZATION WIKI**

<https://civilization.fandom.com/wiki/Combat_(Civ6)>

<https://civilization.fandom.com/wiki/City_combat_(Civ6)>

<https://civilization.fandom.com/wiki/Flanking_and_Support_(Civ6)>

<https://civilization.fandom.com/wiki/Casus_Belli_(Civ6)>

<https://civilization.fandom.com/wiki/Zone_of_control_(Civ6)>

<https://civilization.fandom.com/wiki/Nuclear_weapons_(Civ6)>

<https://civilization.fandom.com/wiki/Air_combat_(Civ6)>

<https://civilization.fandom.com/wiki/Theological_Combat_(Civ6)>

<https://civilization.fandom.com/wiki/Grievances_(Civ6)>

<https://civilization.fandom.com/wiki/War_weariness_(Civ6)>

<https://civilization.fandom.com/wiki/Naval_unit_(Civ6)>