2200 après JC

ESPACE

- Agriculture
- Santé
- Education
- Religion
- Economie et Gouvernement
- Infanterie
- Chars
- Air
- Espace

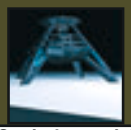
Ferme robotique
Ne nécessite aucun citoyen

Contrôle des dégâts
Les unités spatiales se réparent seules

Ingénieurs 0 G
Vitesse de réparation chantier spatial 15%

Guérison de la foi
Augmente les points de vie des prêtres

Théologie quantique
Augmente la vitesse de récupération des prophètes



Capitole spatial

Amélioration

Capitole

- Hu Kwan Do
- Khan Sun Do
- Satellite espion*
- Tourelle spatiale
- Palisades**

Amélioration
Mur/tours de l'espace

Gardien → Protecteur

Batterie anti-missiles*

Phénix → Chasseur planétaire



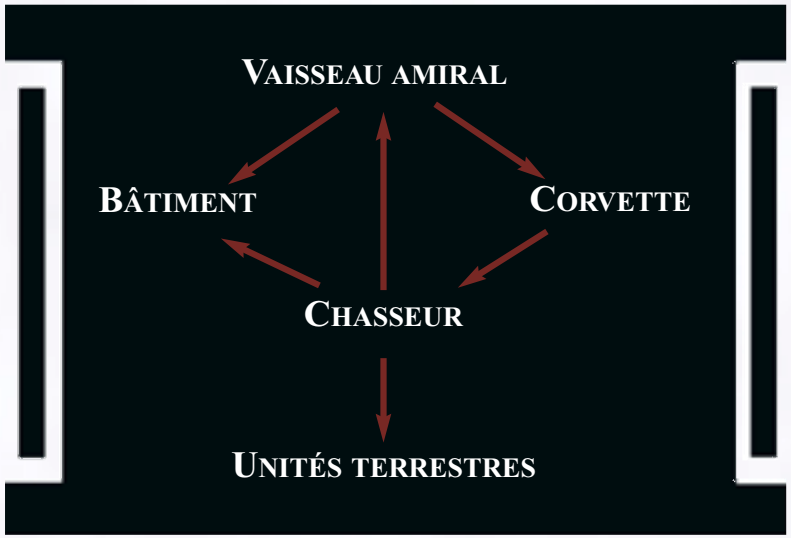
Chantier spatial

- Porte-nefs
- Chasseur spatial
- Vaisseau amiral spatial
- Transport spatial
- Corvette spatiale

*Recherche peut être effectuée durant l'Age numérique **Peut être construit à l'Age du Cuivre

Relations entre les unités

Espace



EMPIRE EARTH
THE ART OF CONQUEST
EXPANSION

Unités

Nom de l'unité	Ere	Type d'unité	Armement	Coût	Attaque*	Points de vie*	Spécial
Hu Kwan Do	XV	HV		Fer, nourriture			Guerrier – bon combattant, augmente le moral des troupes
Khan Sun Do	XV	HV		Or, nourriture			Stratège – soigne les troupes, Cri de bataille
Satellite espion	XIII	HV		Fer, or			Voyage dans l'espace
Protecteur	XV	I		Fer, or			
Batterie anti-missiles	XIII-	D	C/B	Fer, or			Efficace contre les missiles nucléaires
Porte-nefs	XV	ES		Fer, or			Peut lancer des chasseurs
Chasseur spatial	XV	ES	Espace, C/B	Fer, or			Spécialement efficace contre les vaisseaux de ligne
Vaisseau amiral spatial	XV	ES	Espace	Fer, or			Efficace contre les corvettes, les transports et les portes-nefs
Corvette spatiale	XV	ES	Espace	Fer, or			Spécialement efficace contre les chasseurs
Transport spatial	XV	ES		Fer, or			
Maison – Espace	XV	HV		Bois			
Palissade	III-	D		Bois			
Tour des prêtres	III-	D		Bois			Pouvoir de Babylone
Marché	X-	SC		Bois, Pierre			Pouvoir des USA
Commando SAS	XI-	SC		Fer, or			Pouvoir de la Grande Bretagne
Cyber-ninja	XV	SC		Fer, or, nourriture			Pouvoir du Japon
Avion parachutiste	XI-	SC		Fer, or, nourriture			Pouvoir de l'Italie
Chasseur planétaire	XV	A	Espace C/B	Fer, or			

*Consultez le fichier Lisez-moi pour plus de renseignements sur les valeurs d'attaque et de points de vie.

Légende : HV=Hôtel de ville, I=Infanterie, A=Avion, ES=Espace, SC=Spécifique Civilisation, D=Défensif, C/B=Chasseur/Bombardier

Bâtiments

	Nom du bâtiment	Ere	Coût	Spécial
Défense	Tourelle spatiale	XV	Fer, or	Construit à la frontière entre la terre et l'espace
	Mur spatial	XV	Pierre	
	Tour spatiale	XV	Pierre	
Espace	Téléporteur	XV	Bois, or	Transporte un groupe d'unités instantanément
	Chantier spatial	XV	Bois	Produit des vaisseaux spatiaux

Merveilles	Nom de la Merveille	Nom du Pouvoir	Effet
	Station spatiale orbitale	Inspiration	Augmente le moral de toutes les unités spatiales

Calamité

Nom de la Calamité	Pouvoir	Effet
Pluie de météores	75%	Endommage les vaisseaux spatiaux

Pouvoirs spécifiques aux civilisations

Civilisation	Ere	Nom du pouvoir	Effet
Grèce Antique	III-VI	Flèches enflammées	Les archers tirent des flèches enflammées
Babylon	Tous	Tour des prêtres	Convertit les unités ennemies à portée
Empire Assyrien	Tous	Esclavage	Citoyen gratuit créé au Capitole pour quelques citoyens ennemis tués
Rome Byzantine	Tous	Assurance	Certaines ressources récupérées à la destruction d'une unité
Carthage	Tous	Reconnaissance	Unités traverses les falaises et les forêts
Royaume d'Israël	Tous	Emissaires	Tous les prêtres sont camouflés
Autriche	VIII-XV	Adaptation	Les avancées des autres civilisations peuvent être volées
Angleterre	Tous	Exploration	Hôtels de ville / capitoles voient plus loin
Francs	IV-VI	Croisés	Chevaliers et unités à épée peuvent convertir les unités ennemies
Royaume d'Italie	Tous	Métallurgie	Unités peuvent être achetées avec or ou fer
Empire Ottoman	Tous	Expansionnisme	Citoyens construisent immédiatement des Hôtels de ville
Espagne	VI-IX	Conquistadors	Unités montées voient plus loin
France	Tous	Camouflage	Les unités inactives deviennent rapidement invisibles
Allemagne	IX-XII	Bundeswehr	Citoyens convertis immédiatement en unités militaires
Grande Bretagne	XI-XV	Commando SAS	Traverse les zones aquatiques et place des explosifs
Italie	XI-XV	Parachutistes	Unités d'infanterie larguées par avion
Russie	Tous	Mineurs	Gisements de pierre, d'or et de fer peuvent être exploités par plus de citoyens
Etats-Unis	X-XV	Marché	Permet d'échanger une ressource contre une autre
Chine	Tous	Flux tendu	Moyennant un surcoût, l'unité peut être construite immédiatement
Novaya Russia	XIII-XV	Base missiles	Produit des missiles nucléaires
Forces Rebelles	XIII-XV	Dissimulation	Des parties de la ville sont invisibles
Corée	Tous	Fanatisme	Les unités produites dans les Casernes et les citoyens deviennent fanatiques
Japon	XV	Cyber-ninja	Unité camouflée qui peut désactiver des bâtiments