※未改动 ★完成 ☆文字说明需要修改 ¤涉及其他文件的改动暂缓 ○正在进行的改动

【【DEBUG】】

法国猎人界面 酒馆，农场，兵工厂，议会 建筑物缺失

中国兵种升级效果有待修正

【【【所有国家：

····科技····

考虑增加殖民时代模型的兵种：胸甲，长戟兵，…..

★第一次贸易路线升级不再需要资源(原价200食物200木材)但需要手动点击科技，升级许可时代和升级时间不变

各国军营（兵营，马厩，炮厂，小屋，亚洲城堡等）的各类兵种随时代进步的升级科技均不再需要资源并自动完成升级，升级许可时代和升级时间不变。

【土著还没搞，其他的可以开始测试】各国各主要兵种，领事馆兵种升级科技的提升值变更为如下：

堡垒时代，10%生命 10%攻击力

工业时代，20%生命 20%攻击力（优势单位的特殊近卫升级效果变为30%生命，30%攻击力）

帝国时代，30%生命 30%攻击力

★领事馆：解除盟约的时间降低为20秒

★教堂：重商主义，'BigMarketNewYear效果变更为获得2船运点数

★日本领事馆（西班牙）重金主义，效果变更为获得2船运点数

★传教狂热（教堂） 该科技改为自动升级，升级时代改为工业时代

★西部荒野（酒馆）改成自动升级（工业时代科技）

··单位··

各国弓手（各国家自产弓箭手，包括弓，弩，玉米，投石兵等非枪炮步兵），远距射击距离变更为0-X，不会主动使用近战攻击。

★鹰炮的成本变更为100木材300钱币

★管炮的远距抵抗变更为0.85

★掷弹兵，法国青年掷弹兵及印度轮刃兵，印度火兵的射程增加为14，默认攻击范围变更为4，

★印度火兵的远距伤害提升为36

★探险家：提高欧洲各国探险家的视野为24

★酋长：苏族酋长的生命值变更为450，生命值自动回复速度提升为0.5%，倒地回复速度提升为7%,添加重装骑兵标签

★印度和尚：添加重装骑兵标签

欧洲：

★长戟兵及沙俄长戟兵的移动速度变更为5

★欧洲弩手对重步兵倍数变更为X2倍，移动速度变更为4.5，攻击力变更为15。

骑射手：射程增加为16，ROF变更为3，远距攻击力变更为原先的2倍，视野增加4

★土耳其轻炮兵及各国散兵（只包含远程枪炮步兵，不包含弩手，弓箭手等）的远距攻击力减半，但攻击增加2范围伤害能力（奇数向上取偶），射程在12以上的兵种都应被修改

★少林藤牌手增加土狼标签以便被龙骑兵类兵种加成

神父伊玛目驴子，土著萨满战斗祭司等神职人员及医生增加不会因数量叠加的10%生命光环，光环属于同科技同效果不可因单位数量而叠加，有效范围24

★全部兵种若攻击范围是1则提升到攻击范围2

★所有国家:长矛兵射程变更为4（类似流星锤骑兵，仍然为近战兵种），这一改动包括阿兹特克美洲狮武士（PUMA），中国长矛兵欧洲长矛兵以及瑞士长矛佣兵，土著民等，（基本等同于更改视有无长矛兵标签决定）

··佣兵··

★刀骑兵的生命值提高到310

····建筑····

调整建筑资源价格时请跟随同一比例调整建造经验值与摧毁经验值

贸易站建造的限制数量 进入堡垒时代之前限制2个，之后无限制（为控制免费升级贸易路线的爆发）

【暂时不改动】中立贸易站土著兵种增值，在野外无贸易路线的地图上以求做到两种贸易站收益一致化：所有中立贸易站土著兵种的训练价格每项资源降低???

★墙的基础生命值由3000变更为2000

★各国码头限制建造上限为2个，渔船训练时间增加到45秒

★欧洲/易洛魁炮厂的成本降低到200木材

★贵族小屋的成本变更为100木材，150钱币，并且可以在殖民时代开始建造（但不能提前训练单位）

★种植园（欧洲）及经济农庄（美洲）的成本变更为400木材

亚洲拥有技能的奇观，其技能冷却时间统一变更为120秒，每次使用后冷却时间增加15秒不能实现请标明）

★亚洲城堡的成本变更为250木材，不再需要钱币，但血量调整为2000，攻击调整为45亚洲城堡，欧洲哨塔，沙俄碉堡及土著国家战斗小屋，贵族小屋等攻击性建筑均调整为同样标准（血量2000，攻击45）

····卡片····

发现时代细流卡：

钱币1.25细流变更为1.5（德国等）

食物细流卡1.5变更为1.75（法国等）

钱木流卡0.65/0.65变更为0.83/0.83（苏族）

小木流卡1.25不变

【【【【欧洲：】】】】

··科技··

··卡片··

☆法国土耳其荷兰殖民时代3轻骑兵卡变更为4轻骑兵卡，但需要支付100钱币

工业时代 高级炮兵 效果变更为：

迫击炮：可以攻击村民

炮兵：视野提高10，移动速度提高10%

··建筑··

★欧洲兵工厂的成本降低到100木材

··单位··

★欧洲村民，猎人应当可以建造城镇中心

骑炮兵：视野变更为38，远距射程变更为34，ROF变更为16，移动速度变更为6.5

炸药桶：建造上限为10，对单位近战攻击改为火帆船的攻击方式，攻击力80，攻击范围8，伤害上限为800

硝酸甘油炸药桶：对单位近战攻击改为火帆船的攻击方式，攻击力160，攻击范围8，不设置伤害上限

【【【亚洲：

··科技··

··卡片··

★节约令：食物细流增加0.2

··建筑··

奇观会共享视野给所有敌对玩家，效果类似 间谍科技

【【【美洲：

【【【中国：

··科技··

··卡片··

万里长城卡：

墙的生命值增加从100%提高为150%

墙的建造点数从变更500%下降为200%

即单位时间修建的速度比值从100/100提高到 250/200（单位：生命值/VS）

孔孟之道：维持原有效果不变，需要额外花费500食物成本，但在船运到达时将立刻获得1船运点数

★旧汉军改革：成本为0，提高成本的效果不变，增加属性效果下调至+30%生命值，+30%攻击力

驱逐齐射：改为，诸葛弩与火绳枪手ROF变更为2.5秒, 对重装步兵加成1.0倍,不再对轻型骑兵加成

··建筑··

☆黑旗军变更为3位怯薛与3位火绳枪兵的组合，成本为345食物+255钱币

☆蒙古军变更为3位怯薛与2位流星锤骑兵的组合，成本为345食物+350钱币

··单位··

草原骑兵 对 村民标签 伤害X2

★诸葛弩：箭矢的攻击力增加1

★长刀兵：增加对重装步兵X3倍伤害，血量减少为100

★长矛兵：增加对轻型步兵X3.5倍伤害

【【【日本：

··科技··

领事馆科技：武士道信条：原效果不变，并且使步兵训练点数-25%，价格变更为350茶叶

领事馆科技：家族奉献物：原效果不变，成本变更为200茶叶

··卡片··

武士道卡：增加和尚拾取宝藏时资源收入的100%（此项不改），和尚战斗力增加的幅度变更为20%，20%。

大名及幕府将军的登场支援卡不花费支援点数（如果实现有难度可以做成卡到后退还支援点数）

★天神：增加一个减益效果，使得神社的血量降低20%（类似高级贸易站卡的反作用）

★樱花祭：效果由15%提升为20%

★剑圣：变更为增加20%移动速度，成本效果不变

★流镝马攻击力卡：20%效果提升为30%

··单位··

★玉米的基础移动速度设定为4.5

★日本武士的攻击范围变更为2，反骑兵伤害X2

★日本铁炮的攻城攻击变更为28

★日本剃刀骑兵血量变更为280

★流镝马的射程+2，视野+6，移动速度变更为5.75

炮兵：火矢的射程变更为30，视野+2

··建筑··

★神社的血量由1600调整为1000

领事馆锁国与解约效果变更为 +10%攻击力/-10%攻击力 （恢复初版设定）

【【【印度：

··科技··

··卡片··

印度大木流卡效率变更为2.58/秒

··单位··

印度象炮的远距抵抗调整为0.1

曼沙达尔象炮的远距抵抗调整为0.1

★软剑兵的远距抵抗调整为0.1

拉杰普特人的生命变更为230，成本变更为120木材（无食物成本）

曼沙达尔拉杰普特人的生命变更为460，成本变更为240木材（无食物成本）

【【【土耳其：

··科技··

··建筑··

清真寺的成本变更为250木材，并提供1.8XP/S经验流

清真寺减少村民训练时间的科技每级科技效果增加-5秒 -8秒 -10秒

人口上限科技的成本变更为200钱币（没变），200木材/200钱币，300木材/300钱币

··单位··

★轻炮兵对重装步兵标签的加成变更为X2，对步兵标签变更为X0.75，远距抵抗变更为0.3

轻炮兵删除近战攻击模式（你懂的！）

··卡片··

堡垒时代 非正规军卡 对村民攻击力效果变更为200%

【【【葡萄牙：

··科技··

★葡萄牙：开局时拥有1辆篷车，升级殖民，堡垒，工业时代不再获得篷车。并同时修改各时代的城镇中心数量限制以符合修改结果。

··卡片··

☆轻装龙骑兵：效果变更为增加2点射程并增加所有骑兵单位10%生命值及血量（相当于补齐了他国3张骑兵加强卡的属性且作用范围是所有骑兵并增加2射程）

工业时代 队伍 步兵生命力卡：对枪炮步兵标签 增加枪炮步兵20%生命值（团队）

工业时代 步兵攻击力卡：对枪炮步兵标签 除15%攻击力，额外增加枪炮步兵+2射程

【【【法国：

··科技··

★猎人训练时间降低为25秒

··卡片··

远程步兵生命值：同样增加15%火抢手的血量【上次修改是20，请改到15】

★远程步兵攻击力（团队）：效果由增加15%变更为增加20%

【【【德国：

··科技··

··卡片··

德国城镇农夫卡：会运送来一辆磨坊马车，并使马车农夫的上限变更为30

索林根不锈钢：移动速度的变更改善为-20%，对战斗力的增加变更为只增加50%攻击力

5位德国骑兵：变更为3位轻骑兵及2位德国骑兵

··单位··

双手剑士的近战攻击对重步兵标签X1.5

【【【沙俄：

··科技··

沙俄人口上限变更为210

··卡片··

教堂卡

★西化和大帝改革由于新的升级机制改变成了空白科技，等待以后填充效果当然你也可以浪费时间去研究它，反正研究时间还是那么长也不要钱，完成后你将得到一句“俄罗斯人来了”。

★卡尔慕克人：更变为300木发9龙骑

★巴什基尔矮种马：更变为1800金发17轻骑

☆俄国散兵战斗力：变更为增加15%生命与攻击属性并增加2射程

堡垒时代 6哥萨克骑兵卡变更为7哥萨克骑兵卡

··科技··

★训练村民的成本变更为240食物以便更符合设计目的

★沙俄火枪手的训练成本变更为270食物85钱币

沙俄长戟兵的价格变更为130 食物180钱币

哥萨克骑兵价格变更为70食物 70钱币

【【【英国：

··科技··

··卡片··

工业时代 大房子 其他效果依旧，但不改变村民的训练时间（因为房子少了一半）

对南丁格尔卡进行升级：（遇到技术问题请标明）

发送卡片后开启庄园住房训练伤兵能力

伤兵是初始血量为20，其他属性不变的火枪手，造价为正常价格的五分之三（45食物 15钱币）

训练时间为90秒，每个住房同一时间只能训练1名伤兵而不是5名。

堡垒时代 皇家卫队 取消原本作用，将升级科技改为自动激活并将此卡的效果改为：

增加长弓兵远距 攻击范围至2，射程+2，视野+2（皇家卫队应当有一箭双雕的能耐！）伤害上限为攻击力的2倍，但是抵抗变更为0，ROF由3变更为4

··建筑··

★庄园住房，成本变更为170木材并仍然送1名村民，提供20人口支援，建造上限为10

单位：

★长弓兵对重装步兵加成提升到X1.8

★长弓兵的ROF变更为3，攻击力变更为34，初始射程增加2，视野增加4

★长弓兵的血量调整为70

【【【荷兰：

··科技··

荷兰特使成本改为40钱币并且探险家可以训练

··卡片··

★阿姆斯特丹银行：银行建造限制+2

★鹿特丹银行：银行建造限制+2

☆银行马车卡：送1银行马车并使银行建造限制+1

荷兰东印度公司：减价幅度变更为20%，并且使银行建造限制+1，若船运到达时该玩家已建有银行与城镇中心，从每一座银行和城镇中心收取100钱币直接放入资源栏

殖民时代步兵增加15%攻击力卡将作用于所有步兵

堡垒时代步兵增加15%攻击力与生命的卡片将作用于所有步兵

··建筑··

★银行的血量下调至2500，成本变更为300木材300食物

【【【西班牙：

★剑盾手的近战攻击力变更为12，

【请将此项更改取消，取消后删除本行】★剑盾手克制重步兵X3

西班牙剑盾兵改善其掩护模式：模式下 速度4.5 攻击6 反骑倍数增加到6倍

西班牙长矛骑兵加强卡的效果：远距抵抗降低为0.00 ，射程变更为4 ，对步兵倍数变更+2.00倍，更换骑兵的外貌警示对手。

【【【阿兹特克：

··科技··

··卡片··

堡垒时代 冷酷无情 变更为 所有单位对村民的伤害增加50%

工业时代 焦土 变更为 所有单位的攻城伤害增加50%

☆殖民时代5土狼游击兵卡变更为6土狼

☆堡垒时代11投石兵卡变更为16投石兵

··建筑··

★住房价格变更为80木材

··单位··

★酋长：提升阿兹特克战酋的生命值为550

★雄鹰武士生命值提升为210

★投石兵ROF更改到1.0，移动速度增加到5

土狼 掩护模式移动速度变更为 4.5

豹游荡武士的成本变更为80食物30钱币

★投石兵堡垒时代升级对应兵种升级科技时增加2射程

★弓箭武士：攻城/远距攻击射程提升为35，视野变更为40

【【【苏族：

··科技··

帐篷的血量范围半径增加10

帐篷卡带来的伤害范围半径增加10

··卡片··

★风之游击兵： 步兵移动速度增加15%

··单位··

★塔斯云坎徘徊者的价格变更为110食物75钱币 开启时代变更为殖民时代

塔斯云坎徘徊者 删除践踏模式

★斧骑兵的基础血量调整为275

★步枪骑兵的抵抗变更为远距0.3

★弓骑兵远距攻击对重装骑兵变更为X3，对炮兵变更为X3

★鹰神弓箭手的血量调整为105，射程变更为18，视野+2

★持棍战士的攻城伤害变更为40

【【【易洛魁：

··科技··

★坎亚骑兵在堡垒时代开启隐匿模式

··卡片··

队伍 侦查兵步兵 增加 队伍+10%步兵生命值效果，视野效果降低为+4

骑兵武器伤害力 效果变更为25%

骑兵生命值效果变更为25%

攻城武器耐久度 效果变更为25%

攻城武器伤害力 效果变更为25%

··建筑··

··单位··

★坎亚骑兵的成本变更为100食物 75钱币

攻城锤的基础生命值变更为250