··科技··

★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。

【暂时不改了】除炮兵外各国堡垒时代后各个特殊兵种的升级基础更改为殖民时代的基础。按照堡垒时代模型数值为120%的标准下调到100%。（例如马战车，胸甲骑兵等）

【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

★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。

★领事馆：解除盟约的时间降低为20秒

··卡片··

中国：

★节约令：食物细流增加0.2

★驱逐齐射：对轻型骑兵的加成增加值由1.0下降到0.5

★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

日本：

★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面作用）

★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%

土耳其：

※4村民卡调整为5村民卡

葡萄牙：

☆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）

法国：

★远程步兵生命值：同样增加20%火抢手的血量

★远程步兵攻击力（团队）：效果由增加15%变更为增加20%

德国：

☆5位德国骑兵：变更为6位德国骑兵

欧洲：

☆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

沙俄：

★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

苏族：

※4村民卡调整为5村民卡

荷兰：

★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

※4村民卡变更为5村民卡

☆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：减价幅度增加为25%，并且使银行建造限制+1

阿兹特克：

☆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··

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

【】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）

【】欧洲兵工厂的成本降低到100木材

【】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

【】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）

【】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

荷兰：

【】银行的血量下调至2500，成本变更为300木材300食物

土耳其：

¤清真寺的成本变更为100木材100钱币，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全部增加5%

中国：

☆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

日本：

【】神社的血量由1600调整为1000

阿兹特克：

【】住房价格变更为80木材

··单位··

【此条不再修改，变更为针对轻步兵系统的加强，以此达到同样效果并降低工作量】

所有国家：弓，散，弩兵，轻炮兵对骑兵标签伤害降低至0.75倍的效果挪至近战骑兵标签以便和轻步兵标签系统及克制系统更好地对应吻合。

【】当前的轻步兵标签兵种将增加生命值（雄鹰武士专用，生命值提升为210）

【】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

【】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，长刀兵及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）

★欧洲村民，猎人应当可以建造城镇中心

炮兵：

【】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：提升阿兹特克战酋的生命值为550

【】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。

佣兵：

【】刀骑兵的生命值提高到310

中国：

【】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

【原始版本已修整】长矛兵：增加对轻型步兵X3.5倍伤害

英国：

【】长弓兵对重装步兵加成提升到X1.8

沙俄：

★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

法国：

【】猎人训练时间降低为25秒

西班牙：

【】剑盾手的近战攻击力变更为12，克制重步兵X3

印度:

【】印度象炮的远距抵抗调整为0.2

【】软剑兵的远距抵抗调整为0.1

苏族：

【】弓骑兵的血量调整为210，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100，射程变更为18

【】持棍战士的攻城伤害变更为40

阿兹特克：

【】投石兵的血量调整为95，

★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

土耳其：

【】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

日本：

【】玉米的基础移动速度设定为4.5

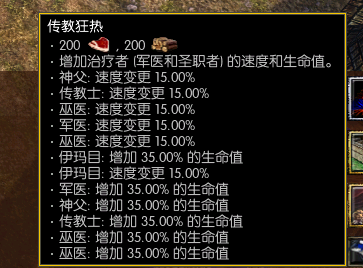
【】日本武士的攻击范围变更为2，反骑兵伤害X2

【】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

以下是特殊修改内容



该科技成本改为1肉，升级时代改为工业时代



麻烦把这个成本改成1肉