灯塔晚报 D549

===广告===

《灯塔晚报》自D198创刊以来，“在亚历山大港灯塔脚下，我们见证模拟社会的发展，记录市民的故事”，期间因为招哥我远赴克里特中断过更新，即便如此经济编辑咸蛋和Commites依然坚持撰写经济记录，直到D370左右。现诚邀记者和撰稿人，只要你喜欢Civitas，并且有足够的时间精力坚持写作我们都欢迎你与我们交流。

联系人：招哥<http://civitas.soobb.com/People/8759/>

===亚历山大如何使用科技模组===

科技模组已经实装了超过10天，但目前尚未有系统的介绍，所以小编在这里只能提供自己的观察和提出点击科技点的建议。

====科技模组介绍====

根据观察http://civitas.soobb.com/Mine/Technologies/ 和参考土龙（4256）也在《[科技模组小思](http://civitas.soobb.com/Publications/Series/100359/Volumes/?SerialNumber=d535&InventoryID=14099)》<http://civitas.soobb.com/Publications/Series/100359/> 、三三的《洛阳周刊科技专栏》中的介绍。科技模组实际上就是每天给每个人3个科技点，让人们点击各种科技（如**耕作技术**），当科技点数（黑色字的百分数）足够，该项科技就会升级（橙色字，如目前耕作技术是4级）。当科技等级条件满足（连线灰色字），就可以解锁二级科技的升级（但貌似有bug可以跨级点击）。

科技等级有助于提高相应的工作产能（红色字）。科技模组效果计算方式是总计城市内人口的贡献点数，作用范围是该城市。

====亚历山大的科技应用分析====

目前亚历山大的农【耕技术】和【工具制造】升级较快，【耕技术】已经达到4级，，二级科技【制陶技术】（对应冶炼作坊，尚未知会不会影响烧炭）已经可以点击。

科技作为城市的战略，应该有组织地升级。从效果来考虑，小编认为【耕作技术】【渔业生产】【伐木技术】【城镇建设】是比较普及实用的。其中【城镇建设】可以提高换日回复效率，【伐木技术】有助更大程度发挥稀缺森林资源的效率。【工具制造】和【制陶技术】作用于工业，效果稍次要，但【工具制造】是解锁【伐木技术】和【城镇建设】的条件。

====如何使用科技点====

以下是小编的科技点使用建议。

1. 削减【耕作技术】的投入，因为已经4级，再次升级较难，不如分配给其他科技。

2. 优先投入【城镇聚落】直到升级2级，以便解锁【城镇建设】

3. 解决了【城镇聚落】的升级后，重点转向【工具制造】，以便升级3级，解锁【伐木技术】。

4. 当【城镇建设】和【伐木技术】都解锁后，削减 【城镇聚落】的投入，转向【城镇建设】和【伐木技术】，其中又以【城镇建设】优先。

===最重要的建议还是坚持每天使用科技点，不要浪费！===

听说雅典方面的【耕作技术】十多天前就已经达到了4级，洛阳的地区科技效果已经达到10级，这简单地说明了亚历山大在科技方面比较落后，积极性有待提高。

《灯塔晚报》编辑部

主编：招哥 (8759)

经济与开发形势版主编：虚位以待

吃闲饭的顾问：夜子亦喵(1402)、咸蛋(1810)

其他职位空缺中。诚招作家、写手人才，有意请来群详谈。