



## 文明 4 DoC 1.16 汉化修改版模组简介

汉化 BY mediv01 于 2020-07-01

Rhye's and Fall of Civilization 是 Rhye's of Civilization 的续集——Civilization III 最流行的 modpack 之一，下载量超过 25000 次。Rhye's and Fall of Civilization 是 Civilization IV 的一个模组，它试图让你的单人游戏成为一个“地球模拟器”。DoC 模组是基于 Rhye 's and Fall of Civilization 模组开发的一个历史模拟模组。截止 2020 年 4 月，最新版 DoC 版本为 1.16。

建议各位玩家开始玩本模组之前，先了解文明 4BTS 本体的游戏规则，比如说铺城规则、战斗规则以及快乐度等概念，与文明 4BTS 本体相同的概念我不再本文中详细阐述。

本模组的作者是 Leo，汉化者是 mediv01，模组简介撰写者为 mediv01。

感谢 DOC 讨论群 538912983 对汉化内容的修改意见，感谢阿根廷铁路，再比比，雾里杨诺夫等人对汉化内容的贡献。更多模组内容讨论请见百度贴吧——文明 4 吧，QQ 群 538912983 和 QQ 群 580170439。

模组汉化持续更新请参考前面 QQ 群。

github 主页地址：[https://github.com/mediv01/CIV4\\_DoC\\_Chinese\\_Patch](https://github.com/mediv01/CIV4_DoC_Chinese_Patch)

知乎主页 <https://www.zhihu.com/people/mediv01>

B 站主页地址：<https://space.bilibili.com/371626239>

贴吧地址：<https://tieba.baidu.com/home/main?id=tb.1.c5ea7c4d.2yQ-jRNcDkqoE9ZUz6eIrg&fr=userbar>

模组的百度云链接为 <https://pan.baidu.com/s/1wDmg3RQ5iSI5RExSqsdT4g> 提取关键词:doc1

# 目录

文明 4 DoC 1.16 汉化修改版模组简介 .....	1
1. 模组特色 .....	4
1.1 真实出生时间和真实疆域 .....	4
1.2 创新性的稳定度概念 .....	4
1.3 多种胜利方式并存 .....	4
1.4 人类历史真实事件的模拟 .....	4
2.DOC 模组的一些基本概念 .....	5
2.1 文明出生时间与文明自身属性 .....	5
2.2 核心地块、历史地块和出生翻转区 .....	6
3.稳定度影响因素深入讨论： .....	8
3.1 扩张因素 .....	8
3.2.经济因素 .....	9
3.3 内政因素 .....	9
3.4.国际关系稳定性 .....	13
3.5.军事因素 .....	14
3.6 历史因素（新增） .....	14
4.胜利方式简介 .....	16
4.1 时间胜利 .....	16
4.2 征服胜利 .....	16
4.3 支配胜利 .....	16
4.4.文化胜利 .....	16
4.5 科技胜利 .....	16
4.6 历史胜利 .....	16
4.7 宗教胜利 .....	16
5. 人类真实历史事件的模拟 .....	17
5.1 人类历史著名战争（部分新增） .....	17
5.2 瘟疫 .....	17
5.3 贸易公司 .....	18
5.4 美洲大陆征服 .....	18
5.5 国际会议 .....	18
5.6 历史上的野蛮人入侵 .....	18
6. DOC 新版本科技树简评 .....	20
6.1 远古时代 .....	20
6.2 古典时代 .....	21
6.3 中古时代 .....	22
6.4 启蒙时代 .....	23
6.5 工业时代 .....	24
6.6 全球化时代 .....	25
6.7 数字化时代 .....	26
7.部分文明出生条件 .....	27
7.1.拜占庭 .....	27
7.2.奥斯曼土耳其 .....	27
7.3 泰国 .....	28
7.4.阿根廷和巴西 .....	28
7.5.意大利 .....	28

8. 模组优势 .....	29
8.1 更强的历史模拟感： .....	29
8.2 更低的性能要求： .....	29
9.贴吧的一些战报参考 .....	30
9.1 DOC 1.16 阿拉伯战报 @阿根廷铁路 .....	30
9.2 DOC 1.16 中国战报 @kroraimna .....	30
9.3 DOC 1.16 希腊战报 @qiucivdu .....	30
9.4 DOC 1.16 土库曼斯坦战报 @qiucivdu .....	30
9.5 DOC 1.15 玛雅战报 @kroraimna .....	30
9.6 DOC 1.15 加拿大战报 @qiucivdu .....	31
9.7 DOC 1.15 埃及战报 @忠臣司马懿 .....	31
9.8 DOC 1.15 中国战报 @伊尔伽镁斯 .....	31
9.9 DOC 1.15 哈拉帕战报 @伊尔伽镁斯 .....	31
9.10 DOC 1.15 埃及战报 @ hope1989915 .....	31
10.DOC 版本更新说明（机翻） .....	32
主要特点 .....	32
游戏规则 .....	33
语言 .....	35
技术 .....	35
建筑 .....	35
独特的建筑 .....	37
国家奇迹 .....	37
奇迹 .....	37
项目 .....	42
单位 .....	43
独特单位 .....	45
内政 .....	47
专家 .....	48
文明 .....	48
宗教 .....	50
公司 .....	50
文明特点 .....	50
独特的历史胜利 UHV .....	51
改进设施 .....	52
事件 .....	53
稳定性 .....	53
平衡 .....	53
人工智能 AI .....	54
情节 .....	55
历史沉浸 .....	55
界面 .....	56
绘图 .....	57
错误修复 .....	57
代码库 .....	59

## 1. 模组特色

### 1.1 真实出生时间和真实疆域

➤ 在 DoC 中，各大文明按照**历史真实时间在历史真实领土出生**。埃及、巴比伦王国等文明古国在公元前 3000 年就诞生了，而美国要等到公元 1776 年才出生。这样可以最大程度模拟真实历史情况，避免出现不同时期文明同台竞技的尴尬。

➤ 文明出生时存在“**翻转区**”概念。历史上，阿拉伯文明、巴比伦帝国、波斯帝国都存在于西亚两河流域，当阿拉伯文明诞生时，该区域如果仍然被巴比伦帝国或者波斯帝国占领，则阿拉伯文明影响范围内的城市有较大概率被系统自动划归阿拉伯文明掌管，领域内的敌军更容易叛变。

➤ 详细内容见后面章节。

### 1.2 创新性的稳定度概念

➤ 在 DoC 中，引入了文明的稳定度概念。稳定度体现在多个方面，首先是**疆域稳定度**。如果一个文明疆域过度扩张，大大超越其真实历史中的疆域，该文明的稳定性就会下降，文明更加容易发生内乱和解体。

➤ 文明也存在**历史时期的稳定度**，例如罗马帝国在公元 476 年前比较稳定，而在公元 476 年后受到稳定度惩罚，更加容易解体。

➤ 存在**经济稳定度**，经济增长时增加稳定度，经济崩溃时稳定度下降。

➤ 存在**政策稳定度**。如果世界进入近现代社会，文明还在使用奴隶制等落后制度，会受到稳定度扣减的惩罚。

➤ 稳定度的详细讨论见后面章节。

### 1.3 多种胜利方式并存

➤ 在 DoC 中，保留了文明 4 中的传统胜利方式，但是传统胜利方式对于历史小国很不公平，这些小国很难撑到大后期，也很难和大国拼经济科技。为此 DoC 还设立了**历史胜利**，让历史上的小国也有胜利的机会。

➤ 例如埃及，达成这 3 个目标的话在公元 170 年就能获得历史胜利：

➤ 1.在公元前 850 年（第 84 回合）时累积 500 点文化；

➤ 2.在前 100 年（第 134 回合）之前建造金字塔、大图书馆、大灯塔这些奇观；

➤ 3.在 170 年（第 152 回合）累积 5000 点文化。

### 1.4 人类历史真实事件的模拟

➤ 模拟了从马其顿东征到二战的各种历史战争事件。

- 模拟了人类历史上 5 次瘟疫大爆发，包括著名的黑死病。
- 模拟了东印度公司、西印度公司以及各类贸易公司。
- 模拟了欧洲征服者登陆美洲大陆征服场景。
- 模拟了国际会议和联合国

## 2.DOC 模组的一些基本概念

### 2.1 文明出生时间与文明自身属性

在 DoC 模组中，文明按照历史真实时间诞生。对于早期的文明，例如中国，建议从 BC3000 这个场景开始玩；对于中世纪文明，比如说法国英国，建议选用 AD600 场景；对于工业时代文明，例如美国，讲议选用 AD1700 场景开始玩。

不同文明衰落时间不一样，当文明进入衰落期后，该国的稳定性阈值会提高 10，在同等稳定度下，文明将更加容易进入动荡甚至崩溃内战的状态。

图 1 不同文明出生时间和特性

国家英文名	国家中文名	出生年份	衰落年份	殖民地数量	AI攻击性	国际会议耐心度	复活概率	复活年份	复活和平概率
Egypt	埃及	-3000	-343	0	0	30	25	(900, 1300), (1800, 2020)	80
Babylonia	巴比伦	-3000	-539	0	1	30	40	(-3000, -500)	50
Harappa	哈拉帕	-3000	-1700	0	0	30	0		50
China	中国	-2070	2020	0	1	30	100	(600, 2020)	60
Greece	希腊	-1600	-146	0	2	35	60	(1800, 2020)	50
India	印度	-1500	600	0	0	50	50	(1600, 1800), (1900, 2020)	80
Carthage	迦太基	-1200	-146	0	0	35	30	(-1000, -150)	80
Polynesia	波利尼西亚	-1000	1200	0	0	50	40		80
Persia	波斯	-850	651	0	3	30	70	(220, 650), (1500, 2020)	70
Rome	罗马	-753	235	0	3	25	65	(-750, 450)	80
Maya	玛雅	-400	900	0	1	35	30	(0, 800)	80
Tamils	泰米尔	-300	1000	0	1	45	10	(-300, 600), (1300, 1650)	80
Ethiopia	埃塞尔比亚	-290	960	0	0	20	80	(1270, 1520), (1850, 2020)	80
Korea	高丽	-50	1255	0	0	25	80	(1800, 2020)	80
Byzantium	拜占庭	330	1204	0	1	25	65	(1100, 1280)	80
Japan	日本	525	2020	0	1	25	100	(1800, 2020)	80
Vikings	维京	551	1300	1	2	30	60	(1520, 2020)	80
Turks	土耳其斯坦	552	1507	0	2	30	30	(1350, 1500)	50
Arabia	阿拉伯	620	900	0	2	30	100	(1900, 2020)	80
Tibet	中华吐蕃	630	1500	0	1	50	0		80
Indonesia	印度尼西亚	650	1500	0	1	30	80	(1900, 2020)	80
Moors	摩尔人	711	1500	0	1	20	70	(1000, 2020)	80
Spain	西班牙	722	2020	7	2	20	100	(1700, 2020)	80
France	法国	750	2020	5	1	20	100	(1700, 2020)	80
Khmer	高棉	800	1200	0	2	30	60	(1950, 2020)	80
England	英格兰	820	2020	6	1	20	100	(1700, 2020)	50
Holy Rome	神圣罗马帝国	840	2020	0	2	20	80	(1800, 2020)	80
Russia	俄罗斯	860	2020	0	1	30	100	(1280, 1550), (1700, 2020)	50
Mali	马里	989	1600	0	0	35	30	(1340, 1590)	70
Poland	波兰	1025	1650	0	1	20	65	(1920, 2020)	40
Portugal	葡萄牙	1130	2020	6	0	30	100	(1700, 2020)	40
Inca	印加	1150	1533	0	1	35	70	(1800, 1930)	70
Italy	意大利	1167	2020	0	0	25	100	(1820, 2020)	60
Mongolia	蒙古	1190	1368	0	2	20	80	(1910, 2020)	0
Aztecs	阿兹特克	1195	1521	0	1	30	70		50
Mughals	莫卧儿	1206	1640	0	1	35	80	(1940, 2020)	70
Turkey	奥斯曼土耳其	1280	2020	0	2	35	100	(1700, 2020)	70
Thailand	泰国	1350	2020	0	0	30	100	(1700, 2020)	80
Congo	刚果	1390	1800	0	0	20	20		80
Netherlands	荷兰	1580	2020	6	0	30	100	(1700, 2020)	40
Germany	德意志	1700	2020	2	2	20	100	(1840, 2020)	80
America	美利坚	1775	2020	0	2	30	100	(1770, 2020)	50
Argentina	阿根廷	1810	2020	0	0	40	100	(1810, 2020)	60
Brazil	巴西	1822	2020	0	0	40	100	(1820, 2020)	60
Canada	加拿大	1867	2020	0	0	40	100	(1867, 2020)	60

不同文明距离维护费、城市数目维护费、科研费用、单位造价以及建筑造价有所不同。出于游戏平衡考虑，西欧发达国家科研费用一般较低，单位造价和建筑造价也更加便宜。俄罗斯和美国这种领土大国拥有比较低的城市维护费。中国和印度由于土地肥沃，科研费用和单位建筑造价都相对较高。

图 2 不同文明属性

国家英文名	国家中文名	距离维护费	城市数量维护费	科研费用	造单位费用	造建筑费用	造奇观费用	文化修正
Egypt	埃及	100	135	140	110	110	80	90
Babylonia	巴比伦	110	135	125	140	110	80	80
Harappa	哈拉帕	120	125	125	200	100	80	80
China	中国	120	120	120	130	120	120	80
Greece	希腊	90	125	130	110	100	80	100
India	印度	120	150	130	120	110	100	80
Carthage	迦太基	60	120	110	90	90	90	100
Polynesia	波利尼西亚	50	100	200	100	50	100	100
Persia	波斯	90	90	125	90	110	85	100
Rome	罗马	70	60	120	100	90	100	100
Maya	玛雅	100	115	115	105	90	90	100
Tamils	泰米尔	95	100	120	85	70	100	110
Ethiopia	埃塞尔比亚	100	115	120	90	100	100	90
Korea	高丽	120	130	105	80	80	100	50
Byzantium	拜占庭	80	80	140	115	110	110	100
Japan	日本	95	110	120	90	100	100	110
Vikings	维京	70	75	85	85	90	90	130
Turks	土耳其斯坦	60	90	120	100	100	120	120
Arabia	阿拉伯	90	110	110	100	100	90	110
Tibet	中华吐蕃	120	120	90	110	80	100	120
Indonesia	印度尼西亚	80	100	100	105	90	80	120
Moors	摩尔人	80	70	90	100	90	85	125
Spain	西班牙	55	50	80	90	90	90	125
France	法国	65	70	80	90	85	70	160
Khmer	高棉	80	100	90	90	100	90	120
England	英格兰	55	70	80	100	90	90	130
Holy Rome	神圣罗马帝国	70	75	100	90	85	100	150
Russia	俄罗斯	70	70	85	90	90	100	130
Mali	马里	80	90	110	90	80	90	130
Poland	波兰	90	75	80	80	80	100	110
Portugal	葡萄牙	80	85	85	90	80	90	147
Inca	印加	60	80	80	100	70	80	140
Italy	意大利	70	80	70	110	80	80	150
Mongolia	蒙古	75	75	90	80	80	90	135
Aztecs	阿兹特克	70	85	85	100	80	80	140
Mughals	莫卧儿	100	100	120	100	85	80	125
Turkey	奥斯曼土耳其	110	120	120	100	80	90	150
Thailand	泰国	80	100	100	90	80	90	130
Congo	刚果	80	90	85	70	80	100	130
Netherlands	荷兰	70	80	80	90	80	100	165
Germany	德意志	80	75	70	75	70	90	150
America	美利坚	60	70	75	85	70	70	140
Argentina	阿根廷	50	50	70	80	70	70	130
Brazil	巴西	80	80	90	85	75	90	140
Canada	加拿大	70	60	70	85	80	80	140

2.2 核心地块、历史地块和出生翻转区

在“文明的曙光”中，当鼠标停留在地图上时，提示栏中会显示出特殊地块的稳定度影响。稳定度分别为：核心区域（深绿色），历史区域（浅绿色），受争议区域（黄色），外国区域（橙色）以及外国核心

区域（红色）。颜色类别与已发布的 DOC 稳定度地图相匹配。

在 DOC 中，新文明出生时翻转区内的城市会归顺新文明，因此铺城的时候尽量不要铺到其他文明的翻转区内。以中国为例，渤海湾以上的格子为蒙古文明的翻转区，当蒙古文明在 1190 年出生时，翻转区内的中国城市就会归顺蒙古国。世界上不同文明出生时的翻转区参考图 3。针对每个文明的情况，建议在 RFC Dawn of Civilization 1.16.2\Maps 文件夹下查看各个不同文明的核心区、历史区和翻转区。

图 3 不同文明翻转区

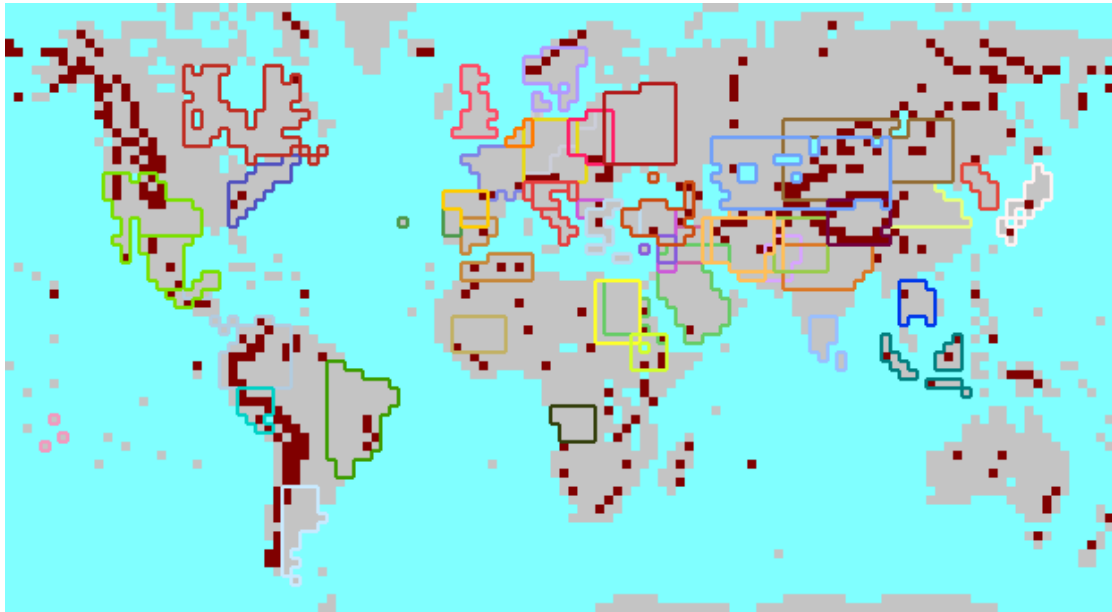
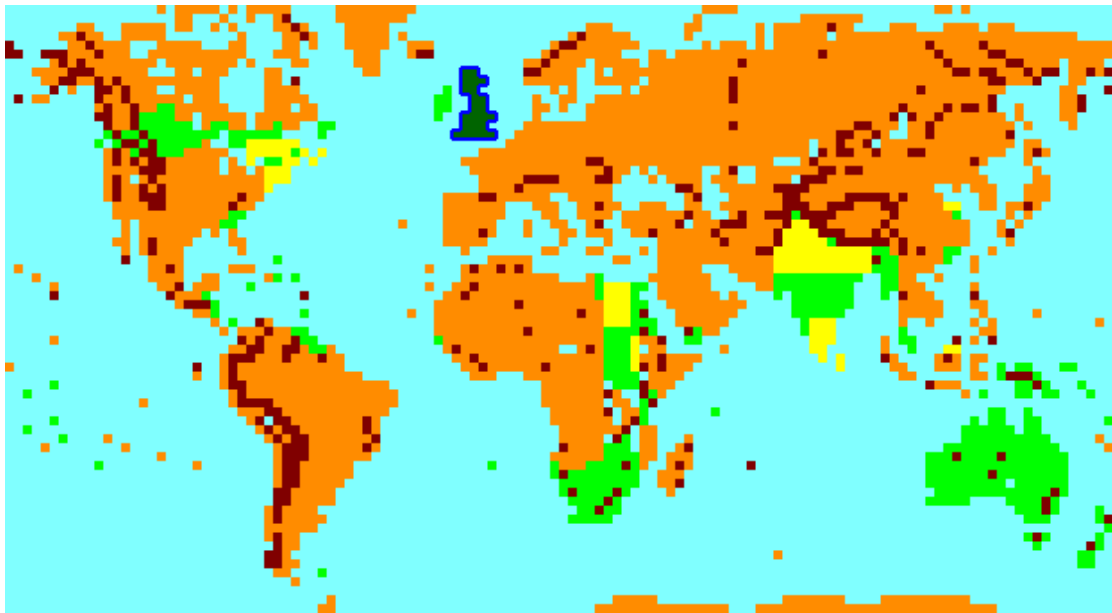


图 4 英格兰的核心区、翻转区、争议区和历史区



## 3.稳定度影响因素深入讨论：

### 3.1 扩张因素

#### 3.1.1 领土过度扩展

过度膨胀是影响扩张稳定性的主要因素。这取决于两个因素：**核心人口得分和周边人口得分**

如果不考虑修正值，它们分别只是核心区域的人口和核心区域以外的人口。只要外围人口分数低于核心人口分数，一切就可以了。一旦外围分数超过核心人口分数的 100%，您将受到扩展稳定性惩罚。分数受许多修正值的影响，因此不仅取决于城市人口。

核心人口得分等于核心人口乘以您当前时代修正值再+1。由于修正值是基于时代的，因此在游戏过程中，您支持大型帝国的能力会增强。

每个城市的周边人口得分基于许多不同的因素。由于较低的外围分数对稳定性更好，因此需要负改性剂。

如果城市不在历史领土上，修正值+2（因此主要控制历史图块很有意义）

如果您不是该城市的原始所有者，修正值+1（除非您正在运行极权主义，或者该城市在您的控制下超过 25 个回合）

如果您的城市文化不到 50%，修正值+1

如果您在这个城市的文化少于 20%，修正值+1（如果累积了这两种刑罚，则低于 20%，则总共是 +2。文化在其文明的核心范围内加倍。波斯不受基于文化的刑罚的影响由于他们的 UP）

+1，如果它是一个历史悠久的海外城市，并且您正在运行极权主义

如果城市有法院，则修正值-1

如果城市有监狱，则修正值-1

-1（如果它是一个历史悠久的海外城市并且您正在殖民）

-1，如果它是海外城市并且您是葡萄牙（他们的 UP）

除了城市人口外，您核心地区的每个乡镇都算作一个核心人口。

扩展惩罚最多可为-25，并且在外围得分超过核心得分后立即会比以后更快地增长。这会导致扩展稳定性的影响逐渐减弱，但这种增长势头正在扩大，它使您可以玩“统治”游戏，而又不会使扩展稳定性与更多历史游戏无关。

在稳定性检查之间，过分延长的罚款最多只能增加 5 个负点。例如，如果您在上次检查中的惩罚为 0，而计算结果为-10，则在下一次检查之前，您仍然只会得到-5 的惩罚。

采用孤立主义并将外围人口保持在 10 或更低的水平将使您获得+10 的稳定性。

#### 3.1.2 城市征服带来的扩展

在您的历史区域内建立和征服城市可以带来积极的稳定。从获得该城市开始，该效果持续 20 回合。在实行特定政策后，最近被征服的城市的稳定性更高。

##### **疯狂的惩罚**

您要夷为平地的每个城市都会受到-10 稳定度的惩罚。此惩罚每 5 圈衰减 2 点。此惩罚是全球性的，



这意味着，如果您通过夷为平地攻击两个城市而获得-20 狂暴稳定性，则它每 5 回合仍会衰减 2 点，而不是 4 点。这条规则是较小的城市。如果该城市的人口从未超过 5，则罚款为  $-2 * [\text{该城市最高人口}]$ 。此例外不适用于另一个文明之都，在被夷为平地时始终会处以-10 的罚款。

蛮族拥有的城市将不计入这一罚款，而小文明拥有的城市仅值通常罚款点的一半。

## 3.2.经济因素

### 3.2.1 经济增长

经济增长得分每三轮更新一次，其中将产生的商业总量与前三轮的总量进行比较。如果增长超过 5%，得分会提高，如果收缩超过 5%，则得分会下降。否则，分数将再次缓慢趋向于 0。在每次稳定性检查时，分数都直接应用于经济稳定性。

## 3.3 内政因素

### 3.3.1 城市幸福度

幸福稳定与经济增长稳定的相似之处在于，它每三步积累一次，具体取决于您的文明状况。为此，根据以下标准计算文明中幸福和不幸福的城市：

幸福的城市：当前正在庆祝“我们爱国王”的日子，或者它的幸福超过其不快乐的程度至少是整个帝国平均城市规模的四分之一，并且其平均城市规模至少为你的帝国

城市不开心：城市的不幸福感大于幸福，或者额外的不快乐感（除人口以外的所有因素）超过城市人口的五分之一

请注意，一个城市可能不符合以上两个条件中的任何一个，在这种情况下，出于幸福稳定的考虑，这座城市根本就不算在内。一个城市也可以同时满足快乐和不快乐的标准，在这种情况下，它就算是快乐。如果您比不快乐的城市快乐，您的幸福感稳定度每增加三转，而如果您比不快乐的城市快乐，则幸福感稳定性就会降低。该因子不能分别超过-5 或 5。如果幸福和不幸福的城市数量完全相同，则该值将再次缓慢接近 0。

### 3.3.2 宗教信仰

对于宗教，计算两个或三个百分比：

有您的州宗教信仰的城市所占的比例（信徒比例）

至少拥有一种非国有宗教的城市百分比（异教徒比例）

如果您运行的是神权统治，则是仅拥有您的州宗教信仰的城市所占的百分比。出于第二和第三比率（“宽容”）的目的，一些非国教被忽略。

具有宽容或世俗主义的公民可以容忍所有非国家宗教

印度教和佛教互相容忍

儒家和道家互相宽容

健康比率：如果您的比率为 30%，则不会产生罚款或奖金。否则，对于 30% 以上的每 10%，您将获得-1 稳定性；对于 30% 以下的每 10%，您将获得+1 稳定性。

更高的比率：如果您的比率为 75%，则不会产生罚款或奖金。否则，对于低于 75%（最高-10）的 5%，您将获得-1 稳定性，而对于高于 75% 的每 5%，您将获得+1 稳定性。

神权政治奖励：如果您运行神权政治，则每 20% 仅拥有州宗教的城市还将获得+1 稳定。

请注意，尽管其他因素要求您拥有国教，但如果您没有国教，则异教徒比例所带来的宗教稳定性也同样适用。

### 3.3.3 政体

政体稳定性来自运行特定政体组合或在特定时代或发现某种技术后运行特定政体。

极权主义+缔约国：+5

极权主义+专制主义+3

极权主义+革命主义：+3

极权主义+中央计划：+3

极权主义+世俗主义+2

极权主义+除世俗主义外的任何宗教公民：-5

极权主义+宪法：-5

极权主义+民主：-3

中央计划+平等主义：+2

中央计划+缔约国：+2

中央计划+集中制：+2

平等+民主+2

平等主义+宪法：+2

平等主义+除宽容和世俗主义外的任何宗教公民：-3

个人主义+共和制或民主制：+2

个人主义+自由企业：+3

个人主义+中央计划：-5

个人主义+受管制的贸易或公共福利：-2

个人主义+宽容：+2

神权+个人主义或平等主义：-3

神化+共和国或民主：-3

中世纪之前的神化+重新分配：+2

中世纪之前的神化+奴隶制：+2

附庸+个人主义或平等主义：-5

附庸+免费企业或中央计划或公共福利：-3

封臣+支流：+5

中世纪时代的封臣+君主制：+2

中世纪时代的附庸+庄园主义+3

共和国+国籍：+2

共和+附庸：-3

共和国+商人贸易：+2

集中+民主：-5

集中制+管制贸易：+3

集中+神职人员：+2

集中制+文艺复兴时期的君主制：+2

专制+奴隶制+2

专制+民族：+3

种姓制度+公民身份：-4

种姓制度+神职人员：+2

种姓制度+世俗主义：-3

多边主义与专制：-3

多边主义+极权主义：-3

多边主义+平等主义+2

多边主义+神权政治：-3

君主制+神职人员或修道士+2

选修+集中制：-5

宪法+民主：+2

革命+除宽容和世俗主义外的任何宗教公民：-3

管制贸易+庄园主义+2

管制贸易+精英统治：+3

孤立主义+商人贸易或自由企业：-4

孤立主义+管制贸易或中央计划：+3

中世纪的封建制度：+3

工业时代或以后的封建制度：-3

古典时代或更早期的神化：+2

古典时代后的神化：古典时代后的每个时代-2

古典时代或更早的共和国：+2

工业时代或更晚的共和国：+0

文艺复兴后的孤立主义：文艺复兴后的每个时代-3

发现民意代表科技后没有将共和或民主政体以及革命主义或宪法政治政体：-3

发现公民权利之后的奴隶制，庄园制或种姓制度：-5

发现经济学后的互惠制度或重新分配或批发贸易：-2

发现民族主义之后的暴力征服或附庸纳贡：-5

神学发现后的万物有灵或神化领袖：-5

具有印度教宗教的种姓制度：+3

儒家国教的精英统治主义：+3

基督教或琐罗亚斯德教徒的奴隶制：-3

穆斯林国教的奴隶制：+2

佛教国家宗教修道院：+2

对于中国和俄国（苏联）：**（新增内容）**

中央主义 +3

中央计划或社会福利 +3

党国一体：+5

## 3.4.国际关系稳定性

以下几个因素会影响您的外国稳定性：

### 3.4.1 附庸稳定性

附庸国每提高一个稳定等级，附庸将获得+4 稳定性

对于每个崩溃的附庸国：-3

对于每个不稳定的附庸：-1

对于每个坚实的附庸国：+2

对于运行支流的每个附庸：+2

### 3.4.2 国际关系稳定性

如果我们知道的文明总体上比我们的不利印象（外交工具提示中的不同关系因素）好，那么我们将获得积极的稳定，否则就是消极的稳定。如果关系因子为三个或三个以上，则效果的影响会增加。

对于每个更强大并且将您视为他们最大敌人的玩家：-3

使用隔离主义，关系稳定永远不会为负，而积极的关系稳定则减半。

### 3.4.3 防御协议稳定性

对于得分更高的每个文明，我们都有一份防御公约：+3

对于多边主义，对于每个文明，我们都有以下防御性公约：+3

### 3.4.4 文明特定的外国稳定度

对于每个在运行 Nationhood 时与之作战的邻居：+2

对于运行多边主义时与之交战的每个文明：-2

对于拥有不同国家宗教的每个文明，您在运行神权统治时都会与之作战：+3

对于拥有相同国教的每个文明，您在运行神权统治时都将与之交战：-2

## 3.5.军事因素

所有军事分数都是根据您的文明所参加的每场战争计算得出的。

### 3.5.1 征服稳定性

这个因素取决于您从这个文明中征服的城市数量与失去的城市数量。如果所有者拥有的城市更少，那么城市的价值就会更高，也就是说，如果您一开始没有很多城市，那么失去一个城市会产生更大的影响。

### 3.5.2 战斗稳定性

与征服稳定性相似，您将赢得的战斗与失败的战斗进行比较。无论哪种情况，一场战斗的“价值”都等于被击败部队的额定功率。您获得或失去多少战斗稳定性取决于您的总体军事实力-您越强大，无论哪种方式单一战斗所产生的影响就越小。战争持续下去时，战斗稳定性会下降。

### 3.5.3 战争厌恶带来的稳定性

将您的战争厌恶与您的敌人的厌恶进行比较。如果它更大，您将收到与差异成比例的罚款。战争持续下去时，这种惩罚也会减弱。

### 3.5.4 野蛮人失去稳定性

与野蛮人单位的每场战斗，您都会获得-1 的稳定度惩罚。随着时间的流逝，这种惩罚也会减弱。

## 3.6 历史因素（新增）

对于几个历史大国，在特定时期有稳定度惩罚。

#### 中国

AD 299 至 AD 580，三国魏晋南北朝，稳定度-3

AD 800 至 AD 979，唐末藩镇割据，五代十国，稳定度-5

AD 1127 至 AD 1368，南宋到明朝建立，稳定度-5

AD 1840 至 AD 1949，近代史不稳定，稳定度-5

#### 俄罗斯

AD 1860 至 AD 1925，沙俄帝国不稳定，稳定度-5

AD 1991 至 AD 2020，苏联解体不稳定，稳定度-5

#### **美国**

AD 1776 至 AD 1865，南北战争前不稳定，稳定度-5

#### **英国**

AD 1914 至 AD 2020，一战后衰落不稳定，稳定度-5

#### **法国**

AD 1337 至 AD 1453，英法百年战争不稳定，稳定度-5

AD 1789 至 AD 1830，法国大革命不稳定，稳定度-5

AD 1870 至 AD 2020，普法战争后法国衰落不稳定，稳定度-5

AD 1938 至 AD 1945，法国二战投降不稳定，稳定度-10

#### **日本**

AD 1467 至 AD 1615，日本战国时期不稳定，稳定度-5

AD 1780 至 AD 1867，日本幕府晚期不稳定，稳定度-5

AD 1937 至 AD 1960，日本二战战败不稳定，稳定度-5

AD 1990 至 AD 2020，日本泡沫破裂不稳定，稳定度-5

#### **印度**

AD 1858 至 AD 1947，殖民时期不稳定，稳定度-5

#### **德国**

AD 1914 至 AD 1933，一战战败不稳定，稳定度-5

AD 1945 至 AD 1990，二战战败不稳定，稳定度-5

#### **奥斯曼**

AD 1860 至 AD 1950，衰落不稳定，稳定度-5

#### **西班牙**

AD 1588 至 AD 1950，无敌舰队覆灭后衰落不稳定，稳定度-5

#### **葡萄牙**

AD 1650 至 AD 1950，衰落不稳定，稳定度-5

#### **荷兰**

AD 1784 至 AD 1950，英荷战争失败后衰落不稳定，稳定度-5

## 4.胜利方式简介

### 4.1 时间胜利

保持你的国家不灭亡，并在 2020 年时获得最高积分。

### 4.2 征服胜利

消灭所有的对手，在有稳定性和复活机制的前提下，这种胜利方式比较困难。

### 4.3 支配胜利

国家人口占世界人口比例大于 36%，领土面积达到陆地面积的 25%，在有稳定度约束的前提下，该种方式比较困难。

### 4.4.文化胜利

保持 3 座城市达到辉煌永恒水平，需要在游戏期内积攒大艺术家和文化。

### 4.5 科技胜利

放飞飞船并到达火星，该种胜利方式需要保持科研领先，并具有一定的产能。

### 4.6 历史胜利

达到 3 个历史胜利条件 UHV，历史胜利条件是根据各个文明的特性设立的。这个是 DOC 模组的主要特色之一。

### 4.7 宗教胜利

达到 3 个宗教胜利条件，不同时代具有不同的胜利条件 URV。



## 5. 人类真实历史事件的模拟

### 5.1 人类历史著名战争（部分新增）

DOC 模组模拟了人类历史上著名的战争，从亚历山大东征到一战二战，下面是 DOC 内世界著名战争一览表。

**BC 370 亚历山大东征**

**BC 220 罗马迦太基战争（布匿战争）**

**BC 220 汉尼拔远征罗马**

**BC 150 罗马征服希腊战争**

**BC 100 罗马征服小亚细亚、凯尔特、埃及战争**

**BC 72 斯巴达克斯农民起义**

**AD 1000 突厥征服波斯战争**

**AD 1030 朱罗战争**

**AD 1095 十字军东征**

**AD 1100 突厥征服小亚细亚**

**AD 1170 萨拉丁收回耶路撒冷**

**AD 1200 西班牙摩尔战争**

**AD 1220 蒙古征服波斯**

**AD 1340 英法百年战争**

**AD 1800 拿破仑战争**

**AD 1914 一战**

**AD 1937 二战**

### 5.2 瘟疫

瘟疫是本模组最具争议性的新增内容，进一步增加了游戏的不可预见性。系统设定了 5 场大瘟疫，前 4 场分别在**公元 400 年、1300 年、1650 年和 1850 年**前后爆发。第 5 场瘟疫则设定在欧洲人初次到达时的中南美洲爆发（模拟真实历史中的天花大流行）。不必过于恐慌！你有多种方法可以控制瘟疫的传播。

瘟疫会通过商路和道路进行传播。为控制其传播，你可以中止开放边界条约、实行重商主义法令并避免建立使馆。瘟疫流行的另一个重要因素是城市的健康度。使健康点数超过疾病点数可以尽量避免瘟疫传入，如果瘟疫不幸传入，高健康度也可减轻瘟疫严重程度，缩短瘟疫流行时间。粮仓、引水渠、港口和杂货店对人口众多的帝国来说是不可缺少的。当一座城市瘟疫流行时，邻近的城市也将非常危险。发现医学之后，城市只要足够健康就不会爆发瘟疫。

## 5.3 贸易公司

贸易公司是通过直接投资或发行股票建立，从事贸易、探险和殖民活动的商业机构。欧洲自 16 世纪起投资建立了多家贸易公司，以资助在非洲、印度、加勒比和北美地区的探险，分享殖民收益。贸易公司往往受到一国政府的保护，拥有政府颁发的特许状。历史上最著名的贸易公司包括英国东印度公司、荷兰东印度公司等。

一般而言，如果你选择的是西欧文明，当你的科技进入大航海时代后，你就有机会建立贸易公司和殖民地。这是为了更好地模拟欧洲人的殖民历史。

## 5.4 美洲大陆征服

当你的文明第一次踏上美洲大陆时，会触发美洲大陆征服剧情。系统会自动送一些军队，帮助你征服美洲大陆的旧文明。开启新大陆征服剧情需要同时满足几个条件：

- 1.时间大于阿兹特克出生后 10 回合（1195 年后的 10 回合），小于 AD1800 年
- 2.被发现的新大陆文明是玛雅、阿兹特克和印加。
- 3.如果玛雅和阿兹特克城市数量大于 6，印加的城市数量大于 4，刷兵数量+1

## 5.5 国际会议

当已有三个文明发现民族主义时，每隔 25 回合会在某座城市召开一次国际会议。九个主要文明将受邀与会。每个文明可要求某座城市的主权，其他文明可对此要求投赞成票、反对票或是弃权票。电脑玩家会根据历史上的主权归属或是与本文明的接近程度等因素决定所要求的城市。人类玩家则可在 5 座预选城市中要求其一。

电脑玩家会根据当前的外交态度、过去的战争状况、各国的力量平衡和边界稳定等因素进行投票。你也可以贿赂某个文明为你的利益投票。但对方也有可能将此视作冒犯行为，反而在投票时不利于你！你可以拒绝履行决议，但可能因此与反对你的文明开战。

## 5.6 历史上的野蛮人入侵

模组安排了若干次野蛮人入侵，模拟真实历史中的蛮族入侵事件。部分比较知名的的蛮族入侵如下：

### 欧洲地区

BC650-BC110 凯尔特战士

BC650-AD550 挪威桨帆船

BC210-AD470 日耳曼人斧兵和剑士在中欧

AD300-AD550 西哥特战士在中欧

AD300-AD700 匈人骑射手在东欧

AD680-AD1000 阿瓦尔骑射手和保加利亚骑射手在北高加索

AD900-AD1200 库曼骑射手在东欧

### 中东地区

BC2000-BC800 赫梯战车入侵  
BC1600-BC950 亚述兀鹫战士入侵  
BC850-BC200 斯基泰骑兵入侵  
BC200-AD600 帕提亚骑兵  
AD190-AD550 贝都因骑射手

### 中亚地区

AD600-AD1040 乌古斯  
AD1200-AD1600 鞑靼骑兵和诺盖骑兵  
AD1400-AD1700 乌兹别克和哈萨克骑兵  
BC1600-BC1000 埃兰战车

### 东亚地区

BC210-AD400 匈奴骑兵  
AD400-AD900 土库曼骑兵  
AD400-AD550 白匈奴骑兵  
AD900-AD1100 女真骑兵  
BC350-AD200 吐蕃轻剑士

### 南亚地区

BC1000-AD1200 印度战士  
AD30-AD220 贵霜骑兵  
BC200-AD400 印度塞西亚骑兵  
BC210-AD700 高棉战象

### 非洲地区

BC210-AD1800 柏柏尔骑射手  
BC800-AD1300 努比亚战士  
AD450-AD1700 加纳战士和桑海战士  
AD1500-AD1700 奥罗莫战士

### 美洲地区

BC200-AD1000 玛雅霍坎武士  
AD600-AD1600 北美土著战士  
AD1700-AD1900 北美山地勇士  
AD1500-AD1850 莫霍克战士

## 6. DOC 新版本科技树简评

### 6.1 远古时代



远古科技，可以分为上中下三条线看。上线科技偏军事、建筑和工业，早战民族可以考虑优先走上线科技。在上线科技中，鞣毛制造可以出 3 力的弓手（克制轻骑兵，守城单位），金属熔炼可以发现铜资源并启用 4 力矛兵（克制重骑兵），合金科技可以砍伐森林并且造 5 力轻剑客（肉搏单位）。这些都是早期战斗必备的兵种。上线中采矿科技可以启用矿井，石工术科技可以启用采石场和奴隶制度，可以俘虏敌方工人；建筑构造学可以启用城墙，这些科技都与早期生产力和军事科技的发展密切相关。

中线科技主要与经济、畜牧业相关，制陶术可以制造粮仓，简单机械科技可以制造埃及战车和道路。如果拥有马匹资源，拥有骑术科技可以训练 6 力骑兵（归属重骑兵，可以走两步）。畜牧科技可以让工人改良牧场，拥有猪马牛羊资源的国家建议先走这个科技。私有制则允许工人种地和启用专制制度，早期可以快速压制人口增加锤子。农业科技是东方种田大国的必备，因为有农业科技后可以启用小麦和稻米资源。

下线可以主要和文化相关。神话科技和占卜学主要和宗教文化相关，相冲神谕奇观的优先走此线。文字可以建图书馆，历法可以开发奢侈品资源，如果拥有比较多奢侈品资源的也可以走历法科技，用奢侈品来压红脸。最底层是海上科技线，航行术出渔船，航海术出桨帆船，如果海战为主的民族可以优先考虑。

## 6.2 古典时代



古典时代，上线科技依然是陆军军事科技和生产力科技，铁器可以发现铁资源并出 6 力剑士（肉搏单位），拥有铁器且想发动早期战争的可以优先走铁器科技。指挥学科技可以出 8 力战象（归属重骑兵），贵族可以出 6 力骑射手（归属轻骑兵，可以走两步），炼钢科技可以建锯木厂、锻造厂和 6 力重矛兵（克制重骑兵），这都是古典时期比较强力的单位。数学科技可以出 3 力的投石车，投石车是可以轰炸城防的攻城武器，在早期攻城中有着非常重要的作用。

中下线科技主要偏经济和文化建筑。水泥科技发现引水槽，有助于人口增长，工程学科技发现竞技场增加快乐，并提升道路移动力。美学科技发现织布工坊和道教，有助于增加快乐。建筑业和手工业主要是启用宗教大教堂、工场以及各类奇观。契约精神主要用于发现儒学，货币制度则可以制造市场，是个非常重要的经济科技。文献科技造剧场，律法科技造监狱，政治学科技启用行政中心和间谍，祭司制度启用修道院，哲学制度启用科学院和佛教，奖学金制度则启用城市科研工程，这些科技线都与文化有着比较密切的联系。

最下线的科技包含航海科技和医学两方面。导航学可以建造灯塔增加商路，传统医学可以造浴室增加卫生，伦理学可以启用瑞光大金字塔以及东正教。总体来看，古典时期的历史偏重于文化和建筑，许多知名的奇观都是在这一时期允许被建造。



## 6.3 中古时代



中古科技，上游依然是军事科技线。封建制度可以出 10 力骑士（重装骑兵，可以走两步），公社科技可以出 6 力长弓手（投射单位，丘陵、森林和热带雨林攻击较强）。机械制度可以出 6 力弩手（投射单位，守城和山地防御较强，可以针对轻骑兵和肉搏单位）。大运河和风力磨坊，是个比较重要的军事科技。公司制可以出 8 力长枪兵，主要针对重骑兵和肉搏单位。防御工事科技允许使用 4 力的抛石机作为攻城武器，火药科技允许使用 5 力的射石炮作为攻城武器。这些单位在中世纪战争中有着重要的地位。

中线科技偏经济类和海上科技，造纸术给锯木厂加金并且可以建邮局增加商路，金融学科技允许建造银行增加金币收入，罗盘科技则可以建造码头增加商路收益。在汉化修改版中，罗盘科技可以启用君士坦丁堡的金角湾海峡和西班牙的直布罗陀海峡自然奇观资源。炼金术科技允许建造药店加健康以及建造 5 力的重型桨帆船。行会科技则可以建造 5 力的运输船和制造厂。

下线科技偏宗教文化科研，艺术赞助可以建造加文化的咖啡馆，人文科学可以建西斯廷教堂和国家剧院增加文化，文官制度出 8 力的重剑手用于攻城，教育学出桑科雷大学，印刷术出大报恩寺，并且增加大村小村的金币。神学科技主要用于创建伊斯兰教，宗教教条可以主要用于创建天主教，司法制度主要用于建警察局。总体来看，中古科技比较准确地反映了人类中世纪时期的科技状况，军事类科技相对较多。

## 6.4 启蒙时代



启蒙时代，中上游科技的主线是地理大发现带来的军事科技进步以及生产力科技进步。上线军事科技中，热兵器部队科技可以启用 10 力的火绳枪兵（火器单位）以及 8 力的手枪骑兵（轻骑兵）。联合兵种科技则可以启用 12 力的胸甲骑兵，这是启蒙时代比较重要的重骑兵单位。可更换部件是个比较重要的科技，可以启用 12 力的火枪手（火器单位）。总体而言，启蒙时代的兵种开始出现火器部队，但是火器部队的战斗力并不一定能对上个时代的兵种产生压倒性优势。

生产力进步和经济方面，可更换部件可以为风力磨坊和水利磨坊增加锤子，是个比较重要的科技。水利工程科技可以制造防洪堤，并为沿河地块增加 1 点锤子，这个是个启蒙时代增加生产力的非常重要的科技。水利工程还可以允许沿海城市造干船坞，可以增加海军的训练速度和海军经验。热兵器部队能给猎场增加 1 点金币，物流科技则可以开始建造海关，增加沿海城市的商路收益。经济学科技是个非常重要的经济类科技，首发经济学可以获得一个大商业家，并且允许使用大商人修建证券交易所，可以增加 50% 金币。经济学还可以启用贸易公司，对于西欧各国来说，启用贸易公司可以从海外殖民地中获取非常多的收益，是个非常有用的国家奇观。地质学可以增加矿井和采石场的锤子，也还是蛮有用的科技。园艺开启庄园并且增加种植园金币。

启蒙时代的中线科技基本是地理大发现相关的科学类科技。地理探索科技也是非常有用的科技，该科技可以启用能够通过大洋的 8 力 5 足的大帆船和 10 力 6 足的私掠舰。大帆船可以用于大洋运输部队和移民，私掠舰可以不经宣战袭击其他船只，劫掠他国渔船，可以干扰其他国家的发展。在汉化修改版中，地理探索科技可以启用马六甲海峡和开普敦好望角自然奇观资源。地理学同样也非常有用，可以生产 12 力 6 移动的三桅战舰，城市商路+1 并且开启殖民主义。物理学科技可以开启天文台并且生产 8 力的攻城武



器加农炮。光学科技允许跨大洋贸易。科学方法是个带有一定副作用的科技，它的好处是首发会送 1 个大科学家，坏处是修道院 10% 的科研加成取消了。学术精神科技可以建设大学，并且西欧国家首发该科技可以创建新教。

启蒙时代的下线科技主要是文化和基建线。城市规划科技开启排水系统和泰姬陵，治国术开启市民广场、紫禁城和中央主义，公民自由开启卢浮宫和国家美术馆，社会学开启冬宫和军事学院，遗产开启凡尔赛宫，社会契约论开启提升稳定度的法庭。测量学开启仓库、增加海军经验和建设速度的特拉法加广场和 15 力的主力战舰。

## 6.5 工业时代



工业时代，科技主线是重工业的建立以及生产力的快速提升，以及海上单位战斗力的快速提升。该时期对应着历史上第一、二次工业革命时期的科技。上线科技依旧与产能、军事科技相关。机床科技增加工场 1 个锤子，并允许建立工厂，提升 25% 的产能。内燃机科技可以建立火电厂和水晶宫，火电厂配合工厂可以累积增加 75% 的产能。值得注意的时，火电站提供的火电或大量增加疾病点数，可能会使得城市食物暂时性短缺，等到水电站建好就可以消除火电带来的大量疾病点数。生产流水线科技首发可以赠送一个大工程师，并允许建立工业园区，在有铝和石油资源的情况下增加 30% 的锤子。冶金术允许建立大铁厂奇观，在拥有铁和煤炭的情况下增加 100% 的产能。铁路科技允许建设铁路和火车站。石油精炼科技允许建立油井并使用石油资源了，还可以建立方提娜城堡，为全国城市提供火车站，以及诺贝尔奖奇观。

军事科技方面，弹道学科技允许组建 16 力的来福枪兵，这是工业时代重要的陆军部队。同时该科技也允许建立 12 力的攻城火炮以及 18 力的鱼雷艇。气体力学科技允许建立 18 力的重机枪，该单位不能进攻敌人，只能用于城市防守，+25% 对火器的加成。气体力学科技同样允许建立 24 力 9 移动的潜艇，该



单位可以在海上隐形，是个重要的海上单位。气体力学科技同样还启用了大都会地铁奇观。蒸汽机科技也是非常重要的科技，允许组建 12 力 3 运载力的轮船，20 力的铁甲舰以及阿贝米尔斯大排水站。内燃机科技允许建立 28 力的巡洋舰。

工业时代中线的科技依旧与基建和经济相关。化学科技允许建立 10 力的掷弹兵，并增加农田的食物。生物学科技允许建造 14 力的龙骑兵，允许建立公园并且增加牧场 1 个锤子。电学科技为风力磨坊和水利磨坊增加 1 个商业，并允许建造实验室和门洛公园。电影科技允许建立加快乐度的电影院和好莱坞，并且首发科技可以获得一个大艺术家。制冷科技可以获得筑鱼地市场，并且增加水上单位 1 点移动力。微生物学也是个重要的科技，研究该科技可以建造医院增加健康度，砍伐热带雨林以及建造 14 力 2 跑的近代骑兵。

工业时代下线的科技以基建和文化政策为主。首发民意代表可以获得一个大政治家，并开启民主制度和自由女神像。民族主义可以开启民族主义制度并建造勃兰登堡门和查普尔特佩克城堡。工会开启中央计划制度，并允许修布鲁克林大桥。新闻业开启革命制度并允许修建新天鹅堡和威斯敏斯特宫。公民权利科技开启世俗主义，并允许建造国家公园和万国宫。消费主义科技允许建造帝国大厦和超级市场。

## 6.6 全球化时代



全球化时代的科技对应着人类 20 世纪科技。同样，全球化科技的上线还是偏军事科技。石油化工科技是全球化时代比较重要的军事科技，在有石油资源的前提下，拥有该科技可以制造 28 力的坦克，以及 40 力的战列舰。这两个单位是全球化时代作战的主力部队。航空科技同样也是非常重要，有该科技可以建造 15 力的榴弹炮轰炸城防，以及 12 力的双翼飞机。基础设施科技可以制造运输舰，公交系统和金门大桥。航空学允许制造 15 力的战斗机和机场，火箭学则允许建立 14 力的反坦克步兵。雷达技术则允许

建造 24 力的伞兵。核裂变和核能是比较重要的 2 个科技，核裂变可以开启曼哈顿工程和核轰炸机，核能科技可以开启核导弹、核潜艇和核电厂。太空飞行科技可以建立太空港、开启第一颗卫星、登月和黄金唱片组队工程。

全球化时代的中下线科技偏基建和文化，无线电开启温布利和广播塔，数码产品开启水电站、海上石油平台和 24 力驱逐舰，激光科技开启 18 力的放空步兵，巡航导弹和战略导弹防御计划。首发心理学可以获得大间谍，开启极权主义。电视机科技则是开启了增加快乐度的体育场。电子计算机科技开启了 20 力的自行火炮，开启超级计算机和因特网组队工程。宏观经济学科技开启党国一体政体和增加收入的中央银行，军力投送开启五角大楼和 18 力的航空母舰。全球化思潮开启 24 力海军陆战队、多边主义政策以及联合国、欧盟总部大楼奇观。生态科技允许建立回收中心。旅游业可以在修改版中具有比较大的作用，可以开启酒店和悉尼歌剧院，并且启用自然奇观中的旅游类资源，比如说珠穆朗玛峰、大堡礁等。社会服务科技开启 20 力的现代步兵，电网和耶稣巨像。值得注意的是，社会服务带来的现代步兵战斗力只有 20，相比坦克战力并不算突出，但是该兵种仍然有一定意义。以前启蒙时代工业时代的落后兵种可以花钱升级到现代步兵，不能升级到坦克。如果以前打仗积累有比较多的兵，可以考虑走现代步兵的路线。

## 6.7 数字化时代



数字化时代对应人类 21 世纪的科技。空气动力学科技允许制造 24 力的武装直升机以及 28 力的喷气式战斗机，还可以建立哈利法塔奇观，增加沙漠格子的产出。人造卫星科技允许建立 40 力的导弹巡洋舰，哈勃望远镜和火星任务工程。超导科技允许建立 30 力的隐形驱逐舰，24 力的隐形轰炸机，光纤网络 and 大型强子对撞机。机器人科技是非常重要的一个科技，可以制造 40 力的主战坦克以及 22 力的防空导弹车。移动通信也是个重要的科技，可以建立 32 力的机械化步兵，并建造天空树以及东方明珠塔。这些都是数字化时代重要的军事类科技。

非军事科技方面，可再生能源允许建造太阳能发电厂，遗传学科技给地块增加食物产出，生物科技允许建立垂直农场，增加 10% 的食物。超级材料科技允许建立天梯和火星农场，核聚变科技允许建立国际

热核实验室以及火星能源，纳米技术允许建造火星提取器，自动化科技则允许建立自动化工厂提高产能，并建立火星栖息地。统一场论允许建造星际探测器以及火星实验室，人工智能科技则允许建立火星控制中心。未来科技可以重复研究，每研究一次增加所有城市 1 点快乐以及 1 点健康。总体来看，数字化时代的科技主要服务于飞天胜利。

## 7.部分文明出生条件

### 7.1.拜占庭

如果罗马在 AD330 年前崩溃，拜占庭不出生。

如果希腊亚历山大帝国在 AD330 年还存活，拜占庭不出生。

如果玩家使用的是罗马帝国，且稳定度为稳固，拜占庭不出生。

```
        if iCiv == iByzantium:
            if not pRome.isAlive() or pGreece.isAlive() or (utils.getHumanID() == iRome
and utils.getStabilityLevel(iRome) == iStabilitySolid):
                return
```

真实历史中，拜占庭就是从罗马帝国中分裂出来的，没有罗马帝国就没有拜占庭，所以该设定还是很科学的。

### 7.2.奥斯曼土耳其

如果突厥曾经在中东地区攻陷过任何一座城市，奥斯曼土耳其就会诞生。

这个设定和真实历史是相对应的，因为在历史中奥斯曼土耳其就是突厥人留在土耳其地区的一个小分支发展起来的。

这里的中东地区坐标范围是(69, 38)到(78, 45)，涵盖耶路撒冷、大马士革、巴格达、安卡拉、特拉布宗等几个主要城市。

```
        elif iCiv == iOttomans:
            tMiddleEastTL = (69, 38)
            tMiddleEastBR = (78, 45)
            lCities = utils.getAreaCities(utils.getPlotList(tMiddleEastTL, tMiddleEastBR))

            if iTurks not in [city.getOwner() for city in lCities] and iTurks not in
[city.getPreviousOwner() for city in lCities]:
                return
```

## 7.3 泰国

如果人类玩家是高棉，当高棉稳定度高于脆弱（也就是稳固及以上）时，泰国不会出生

如果高棉是 AI，当高棉稳定度高于动荡（也就是脆弱及以上时，泰国不会出生

```
elif iCiv == iThailand:
    if utils.getHumanID() != iKhmer:
        if data.getStabilityLevel(iKhmer) > iStabilityShaky:
            return
    else:
        if data.getStabilityLevel(iKhmer) > iStabilityUnstable:
            return
```

## 7.4.阿根廷和巴西

如果巴西和阿根廷在出生时，出生区域内没有其他国家的殖民地，则该局不会出生

如果巴西和阿根廷在出生时，出生区域内有其他国家的殖民地，且稳定度大于稳定，则巴西和阿根廷不会出生。

```
elif iCiv in [iArgentina, iBrazil]:
    iColonyPlayer = utils.getColonyPlayer(iCiv)
    if iColonyPlayer < 0: return
    elif iColonyPlayer not in [iArgentina, iBrazil]:
        if data.getStabilityLevel(iColonyPlayer) > iStabilityStable:
            return
```

## 7.5.意大利

如果罗马帝国仍然存活，意大利不会诞生

如果罗马帝国核心区域的城市不存在独立城邦，城市被西班牙、法国、拜占庭或者神罗等其他文明占领了，那意大利不会诞生。

```
elif iCiv == iltaly:
    if pRome.isAlive():
        return
```

```
cityList = utils.getCitiesInCore(iRome, False)

iIndependentCities = 0

for pCity in cityList:
    if not pCity.getOwner() < iNumPlayers:
        iIndependentCities += 1

if iIndependentCities == 0:
    return
```

## 8. 模组优势

### 8.1 更强的历史模拟感：

➤ 笔者玩过文明 5 和文明 6，也玩过文明 5 中的一些模组，例如超级大国，真实地球等。但是文明 4 模组的可玩性是最高的，文明 4 的 DoC 也是历史模拟最完善的。文明 4 核心游戏逻辑都是使用 Python 开发，游戏逻辑可以轻松改变，所以我们才有 RFC 和 DoC 这些优秀的文明 4 MOD。而文明 5 和文明 6 完成度比较高，游戏逻辑改变较为困难，大部分模组仅仅只是改变地图、改变一些科技树以及增强国家特色等。如果想在游戏中模拟真实历史，文明 4 DoC 模组是一个很好的选择。

### 8.2 更低的性能要求：

➤ 文明 5 和文明 6 对 CPU 和 GPU 的要求更高。笔者使用的是 2019 年主流性能级的轻薄本，文明 6 特效不开高能玩，但是真实地球特大图不能流畅地玩。文明 5 高特效能畅玩，但是大地图后期回合时间太长（虽然文明 5 做了一些多核优化，但是还是要 2 分钟左右）。文明 4 是 15 年前的游戏，吃单核性能，在 DoC 的大图下，还是能够比较顺畅地畅玩大后期，放飞船。

➤ 在图形性能方面，文明 6 偏卡通，对 GPU 要求最高。文明 5 和文明 4 要求其次，图像都偏真实。但是文明作为策略游戏，其实不怎么看图像的，文明 4 的图像质量开全特效也基本满足 2020 年策略游戏的要求了

## 9.贴吧的一些战报参考

### 9.1 DOC 1.16 阿拉伯战报 @阿根廷铁路

[https://tieba.baidu.com/p/6306039565?pid=128003996646&cid=0&red\\_tag=1531232090#128003996646](https://tieba.baidu.com/p/6306039565?pid=128003996646&cid=0&red_tag=1531232090#128003996646)

### 9.2 DOC 1.16 中国战报 @kroraimna

[https://tieba.baidu.com/p/6234905667?pid=127233753910&cid=0&red\\_tag=1643478889#127233753910](https://tieba.baidu.com/p/6234905667?pid=127233753910&cid=0&red_tag=1643478889#127233753910)

### 9.3 DOC 1.16 希腊战报 @qiucivdu

<https://tieba.baidu.com/p/6132463327?pn=2>

### 9.4 DOC 1.16 土库曼斯坦战报 @qiucivdu

[https://tieba.baidu.com/p/6124104931?share=9105&fr=share&unique=843D6DF15DB7E6F4D1E87FC89FE0926B&st=1587541033&client\\_type=1&client\\_version=11.3.2&sfc=qqfriend&red\\_tag=2253408631](https://tieba.baidu.com/p/6124104931?share=9105&fr=share&unique=843D6DF15DB7E6F4D1E87FC89FE0926B&st=1587541033&client_type=1&client_version=11.3.2&sfc=qqfriend&red_tag=2253408631)

### 9.5 DOC 1.15 玛雅战报 @kroraimna

[https://tieba.baidu.com/p/5798998586?pid=120886711077&cid=0&red\\_tag=1864616184#120886711077](https://tieba.baidu.com/p/5798998586?pid=120886711077&cid=0&red_tag=1864616184#120886711077)



## **9.6 DOC 1.15 加拿大战报 @qiucivdu**

[https://tieba.baidu.com/p/5443282127?pid=115453264691&cid=0&red\\_tag=1957420252#115453264691](https://tieba.baidu.com/p/5443282127?pid=115453264691&cid=0&red_tag=1957420252#115453264691)

## **9.7 DOC 1.15 埃及战报 @忠臣司马懿**

[https://tieba.baidu.com/p/5432982700?pid=115260050744&cid=0&red\\_tag=2064105718#115260050744](https://tieba.baidu.com/p/5432982700?pid=115260050744&cid=0&red_tag=2064105718#115260050744)

## **9.8 DOC 1.15 中国战报 @伊尔伽镁斯**

[https://tieba.baidu.com/p/5420245137?pid=114985025978&cid=0&red\\_tag=2103681547#114985025978](https://tieba.baidu.com/p/5420245137?pid=114985025978&cid=0&red_tag=2103681547#114985025978)

## **9.9 DOC 1.15 哈拉帕战报 @伊尔伽镁斯**

<https://tieba.baidu.com/p/5309710110?pn=2>

## **9.10 DOC 1.15 埃及战报 @ hope1989915**

<https://tieba.baidu.com/p/5603245009?fr=good>

## 10.DOC 版本更新说明（机翻）

### 主要特点

\*增加了突厥人作为一个新的文明，详见文明一节

\*扩展 wonder，请参阅 wonders 部分了解详细信息：

\*新增 72 项奇迹

\*其他奇观集中在代表性不足的地区、宗教、工业和后期

\*十二大奇观新效果

\*移除了一个现存的奇迹

\*其他游戏后期内容：

\*更昂贵的数字时代技术

\*数字时代的其他建筑，详见建筑部分

\*游戏后期增加了许多新的奇观，详情请参见奇观部分

\*后期游戏技术提高改进效果，请参见改进部分了解详细信息

\*其他游戏后期项目，特别是空间项目和卫星，请参见项目部分了解详细信息

\*重新设计的太空胜利号，详见项目部分：

\*移除半人马座阿尔法殖民船

\*太空胜利是通过在火星上建立殖民地来实现的

\*火星殖民地舱取代宇宙飞船舱

\*更详细的一系列先决条件太空竞赛项目，每个项目都为第一个完成这些项目提供了额外的好处

\*除了太空胜利之外，还可以从太空探索中获益，例如经济（卫星）、文化（黄金记录项目）或军事



( SDI、卫星 )

\*广泛的 UU 扩展，有关详细信息，请参阅 UU 部分：

\*新增 31 个 UU

\*许多主要文明都有第二个独特的单位

\*更改了八个现有的 UU

\*删除了五个现有的 UU

\*资源只能为有限数量的城市提供幸福和健康，具体取决于受控资源的数量，请参见游戏规则部分

\*重新设计和扩展城市征服及其后果的规则，详见游戏规则部分

\*支持选择不同语言，广泛的法语翻译

## 游戏规则

\*有限的健康和资源带来的快乐

\*一种资源的每一个实例都为有限数量的城市提供幸福或健康（ 3 个用于大多数幸福资源， 1-3 个用于健康资源）

\*文化程度高的城市在从资源中获得幸福或健康时优先考虑

\*需要资源的单位或建筑效果仍然适用于所有城市

\*城市资源屏幕根据城市的文化等级显示资源是否有效以及需要多少额外资源

\*城市征服的新规则

\*城市征服的文化转换是暂时的，当一个城市再次被征服时，文化转换会立即恢复

\*文化转型也适用于贸易城市

\*征服城市的文化转换不影响前主人的核心地块

\*从城市征服中转化的文化不会影响被摧毁的建筑

\*恢复文化守备规则

\*征服城市会导致一个以上人口的损失

\*城市动荡不安时，人口损失和建筑物损坏逐渐得到应用

\*被毁建筑数量影响黄金被劫数量

\*建筑破坏更具确定性

\*有些建筑物比其他建筑物更容易被摧毁

\*防御建筑会被自动摧毁，除非城市防御系统没有被轰炸

\*城市可以被解雇：

\*建筑伤害增加

\*掠夺黄金增加

\*动荡加剧

\*某些所有者文化已删除

\*非国家宗教可能被除名

\*业主的否定意见

\*城市可以幸免：

\*花费黄金

\*减少建筑损坏

\*减少动乱

\*城市不是立即被夷为平地，而是随着时间的推移人口逐渐减少，当人口达到零时被摧毁

\*最新间谍经验规则：间谍经验取决于成功机会修改的间谍任务

\*失败的宗教迫害不会导致动乱

\*将每个城市的最大贸易路线增加到 10 条

\*未成年选手不能参加比赛

\*飞机只能驻扎在作为你的附庸或与你防御协议的文明城市

\*过时的奇迹也会给失败的金子

\*取消对城市骚乱的限制

\*伟大的先知可以在宗教核心地区传播宗教

\*隐藏的民族单位不能从外国城市进攻

\*定居者可以立即在新建立的城市中建造免费的建筑物

\*主人可以把他们的附庸的核心城市还给他们

\*当城市被其创始人控制、处于动乱或最近被收购时，城市就不能被释放

\*处于动荡中的城市不能交易

\*如果一个游戏作为一个文明获胜，那么它可以在转换到另一个文明后再次获胜

## 语言

\*为大多数游戏元素添加了法语翻译，不包括 civilopedia 条目（归功于 Steb）

## 技术

\*数字时代技术研究成本增加

## 建筑

\*新增 8 栋建筑：

\*仓库 ( 计量 ): +25%黄金 , +1 个商户位

\*集装箱码头 ( 雷达、海关 ): +50%外贸航线收益率

\*超级计算机 ( 计算机、实验室 ): +25%的研究用电 , +1 个科学家槽

\*体育场 ( 电视、竞技场 ): +1 快乐 , +1 快乐与热门足球赛事 , +25%文化与力量

\*物流中心 ( 电信、仓库 ): +25%带电源的黄金 , +1 个商户插槽

\*光纤网络 ( 超导体、电网 ): +10%商业用电

\*垂直农场 ( 生物技术 ): +10%有动力的食物

\*自动化工厂 ( 自动化, 工厂 ): +25%带电源生产 , +1 个工程师槽 , +1 个不健康

\*变更建筑 :

\*异教徒神庙 : 现在+2 文化 , 移除牧师槽

\*将圆形剧场重命名为竞技场 : 从热门足球赛事中移除快乐

\*警察 : 降低成本

\*海关 : 外贸航线收益率降至+50%

\*下水道 : 现在+3 健康

\*堤防 : 成本增加

\*酒厂 : +1 改良大米、小麦商业 , +2 改良葡萄酒、糖商业 , +1 不健康

\*公园 ( 生物 ): +2 快乐 , +2 健康

\*公共交通 : +1 健康 , +2 健康加油

\*安全局 : 现在需要雷达

\*回收中心 ( 生态 ): 50%的公司不健康

\*新建筑艺术 :

\*大学

\*太阳能发电厂

## 独特的建筑

\*改变了独特的建筑：

\*波斯药剂师（医学）：取代药剂学

\*玛雅球场（日历）：降低成本

\*伊朗商队：取代邮局

## 国家奇迹

\*增加了太空港（太空飞行，最大纬度 30 度）：所有城市的太空产量都增加了 100%

\*凯旋门不再是国家奇迹

\*改进的艺术：

\*行政中心

\*贸易公司

\*国立大学

## 奇迹

\*改变了十二个奇迹效果：

\*库库尔坎神庙：+1 雨林食物

\*Shwedagon Paya:+国家宗教建筑 100%生产

\*索菲亚夏吉亚：+2 国教大楼的间谍活动

\*圣母院：建造大教堂只需要两座寺庙

\*桑科尔大学：+1 沙漠地块商业

\*圣马可大教堂：+1 专家提供的黄金

\*大报恩寺：+1 政治家的食物

\*蓝色清真寺：暂时的不快乐仅限于 1

\*圣巴西尔大教堂：+2 国家宗教建筑制作

\*凡尔赛宫：每个城市都有免费的庄园，+2 名自由政治家

\*凯旋门（弹道学）：提升时单位治疗效果提高 50%（不再是国家奇迹）

\*太空电梯：100%太空生产，每颗人造卫星+1 个商业，每完成一个太空项目+5 个商业

\*更名为奇迹：

\*大陵

\*从罗马竞技场到弗拉维安圆形剧场

\*更改的 wonder 要求：

\*巨像需要绽放

\*伟大的陵墓需要水泥

\*姬陵需要封建主义

\*圣母院需要公社

\*蓝色清真寺需要学术

\*泰姬陵需要城市规划

\*新增 72 个奇迹：

\*阿帕达纳宫（算术，琐罗亚斯德教）：每个城市都有免费的纪念碑，建筑率提高 50%

\*都江堰（文字，米饭）：+1 江面上的食物

\*Jetavanaramaya（美学、佛教、佛教或印度教国家宗教）：+1 艺术家提供的食物

\*哈兹尼（货币、犹太教、城市半径内的绿洲）：所有城市都有+1 条贸易路线

\*纳兰达大学（哲学，佛教与印度教国家宗教）：每个国家宗教建筑+2 项研究

\*冈德沙普（医学，琐罗亚斯德教）：免费的医疗改进，为城市中的单位，从科学家+1 食物

\*普拉姆巴南（政治、印度教、佛教或印度教国家宗教）：+25%的食物储存在所有城市的增长中

\*萨尔萨佛陀（工匠、佛教、骆驼）：战争期间贸易路线保持连通

\*铁柱（钢，印度教）：每个城市都有自由锻造

\*昌盛道（学术、儒学与佛教国家宗教）：每 10%研究率+1 幸福

\*阿索斯山（伦理，正统）：建筑中的双重伟人

\*骑士克拉克德谢瓦利埃（防御工事，伊斯兰教与天主教国教）：自由城堡在每个城市，击败城市卫士撤退到你的首都

\*整体式教堂（公会、熏香、正统派）：牧师提供+2 商业服务

\*智慧之家（炼金术，伊斯兰教）：+200%来自伟大人物发现的研究

\*旧犹太教堂（公社，犹太教）：+2 来自犹太建筑的黄金

\*圣玛丽亚·德尔菲奥雷（天主教赞助人）：+100%伟人出生率

\*阿拉穆特要塞（指南针，伊斯兰教）：+10 个城市间谍单位的经验

\*银树喷泉（纸、丝绸、异教）：当一位伟大的将军出现时，自由的伟人就诞生了

\*圣索菲亚大教堂（教义，正统）：+1 来自商人的食物

\*Gur-E-Amir（地图学，伊斯兰教）：城市获得的额外文化等同于被征服城市中掠夺的黄金

- \*克里姆林宫 ( 火药 , 正统派 ) : +25%的城市防御 , +1 个平民单位运动
- \*Vijaya Stambha ( 公司 , 印度教 ) : 免费城市保卫者 I 推广在城市内建造的单位 , 在自己的边界内提高 50%的总出生率
- \*埃尔·埃斯科里亚尔 ( 探索 , 天主教 ) : 为每个获得的殖民地提供额外的黄金
- \*Torre de Belem ( 光学、天主教 ) : +100%外贸路线收益率
- \*圣托马斯教堂 ( 人文 , 新教 ) : +2 每个城市的幸福
- \*伊苏岛神社 ( 物流 , 佛教 ) : 城市半径内每个水砖+1 个大人物
- \*牛津大学 ( 学术界 , 新教 ) : +1 专家研究
- \*布达拉宫 ( 治国之道 , 佛教 ) : 城市半径内每座山有+1 位伟人
- \*交易所 ( 经济学、新教 ) : +2 个自由商人
- \*世界广场 ( 地理 , 伊斯兰教 ) 的形象 : 每种文化水平+1 条贸易路线
- \*翡翠佛寺 ( 公民自由 , 佛教 ) : 城市没有不快
- \*卢浮宫 ( 公民自由 ) : +2 个自由艺术家 , +2 个文化控制的奇迹
- \*沙利玛花园 ( 园艺 , 伊斯兰教 ) : 过度健康算作幸福
- \*盐城大教堂 ( 地质、天主教 ) : 每个国家宗教建筑+2 个商业区
- \*琥珀屋 ( 地质学、新教或正统派 ) : 其他文明更愿意加入防御条约 , 分享防御条约伙伴的黄金时代
- \*社会学 : 每种文化水平+10%的研究 , 技术成本-25%的贸易和间谍活动
- \*瓜达卢佩大教堂 ( 社会学 , 天主教 , 不同于天主教圣城的大陆 ) : 大陆上每个天主教城市+1 黄金
- \*Abbey Mills 泵站 ( 热力学 ) : 每个城市的免费下水道
- \*贝尔洛克灯塔 ( 冶金 ) : 沿海城市+1 条贸易路线
- \*查普特佩克城堡 ( 民族主义 ) : 每种文化水平+1 个单位经验
- \*水晶宫 ( 引擎 ) : +2 自由工程师
- \*门罗公园 ( 电力 ) : +25%商业用电



- \*筑地鱼市 ( 冷藏、大米 ): +1 水上食物地块
- \*布鲁克林大桥 ( 工会 ): 每个城市的免费堤坝
- \*新天鹅堡 ( 新闻 ): 安置一个伟人可以恢复 25%的伟人积分
- \*大都市 ( 气动 ): 城市建筑每 2 种文化+1 种商业
- \*安托尼利安娜鼯鼠 ( 装配线, 天主教 ): 城市半径内每峰产量+2
- \*诺贝尔奖 ( 精炼 ): 当一个伟大的人出生在一个快乐或友好的文明中时, 伟大的人是指
- \*Frontenac 城堡 ( 精炼 ): 每个城市都有免费火车站, +50%的铁路建设速度
- \*Las Lajas 避难所 ( 微生物学、天主教 ): 所有城市的单位治愈率+10%
- \*国际宫 ( 民权 ): 国会每四个回合举行一次, 不能在国会中要求城市, 其他文明更有可能批准你的国会请求
- \*金门大桥 ( 基础设施 ): +1 科学家和工程师的商业
- \*布莱奇利公园 ( 无线电 ): 有 50%的几率避免间谍侦测, 有 50%的几率侦测敌方间谍
- \*Sagrada Familia ( 宏观经济学 ): +1 来自艺术家的作品, +25%的作品转换为商业
- \*水晶大教堂 ( 电视, 新教 ): 每 10%黄金价格+1 幸福, 牧师+2 商业
- \*祖国呼唤 ( 权力投射, 中央规划 ): 三级以上单位每失去一个单位, 就有一个自由单位起草
- \*世界贸易中心 ( 全球主义, 自由企业 ): +50%公司商务
- \*Berlaymont ( 全球主义, 多边主义 ): +2 个可能的防御协议, 每个防御协议+1 个自由专家
- \*原子能 ( 核能 ): 世界上每件核武器+1 项研究
- \*铁穹顶 ( 激光 ): 在自己的地盘上有 50%的截获机会
- \*海港歌剧院 ( 旅游 ): 每两份额外的快乐加一份食物
- \*莲花寺 ( 旅游, 城市四大宗教 ): 所有城市每非国家宗教+1 份食物
- \*海湾花园 ( 生态 ): 每过度健康+2 个商业

\*哈利法塔 ( 空气动力学 , 沙漠 ) : +2 食物 , +2 商业沙漠地块

\*哈勃太空望远镜 ( 卫星 ) : +3 卫星研究

\*大型强子对撞机 ( 超导体 ) : +100%研究

\*海峡隧道 ( 机器人 ) : 友好关系的贸易路线收益率+100%

\* 东方明珠塔 ( 电信 ) : 每个城市人口+2 研究

\*Skytree ( 电信 ) : +1 生产来自科学家 , +1 食品来自工程师

\*三角洲工厂 ( 可再生能源 , 城市半径内只有平坦的土地 ) : +1 水砖上的食品、生产、商业

\*全球种子库 ( 遗传学 , 城市半径的苔原 ) : 每个农场、稻田、果园和种植园资源+1 项研究

\*ITER ( Fusion ) : 为欧洲大陆所有城市提供电力 , 所有城市每消耗一个电力就有+1 个商业

\*改进的神奇艺术 :

\*帕特农神庙

\*皮斯努洛克

\*索菲亚圣母院只有在被中东文明控制时才有尖塔

\*泰姬陵

\*拆除了比萨斜塔

## 项目

\*添加的项目 :

\*弹道导弹 ( 火箭 ) : 可以建造洲际弹道导弹 , 首先完成接收一个伟大的工程师

\*第一颗卫星 ( 太空飞行 , 弹道导弹 ) : 可以建造卫星 , 首先完成所有其他项目的无政府状态

\*太空人 ( 太空飞行 , 第一颗卫星 ) : 展示世界地图 , 第一次完成空中部队接收+4 经验

\*登月 ( 太空飞行 , 太空人 ) : 开启黄金时代

- \*金唱片 ( 太空飞行、登月、太空人 ): +3 来自卫星的文化, 50%的空间生产修饰剂增加文化输出
- \*国际空间站
- \*火星任务 ( 卫星、登月、太空人 ): 启用火星殖民地模块
- \*人类基因组计划 ( 遗传学 ): +1 来自城镇的食物
- \*全球定位系统 ( 电信、太空人 ): +4 空中经验
- \*月球殖民地 ( 聚变、月球殖民地、太空人 ): 所有城市的空间生产+100%, 卫星生产+2
- \*星际探测器 ( 统一理论, 国际空间站, 火星任务 ): 开启黄金时代
- \*更改的项目 :
- \*互联网 ( 计算机 ): 每位专家+1 笔交易
- \*战略防御计划 ( 激光, 载人航天 ): 卫星可以拦截洲际弹道导弹, 卫星可以攻击其他卫星
- \*移除了半人马座阿尔法星殖民地飞船, 取而代之的是, 太空胜利是通过在火星上建立殖民地来实现的 :
- \*火星控制中心 ( 人工智能 ): 需要 1 个
- \*火星萃取器 ( 纳米技术 ): 需要 1 个
- \*火星框架 ( 超级材料 ): 需要 1-5 个
- \*火星栖息地 ( 自动化 ): 需要 1-5 个
- \*火星水培 ( 生物技术 ): 需要 1-3 个
- \*火星实验室 ( 统一理论 ): 需要 3 个
- \*火星电源 ( 聚变 ): 需要 1-2 个
- \*取消阿波罗计划

## 单位

\*增加单位：

\*骆驼骑士（骑术，骆驼，铜或铁）：力量 5，2 步，-25%城市力量，+25%沙漠力量，+25%对抗重骑兵，从沙漠适应开始

\*骆驼弓箭手（贵族，骆驼）：力量 5，2 步，30%撤退几率，+50%开阔地形强度，+25%沙漠强度，+25%对抗重骑兵，从沙漠适应开始

\*骆驼炮手（火器，骆驼）：力量 7，2 步，40%撤退机会，+25%开阔地形，+25%沙漠力量，+25%对抗重骑兵，从沙漠适应开始

\*蒸汽船（热力学，煤）：强度 12，7 次移动，25%后退机会，3 货

\*无人机（自动化）：所有单位都看不见，可以探索敌方领土，可以轰炸改进和城市防御，50%的几率躲过敌方侦查，可以执行一些间谍任务

\*卫星（卫星，第一个卫星项目）：大多数单位看不见，可以看到卫星，可以探索敌方领土，从哨兵开始，可以作为研究卫星、商业卫星、军事卫星加入城市

\*变更单位：

\*散兵：减少 30%的撤退几率，减少 50%的附带伤害

\*长弓人：减少 30%的撤退几率，附带伤害只影响两个单位，附带伤害减少 50%，附带伤害限制减少 30%，山林雨林攻击减少 25%，山体防御增加 25%

\*迫害者：现在需要教义

\*火枪手改名为火枪手

\*加隆：移动减少到 5

\*龙骑兵：对第一次攻击免疫

\*步兵：对陆战队和伞兵+20%

\*鱼雷艇：增加移动至 7

\*运输：增加移动到 9

\*海军陆战队：增加成本，从樵夫和游击队员开始

\*伞兵：增加费用

## 独特单位

\*增加了 31 个新的 UU，为许多主要文明提供了第二个 UU：

\*中国：火枪兵（火箭炮兵）：所需火药，-1 力量，造成附带伤害

\*希腊：同伴（骑手）：城市实力不减，从三月开始，闪电战

\*印度：瓦鲁（兰瑟）：需要象牙而不是马，+2 力量，可以进入雨林和丛林

\*腓尼基：神圣乐队（斯皮尔曼）：+25%城市实力，以两栖为起点

\*腓尼基：努米迪亚骑兵（骑兵）：不降低城市力量，对近战单位+50%，从脱离和沙漠适应开始

\*波斯：萨瓦兰（长矛骑兵）：需要将军-2 力量，不需要降低城市力量

\*罗马：弩炮（弹弓）：+2 力量，无城市攻击修正

\*埃塞俄比亚：肖特拉（剑客）：不需要铁，从游击队开始

\*埃塞俄比亚：Mehal Sefari（步枪兵）：从第一和第二次演习开始

\*泰米尔人：火箭兵（掷弹兵）：+2 力量，+25%对抗步枪兵，步枪兵，附带伤害影响另外两个单位

\*韩国：Kobukson（Galleass）：+2 力量

\*拜占庭：Dromon（重型厨房）：+1 力量，造成附带伤害

\*日本：零（战斗机）：成本减半，+50%对水单位，+25%回避机会

\*海盗：长船（重型帆船）：+2 个移动，2 个货物，可以轰炸城市，从脱离开始

\*阿拉伯：加齐（重剑手）：力量 8，2 步，城市攻击+20%

\*阿拉伯：机动卫兵（长矛骑兵）：不需要铁，不降低城市实力

\*印尼：琼（加勒斯）：+50%海防，+50%对私掠船

\*西班牙：特尔西奥（阿奎布西埃）：从夹拳、队形开始

\*法国：宪兵（装甲兵）：从掐人开始，领导

\*法国：后卫（龙骑兵）：从掐人开始，领导力

\*英格兰人：战士（战列舰）：+3 力量，+1 移动，附带伤害影响一个单位

\*俄罗斯：Strelets（Arquebusier）：+1 移动，从城市驻军开始

\*神圣罗马：格伦泽（掷弹兵）：-2 力量，+25%撤退几率，从游击队开始，脱离

\*意大利：巴列斯特里埃（弩）：第一次攻击+1，城市攻击+25%，两栖攻击开始

\*意大利：Lanternas（Galleass）：+2 力量

\*葡萄牙：班德兰特（探险家）：+4 力量，可攻击，30%撤退几率，保证俘虏奴隶

\*蒙古人：满谷台（弓箭手）：+2 臂力，+1 招式

\*奥斯曼帝国：大轰炸（轰炸）：+50%城市攻击

\*德国：Fusilier（火枪手）：从钻一和钻二开始

\*美国：拓荒者（定居者）：可以战斗，力量 10，+50%开阔地形力量，在北美建立的城市获得免费工人和防御者

\*哥伦比亚：利亚内罗（轻骑兵）：对火枪手、步枪兵的攻击率提高 50%，首先是机动性

\*更改了八个 UU：

\*中国的 Cho Ko Nu：受到附带伤害的单位数量减少

\*罗马军团：取消对阿克塞曼的奖励

\*埃塞俄比亚人阿斯卡里更名为奥罗莫勇士，现在是一个野蛮人特有的单位

\*韩国华查（取代炮击）：3 点力量，-75%城市攻击

\*俄罗斯哥萨克（取代侯赛尔）：需要测量，对轻骑兵和重骑兵+25%

\*莫卧儿攻城象：对弓箭手和火药单位+1 力量和+25%

\*勇者骑兵（代替手枪兵）：20%的撤退几率

\*墨西哥农村改名为农村

\*删除了五个 UU：

\*阿拉伯骆驼射手

\*印尼橙花

\*法国重炮

\*意大利啤酒

\*塞尔柱古兰武士

\*改进独特的单元艺术：

\*蒙古克什克人

\*伊朗齐尔巴什

\*墨西哥农村

\*阿根廷马掷弹兵

## 内政

\*更改的内政：

\*专制：把幸福从宫殿和纪念碑上抹去

\*君主制：监狱的双重生产

\*缔约国：现在需要宏观经济

\*共和国：允许至少一个艺术家、商人、科学家或政治家的职位，用黄金移除匆忙的单位， -1 稻田食物

\*民主：免去免费专家，增加 100%优秀人才率

\*公民身份：增加对高层的维护，消除大城市的幸福感，取消监狱和锻造厂的双重制作，增加剧院的双重制作，增加带黄金的急行单位

\*附庸：+2 大城市的幸福，从城堡中移除幸福

\*精英管理：取消了自己的边界内增加的经验，增加了单位晋升所需的 25%经验，每个专家增加了+1 个商业机会

- \*改名为革命主义的意识形态：增加了暂时的不快乐效应的加速失效
- \*宪法：取消了大人物等级调整，增加了+1 个免费专家，增加了法院的双重制作
- \*极权主义：不抵抗城市征服
- \*公益性：现在需要社会服务
- \*中央计划：现在需要工会，增加水电厂、电网和自动化工厂的双重生产
- \*世俗主义：增加了天文台和超级计算机的双重生产
- \*孤立主义：在首都增加了 50%的间谍活动

## 专家

- \*从文化层面上消除专家产量、商业和人口数量的变化
- \*奴隶和卫星不受专家产量和商业增长的影响

## 文明

- \*新文明：突厥人
- \*出生：公元 552 年奥杜昆特
- \*领导人：布明、阿尔卑斯山、塔梅兰
- \*颜色：蓝色/白色
- \*盾形纹章：弓箭
- \*独特单位：奥古斯（弓箭手）：三招，隐藏民族，从三月开始



\*独特的建筑：迪凡（监狱）：-50%城市维护，+1 个政治家职位

\*独特的力量：奥达的力量：在和平时期，野蛮人不能进入你的领土，如果在战争时期受到攻击，骑着马的野蛮人也会加入你的军队

\*独特的历史胜利：

\*控制 6%的世界，到公元 900 年掠夺 20 处改进

\*创建一条从中国任何城市到地中海港口的陆路贸易路线，并在公元 1100 年前将丝绸之路延伸到 10 个城市

\*公元 900 年成为文化发展之都，公元 1100 年成为文化精品之都，公元 1400 年成为文化影响力之都

\*更改的生成日期：

\*中国人在公元前 2070 年出生

\*玛雅人在公元前 400 年出生

\*哈拉帕人现在也可以使用人工智能了

\*减少了埃塞俄比亚的历史区域

\*把埃塞俄比亚的出生地移到北方

\*减少神圣罗马核心

\*土耳其现在通常被称为奥斯曼帝国

\*塞尔柱人被撤走了

领导人

\*新增领导：

\*波斯：科斯罗（感谢史提布的加入）

\*埃塞俄比亚：埃扎纳

\*更换领导：

\*埃塞俄比亚：海尔塞拉西被梅内利克取代

## 宗教

\*犹太教也蔓延到北美

## 公司

\*丝绸之路现在需要货币

\*丝绸之路因此消耗骆驼

## 文明特点

\*改变了巴比伦的独特力量：将免费技术的数量增加到 5 项

\*中国新的独特力量：万千的力量：25%的食物储存在城市增长中

\*改变了腓尼基人的独特力量：也总是允许用黄金催促部队

\*新玛雅独特的力量：长计数的力量：发现技术时的额外食物

\*埃塞俄比亚新的独特力量：交流的力量：与共享你国宗教的城市的自动贸易联系

\*韩国新的独特力量：教育的力量：首都的双重专家职位

\*改变了维京人的独特力量：征服城市的黄金只有在城市被洗劫时才会受到影响

\*印加独特的力量在重生后不适用

# 独特的历史胜利 UHV

\*新埃塞俄比亚 UHV :

\*第一个目标：到公元 400 年获得三种香料资源

\*第二个目标：在东正教建立五个回合后皈依东正教，在公元 1200 年前安置三位伟大的先知，建造一座东正教大教堂

\*第三个目标：确保在公元 1500 年非洲有比伊斯兰城市更正统的城市

\*更改了玛雅 UHV :

\*第一个目标现在需要在公元 200 年前发现日历

\*更改了法国 UHV :

\*第一个目标现在需要巴黎的传奇文化

\*第二个目标现在需要卢浮宫和大都会，而不是自由女神像

\*新神圣罗马 UHV :

\*第一个目标：公元 1000 年控制圣彼得大教堂，公元 1200 年控制阿纳斯塔西教堂，公元 1550 年控制所有圣徒教堂

\*第二个目标：到公元 1650 年在欧洲有三个天主教附属

\*第三个目标：到公元 1850 年，在维也纳共安置十位伟大的艺术家和政治家，并与八个独立的欧洲文明至少有愉快的关系

\*改变了印加 UHV :

\*第三个目标现在要求在公元 1700 年不允许外国城市进入南美

\*改变了莫卧儿 UHV :

\*第二个目标现在需要沙利玛花园而不是哈曼迪尔萨希布

\*改变了美国 UHV :

\*第二个目标现在还需要布鲁克林大桥和金门大桥

\*新的第三个目标：控制 75%的世界商业和军事力量在你，你的附庸和防御性盟约伙伴之间

\*改变了阿根廷 UHV：

\*第二个目标现在需要布宜诺斯艾利斯的传奇文化

\*第三个进球现在需要六个黄金时代

\*更换了巴西 UHV：

\*第一个目标现在只需要八个奴隶种植园

## 改进设施

\*新改进：太阳能集热器（可再生能源，沙漠）：+3 商业，+1 沿海食品

\*提高技术改进率：

\*可再生能源：+1 水车、风车商业

\*遗传学：+1 农场、稻田、牧场的食物

\*机器人技术：+1 矿山、采石场生产

\*生物技术：+1 果园、种植园商业

\*自动化：+2 井商业、海上平台

\*纳米技术：+1 生产，+1 车间商业

\*从农舍改造中去除不健康

\*恢复车间+1 生产，-1 食品

\*尘降物需要核能，而且需要更长的时间

\*农场可以不用生物灌溉

\*可以用合金在雨林上进行改良

\*当资源消失时，改进也随之消失

## 事件

\*执政党或民主国家不能触发王室婚礼

\*戟事件影响的是重矛兵而不是狙击手

## 稳定性

\*需要进行改进以实现扩张稳定性

\*核心城市不会在崩溃时恢复到以前的所有者

\*在繁殖时翻转的城市在崩溃时不会还原为原始所有者

\*只有轻微的消极或积极的外交意见在关系稳定方面的分量较小

\*城市被夷为平地带来的不稳定取决于这个城市有史以来最高的人口

## 平衡

\*两种情况下的通货膨胀率相同

\*平衡中国和其他一些文明的研究修饰语

\*调整后的韩国起动物技术

\*普鲁士在出生宣战时接收适当的单位

\*重新安置腓尼基核心现在需要一个城市在他们原来的核心

\*如果玩家控制了埃塞俄比亚，在埃塞俄比亚繁殖之前阻止人工智能建立正统观念

\*人工智能更容易收到日式上升效果

\*增加了葡萄牙技术成本修正值

\*平衡日本技术成本修正

\*降低德国技术成本修正

\*增加了德国维护成本修正值

\*增加了荷兰的维修费用调整

\*增加了俄罗斯的维修费用调整

\*删除了一些拉丁美洲文明的启动技术

## 人工智能 AI

\*艾未未将丹麦和斯堪的纳维亚半岛视为独立的大陆

\*大赦国际现在认为马格里布是非洲的一部分，而不是欧亚大陆

\*人工智能现在考虑了公民价值的创造奇迹

\*人工智能不会掠夺独立的改进

\*艾城会拒绝非历史城市的贸易

\*人工智能不会创造出没有效果的奇迹

\*诸侯国的文明被劝阻不去征服非历史的城市

\*改进了在大会期间选择城市的人工智能

\*当人工智能军团或附近城市受到威胁时，他们将放弃修建道路

\*除了允许交易公司资源和资源的多个实例来解释资源健康/幸福规则的变化之外，大部分资源交易人工智

能都会发生变化

## 情节

\*改进了方案之间的一致性

\*把教皇的马移到安纳托利亚西部

\*里斯本 1W 附近的游鱼

\*埃塞俄比亚咖啡资源重组

\*马在委内瑞拉出生

\*印度西部的茶

\*独立的摩加迪沙和贝贝拉在索马里出生

\*当印加人接触时，开辟了另一条穿过安第斯山脉的通道

\*减少 1700 个广告场景启动技术、单元和改进

\*公元 600 年从雅典移除了异教徒神庙

\*巴西从殖民主义开始

\*从迈索尔除掉伊斯兰教

\*加拿大一开始就有海军

\*修正莫卧儿始发单位

\*修正荷兰语起始单位

## 历史沉浸

\*和平的附庸没有附庸的名字

- \*土耳其人在波斯和安纳托利亚接收征服者
- \*如果土耳其人不征服中东城市，奥斯曼人就不会出生
- \*一些人工智能文明将在文化上投入更多的商业
- \*添加了许多充满活力的名人（Steb 的功劳）
- \*阿拉伯的起始地核包括美索不达米亚，移动地核包括下埃及和赫贾兹

## 界面

- \*当查看另一个玩家的城市屏幕时（例如通过间谍），当前训练的单位将使用所有者的单位艺术风格显示
- \*在胜利屏幕上显示实现 UHV 目标的年份（如果启用，则转到）
- \*工人行为在技术树中占用的空间更少
- \*未被发现的城市不会出现在外交屏幕上
- \*当城市从另一个文明中分离出来时会显示一个通知
- \*建筑稳定效果显示在其工具提示中
- \*文化稳定性效果在城市文化栏工具提示中显示
- \*人口对城市稳定性的影响显示在城市栏工具提示中
- \*为伟大的人民建筑增加了文明建筑类别
- \*在平铺工具提示中显示的经度和纬度更接近真实世界的位置
- \*重新启用了“胜利”屏幕中的“设置”选项卡
- \*在建筑文明部分展示国家宗教要求
- \*少数文明被排除在人口统计屏幕之外
- \*改进了第二个正统 URV 目标的显示



\*城市屏幕上显示了文明文化修饰语

\*当奴隶交易可用时会显示通知

\*城市屏幕上会显示一个城市的当前和最大可能的奇迹

\*更好地显示地形攻击和防御修改器

\*改进了地形、河流和海岸组合的显示，使创建城市成为可能

\*当文明的稳定性下降到崩溃时，就会显示一个通知

\*来自哈曼迪尔萨希布和查普特佩克城堡的经验显示在单位训练工具提示中

\*下一部作品是在一个城市摆脱动乱而不是被占领时选择的

\*民用区海军作战和海军运输分队

\*当一个城市有足够的文化在下一个回合中提升到下一个文化级别时，在下一个级别之前不要显示所需的负数回合

\*生成资源的通知仅在资源可见时显示（归功于 merijn\_v1）

\*当一个文明要求在自己的领土上建立一个新城市时，国会的信息得到了改善

\*更新的高级国内建筑和奇迹变化顾问

## 绘图

\*包括非洲文明的通用非洲单位艺术风格（感谢 merijn\_v1 的加入）

## 错误修复

\*修复了除英语以外的其他语言的游戏可访问性（除了部分法语外，仍然没有提供翻译）

\*固定港口管理员事件文本

- \*固定文化百分比显示在城市屏幕上
- \*建一个小村庄需要地块上有食物
- \*外交使团按计划取消所有负面意见修改者
- \*达到两个 UHV 目标的黄金时代甚至出现在同时达到第三个目标的时候
- \*女性伟大的先知可以执行伟大的使命
- \*固定计算幸福/不幸福的结果
- \*从未产生过的文明不能重生
- \*修正了在出生时对野蛮人的保护
- \*修复了重生文明开关弹出窗口
- \*文化覆盖成本与游戏速度的关系
- \*国会不能在死去的文明之间建立和平
- \*修正了一个独立城市建立时不正确地推出单位的问题
- \*阿根廷大将军建造军械库而不是军事学院
- \*纠正财务顾问中的建筑和贸易商业
- \*固定会议间隔
- \*固定的异教寺庙要求
- \*文明不能在重生时皈依犹太教
- \*一个伟大的使命所传播的宗教不会立即被移除
- \*对巴西第二个 UHV 进球的正确描述
- \*当一个城市被一个特定的文明所遗忘时，当一个城市被征服时，就不再被遗忘
- \*修复了加尔各答地块常见的图形导水管故障
- \*在奥斯曼的出生地上，它们出生地周围的城市不会被抹去

\*修正了多次使用巴比伦语的漏洞

\*部分坍塌后的固定单元搬迁

\*修正了在海上与欧洲探险家会面从而赢得玛雅 UHV 的漏洞

\*文明程度低的战争不会触发防御条约

\*场景开始时出现的单位从一级开始而不是零级

\*间谍顾问中的固定城市选择

\*英国和葡萄牙 UHV 车辆的固定大陆区域

\*修正了导致负面地块文化的错误

\*修正了一个使波斯语也适用于伊朗的错误

\*固定 UHV 目标，要求首先在美洲建立殖民地

\*修正了一个阻止文明在繁殖时建立新教的错误

\*修正了一个漏洞，使得贸易公司的征服者目标城市比预期的要少

\*修正了一些城市收入不一致的问题

\*修正了一个阻止贸易公司在被淘汰后消失的错误

\*修正了一个错误的错误的建筑被分配给重生的文明，如果他们开始没有国家宗教

\*修正了一个阻止新世界文明贩卖奴隶的错误

\*在军事顾问中，男性和女性大将军代表同一个单位（merijn\_v1）

## 代码库

\*将 wonder 生产首选项移到 Python