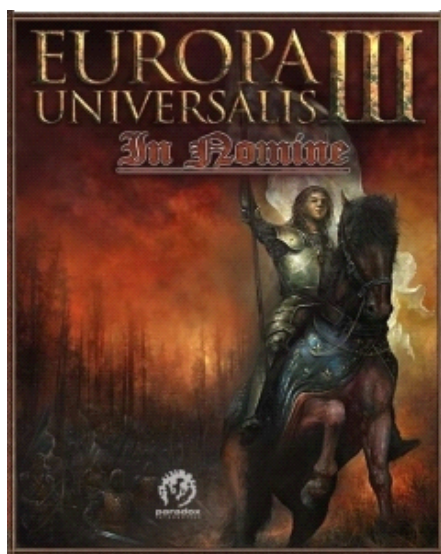


《欧陆风云III：名义-3.1》上手指南



※开局前选项※

推荐国家

新手推荐: 英国/法国/西班牙

痴汉: 大明朝

非洲也疯狂: 马利/摩洛哥

阿拉是真主: 奥图曼帝国

开档选项“事件”、“历史”、“正常”等项的选择

参照: 《拿破仑资料片开档选项“事件”、“历史”、“正常”等的区别》

1.君主: 强国建议历史, 弱国建议正常(随机)。

2.将领: 强国建议历史, 弱国建议正常(可自行雇用, 随机能力)。选历史的问题是选历史之后没办法雇用将领(很多时候将领数量不足, 军队都没领导)也没办法提早出海探索搞殖民(没办法雇用征服者以及探险家), 甚至有法案(民兵法案)需要君主是将领的也会哭……

3.顾问: 强烈建议选”事件”, 这样新顾问出现的时候会有提示, 并且一段时间也只有你能雇用, 避免要自己一直打开顾问栏看。不过每次 AI 换顾问都是瞬间释放又被聘雇, 所以热门顾问是轮不到玩家选的……

4.殖民者/传教士/商人/间谍: 只有 “出任务要花钱”、“出任务不花钱” 两种 (商人不要钱的话会有激烈恐怖的贸易战争~不建议)。

5.通货膨胀(inflation): 建议选正常, 如果选只有金山的话=>有金山国家爆强。选完全没有的话=>大国超强 (不发展科技全搞铸币换现金建军队), 几年内灭光别国……

6.难度 (听说只推荐正常) AI 侵略性 (看自虐程度)。

7.陆地/海域讯息流动 (正常是五十年。某国发现土地传播给同科技组的其他国家时间, 很重要, 如果你殖民比较狠的, 开高点, 可以延缓别人殖民时间)。

8.幸运国家: (对 AI 国家来说) luck = {

merchant_compete_chance = 0.1 商人竞争几率+10%(等于 5 星顾问贸易家)

colonist_placement_chance = 0.1 殖民安置几率+10%(等于 5 星顾问拓荒者)

missionary_placement_chance = 0.03 传教士安置几率+3%(等于 3 星顾问神学家)

leader_fire = 1 将领火力+1

leader_shock = 1 将领冲击+1

land_tech_cost_modifier = -0.02

trade_tech_cost_modifier = -0.02

naval_tech_cost_modifier = -0.02 科技花费-2%

government_tech_cost_modifier = -0.02

production_tech_cost_modifier = -0.02

spy_efficiency = 0.05 间谍效率+5%(等于 2 星半间谍大师)

stability_cost_modifier = -0.50 稳定花费-50%(最强, 国家理念里有一个-33%稳定的, 如果两个配合, 再加国策“农奴与自由”中启始就有高农奴:减稳定花费)

※进入游戏※

界面总述

1.最左上角是国徽, 在右边分别是人力 (补充军队损伤)、国家稳定度 (一个天秤的那个)、钱 (分月收入与年收入)、声望 (prestige)。这个游戏里很多地方鼠标停留在上面一段时间会跳出详细信息。

2.人力是由你领有的省分 (战争占领不算) 累积, 战斗损伤或者军团在超过省份补给上限时减少后补充。

3.国家稳定度 (-3 到+3) 对于税收率、省份叛变率等都有重大影响, 请务必保持在最高 (+3)。当你向同宗教国家开战时-1, 理由-2, 附属-3, 通行权-5, 停战协议-5。要增加稳定度请于国徽选项内的预算栏投资金钱。

4.钱是拿来造军队、养军队、出公差、建设省份设施用的, 当然是多多益善。

5.声望: 战争胜负、被逐出教会、固定每年衰退 (负的话是增加)。顾问、控制的枢机主教数、法案等等很多很多会影响声望, 一般来说常打胜仗则声望高, 完全不打仗则声望自然衰退。高声望可以让贸易收入上升, 国家稳定度投资成本打折, 省份碉堡防御上升等等。不过名声 (reputation) 在这个游戏里的影响更大, 所以声望一般不太重视。(警告后, 目标国宣战, 你不履行警告, 大减声望, 独立保证后, 不履行, 大减声望)。

6.过了分隔线是商人/殖民者/外交官/传教士/间谍的数量, 出一次公差少一个, 时间推移累积新的, 最高累积到五个。

◎商人: 放到各个贸易中心赚钱用。

◎殖民者: 看到新土地派出去建立殖民地用。

◎外交官: 出外交公差用。

◎传教士: 把异教省份归化成同教用。

◎间谍: 潜入敌后搞破坏用。

7.再往右是时间，点击可以暂停或继续时间，右边正负号可以增快减缓时间速度，最右边点开可以找到一些军队/贸易中心/建筑中的项目。

国徽选项

1.总览

中间大圈圈是声望，小圈圈是排名。

圈圈左边是你国家的文化，文化不同增加 1 叛乱风险，敌国间谍可以煽动出民族主义者(国家被灭)(注:民族主义者打下同文化地会宣布核心!)或爱国者(国家还存在)。叛乱风险总结算，如果是负的，自己不会出，但如果是正的，自动会出爱国者与民族主义者。

圈圈右边是执政者名字。

圈圈下面那排会显示你现在受到哪些国家法案或宗教法案的各种影响。再下面那行小小不起眼的字是声誉(BB)，非常非常重要的一个数值(在那行字放久了会有实际数字)。声誉是好战值的意思。简言之，强迫战败者割地或者并吞国家都加 BB，没原因宣战或宣同信仰国家也加 BB，各行行为详细加 BB 不详，但重要的是 BB 尽可能的低好，因此对战败国以赔款/放傀儡/傀儡化为先，割地给你为次，全国并吞为最下策(加很多 BB)。

BB 高有多惨？其一，要拢络枢机主教成功率低；其二，被教宗守护国逐出教会机率高(逐出教会很容易被搞暴动)；其三，外交成功率低，不论是想要同盟或者联姻，最惨的是要和平并吞附庸国的机率低。BB 达到最高听说会成为世界公敌，其他国家全部拥有你的宣战理由，实际情况更厉害，基本上所有国家都会宣战你，无论他是实力悬殊(一块地)，还是与你关系良好(附属国)，若常常搞割地并吞的人可能常常在破顶边缘徘徊。只有时间流逝以及释放傀儡国能减低 BB 值(当然也有顾问能减的，成为教宗守护国也能减，当然也有法案能减，做任务也能减)。

BB 之下左边列出国家外交关系，下面是释放傀儡国。右边是各国与你的友好度。

2.顾问页

执政者的三种能力及其影响

◎行政(administration)

- a. 能减少厌战值。
- b. 让省份建筑变便宜。
- c. 科技升级投资，贸易/生产/政府=技能值，稳定度=技能值×2。简单说你有个行政技能为 7 的君主，就等于无偿投注在贸易/生产/政府各七元，稳定度 14 元。
- d. 增加贸易，殖民，传教成功率。

◎外交(diplomatic)

- a. 外交官补充数量。
- b. BB 值月减低量。
- c. BB 值上限增加。

◎军事(military)

- a. 增加海陆军的士气(有玩 HOI 的就等于组织度)。
- b. 无偿投资海陆军的研究。

下面有三格可供你聘雇不同的顾问，详细顾问解说参见《名义 In Nomine 全顾问总结》。一般来说，要赚钱的选铸币家降通胀；要殖民的选加殖民者补充以及殖民距离；要稳定国家的选能艺术家；要加速开发研究的选各种能增加开发研究的人；要搞神爱世人的选增加传教机会的；要搞贸易帝国的选加贸易效率和成功率的。简单说，最好用的当然是铸币家，赚钱多多军队就多多，自然国力强盛。

3.经济页

左上:收入与支出。收入大国主要靠税收 tax，小国靠贸易。生产在早期是个存在意义很低的东西，对大国来说所占比重不高，对小国来说产什么卖得好不好也管不着。不过选择顾问的时候很可以参考一下这边的收入，税收高的可以聘增加国税效率(就是括号里面的几%)。相对靠贸易的国家也可以聘增加贸易效率的等等(前期有用的生产就是黄金，其他资源开始生产效率都很低，不过倒后期就高了，会大大超过土地基本税)。支出的部分最大宗算科研投入，可由右

边拉杆调整。次要支出是军事(尤其是陆军)。其他殖民地多的也要花大钱,传教事业大的也要花钱,借钱的利息更要花钱。

这页能调整的主要是不同项目科研的投入金额。首先把光标移到拉杆上不动,就可以看到科技的完成时间/已经投入跟总共投入金额/科技好处等等。最重要的是科技好处,你总要知道研发他有什么用途,才来决定研发的优先级,或者是齐头并进。拉杆右边的向上箭头按了可以投 200 元进去换成科研。绿色条是已经投入的研发/红色是还要继续投入多少钱。

科研有个要项:同一等级科技需要投入的资金与国家大小有关。因此大国跟小国都有差不多的科研速度,等于大国把钱拿来建军扩张远比投资科技有益处。

最下面的拉杆是铸币的量(treasury),也就是你要拿多少税收资源来换成现金。如果开局选项通胀选正常的话,铸币是会造成通胀的,金山也会。通胀建议维持在不要超过 10,零通胀当然很棒,但国家军力衰微时一定得狠下心搞军备牺牲通胀。通胀总的来说就是钱不值钱,因此建设军备以及开发科技都会变贵,但实际上的威胁还是可以忍受的。也有强者玩到 40 通胀的,国家不会崩溃,起义也不会增加,要怎么玩还是看玩家自己选择。

但是借贷不能超过五个,超过五个金钱透支的话宣布破产,稳定度-5,通胀+6,声望-50%,债务勾销,千万不要弄到破产。

4.军事页

上半部可以选择在你的核心省份(该省份认同你的统治者)能生产的兵种,若你占有的省份也是其他国家的核心省份则可以生产他指定的军种。

下半页是维持陆海军的预算调整以及士气值,两方战斗中士气降到零一方为败,因此高士气值可以说是胜利的基础。士气一般来说可以经由国策调整、预算满编以及执政者的能力来提升,当然也有提升士气的法案等。

夹在上下两半中间有个相当重要的“厌战值”。厌战值会随着和平时间下降,在战争中因败仗或战争损耗而增加。特别提醒拥有百万大军的玩家,千万不要在同个省份累积超过“省份补给上限”的军队,否则日夜不断的磨损会极快的增加厌战值,导致你的国家叛变时起,税收降低等等。

士气的下面有列出另外两个重要的数值:海军跟陆军的现有单位/补给上限。补给上限的影响不明,超过上限的话,维持费不变,但士气会下降。

5.宗教页

上半列出可以推行的法案,法案的名称。中间一个问号圈圈(必须完成的条件,绿色是以达成,红色是没达成)以及后面的信封(颁布后造成的影响)。建议大家以两三年进来巡查看有没有值得努力的法案,也就是看看有没有效果不错的法案可以努力满足目标后推动的。

上半的右边列出国家对于不同宗教的容忍度(+3~-3)。宗教造成的省份暴动很常见,尤其欧洲宗教改革时百教齐鸣时整个国家常常会被撕裂的。颁布宗教宽容法令可以降低宗教矛盾引起的暴动。

6.政府页

上半是政府形态(可以点进去换政府形态)以及国家制度(很多空格那边)。移到空格边框是黄色的代表可以使用的空格,白色则是还没有开发出来的。空格的开发与政府科技有关,可以移到没开发的格子上看要几级政府科技。国家制度的选择与个人游戏偏好以及打法有关,推荐降通胀的国家银行。

值得注意的是要探索未知地区的殖民地的前提是征召探险家与冒险家,这必须要有”探索新世界”的国家理念才可以(本国省份有几率探索所有周遍未发现地区,也是一个可以利用的地方)。

政府页的下半页是国策,基本上也是看个人喜好,中央集权似乎远好于地方分权(增加税收)。要贵族还是大众(搞军事路线还是贸易路线)?农奴还是自由制度(便宜造兵还是加快科研)?封闭还是创新思想(搞殖民地大繁衍还是科技取向)?重商主义还是自由贸易(封闭式国家贸易还是开放式国际贸易)?陆军或海军为重?防御还是攻击为重?数量还是质量为重?……值得注意的是每改变一次国策需要十几年,国家越大间隔越久,并且每次改变都一定机率的引发不同的事件,因此建议改变国策前存档,免得抽到不好的事件。

7.将军页

中间的 discipline 是军队的纪律,关乎军队队形是否能稳定维持(影响战斗有效度)。左右各是海陆军的传统(tradition),经由军事行动的成功与否累积,传统高的时候能征召到能力强的将领,征召一次扣一个外交官和 n%传

统。

由左上至右下分别是征召陆军将军/海军将军、陆上征服者/海上探险家、把执政者变成一个将军（将军的能力解说参照《EU3 战斗心得分享》）。要探索未知海域需要把船队放上“海上探险家”，要探索未知陆域要把军团放上“陆上征服者”。

8. 国家决策页

上半是当前的国家任务，完成后有一定报酬；下半是能颁布的国家法令，同宗教法令。

看完国徽选项页后，另一个重点是画面上边中央的一些不定时飘出的提示，几个重要的点：

1. 未决定的省份法令：基本上可以无视，点下去可以看到各省法令一览表，可以直接在一览表中点击颁布法令。
2. 有叛变机会的省份：相当重要，尤其战争中你的厌战值以及国家稳定度下降时，各地叛乱时起之时的最佳参照，务必随时紧盯，超过 7% 就有时常暴动的可能性，降低暴动可以靠省份建设法院并且维持国家稳定度来达成。
3. 能够建设省份建筑的提示：千万不要再犯傻跑去省份上一个一个点开来盖建筑物了，这个提示点下去的一览表可以一次搞定所有省份，没有漏网之鱼。
4. 暂时开战理由提示。
5. 债务到期提示。
6. 顾问缺席提示。
7. 国家制度缺位提示。

省分界面

随便点击一个你拥有的省份，左边是 3D 城镇图（废物），右边有很多重要选单和信息：

1. 省名旁边的皇冠是可以迁都的按钮！迁都条件：目标省核心化，目标省所在大陆是本国核心最多大陆，拥有 1000，付出 2 稳定。
2. 省名下面的居民数/居民成长率。
3. 在下面的军团补给上限/补给超额后的减成。
4. 叛变机率（永远希望是零最好）。
5. 文化种类。
6. 兵源。
7. 下面正方框里面的城堡等级/守卫兵数量由省份建设的碉堡等级决定，游戏中层出不穷的游击战/围城战都告诉我们，这个越高越好。
8. 中间排的是宗教信仰（可看该宗教的影响）传教按钮（只有该省份是异教的时候）传教花费/机率。
9. 最右边的税基/关税/产物。关税只适用于殖民地，产物种类以及该省的贸易中心省份（当该省贸易中心省份非你控制而且市场大于 600 时可以自己分裂成新的贸易中心）。
10. 点击贸易中心的按钮可以看到贸易中心内的状况，可以调整自动派遣商人的优先级。不过对大国来说去别国贸易不划算，一是常打别人而被禁止贸易，二是国际贸易赚的少，派遣花费耗的多，因此大国建议只在自家商业中心放商人外加国家政策拉重商主义。（垄断贸易：需要 10 几级的贸易等级。）
11. 省分下面的几个按钮分别是：省份法令/省份建筑/建立陆军/建立海军/招募佣兵。佣兵一般来说维持成本太贵，不招，除非国家兵源短缺。省份建筑里面有很多项，可以点进去看各个建筑的功能/需求科技等等。省分能造的建筑分两类：a. 一般建筑，如教堂、法院、碉堡等，一省份可以全部都盖；b. 工厂，如大学（+政治研究）纺织厂（+生产研究）等。注意：一省份只允许建造其中一种，似乎无法同时一省份有大学与酿酒厂之类的。并且，盖工厂的费用依据你领土已经兴建的同种建筑递增。因此，建厂原则如下：
 - 酒厂——盖在有糖或酒出产的省份。
 - 纺织厂——盖在有布料或毛线的省份。
 - 武器工厂——盖在有铜或铁的省份。
 - 海军工厂——盖在有海军补给生产的省份。

· 大学/艺术学院——盖在其他省份。

12. 省分按钮旁边的国徽就代表对该省宣称主权(核心省份)的国家。现在核心省份没办法用间谍伪造了，没有核心省份却占领的土地需要 50 年才成为核心省份(真够久)。另外打败敌人时要求放弃主权宣称可以有效降低省份的爱国叛乱份子! 好用(其实用处不大，那怕没其他人核心，只要文化不同，叛军照样出，然后打下省就查他们的核心旗)。

外交界面

点击到别国省份即可开启。

保障独立: 给小国保障，就可借故攻打对手而不必宣战。

同盟: 只有当你直接向某国宣战时，盟国会选择要不要共同出兵，若是附庸国出兵打下的敌城挂宗主国的旗帜，因此带着大批小弟出门砍杀是挺爽的。

警告: 警告大国不要轻举战端，也是一种制造事端借机砍杀他人的好手段。

禁止商贸: 讨厌的敌人就不要让他赚我控制下贸易中心的钱。

贸易协议: 你不排挤我的商人我也不排挤你的商人。

要求/给予军事通行: 同盟并不直接附带军事通行。

送钱: 提升友好度。

战争加给: 一段时间送钱给盟国。

借钱/卖省份: 据说有无敌坑钱法，但是我试验不成功，实际上也没这个必要。

联姻/宣称王位: 也是个假结婚真并吞的手段，明智使用功效非凡。

提供附庸/并吞附庸国: 不知道什么情况下有人会和平自愿变小弟的。附庸国当十几年后可以被和平并吞(千万不要有高 BB!)。

宣战: 这还用说吗? 不过请仔细看宣战的减成，千万别乱宣同宗教的，师出无名的，砍杀自家人的(有联姻的)。

战争界面

一旦战争开始，画面右下角会出现敌对国的国徽，点击进去可以看双方盟国/双方军团数量以及厌战值、战争得分等对于判断胜负相当重要的事项，务必要在战争中常常的光临。

重要提醒:

1. 控制好每个省份站的军团，别大量超过补给上限而快速推升厌战值。

2. 成群歼灭敌人最好，战争之初必须要先歼敌于前而后围其城，尤其省份造兵一出来若有围城者会被立刻秒杀。要识别哪个省份有造兵的就看省份有没有工匠在锯锯锯就是了。

3. 控制好你的厌战值，还有各地的反叛值，别搞得天下大乱。

4. 最稳妥的开战方式是保障独立或警告违反者，尽量不要靠宣战(除了异教国)。

5. 从海上运兵是比陆上快的，先生产运输船，把运输船开到海域上再把临海省份军团要他走到海上……千万别超过装载上限(没人愿意去跳海)。

6. 战争的目的是为了长远的和平，务必于战前布置妥当兵力，开战后尽可能达到 100% 完全胜利后再谈和，谁要 AI 不见黄河心不死。

7. 海战中有海军将领的船队比没有将领的高出很多的击沉率。

画面右下角工具栏

最上的箭头: 查省份。

下面的家: 回到首都省份。

下面的教廷: 贿赂主教牟取教宗守护国身分以便开除其他国家教藉。

下面的神圣罗马帝国: 古时候的联合国。

菜单: 无提示。

统计图表: 可以得知敌我情势以及省份数据等。

地图模式:显示省份的地形(省分上有王冠的是首都)。

- 政治模式: 各国的领域分布, 争夺中的省份有斜线(细斜线=占领国, 粗=被占国)。
- 宗教模式: 宗教分布(发生宗教革命时必看), 宗教冲突时细斜线是国教, 粗者是原来地方信仰。
- 神罗帝国地图: 深绿色是神罗帝国宣称领土。
- 贸易地图: 显示省分产物、贸易中心(省分上有一堆钱的), 颜色代表各省份产物的出口贸易中心。
- 外交模式: 极好用! 点击后本国领土=浅绿, 宣称领土(未占领)=斜线浅绿, 同盟=水蓝色, 敌对国=红色, 附庸国=深绿色, 强占他人领土=浅绿带细的灰色斜线。重点: 可以点击其他国家省份以了解他国外交。

附录 1:

拿破仑资料片开档选项“事件”、“历史”、“正常”等的区别

顾问

选事件, 我觉得很满意。区别如下:

- 1.事件: 刚开局可以雇佣到 1-3 名“特殊能力”的顾问, 此后只有降 BB 和提高稳定度的顾问。“特殊能力”顾问需要靠随机事件。推荐。
- 2.普通: 所有顾问都会随机出现。没事就打开顾问窗口刷好顾问吧, 同样, 电脑也在抢好顾问, 大家科技基本靠顾问拉了。又浪费我们的时间, 又没有什么可玩性。不推荐。
- 3.历史: 这个, 基本可以忽略顾问这个东西了。我宫廷顾问三个位置常是空的。打开窗口也没顾问可用。整个世界的科技步伐都放慢了。不推荐。

君主

神罗国家选正常, 非神罗国家选历史吧。

- 1.事件: 所有的君主都老不死了, 60 年后我才发现这一点。经过 1 小时反复读游戏选进行很多国家深入观察, 才发现怎么没 1 个国王死去。然后重新更改设置为正常, 进入游戏, 全世界都在新君即位。结论: 严重不推荐!
- 2.正常: 君主除了第 1 代, 都是虚拟的。神罗国家只能选这个比较好。想通过竞选当神罗皇帝, 就选这个吧。结论: 无奈的推荐!
- 3.历史: 君主都是历史君主。包括神罗皇帝, 那个竞选你就忽视吧, 非奥地利国家别想当上。当然, 如果你是奥地利, 你不用选也是神罗皇帝, 相信也无趣得很。结论: 非神罗国家无奈的推荐!

附录 2:

名义 In Nomine 全顾问总结

旧的顾问列表:



哲学家 (philosopher): 加快威望增长速度 0.5%乘以等级数。



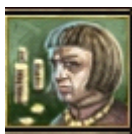
自然科学家 (natural scientist): 每月增加生产科技投资 3 乘以等级数。



艺术家 (artist): 每月增加稳定投资 3 乘以等级数。



政治家 (statesman): 每月增加行政科技投资 3 乘以等级数。



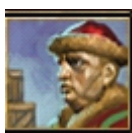
财政专家 (treasurer): 每月增加贸易科技投资 3 乘以等级数。



海军改革者 (naval reformer): 每月增加海军科技投资 3 乘以等级数。



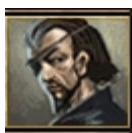
陆军改革者 (army reformer): 每月增加陆军科技投资 3 乘以等级数。



贸易家 (trader): 提高商人竞争成功率 2%乘以等级数。



神学家 (theologian): 提高传教士成功率 1%乘以等级数。

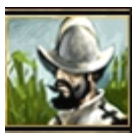


间谍大师 (spymaster): 提高间谍效率 2%乘以等级数。



外交家 (diplomat): 每年减少 BB 值 0.05 乘以等级数。

下面是名义里新增的顾问



殖民地官员 (colonial governor): 提高全球关税收入 (Tariffs, 就是远洋收入 Oversea Income) 1%乘以等级数。



司法官员 (sheriff): 提高税收 1%乘以等级数。



大法官 (high judge): 降低全球叛乱可能性 (Revolt) 0.5 乘以等级数。



参议员 (alderman): 提高工业生产效率 1%乘以等级数。



上校 (colonel): 降低雇佣兵招募费用 5%乘以等级数。



税务官 (collector): 提高贸易效率 1%乘以等级数。



造币专家 (master of mint): 减少通货膨胀 0.02 乘以等级数。



银行家 (banker): 减少贷款利率 1%乘以等级数。



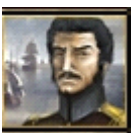
殖民地地主 (lord proprietor): 提高全球殖民地人口增长速度 2%乘以等级数。



拓荒者 (pioneer): 提高殖民成功率 2%乘以等级数。



海军上将 (grand admiral): 提高海军士气 0.05 乘以等级数。



海军组织者 (naval organiser): 增加海军单位上限 4%乘以等级数。



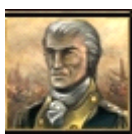
领航员 (navigator): 增加殖民距离 5%乘以等级数。



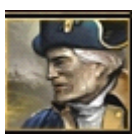
海军少将 (rear admiral): 每月增加 0.2%海军传统乘以等级数。



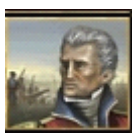
私掠者 (privateer): 提高封锁效率 10%乘以等级数。



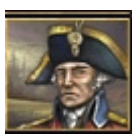
陆军准将 (sergeant major general): 每月增加 0.2%陆军传统乘以等级数。



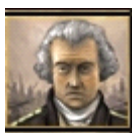
陆军大队长 (grand captain): 提高陆军士气 0.05 乘以等级数。



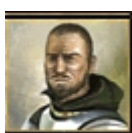
陆军组织者 (army organiser): 提高陆军单位上限 4%乘以等级数。



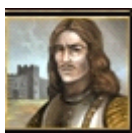
军校校长 (commandant): 提高军队训练度 (Discipline) 2%乘以等级数。



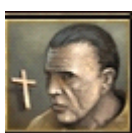
军需官 (quartermaster): 提高兵力补充速度 5%乘以等级数。



征兵官员 (recruitmaster): 提高后备兵员数量 2%乘以等级数。



要塞防御专家 (fortification expert): 提高城堡防御力 10%乘以等级数。



检察官 (inquisitor): 提高反间谍能力 2%乘以等级数。



大使 (ambassador): 增加君主外交等级 0.5 乘以等级数。

附录 3:

EU3 战斗心得

先解释几个战斗相关的名词

补给上限 在每个省都不同，有 7、12 或 15 不等，一般本国最多，军事通行国，和军事占领地其次，敌国一般不超过 3，也就是说你的部队数量超过这个数就会损耗。1000 人为 1 团，补给上限 7 的话，只能驻扎 7 个团，超过就会损耗。

最大损耗 一般是 5 或 10，有的地方会随天气等因为变化，如果你的团数超过上面说的补给上限的话，比如补给上限是 7，驻扎了 8 个团，最大损耗是 5，那么你每月损失 $8000 \times 0.05 = 400$ 人。

人力上限 根据你的领地来计算，存在一个后备兵员数量的上限。

后备兵力基数 各个省人力资源之和而得。

每月恢复兵力 每月 1 号自动恢复兵力损失和士气，士气大概每月恢复 1 点，每月兵力恢复 = 后备兵力基数 $\div 12$ 。如果你每月只恢复 300 兵的话，你在驻扎 8 个团的那个省每月兵力减少 $400 - 300 = 100$ ，兵会越来越少的，即使在本国。当你入侵他国时，由于每个省的兵力补充基数是 1-3，围城时候 $\times 2$ 也就是 2~6，所以围城尽量不超过 6 个军团。

再解释将领的几个属性

射击 使用大炮，火枪，弓箭攻击敌人的能力，主要指远程攻击能力。

冲击 使用刀枪，长矛，马刀攻击敌人的能力，主要指近身肉搏能力。

机动 率领部队行军速度的能力。

围击 包围城市，攻城的能力

机动能力特别重要，尤其对陆军来说。举个例子：你攻击的时候，打跑敌人了，敌人会向某个省份逃脱打游击，如果你将领机动能力比对方高，你就能追着他打，而且比他先到那个省份，占据有利地形，因为地形都是对防守方有利。

关于组兵团的问题

步骑炮 3 种兵的搭配：步骑炮 321 或者 642，后面 2 个步兵主要防守炮兵，两翼骑兵冲击，比较合理。大部分本国省份，大省放 12 个团的大军团，小省放 6 个团的小军团，小军团主守，大军团主攻，如果 16 个团一个军团的话，很多省都放不下的，战斗时候需要的话可以 2 个军团走一起嘛。虽然炮兵维持费大概是步兵 3 倍，骑兵是步兵 2 倍，(陆军维持费大概是所造兵种价格的百分之 1.5/每月)，但兵贵精，后期都有个团数上限，超过了要多付维护费。有朋友说炮兵又贵又烂，可能是玩的年份比较早，那个时期的炮兵只适合强攻用，会让强攻比较容易杀伤守军。所以陆军战斗是消耗战、游击战，在大国和大国之间战斗尤其明显，象法国和西班牙，有个国家属性，全国征兵制度挺重要的。

最后说一下士气。2 个军团同时在一个地方战斗时，只要一个军团士气为零战斗就输了，这点也容易被忽视。

EU3 中的几个难点概念分析

威望 (Prestige)

威望是 EU3 世界的核心概念之一，它本质上是衡量你游戏是否成功的重要标准，很多人常困惑它是如何升降的。

◎1、威望的数值范围：-200 到 +200

◎2、威望的获得途径

- A、赢得一场战斗或一场战争。
- B、外交上获得成功：比如获得附庸、建立王室联姻、建立新的联盟。
- C、建立新的殖民地。
- D、聘请哲学家担任内政顾问。
- E、国家理念中在选择文化理念中的资助艺术理念 (Patron of Arts)

◎3、威望的减少原因

- A、战败一场战斗或战争。
- B、外交行动被拒。
- C、殖民地被占或者被毁。

特别要说明的是威望是随着时间的进行自动逐渐减少归零的，我们必须尽可能的展开各种行动保持威望上升。

◎4、威望的影响

- A、影响王室继承的机会，威望越高机会越大。
- B、影响外交提议被接受的机会，威望越高机会越大。
- C、影响聘请顾问的成本和薪水。
- D、影响每月和别国的关系值变化。
- E、影响你得到新的外交官的几率。
- F、影响商人和殖民者的成功率。
- G、影响海陆军的士气。
- H、成功影响主教的几率。

幸运 (Luck)

幸运在 EU3 里是个奇怪的概念，对玩家来说是不可控制的，它只产生在你新游戏开始时，系统半随机的把 8 个电脑 AI 控制的国家设置成“幸运”国家，以实现每个新开游戏都有几个“主要强权”国家。

说明：当某个幸运国家被消灭后，系统会自动指定另一个国家成为幸运国家，也就是说，游戏中的幸运国家会一直保持 8 个，除非你把所有的国家都消灭掉。

顾问 (Advisors)

在 EU3 里你可以最多同时聘请 3 位顾问。聘请顾问需要花费一定的聘金和每月维持费，需要的费用多少取决于顾问的技能等级高低 (1-6)。

产品 (Production)

EU3 中，每个省份都有自己的商品，你得到这些商品税收的多少取决于以下这些因素：

A、商品的价值

每种商品的价值是固定的，但价格是随着需求变动的，它的当前价格在城市的产品栏有显示。

B、生产商品的数量

商品的产量取决于人口多少。

殖民地的产量为人口数/1000，比如殖民地有 800 人，则产量为 0.8。

超过 1000 人口城市的产量为 $1 + \text{人口数} / 100000 \times 0.5$

C、生产效率

生产效率取决于你的生产技术等级。

如：某省有 73300 人口制造食盐，其基本价值为 10.8，国家生产效率为 0.4，则你的税收收入可以这样计算得到。

该省的产量 $1 + 73,300 / 100,000 \times 0.5 = 1.366$

该省每年的理论总收入 $10.8 \times 1.366 = 14.66$

该省你每年实际可得到的收入 $14.66 \times 0.4 = 5.86$

声誉 (Reputation)

EU3 里声誉体现在 Badboy 值上 (以下简称 BB)。BB 象打高尔夫球，得分越低越好，你可以把鼠标停留在声誉栏过一会就会显示你当前的 BB 值。BB 是衡量一国侵略性高低的标志，越高的 BB 越容易引起别国对该国宣战。除此之外，BB 还影响到一国的很多方面，如高的 BB 降低你的外交和贸易成功率。BB 和威望没有关系。

具体 BB 的惩罚为：

每个 BB 点数-1%你的商人成功率，+1%稳定花费。

每个国家都有 BB 值的最高上限，每国的最高上限起始为 25，依君主的每个外交点再各加 1，如果国家政体为专制君主政体还可以再加 10 的上限。千万不要达到最高上限，否则你可能引起全世界对你的宣战。

下面列出可能导致 BB 增加或减少的情形：

1. 宣战: +1
2. 宣战原始宗教国家: +0
3. 无理由: +1
4. 有通行权: +1
5. 附属国: +2
6. 休战条约: +3
7. 割同教国家: +1/每块土地
8. 割异教(包含原始宗教)国家: +0.5/每块土地
9. 外交吞并国家: +1/每块土地
10. 武力吞并同教国家: +6
11. 武力吞并异教国家: +2
12. 武力吞并原始宗教国家: +0
13. 烧殖民地: +0.1/每 100 人
14. 抢夺殖民地: +0.1/每 100 人
15. 抢夺原始宗教国家: +1/每块土地
16. 放出国家: -1/每块土地
17. 放出原始宗教: -0/每块土地

除了以上所列的这些，BB 还可以因为你的统治者的外交能力等级的 10%而每年减少。例如国君的外交技能为 4 点，则 BB 每年减少 0.4。

外交吞并心得

孙子曰：“不战而屈人之兵，善之善者也。”又曰：“全国为上。”在 EU3 里，外交吞并正是这非常有用的能不战而屈人之兵的一招，不仅仅能节省大笔军费，减少厌战，还能坐享别国辛辛苦苦翻山越洋开拓的殖民地……

以欧洲的君主国为例。首先，赶快和想要外交吞并的邻居王室联姻+军事同盟，一开始的欧洲国家都很容易达成外交协议，如果等你 BB 高了的时候再军事同盟就很难了。对于少数始终不愿意军事同盟的死硬分子，尽快造出几队骑

兵，宣战之后直奔敌国首都，闪电附庸之。如果胜利点数够的话可以使对方改变国教，这样的话外交成功率会提高一些，而且吞并之后叛乱会减少。

注意，使王室联姻+军事同盟的国家当你的附属国需要你的国家有比较大的疆域。对于欧洲君主国来说最方便的途径就是尽快远渡大西洋彼岸，灭掉玛雅，阿兹特克和萨波特克，这样你的领土就足够大了，有了那儿座金矿支持经济也应该够外交送钱所需了。

以占领的中美洲为基础，专心殖民种地，等过几年 BB 回零，威望通过不断殖民大大提高之后，就可以把那些王室联姻+军事同盟的国家变成附庸国（很容易的）。如果签订了军事同盟的国家宣别人或被别的国家宣，可以使用保存——读档的办法避免开战。

最后一步就是完全合并了，不过想要完全合并还有很多条件：

- 1.被合并国关系 190+（多送钱）。
- 2.附庸超过十年（附庸时间越久对威望和 BB 的要求就越宽松，所以耐心多等一会吧）。
- 3.你的威望要高（其实也不需要太高，保持在 10 左右就够了，增长威望的最简便方法就是探索新大陆/开拓殖民地）。

4.BB 要低（最好是不超过 10）。

5.双方不能在战争中（尽量避免战争，毕竟我们的目的就是和平吞并）。

6.你的国家实力不弱于对方（具体表现在收入、军事力量和领土范围上）。

7.双方必须属于同一文化圈。

○基督教——天主教、新教、改革教派、东正教

○伊斯兰教——逊尼派、什叶派

○东方宗教——佛教、印度教、神道教、儒教

○原始宗教——萨满教、泛灵教

8.（非必须）你的稳定越高，对方稳定越低，则成功率越大好了。

如果上述条件全都满足了，就可以不费一兵一卒，轻轻松松地把别国的大片土地收为己有了。最后，一定要小心控制你的 BB……

EU3 游戏心得

开局

1.游戏可以选择开始时间，你可以从 1453 年开始。对那些玩法国英国的玩家，这里可以多些时间参加殖民竞争了，建议大家选法国或者西班牙，如果选英国一个很讨厌的地方就是因为首都都是岛屿，以后占领的所有欧亚大陆省份税收减少 30%……非常郁闷的。还有如果选国家，比如法国，一开始多随机几次，可以得到不错的执政官，我就随到了 3 个六星的……

2.Mercantilism 与 Free Trade 这里，最好选前者。

3.宗教容忍调整，最好把你国土里没有的宗教调到-5，多出来的点数调给你国家有的宗教，都调到 5。

4.国策选择。这里很重要，一般来说选法国的话两项为刚开始应选，如果你集中于欧洲作战，第一项最好选那个银行，每年减通货膨胀 0.10 的（因为战争的两大要素，金钱和稳定，殖民的话你前期会有钱吗？如果你殖民了很多块土地，你会发现你的稳定值上限大量增加，到时候要升稳定就很难了……）。如果你想早期圈地（前提你有钱……），就选殖民政策，当然了如果殖民作为第二项也不会对你后期有太大影响，等第二项政策可以使用时，你已经利用战争积累了大量实力，这时候可以跑去新大陆割那些已经发展成为城市的殖民地。至于还没发展为城市的，直接占了……不过这也要 25 年才会成为你的核心地。至于第三个，建议选宗教，降低 Stability 33%消耗的，这个到了中后期你占地多的时候非常有效！至于对异教宣战不降低稳定度这项国策，我是建议不要选，原因有二：1）1.3 版里恶名高的话外交不成而且大部人都来打你，你活不了的，你需要时间来消化你所占领领土的恶名，在那段时间里各种因素发动的战争够你玩了…… 2）如果你象我说的选了 Mercantilism 政策，有间谍的话，伪造下核心省份文件，很容易就有宣战借口了。

5.你从网上下了 1.3 版补丁的时候要注意，安装的时候它好象自动把补丁文件安装到 E 盘的欧陆风云三下面（即使你安装目录不是那……），结果可能造成安装正确但是版本没有升级，所以安装游戏最好默认在 E 盘的欧陆风云目录下。（当然，我这里说的是电驴下的里面有那种游戏注册表补丁，你如果用了那补丁就要如此做，因为那个注册表补丁虽然可以在你重装系统后免重装游戏就可以升级版本，但是它默认是 E 盘目录。切记！）

6.如果你选了殖民政策，要探险新大陆，那就要和葡萄牙签定军事通行权利，以它岛屿为跳板。

7.要注意开局你有哪些有宣称主权的领土，比如法国，米兰首都就有宣称主权，如果你 50 年不宣战，那块地就没了，当然了游戏里宣称主权的事件都是好东东。

8.前期殖民重点是探险中转站，金山，好特产（金山我已经在下面有说明地点了，主要是南美 4 块），中期就要占初始税收高的地方（一般来说现代比较出名的城市地点在游戏里的税收值都比较高），后期就是占初始 TAX 值高的，一般 5 以上吧……后期没事做的话那就祖国山河一片红吧，有空就占……

9.商人主要是中后期赚钱，如果前期没钱的话，就别浪费了，得不偿失。

10.如果选法国的话，有一大堆国家只要十年后并且你恶名低就可以吞并，但是对于某些军事实力较高的你可以考虑放后吞并，让他们在战争时期可以为你战斗（结盟，这类从属国家不会先停战也不会被人吞并）。

11.和平吞并与武力吞并相比是永远王道，不要随便 ANNEX 一个国家，尤其是小国，每次加恶名 6，得不偿失，所以经常是战胜后要求其从属，十年后再和平吞并，这样一块地就加 1 恶名。

12.绝对不要忽视恶名值的影响。1 点恶名降 1 点贸易竞争率，并且增加 1%的 Stability 上限值，这对于中后期以商业收入为主收入以及大帝国大 Stability 的你是绝对无法接受的。试想下 50 点恶名，各国争相向你宣战，你是世界公敌，贸易竞争率降低 50%，贸易收入几乎为 0，stability 上限增加 50%……这些都是致命的伤害。

13.海军科技三可造 Barque，这船速度四点，很适合探险与追击用。

14.对于所玩国家政治科技宗教等不满意的可以到游戏目录的 COMMON 子目录下更改那些文本文件的设置，比如选中国，最郁闷的就是儒家降低税收 50%，以及科研速度慢和高级兵种能力低，这些可以在相应的 technology 与 religion 里面做相应的改动，调成自己所喜欢的。

15.前期想增加年税的话，一般要靠发动战争取得土地，殖民只殖一块发展为城市后才会对年税有贡献，如果是只是圈地占地那么只对月税有贡献（殖民地未发展为城市的时候几乎对年税没贡献）。

战争

1.参战时候军力最强的将作为盟主，与其停战则和其他的也停战，1.3 版的在外交界面里盟主国会有一白星号显示。

2.你无法与一个是某国从属国的国家外交停战，只能与其宗主国协商。

3.陆军军事传统可以通过作战来提升（包括在殖民地行走打本地人，这项很快……一场加 1），海军探险家探索海洋对海洋传统加成，陆军探险家现在探险好象没加成了……从某种角度来说现在海洋传统比陆军传统难加多了。

4.进攻是最好的防御。防守方有一定加成，最好是冲入敌人领地然后赖在那里等敌人来进攻，尤其是主力绝作战，老毛的 47 年战略，挺进大别山……当然了还要看你选择的兵种是擅长攻击还是防守的。

5.战斗方法：

○前期：整体推进，主动决战，穷寇勇追，不死不休（以消灭敌人编制为主要目的，现在 1.3 版的敌人都很疯狂，基本都是造满上限的兵，尤其是大国，你和大国开战都会很郁闷）。

○中期：化整为零，四面压制，骑兵集群，游击机动（占住敌人地盘他就没有办法雇佣兵了，否则后期你会发现敌人一堆堆雇佣兵涌现出来……）。

○后期：长期围困，适时猛攻，得地占城，胜之王道。（只有占领土地才可以得到高胜利分，1.3 版通过战斗胜利得分已经限制在 25 分内，所以如果不想和怀疑有作弊行为的电脑耗，那就赶快占地吧……）

6.与国家海战原则，力量对比大大大于对方才实行，这样抓船机会大。与电脑开战，前期最好躲开他主力舰队，现在电脑都很 BT，基本都是造满上限。到了中期其舰队会分散到各个地方封锁你港口，这时候你就有机会各个击破。

7.殖民后加勒比海海盗会频繁出现，每次都是一只战列舰，封锁港口会造成海港城市税收降低 75%，但是同时也会让你有机会捉船，我试了好几次（Manuer 值极其重要），发现如果要捉船，关键是船长 manuer 值最好高点，因为这

代表机动力与速度……

8.1.3 版的不论战略还是战术，电脑都疯狂了许多，大鱼吃小鱼现象非常频繁。我玩法国，西班牙被我压着打，但是也往北非发展了许多，英国也被我压着打，但是它就跑北美打印第安人了……至于那个 Burgandy，同是大陆国家，我们 60 年里打了 4 次大仗，我竟然只割了它两块地……这家伙倒好，跑北欧发展了……至于奥地利则吞并了 N 多的神圣罗马帝国成员，1513 年时候神罗只有 14 个成员国了……而土耳其则是横扫东欧，如果不是小奥挡着的话……说这么多，一句话就是你如果发展慢的话到了中期你就会被 N 多大国围殴（他们特喜欢结盟）……至于战术嘛，不用说了，更疯狂，兵基本造满上限……科技也各有特色，想我和奥地利第一次打的时候，我陆军科技 2……他已经 8 了……对于军队我很头疼，造少不够用，造多维护费高，结果通货膨胀率不断上升……就不知道电脑是怎么发展经济的，严重鄙视电脑作弊……

9.关于招兵的问题：一个骑兵维护费 0.49，相当于两个步兵，而雇佣兵招收快，但是一方面虽着招收次数增加花的钱是递增，毕竟物以希为贵……而且一个雇佣骑兵维护费 0.97，大概等于四个步兵……大炮，维护费最贵的，一个炮兵大概等于 6 只战列舰的维护费……总的来说原则是，大炮够用就好，骑兵适当数量，步兵为主，雇佣兵能不招就不招，不得已招了后用完就解散……

10.攻城心得。骑兵攻城快，步兵等城墙破后冲锋，有炮兵加成更不错。

11.在边境城市，如果敌人的军事科技较高，你可能在那里可以招收到高级兵种。

12.如果敌人所属城市被叛军占领，周围有你的城市，那么，该城市若有原种族则恢复其国家独立，若就是敌人本土城市，则会叛逃向你并且不会加恶名（我就在这里从北美得到英国五座城市……）。

13.围城的部队要大等于其城防级别，即 1000 人围 2000 人的城市基本是无效果。

14.派只骑兵在敌人内部城市掠夺。注意，每到一处要停一下，会看见有金钱的字眼，这些钱将在下月初进入你国库，对于初期经济紧张的你是很重要的。

15.战斗的时候可以追击出境，别看敌人跑到了外国就不去追。

内政

1.商业收入主要来自于商人到商业中心赚的钱，主要让大家烦恼的就是商人竞争，影响的因素有这几点：

首先要分两种情况，一种是自己占领的商业中心，一种是他国的商业中心

本国：

自己的商业研究等级，稳定度，国王行政能力，以及执政官中是否有商务人员（与 1.0 版的比，现在商业官与殖民官不加人数而加机率，现在的殖民官是鸡肋，没用），与对方的相应值相抵。

他国：

与上面的类似，就是多了两种，一个就是你的恶名值，嘿嘿，如果你恶名是 50，机率就会降低 50%……还有一个很讨厌，就是你占领的非核心领地商业中心的数目，比如你通过发动战争割取了两块商业中心，并且对这两块土地你并没有宣称主权，那么你在他国的商业中心竞争的时候，你占了一块就会降低你 15% 的竞争效率，依此递增……（很容易理解，你通过武力占领他国商业中心，人家自然对你反感），这个讨厌的效应要到 50 年后那个领地成为你核心领土后才会消失，所以如果你割取了多个商业中心，你在短期内就别想在其他外国商业中心进行贸易了……（解决的方法就是割取之前用间谍宣称主权）

2.技术超前研究会降低效率，就是增加研究所需的上限，比如说原来只要 1.5W 点，超前二十年研究那就要 3W 点，不过对于这个影响不太大，因为随着时间增加，3W 这个上限值也会下降，或许你研究到了 1.5W 点的时候上限值也降到了 1.5W。所以这个只对短期研究影响大，对于高等级技术研究我认为是几乎没影响。

3.当你的事务官很厉害的时候（五星以上），可能会发生出书事件，加稳定 3，6 年里相应投资每月加 15~18。

4.殖民一般情况下看基础税收值与特产品，新大陆那里特产品都不错，如果发展成城市后后期税收是巨大的。加勒比海上各岛屿的基础税收值都是 5~6，比南美大陆的多了不少，所以别看是小岛就不想殖民……注意，领地越大，各项科技耗费越大，尤其是 STABILITY，一块 100 人的殖民地与十几万人的首都耗的 Stability 值差不多……殖民这东西有点象圈地，电脑一般是把一块地发展到城市再继续殖民，我们呢？我是习惯到处占地，等占满再发展，这种方法前期比较辛苦，因为收益不多并且让科技发展背上很大包袱，不过后期见效挺好，因为后期空地都被大家占满了，除

了战争很难得地，而且割一块地就要加一恶名，我想你会受不了的……所以嘛，从长远眼光来看，应该在初期殖民多占地……不过你科技压力会比较大……当然了建设教堂可以随时间增加而不断降低稳定度上限，所以一定要多建！

5.相对于 1.0 版，殖民费用降低了一半，呵呵，现在殖民流可以更多了。还有那个在 1.0 版中频繁发生的殖民加 300 人口与殖民地疾病事件那些耗钱事件不会再郁闷的不断发生了……

6.有些小国科技发展很快，不要急于吞并，放它在旁边会对你科技研究有比较大的加成，比如我玩法国，爱尔兰那里有个叫 CON 什么的国家，只有一块地，但是 1494 年时候海军科技已经 9 级了……这时候我才 2 级……每月给我加成 4.6 的海军科技 (Neighbour……)

7.目前发现的几个金矿点，南美大陆中左中右有五个金矿，而且下面有几个地方基础税收也有 8 的，北美最左上角也有三个金矿，非洲好望角那里也不错，其上也有一个金矿……至于国家有金矿的西班牙一个和奥地利三个，印加和阿兹特克各有两三个。

8.间谍很好用，其中那项将某省伪造为核心省份非常好……尤其是想占领敌人商业中心的时候一定要用这招……或者想对敌人有宣战借口……但是间谍产量非常少，要好好珍惜。

9.新大陆及亚洲等地随着殖民的发展都会慢慢产生新的商业中心，产生原则一般是第一个殖民并发展为城市的地方优先。

10.殖民的时候未必要赶尽杀绝，如果殖民地发展为城市，该地人口会自动加入你的城市，是迅速提升人口的一个好方法 (当然最好要有驻军保护并且 SL)。

11. 政策调整：根据你的政府形式，有调整年限和稳定下降多少之分。不同政府形式有不一样的加成，正如宗教一样。因为调整会降低一点稳定，而且所需时间循环长，一定要慎重。这里给新手两个建议，Mercantilism 与 Free Trade 这里，最好选前者，因为虽然两个极端每年殖民者少 2，但是对于后期而言地占满了，殖民速度慢点没关系，因为选后者的话你根本就没间谍产生……间谍对于中后期是很重要的！尤其是里面那项伪造文件将某省份作为你核心省份，这个非常有用，一是对外国有宣战理由，二是该省份年度收入全满，尤其对于商业中心，你如果占领的话又不是核心省份，将对你的商人竞争有 -15% 的效率影响！（我就是因为选后者，玩了 100 年，虽然很强了，但是没间谍伪造文件，感觉不完美，所以重玩……）还有一个就是 Innovative 与 Narrowminded 这两项，选后者，可以加殖民人口，这是必须的，因为财富来自于新大陆。

宗教

各种宗教有不同加成，你点城市，然后把鼠标放到宗教符号上面就可以看到加成的东西，目前觉得比较好的就是天主教和新教了，其中新教更好，因为税收率和生产率都加十，但是由于不被教皇认可，所以加入后你就是异教了，没有办法参与教皇选举，而且占领旧天主教领土时候税收也会降低 30%，一般我是默认天主旧教。

外交

1.割一地恶名加 1，灭一国恶名加很多哦，所占领土地数再加上 6。

2.对方地盘越大，送礼耗的钱越多，送礼加的友好度是随机的，所以如果你钱少的，多 SL 随随也不错，友好度影响到对方对你的提议，尤其是战争同盟的响应……

3.每年降低恶名值由国王的外交能力和是否是教皇决定。1.3 版的还增加了一种减恶名的执政官（好东东），要注意如果你恶名高，对贸易影响大，对外交成功率影响更大（基本是 Impossible），如果超过上限，好家伙，一堆堆国家全面向你宣战，你等着被兵海淹死吧（大家应该听过老鼠过街……）。

4.打仗涨声望很快。一般来说威望都是不急的很快就会满，尤其是在新大陆打本地人……1.3 版中威望对很多项都有多少加成，不再是鸡肋。

5.如果你是战争一方的盟主，对方一个国家只有一个领地，被你的盟友占领了，这时候你赶快与那个国家求和，100% 胜利分也是你的，可以要求从属，而且与 1.0 版不一样，从属以后双方友好度根据你归还对方省份数目决定，一般都是挺高的，小国常可以达到 200 左右，过 10 年后只要你恶名低就可以把它吞并，和平吞并国家也会根据领土数增加恶名，但是没有武力灭国那么多（如只有一块地的国家，和平吞并加一恶名，武力吞并加 6 恶名……）。

6.从一个国家割来的领土，要 50 年后才会完全没暴乱率，最多 3%，不过是逐年降 0.1%，50 年后才可以成为你的

核心领土。

7.为了不让核心省份流失，最好要适当时机与拥有你核心城市的国家宣战，否则和平 50 年后该核心省份失去（该情况指的是非同文化圈，核心宣称国与土地人民同文化圈的话，是永远不会失去的，除非战争谈判），而且威望降低 20，核心省份可是年度税金 100%的，非核心省份年税只有 10%……另外用间谍也可以，不过这游戏如果你选自由贸易加殖民人口的，间谍产量几乎为 0。（注：和平 50 中间，如果与核心宣称国发生战争，50 年倒计时从新开始算。）

8.盟国响应你号召参战后友好度会下降，多次和人宣战后要记得适时送钱提升友好度，否则等友好度低后对方不响应你就会自动破盟。

9.神罗皇帝选举，最关键的是把有选举权的各国友好度提升上去。

10.如果某国是某大国的从属国，对其宣战，则该宗主国也会卷入战争；另外应该多观察各国同盟关系，如果一个国家同时和多个国家结盟，选择关系较弱的那个盟约关系，对其中某成员国宣战可以达到你的目的，要么少降稳定，要么避免与多个大国同时交战。

11.间谍主要使用在伪造省份文件，一次要 100 多古尔特，可以获得宣战借口与核心省份，还有就是激起敌人殖民地的土著暴乱，这用来毁灭敌人 100 人口的初级殖民地。

影响稳定值的几点因素

1.占地数。包括殖民地数，1 个 100 人口的殖民地和 1 座几万人的大城市所需的稳定值差不多。

2.1 个教堂每年减少 5 点上限（少是少点，不过聚沙成金积少成多，200 座教堂的花每年可以降低上限 1000）……后期有钱时每城各 1。

3.是否是教皇，是的话降低上限 25%。

4.国策如果选了宗教，可以降低上限 33%。

5.恶名值 1 点加 1%的稳定上限，所以一定不要高恶名。

经济收入解说

1.我们点省份看到的收入，里面有税收与生产值，这些显示的都是年产值，月税值还要除以 12。注意如果某省有些特殊设置加钱的，比如布厂每年（不是每月）加 6~12 元，这个值是不能算入月税求平均的，也就是说特殊设施收入是一年一次。所以总结一下，如果要计算某省月税值，应该是：总收入-特殊设施收入)/12，然后还要乘百分比，你把鼠标移到收入那里，会显示提示，有上下两种百分比，上面的为基础百分比，总收入×此百分比就是每年应收的钱，下面的百分比是关于核心与非核心及大陆与岛屿成分，如果是非核心省份，年度收入只有百分十，因此与敌人开战后割地最好把特高收入及商业中心用间谍宣称主权。

2.生产收入只计入月税，年税中不包含，也就是说就算你占了 N 多金矿，这些收入也不会在你年税中体现，如果你不想提高通货膨胀率话这些金子只能投入到研究中，同样在省份窗口中我们看到的某省的金子收入假如写 40，你有三座金省，共 120。那么在经济收入窗口中你会看到金子收入为 10 因为 $10=120/12$ 。所以，新大陆以及亚洲很多地方的特产与金矿在某种意义上来说仅仅贡献在月收入中。年税说白了点就是只有税，看各省的税收值。

3.另外，给予其他国家军事通行权利也有好处，可以收通行费(tolls)，以及拥有商业中心也可以收商业税(trade tariffs)。只不过这两点是加在月税中还是那里我还没查清楚，1520 年的时候我每年收的军事通行费占了收入的 25%，所以当别人外交提议要军事通行的话最好就同意，前期缺钱……

4.如果你选择第一个殖民政策，在 1492 年前将有大量的殖民人口加 200，殖民加一，减 30 的钱发生，如果你是 will 殖民政策放第二个，拖到 1490 年后开始，这一事件几乎没发生。

5.Oversea 收入即指在本国首都所在大陆之外的所有省份的税收，如果你选英国，国策中有一项叫维多利亚，这个中后期一定要，因为与本国不同在一大陆的省份一律降低 30%税收，这政策正好相抵，当然了对于大殖民帝国，这项到了中后期是必选的。还有就是陆海政策，偏向海军也有利于你增加本项收入。

6.在财政收入中调整月税分配滑条，要注意如果你本月剩余比如 10 的国库资金，而月税投入国库为-20，那么下月你会自动申请贷款。这里有人可能会这样做，他先是让其-20，到了月底那天调到满，比如+40，这里你会注意到了下月，钱并不是 50 而是依然为需要贷款。因为滑条显示的投入从月初就开始实行，如果你月底再调整并没有效果，因

为资金已经投入……

BUG

1.目前暂时发现 1 个：你打下 ARAGON 所有城市的时候，如果西西里下面有个小岛被叛军攻下了，你再把那小岛攻下，这时候你和 ARAGON 会自动停战，除了那小岛和首都外所有的城市都归你，不过恶名上升十几点……

2.外交提议的时候，比如盟国向敌人宣战，要求你参加，这时候你 SL 下，就会变成盟国和敌人正交战中，而你没参加但是依然保持同盟关系。

关于 EU3 稳定度的研究

对 EU3 稳定程度花费的研究 版本是最新的 In Nomine。

稳定度 Stability 是 EU3 里面的一个重要参数，每一点稳定度对应着：

- ◎1%贷款利息
- ◎每年 1 个商人队
- ◎商人队进驻成功率 5%
- ◎商人队竞争成功率 1%
- ◎全国叛乱风险-1%
- ◎全国间谍防御 5%

正的稳定度则获得效果，负的稳定度获得相反效果。此外正的稳定度还提供每点 10% 的全国税收加成。负的稳定度也会造成每点多 1% 的叛乱风险。稳定度为 -3 时无法对别国宣战。

提升稳定度的方法主要有投资获得、任务及事件获得。投资获得是在国家财政中投资达到一定提升的，将在后面详细阐述。任务即通过完成任务获得稳定度。事件则是通过发生的事件获得稳定度，高等级的特定顾问能触发很多加稳定的事件。还有一种 YD 的方法就是 alt+168 输入 stability。

稳定度的减少原因

- 1.宣战同宗教群国家-1
- 2.对同宗教群国家无 CB 宣战-2
- 3.对友好国家宣战-1
- 4.对关系非常好的国家宣战-2
- 5.对有王室联姻的国家宣战-1
- 6.背弃和约宣战-5
- 7.有军事通行权宣战-5（貌似宣战没举全）
- 8.更换政体
- 9.通过某些决议
- 10.发生事件

稳定度花费

稳定程度通常是通过投资获得的。提升稳定程度需要一定的花费，这个花费在各个稳定等级上是一样的（-3 到 -2 跟 +2 到 +3 是一样的），稳定花费跟你国家的情况有关，下面给出计算方法：基本稳定花费=省份固定花费 5×省份数量+每个省宗教花费综合+5×同组异教省份数量+20×其他教派省份数量-5×神庙数量。其他所有的修正都是以这个为基础值修正的。

各宗教花费：

基督组：天主教-20；新教-30；改革教派-30；东正教-15

穆斯林组：什叶派-20；逊尼派-0

东方组：佛教-20；印度教-25；儒学-20；神道教-15

原始组：泛灵教-10；萨满教-10

对稳定程度花费提供修正的因素

人身束缚-人身自由-25%到+25%

开拓创新-因循守旧+25%到-25%

教监-20%

声望-25%到 25%

恶名值每点+1%

通货膨胀每点+1%

(只有 AI 有的) 幸运国家-50%

(某些决议和事件引起的效果)

Time of Troubles +20%

Revolution +10%

Peasants' War +10%

……还有很多事件跟决议的效果，不列举了。

计算举例

1399 年大明，45 个省份，云南那边 3 个省份是佛教省份，有两个省份有神庙，人身束缚-4 (-20%)，因循守旧+1 (-5%)。所以最终稳定花费= $(5 \times 45 + 20 \times 42 + 20 \times 3 + 5 \times 3 - 5 \times 2) \times (100\% - 20\% - 5\%) = 847.50$ 。

又如 1399 年奥斯曼，16 个省份，7 个什叶派，9 个东正教，有一个神庙，人身自由 0，因循守旧 0。所以稳定程度花费= $(5 \times 16 + 20 \times 7 + 15 \times 9 + 20 \times 9 - 5) = 536$ 。

每月稳定投资

首先可以像其他科技一样分配每个月收入。统治者科技提供每月稳定投资，数值是管理 $\times 2$ 。神圣罗马帝国皇帝所在国获得神圣罗马帝国所属国家数量 $\times 1$ 。每一个支持的主教+1，每一点厌战程度-1.00，艺术家顾问+2 $\times$ 顾问等级，此外还与各种事件和决议的效果有关。

In Nomine 关税研究

In Nomine 里面经济系统的一个重要转变就是关税 (Tariff) 的引入。

在 EU3: IN 中，所有与首都无陆地连接的外洲省份的收入都是作为一种叫“关税”的东西添加到国家收入中的。关税的效率跟你国家的海军实力相关，你关税收入的效率= $(\text{海军中的大船和中型船总量}) / (\text{需要收关税的省份数量})$ 。

关税的效率还可以受其他因素影响：

◎ 国家理念 Vice Roys +25% 关税收入

◎ 顾问 Colonial Governor +1% $\times$ 等级

◎ 国策 Land vs Naval -25%到+25%

◎ 被封锁的省份关税-100%

◎ 事件效果：

- Diplomatic Negotiation -25%
- Gold Fleet +5%
- British Merchant Navy +5%
- More Tariffs +10%

关税的计算

关税= $(\text{省份贸易值 (Trade Value)} \times \text{工业效率 (Production Efficiency)} + \text{大型工厂产值} + \text{省份税收基本值}) \times \text{关税效率}$ 。其中当地税收基本值=基本税收 (Bas Tax) + 工场产值 (Workshop)。由此可见后期这种海外地的收入相当高，因为后期工业生产效率很高，占到了国家收入的相当分量，而关税效率可以为海外省份增加收入，所以后期殖民大国收入必将非常恐怖。

In Nomine 政体变化详解

feudal_monarchy 封建君主制

管理效率: 1.25(这个估计就是拿来计算国策调整间隔的, In Nomine 里面这个间隔受国家大小影响了。)

贵族政治-金权政治 1 行最大只能拉到-1

中央集权最小只能到 0

效果:陆军上限+15%(比原来少了个 15%总体兵源。)

merchant_republic 商业共和制

管理效率: 1.15

选举年限: 4

贵族政治-金权政治最小到 1

中央集权最小到 0

统治者有名字(其他就只是名字加罗马数字, 像路易十四这样。)

不可联姻

效果:派遣商人花费-25%

despotic_monarchy 独裁君主制

管理效率: 1.25

人身自由最大到 1

中央集权最小到-2

效果:恶名上限+10

imperial_government 帝国

管理效率: 1.20

人身自由最大到 1

中央集权最小到-3

效果:陆军士气+0.25(新加的政体, 拜占庭一出来就是, 其他国家如果是封建君主制或独裁君主制, 有 30 个省份就可以宣称。)

noble_republic 贵族共和制度

管理效率 1.15

选举年限: 8

统治者有名字

中央集权最小到-1

效果:同宗异教容忍+1

其他异教容忍+1(In Nomine 里面容忍不能手动调节了 如果用这个政体就可以很容易把异教容忍拉到 0。)

administrative_monarchy 官僚君主制

管理效率: 1.15

中央集权最小到-3

效果:工业生产效率+10%(被加强了 以前只有 5%。)

administrative_republic 官僚共和制

管理效率: 1.05

选举年限: 4

统治者有名字

不可联姻

中央集权最小到-3

效果:贸易效率+10%(也被强化了 5%。)

absolute_monarchy 绝对君主制

管理效率: 0.9

效果:最大厌战度 -5(In Nomine 里面厌战系统被变更了, 一般统治者强点, 再加上前线不要经常输厌战绝对不会太高。)

全国叛乱风险+1%

republican_dictatorship 独裁共和制度

管理效率: 0.9

统治者有名字

效果:陆军士气+0.1; 海军士气+0.1

constitutional_monarchy 立宪君主制

管理效率: 1.00

效果:声望变化减少 2%(就是声望本来减少 5%每年, 用了这个政体每年只减少 3%。2.2 里面是商人团成本减少 50% 这个变的有点彻, 不过个人感觉用处也不大, 声望打几场胜仗就刷刷的来了。)

enlightened_despotism 开明极权制

管理效率: 1.00

人生自由最小到 -3

效果:全国谍防+20% (没变。)

constitutional_republic 立宪共和制

管理效率: 1.00

选举年限: 4

统治者有名字

不可联姻

效果:工业生产效率 +20%(没改变。)

bureaucratic_despotism 官僚集权制

管理效率: 0.85

效果:稳定程度花费 -20%

theocratic_government 政教合一制

管理效率: 1.22

不可联姻

开拓创新最小到 0

中央集权最小到-4

效果:传教成功率+10%(原来是 20% , 不过现在传教系统改成了每年判定, 不像原来传个教要好几年, 失败了还要重新派。因此, 新的传教系统下成功率一般都不太高, 特别是早期要塞等级低的时候, 10%是个很大的提升了。想像把亚历山大那边那些地方割过来, 然后让人们改信上帝收入刷刷的来啊! 不过这里要注意一点就是, 如果那个省份没有跟你首都的陆地连接, 那么收入就是作为关税算的, 记得要有大船, 不然效率为零没银子进你的腰包。)

papal_government 教皇制

不可通过战争被强制改国教

管理效率: 1.20

不可联姻

开拓创新最小到 0

效果:每年声望+1

tribal_despotism 部落独裁制

管理效率: 1.30

开拓创新最小到 1

中央集权最小到 2

效果:总体兵源修正 +20%

科技花费 +50%

tribal_federation 部落联盟制

管理效率: 1.30

中央集权最小到 2 (这里发现文件里面还写了个中央集权最小到-1, 估计是失误写错掉了, 难道是 BUG?)

效果:贸易效率 +10%

科技花费 +50%

tribal_democracy 部落民主制

管理效率: 1.30

统治者有名字

不可联姻

官僚政治最小到-1

中央集权最小到 2

效果:稳定程度花费-25%; 科技花费+50% (部落政体都没变化。)

revolutionary_republic 激进共和制

管理效率: 0.8

选举年限: 4

统治者有名字

不可联姻

官僚政治最少到 1

效果:年度军事传统 +1%; 陆军士气+0.5

revolutionary_empire 激进帝国制

管理效率: 0.8

效果:年度军事传统 +1%; 全国兵源修正+25%(激进派也没变化。)