|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 单位 | 生命值 | 攻击 | 防御 | 射程\* | 速度\* | 视野\* | 攻击间隔时间 | 成本 | 建造时间 |
| 城镇中心 | 3000 | - | 0/0 | - | - | 7 | - | 200W | 60 |
| 村民 | 25 | 3 | 0/0 | - | 1.1 | 4 | 1.5 | 50F | 20 |
| 住房 | 375 | - | 0/0 | - | - | 3 | - | 30W | 20 |
| 谷仓 | 1750 | - | 0/0 | - | - | 5 | - | 120W | 30 |
| 仓库 | 1750 | - | 0/0 | - | - | 4 | - | 120W | 30 |
| 兵营 | 1750 | - | 0/0 | - | - | 5 | - | 125W | 30 |
| 棍棒兵 | 40 | 3 | 0/0 | - | 1.2 | 4 | 1.5 | 50F | 26 |
| 刀斧手 | 50 | 5 | 0/0 | - | 1.2 | 4 | 1.5 | 50F | 26 |
| 短剑兵 | 60 | 7 | 1/0 | - | 1.2 | 4 | 1.5 | 35F15G | 26 |
| 阔剑兵 | 70 | 9 | 1/0 | - | 1.2 | 4 | 1.5 | 35F15G | 26 |
| 长剑兵 | 80 | 11 | 2/0 | - | 1.2 | 4 | 1.5 | 35F15G | 26 |
| 金甲步兵 | 160 | 13 | 2/0 | - | 1.2 | 4 | 1.5 | 35F15G | 26 |
| 投石兵 | 25 | 远2 | 0/2 | 4 | 1.2 | 5 | 1.5 | 40F10S | 24 |
| 靶场 | 1750 | - | 0/0 | - | - | 4 | - | 150W | 40 |
| 弓箭手 | 35 | 远3 | 0/0 | 5 | 1.2 | 7 | 1.4 | 40F20W | 30 |
| 长弓手 | 40 | 远4 | 0/0 | 6 | 1.2 | 8 | 1.4 | 40F20G | 30 |
| 十字弓手 | 45 | 远5 | 0/0 | 7 | 1.2 | 9 | 1.4 | 40F20G | 30 |
| 战车射手 | 70 | 远4  对僧侣+7 | 0/0 | 7 | 2 | 9 | 1.5 | 40F70W | 40 |
| 战象射手 | 600 | 远5 | 0/0 | 7 | 0.9 | 8 | 1.5 | 180F60G | 50 |
| 骑兵射手 | 60 | 远7 | 0/2 | 7 | 2.2 | 9 | 1.5 | 50F70G | 40 |
| 重骑兵射手 | 90 | 远8 | 0/2 | 7 | 2.5 | 9 | 1.5 | 50F70G | 40 |
| 马厩 | 1750 | - | 0/0 | - | - | 4 | - | 150W | 40 |
| 侦察骑兵 | 60 | 3 | 0/0 | - | 2 | 8 | 1.5 | 100F | 30 |
| 战车 | 100 | 7  对僧侣+7 | 0/0 | - | 2 | 4 | 1.5 | 40F60W | 40 |
| 重装战车 | 120 | 9  对僧侣+7 | 2/0 | - | 2 | 4 | 1.5 | 40F60W | 40 |
| 战象 | 600 | 15 | 0/0 | 范围半径1.34 | 0.9 | 5 | 1.5 | 170F40G | 50 |
| 重装战象 | 600 | 18  对建筑+40  对石材建筑+80 | 2/1 | 范围半径2 | 0.9 | 5 | 1.5 | 170F40G | 50 |
| 骑兵 | 150 | 8  对步兵+5 | 0/0 | - | 2 | 4 | 1.5 | 70F80G | 40 |
| 重骑兵 | 150 | 10  对步兵+5 | 1/1 | - | 2 | 4 | 1.5 | 70F80G | 40 |
| 金甲骑兵 | 180 | 12  对步兵+5 | 3/1 | - | 2 | 4 | 1.5 | 70F80G | 40 |
| 骆驼兵 | 125 | 6  对骑兵+8 | 0/0 | 0 | 2 | 4 | 1.5 | 70F60G | 30 |
| 战争学院 | 1750 | - | 0/0 | - | - | 6 | - | 200W | 60 |
| 方阵兵 | 120 | 17 | 5/0 | - | 0.9 | 4 | 1.5 | 60F40G | 36 |
| 方阵兵十夫长 | 120 | 20 | 7/0 | - | 0.9 | 4 | 1.5 | 60F40G | 36 |
| 方阵兵百夫长 | 160 | 30 | 8/0 | - | 0.9 | 4 | 1.5 | 60F40G | 36 |
| 攻城武器厂 | 1750 | - | 0/0 | - | - | 5 | - | 200W | 60 |
| 投石器 | 75 | 50  对建筑+140  对喷火船+10 | 0/0 | 2~10范围半径0.33 | 0.8 | 13 | 5 | 180W80G | 60 |
| 攻城投石器 | 75 | 60  对建筑+140  对喷火船+10 | 0/0 | 2~12范围半径1 | 0.8 | 15 | 5 | 180W80G | 60 |
| 重型投石器 | 150 | 60  对建筑+140  对喷火船+10 | 0/0 | 2~13范围半径1.5 | 0.8 | 16 | 5 | 180W80G | 60 |
| 弩炮 | 55 | 远40  对喷火船+5 | 0/0 | 3~9 | 0.8 | 11 | 3 | 100W80G | 50 |
| 重型弩炮 | 55 | 远40  对喷火船+5 | 0/0 | 3~10 | 0.8 | 12 | 1.5 | 100W80G | 50 |
| 神殿 | 1750 | - | 0/0 | - | - | 4 | - | 200W | 60 |
| 僧侣 | 25 | 转化 | 0/0 | 10 | 0.8 | 12 | - | 125G | 50 |
| 码头 | 1750 | - | 0/0 | - | - | 5 | - | 100W | 50 |
| 小型渔船 | 45 | - | 0/0 | - | 1.4 | 6 | - | 50W | 40 |
| 大型渔船 | 75 | - | 0/0 | - | 2 | 6 | - | 50W | 40 |
| 小型商船 | 200 | - | 0/0 | - | 2 | 4 | - | 100W | 50 |
| 大型商船 | 250 | - | 0/0 | - | 2.5 | 4 | - | 100W | 50 |
| 轻型运输船 | 150 | - | 0/0 | - | 1.4 | 4 | - | 150W | 75 |
| 重型运输船 | 200 | - | 0/0 | - | 1.75 | 5 | - | 150W | 75 |
| 侦察舰 | 120 | 远5 | 0/0 | 5 | 1.75 | 7 | 1.5 | 135W | 60 |
| 战船 | 160 | 远8 | 0/0 | 6 | 1.75 | 9 | 1.7 | 135W | 60 |
| 三桅战船 | 200 | 远12 | 0/0 | 7 | 1.75 | 10 | 1.8 | 135W | 60 |
| 投石三桅战船 | 120 | 35  对建筑+140 | 0/0 | 9范围半径1 | 1.35 | 12 | 5 | 135W75G | 90 |
| 弩炮战船 | 200 | 35  对建筑+140 | 0/0 | 10范围半径1.5 | 1.35 | 13 | 5 | 135W75G | 90 |
| 喷火船 | 200 | 24 | 0/0 | 1 | 2 | 8 | 1 | 115W40G | 45 |
| 小型城墙 | 1000 | - | 0/3 | - | - | 3 | - | 5S | 7 |
| 中型城墙 | 1500 | - | 0/4 | - | - | 3 | - | 5S | 7 |
| 堡垒 | 2000 | - | 0/4 | - | - | 3 | - | 5S | 7 |
| 瞭望台 | 500 | 远3 | 0/3 | 5 | - | 8 | 1.5 | 150S | 80 |
| 警戒哨 | 750 | 远4 | 0/4 | 6 | - | 9 | 1.5 | 150S | 80 |
| 防御箭塔 | 1000 | 远6 | 0/4 | 7 | - | 10 | 1.5 | 150S | 80 |
| 防御炮塔 | 1000 | 远20 | 0/4 | 7 | - | 10 | 3 | 150S | 80 |
| 市场 | 1750 | - | 0/0 | - | - | 5 | - | 150W | 40 |
| 农田 | 250 | - | 0/0 | - | - | 4 | - | 75W | 30 |
| 政府中心 | 1750 | - | 0/0 | - | - | 6 | - | 175W | 60 |
| 奇观 | 2500 | - | 0/0 | - | - | 4 | - | 1000W1000G1000S | 8000 |

注：带\*号的数据为帝国1内单位，换算为帝国2内单位应乘2/3。游戏中只显示整数，但实际带有小数效果（视野除外）。

[民族奖励]

[亚述]

弓箭手/长弓手/十字弓手/战车射手/骑兵射手/重骑兵射手攻击间隔时间为1.1

村民移动快40%

[巴比伦]

信念恢复速度增加0.75百分点/秒

石矿工效率+0.2/运载量+3

城墙/塔生命值×2

[埃及]

僧侣射程+3/视野+3

金矿工效率+0.2/运载量+2

战车/重装战车/战车射手生命值+33%

[希腊]

方阵兵系/战船系移动速度+0.3

[西台]

弩炮系/投石器系生命值×2

骑兵射手系/战车射手/弓箭手/长弓手系/象射手远程攻击+1

战船系视野+4/射程+4

[克里特]

战船系/渔船系/商船系/运输船系建造成本-30%

十字弓手视野+2/射程+2

农田产量+60

[波斯]

猎人效率+0.3/运载量+3

骑兵射手移动速度+0.5

三桅战船攻击间隔时间为1.3

战象/战象射手移动速度+0.5

[腓尼基]

战象系/战象射手建造成本-25%

投石三桅战船/弩炮战船攻击间隔时间为2.9

樵夫效率+0.3/运载量+3

[殷商]

村民建造成本为35食物

城墙生命值×2

[苏美]

农田产量+250

村民生命值+15

投石器系攻击间隔时间为3.5

[朝鲜]

僧侣建造成本-32%

塔视野+2/射程+2

长剑兵/金甲步兵生命值+80

[大和]

侦察骑兵/骑兵系/骑兵射手系建造成本-25%

商船系/运输船系/战船系生命值+30%

渔船系生命值+33%

村民移动速度+0.2

[迦太基]

小型运输船速度+0.35

大型运输船速度+0.75

喷火船近身攻击+6

战象系/战象射手/方阵兵系生命值+25%

[马其顿]

方阵兵系远程防御+2

战象系/棍棒兵系/短剑手系/侦察骑兵/骑兵系/骆驼兵/方阵兵系/村民/渔船系/运输船系/商船系视野+2

投石器系/弩炮系建造成本-50%

[希伯来]

进贡费用为0

村民建造成本+50%，工作效率+20%

骆驼兵速度+25%

[罗马]

瞭望台/警戒哨建造成本-50%，奇观外建筑类建造成本-15%

短剑兵系攻击间隔时间为1

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 科技 | 科技需求 | 研究地点 | 研究时间 | 费用 | 效果 |
| 小型城墙 | 工具时代 | 谷仓 | 10 | 50F | 允许建造小型城墙 |
| 中型城墙 | 铜器时代/小型城墙 | 谷仓 | 60 | 180F100S | 升级为中型城墙 |
| 堡垒 | 铁器时代/中型城墙 | 谷仓 | 75 | 300F175S | 升级为堡垒 |
| 瞭望台 | 工具时代 | 谷仓 | 10 | 50F | 允许建造瞭望台 |
| 警戒哨 | 铜器时代/瞭望台 | 谷仓 | 30 | 120F50S | 升级为警戒哨 |
| 防御箭塔 | 铁器时代/警戒哨 | 谷仓 | 75 | 300F100S | 升级为防御箭塔 |
| 防御炮塔 | 铁器时代/弹道学/防御箭塔 | 谷仓 | 150 | 1800F750S | 升级为防御炮塔 |
| 大型渔船 | 铜器时代 | 码头 | 30 | 50F100W | 升级为大型渔船 |
| 大型商船 | 铜器时代 | 码头 | 60 | 200F75W | 升级为大型商船 |
| 重型运输船 | 铁器时代 | 码头 | 75 | 150F125W | 升级为重型运输船 |
| 战船 | 铜器时代 | 码头 | 75 | 150F75W | 升级为战船 |
| 三桅战船 | 铁器时代/战船 | 码头 | 100 | 250F100W | 升级为三桅战船 |
| 投石三桅战船 | 铁器时代/三桅战船 | 码头 | 100 | 300F100W | 允许建造投石三桅战船 |
| 弩炮战船 | 铁器时代/投石三桅战船/工程学 | 码头 | 180 | 2000F900W | 升级为弩炮战船 |
| 神秘主义 | 铜器时代 | 神殿 | 50 | 120G | 僧侣生命值×2 |
| 占星术 | 铜器时代 | 神殿 | 50 | 150G | 僧侣转化效率+30% |
| 多神教 | 铜器时代 | 神殿 | 50 | 120G | 僧侣移动速度+40% |
| 来生概念 | 铁器时代 | 神殿 | 75 | 275G | 僧侣射程+3 |
| 一神教 | 铁器时代 | 神殿 | 75 | 350G | 可转化僧侣和建筑 |
| 宗教狂热 | 铁器时代 | 神殿 | 60 | 150G | 信念恢复速度+50% |
| 血祭 | 铁器时代 | 神殿 | 60 | 120G | 村民攻击+7/生命值+40/速度+0.3/资源携带量-8 |
| 医学 | 铁器时代 | 神殿 | 50 | 150G | 僧侣治疗速度×3 |
| 攻城投石器 | 铁器时代 | 攻城武器厂 | 100 | 300F250W | 升级为攻城投石器 |
| 重型投石器 | 铁器时代/攻城投石器 | 攻城武器厂 | 150 | 1800F900W | 升级为重型投石器 |
| 重型弩炮 | 铁器时代/工艺技术 | 攻城武器厂 | 150 | 1500F1000W | 升级为重型弩炮 |
| 车轮 | 铜器时代 | 市场 | 75 | 175F75W | 村民速度+0.7 |
| 采金技术 | 工具时代 | 市场 | 50 | 120F100W | 金矿工效率+0.3/携带量+3 |
| 铸币术 | 铁器时代/采金技术 | 市场 | 60 | 200F100G | 金矿生产力+25%/纳贡费用为0 |
| 驯养动物 | 工具时代 | 市场 | 40 | 200F50W | 农场产量+75 |
| 犁锄 | 铜器时代/驯养动物 | 市场 | 75 | 250F75W | 农场产量+75 |
| 灌溉 | 铁器时代/犁锄 | 市场 | 100 | 300F100W | 农场产量+75 |
| 伐木技术 | 工具时代 | 市场 | 60 | 120F75W | 弓箭手/长弓手系/战象射手/骑兵射手系/战车射手/塔系/战船系视野+1/射程+1;樵夫效率+0.2/资源携带量+2 |
| 工艺 | 铜器时代/伐木技术 | 市场 | 80 | 170F150W | 弓箭手/长弓手系/战象射手/骑兵射手系/战车射手/塔系/战船系视野+1/射程+1;樵夫效率+0.2/资源携带量+2 |
| 工艺技术 | 铁器时代/工艺 | 市场 | 100 | 240F200W | 弓箭手/长弓手系/战象射手/骑兵射手系/战车射手/塔系/战船系视野+1/射程+1;樵夫效率+0.2/资源携带量+2 |
| 采石技术 | 工具时代 | 市场 | 30 | 100F50S | 石矿工效率+0.3/携带量+3;投石兵射程+1/视野+1/远程攻击+1 |
| 攻城技术 | 铁器时代/采石技术 | 市场 | 60 | 190F100S | 石矿工效率+0.3/携带量+3;村民对墙+80攻击/对塔+40攻击;投石兵射程+1/视野+1/远程攻击+1 |
| 贵族制度 | 铜器时代 | 政府中心 | 75 | 175F120G | 侦察骑兵/骑兵系/战车/骑兵射手系/战车射手生命值+15% |
| 工程学 | 铁器时代 | 政府中心 | 70 | 200F100W | 投石器系/弩炮系/投石三桅战船系视野+2/射程+2 |
| 炼金术 | 铁器时代 | 政府中心 | 100 | 250F200G | 弓箭手/长弓手系/战车射手/骑兵射手系/战象射手/塔系/投石器系/弩炮系/战船系/投石三桅战船系攻击+1,炮弹附带火药图像 |
| 弹道学 | 铁器时代 | 政府中心 | 60 | 200F50G | 远程武器射击带有预判性 |
| 建筑学 | 铜器时代 | 政府中心 | 50 | 150F175W | 建筑工效率+50%;建筑/墙/塔生命值+20% |
| 贵族政治 | 铁器时代 | 政府中心 | 60 | 175F150G | 方阵兵系移动速度+0.25 |
| 文字 | 铜器时代 | 政府中心 | 60 | 200F75G | 分享同盟视野 |
| 后勤学 | 铜器时代 | 政府中心 | 60 | 180F100G | 新建造的兵营单位占0.5人口，但已有兵营单位仍占1人口，且死亡时只返还0.5人口 |
| 长弓手 | 铜器时代 | 靶场 | 60 | 140F80W | 允许建造长弓手 |
| 十字弓手 | 铜器时代/长弓手 | 靶场 | 100 | 180F100W | 升级为十字弓手 |
| 重骑兵射手 | 铁器时代/弓兵锁甲 | 靶场 | 150 | 1750F800G | 升级为重骑兵射手 |
| 步兵皮甲 | 工具时代 | 仓库 | 30 | 75F | 棍棒兵系/短剑兵系/方阵兵系近身防御+2 |
| 步兵鳞甲 | 铜器时代/步兵皮甲 | 仓库 | 60 | 100F50G | 棍棒兵系/短剑兵系/方阵兵系近身防御+2 |
| 步兵锁甲 | 铁器时代/步兵鳞甲 | 仓库 | 75 | 125F100G | 棍棒兵系/短剑兵系/方阵兵系近身防御+2 |
| 弓兵皮甲 | 工具时代 | 仓库 | 300 | 100F | 弓箭手/长弓手系/战车射手/骑兵射手系/战象射手近身防御+2 |
| 弓兵鳞甲 | 铜器时代/弓兵皮甲 | 仓库 | 60 | 125F50G | 弓箭手/长弓手系/战车射手/骑兵射手系/战象射手近身防御+2 |
| 弓兵锁甲 | 铁器时代/弓兵鳞甲 | 仓库 | 75 | 150F100G | 弓箭手/长弓手系/战车射手/骑兵射手系/战象射手近身防御+2 |
| 骑兵皮甲 | 工具时代 | 仓库 | 30 | 125F | 侦察骑兵/骑兵系/战车系/战象系近身防御+2 |
| 骑兵鳞甲 | 铜器时代/骑兵皮甲 | 仓库 | 60 | 150F50G | 侦察骑兵/骑兵系/战车系/战象系近身防御+2 |
| 骑兵锁甲 | 铁器时代/骑兵鳞甲 | 仓库 | 75 | 175F100G | 侦察骑兵/骑兵系/战车系/战象系近身防御+2 |
| 工具制造 | 工具时代 | 仓库 | 40 | 100F | 棍棒兵系/短剑兵系/方阵兵系/侦察骑兵/骑兵系/战车系攻击+2 |
| 金属工艺 | 铜器时代/工具制造 | 仓库 | 75 | 200F120G | 棍棒兵系/短剑兵系/方阵兵系/侦察骑兵/骑兵系/战车系攻击+2 |
| 冶金术 | 铁器时代/金属工艺 | 仓库 | 100 | 300F180G | 棍棒兵系/短剑兵系/方阵兵系/侦察骑兵/骑兵系/战车系攻击+3 |
| 铜制盔甲 | 铜器时代 | 仓库 | 50 | 150F180G | 棍棒兵系/短剑兵系/方阵兵系/投石兵远程防御+1 |
| 铁制盔甲 | 铁器时代/铜制盔甲 | 仓库 | 75 | 200F320G | 棍棒兵系/短剑兵系/方阵兵系/投石兵远程防御+1 |
| 大型护盾 | 铁器时代/铁制盔甲 | 仓库 | 100 | 250F400G | 棍棒兵系/短剑兵系/方阵兵系/投石兵远程防御+1 |
| 刀斧手 | 工具时代 | 兵营 | 40 | 100F | 升级为刀斧手 |
| 短剑兵 | 铜器时代/刀斧手 | 兵营 | 50 | 120F50G | 允许建造短剑兵 |
| 阔剑兵 | 铜器时代/短剑兵 | 兵营 | 80 | 140F50G | 升级为阔剑兵 |
| 长剑兵 | 铁器时代/阔剑兵 | 兵营 | 90 | 160F50G | 升级为长剑兵 |
| 金甲步兵 | 铁器时代/长剑兵 | 兵营 | 150 | 1400F600G | 升级为金甲步兵 |
| 重骑兵 | 铁器时代 | 马厩 | 90 | 350F125G | 升级为重骑兵 |
| 金甲骑兵 | 铁器时代/重骑兵 | 马厩 | 150 | 2000F850G | 升级为金甲骑兵 |
| 重装战象 | 铁器时代/铁制盔甲 | 马厩 | 150 | 1000F1200G | 升级为重装战象 |
| 重装战车 | 铁器时代/贵族制度 | 马厩 | 150 | 1200W800G | 升级为重装战车 |
| 方阵兵十夫长 | 铁器时代 | 战争学院 | 90 | 300F100G | 升级为方阵兵十夫长 |
| 方阵兵百夫长 | 铁器时代/方阵兵十夫长 | 战争学院 | 150 | 1800F700G | 升级为方阵兵百夫长 |
| 工具时代 | - | 城镇中心 | 120 | 500F | 侦察骑兵视野+2 |
| 铜器时代 | 工具时代 | 城镇中心 | 140 | 800F | 侦察骑兵视野+2 |
| 铁器时代 | 铜器时代 | 城镇中心 | 160 | 1000F800G | 侦察骑兵视野+2 |