"课题管理"

"用各种主题互动来管理你的主题国家"。

"课题管理"

"按政治家精神排序"

"到国家去"

"到省里去"

"[文化|E]是[国家|E]的主要文化"

"[国家|E]遵循[宗教|E]万神殿"

"#T商品生产#！"

"#T省排名#！"

"#T可能的建筑#！"

"#T领土文明#！"

"#T税收收入#！"

"#T继承支持#！"

"#T Religion#！"

"#E共和国#！"

"#E君主制#！"

"#E部落#！"

"#T文化组#！"

"#T政府#！"

"#T外交姿态#！"

"#T主体忠诚度#！"

"#E没有忠诚#！"

"意见"

"当前意见"

"要求增加贡品#！Increase the amount subjects pay to us by #Y 20%#！ for #Y 5#！ years but also decrease loyalty of all subjects by #R 15#！ and their opinion of us by #R 20#！.nthis costs #R 75#!Political Influence.\n(Cannot Increase Autonomy at the same time as this)"

"#T改变所有主题的焦点#！将所有主题国家的焦点改变为你所选择的一个。"

"将所有科目的重点改为商业#！这将使我们的科目的全球商业增加10%#！并在他们的首都给予2条额外的贸易路线。费用将取决于我们有多少科目，科目重点只能每5年改变一次。"

"将所有科目的重点改为军事#！这将使我们的科目土地士气增加5%#！，人力增加10%#！。费用将取决于我们有多少科目，科目重点只能每5年改变一次。"

"将所有科目的重点改为发展#！这将使人口增长增加#Y 5%#！并使我们的科目的建设成本和时间减少#Y -10%#！成本将取决于我们有多少科目，而且科目重点只能每#Y 5#！年改变一次。"

"将所有科目的重点改为文化#！这将使所有与我们有相同主要文化的科目的同化和转换速度提高10%#！成本将取决于我们有多少科目，科目重点只能每5年改变一次。"

"#T Increase Integrations#！这将使整合速度提高#Y 20%#！为#Y 10#！年，但会使主体忠诚度和意见减少#R 10#！.这需要花费#R 75#!Political Influence"。

"#T Increased Autonomy#！（减少臣民向我们支付的金额#Y 20%#！为#Y 5#！年，但也增加所有臣民的忠诚和意见#Y 10#！。Political Influence.\n(Cannot Increase Tribute at the same time as this)"

"#T改变单个科目的重点#！这将允许你为单个科目选择一个重点，代价是#R 25#!政治影响"。

"#T Bestow Gifts#!"这将给我们许多选择，给选定的对象送上礼物以增加他们的忠诚度。Political Influence（政治影响力），并且只能每两年做一次。"

"T Divert Trade"！这将迫使一个主体在5年内向我们贡献更大的贸易份额。\This costs #R 50#!政治影响，而且只能每隔Y 5年做一次。"

"#T Force Into War#！这将迫使一个反叛的非贡品臣民加入我们所有的战争。这需要花费#R 50#!政治影响，我们必须在战争中，而且只能每隔#Y 2#！年进行一次。"

"T Contribute to Capital"！这将迫使臣民从他们人口最多的地区迁往我们的首都，最多可达Y 5#！人口。政治影响，而且只能每隔Y 2年做一次。"

"#T Levy Soldiers#！这将根据我们臣民的大小给予人力。政治影响，而且只能每两年做一次。"

"#T Civilize Tribes#!"这将开始一个漫长的过程，使我们的#Y部落附庸之一文明化，可能会改变他们的政府和主体类型。政治影响，而且只能每两年做一次。"

"#T Bring Subect Into War#！对任何对象使用这个，迫使他们加入我们目前所处的所有战争。政治影响，我们必须处于战争状态，而且只能每两年做一次。"

"#T Expand Dynasty#！这将启动一个计划，把我们的统治王朝的成员放在一个臣民国家的宝座上。"这需要花费#R 100#!政治影响力，并且只能每两年进行一次。"

"#T改变主题类型#！这将启动一个计划，试图将一个有主要文化是在我们文化组的主题改变为#Y仇杀#！.这需要花费#R 100#!政治影响，并且只能每两年做一次"。

"建造建筑物"

"在选定的地区建设"

"选择要建设的地区"

"课题管理"

"主题焦点只能每#Y 5#！年改变一次。"

"以商业为重点的主题"

"以军事为重点的课题"

"注重发展的主体"

"增加的主题致敬"

"增加整合"

"以文化为核心的主体"

"提高忠诚度"

"提高忠诚度"

"被迫改变宗教信仰"

"被迫改变文化"

"霸王别姬 "偷走了爆米花

"文明的部落"

"转移主题贸易"

"被霸王转移的贸易"

"与霸主关系密切"

"增加自主权"

"霸王取经"

"从领土上带走的流行音乐"

"强行征收"

"被迫卷入战争"

"霸王硬上弓 "挪移贸易

"拒绝成为封建主义"

"王室成员在王座上"

"商业焦点"

"我们臣民的土地在经济发展方面已经成熟。他们已经拥有了肥沃的土地和勤劳的人民，通过命令他们把他们的大量才能集中到改善他们的地方经济上，我们整个国家将因此而繁荣。"

"商业是道！"

"也许这并不是一个好主意。"

"军事聚焦"

"我们主体国家的人是一群有争议的人，愤怒得很快，愿意为最轻微的挑衅而战斗，不管是真实的还是想象的，这不是什么秘密。对我们来说，挖掘这种愤怒的源泉不是很有意义吗？我们的臣民的急性子将成为我们军队的有力补充......我们应该训练这些年轻人，为我们自己的需要而驾驭他们，以免他们最终将他们的侵略指向国家。"

"需要一支更强大的军队！"

"也许这并不是一个好主意。"

"发展重点"

"我们臣民中温顺的居民最大的愿望就是看到他们自己的财产在[SCOPE.GetRootScope.GetCountry.GetNameWithNoTooltip]的霸权下蓬勃发展；我们也有这样的愿望。我们将给予他们祝福，让他们专注于内部发展，因为我们知道，我们也将从一个满足和繁荣的民众中获益。"

"发展将带来繁荣！"

"也许这并不是一个好主意。"

"增加敬意"

"在与[SCOPE.GetRootScope.GetCountry.GetNameWithNoTooltip]的财务顾问进行广泛讨论后，[SCOPE.GetRootScope.GetCountry.GetRuler.GetName]决定，所有主体国家应增加他们每月向我们缴纳的贡品数量。考虑到为维护[SCOPE.GetRootScope.GetCountry.GetNameWithNoTooltip]的领土而支付的惊人费用，这些负担自然应该由受益于我们仁慈的人民来分担。"

"赔偿是我们的特权"

"也许这并不是一个好主意。"

"加强整合"

"已经决定，[SCOPE.GetRootScope.GetCountry.GetNameWithNoTooltip]的现状并不令我们满意；我们主体国家的人民正慢慢被[SCOPE.GetRootScope.GetCountry.GetPrimaryCulture.GetName]的方式所影响。然而，这并没有像[SCOPE.GetRootScope.GetCountry.GetRuler.GetName]希望的那样迅速发生。当然，我们可以......'建议'......加速这一过程，但很可能会有我们无法控制的后果。我们应该怎么做？"

"希望他们会喜欢我们"

"也许这并不是一个好主意。"

"文化聚焦"

"为了确保正确的[SCOPE.GetRootScope.GetCountry.GetReligion.GetName]和[SCOPE.GetRootScope.GetCountry.GetPrimaryCulture.GetName]方式在我们整个统治区被接受，我们可以命令我们的臣民专注于同化我们的信仰。无论如何，我们的文化之间的差异是名义上的；这应该是一个相对无痛的过程，对我们所有人都有好处......剩下的就是你说的那句话。"

"好主意！"

"太可惜了"

"也许这并不是一个好主意。"

"我们没有具有[SCOPE.GetRootScope.GetCountry.GetPrimaryCulture.GetName|Y]初级文化的主体！"

"所有具有我们的文化或宗教的主体将获得以下修饰语："

"我们所有的受试者都将获得以下修饰语："

"增加自主权"

"[SCOPE.GetRootScope.GetCountry.GetNameWithNoTooltip]的许多臣民都建议放宽我们对他们征收的一些繁重的税收。虽然[SCOPE.GetRootScope.GetCountry.GetRuler.GetName]不喜欢减少收入的想法，但[SCOPE.GetRootScope.GetCountry.GetRuler.GetHerHis]知道这枚硬币是两面的；这种姿态虽然昂贵，但最终会使我们的臣民的忠诚度提高。此外，让他们的精英们欠我们一个人情也不是最糟糕的事情......"

"这将会起到作用"

"如果有的话，他们应该付出更多......"

"赐予礼物"

"我们注意到，[受援国]的人民很难适应新的政治现实；无论如何，他们很快就会学会，但就目前而言，我们手上有一个缓慢升级的忠诚度危机。可以预见的是，有人建议我们可以分散一些财富，以提醒精英们他们的忠诚度在哪里...... "管理国家之船是一件昂贵的事情。你想让我们怎么做？"

"向他们赠送礼物"

"小钱就可以了"

"这太贵了"

"改变[收件人.GetName]的焦点"

"[SCOPE.GetRootScope.GetCountry.GetRuler.GetName]的许多职责之一是对其边界内的省份和领土进行内部管理。一个简单的事情，真的；你发出命令，负责领土内日常运作的官僚机构将开始关注你给他们的具体任务。作为我们国家的元首，我们负责引导我们人民的精力；我们将按照我们认为合适的方式塑造我们土地的命运。[收件人.GetName]的人民应该专注于改善什么？"

"商业焦点"

"军事聚焦"

"发展重点"

"文化聚焦"

"分流贸易"

"由于[SCOPE.GetRootScope.GetCountry.GetRuler.GetName]给该地区带来的和平与繁荣，[收件人.GetName]的贸易收入正在蓬勃发展。SCOPE.GetRootScope.GetCountry.GetPrimaryCulture.GetName]武器的威力使重商阶层得以蓬勃发展，因此，我们有权从这些利润中分一杯羹。我们将自己的鲜血和财富投入到[受援国.GetName]；我们有权从他们的国库中抽出一点来。通知他们的领导人我们的期望。"

"必能成事"

"[收件人.GetNameWithNoTooltip]加入战争"

"虽然[收件人.GetName]的忠诚度在最好的时候也是可疑的，但我们目前的军事纠葛要求我们采取一些可能被认为是激烈的措施。虽然他们起初对是否加入我们的士兵在战场上犹豫不决，但当看到另一种选择时（在矛尖上），[收件人.GetName]明智地决定派出他们的人。我们将一起杀死我们的敌人，在未来的日子里再来讨论他们的无礼之事。"

"我们一起，将取得胜利！"

"[收件人.GetName]的人民"

"为了正确理解生活在我们旗帜下的不同民族，我们决定把[收件人.GetName]的一些居民带到我们的首都；我们真诚地希望，随着时间的推移，这些人将接受[SCOPE.GetRootScope.GetCountry.GetPrimaryCulture.GetName]的方式。可以肯定的是，可能会有一些怨言，但我们为可能发生的任何事情做好了准备。"

"神奇"

"强行征收"

"这些话是没有办法蜜的，我们有一个人力危机，我的[SCOPE.GetRootScope.GetCountry.GetRuler.GetTitle]，如果我们不处理它，我们可能失去一切。看来我们的军事顾问没有对我们将面临的后勤问题进行适当的计划，现在我们的战斗人员储备低得吓人。虽然这违背了正常的做法，但我们可以强迫这些人[收件人.GetName]加入我们的军队--这将是极大的不受欢迎，但我们在这个问题上没有什么选择。"

"我们需要男人"

"[收件人.GetName]将改变他们的宗教信仰为[SCOPE.GetRootScope.GetCountry.GetReligion.GetName]"

"[new\_ruler\_for\_subject.GetName]将移动到[收件人.GetName]并试图宣称自己是统治者，而[new\_ruler\_for\_subject.GetHerHis]将向我们报告结果。"

"[收件人.GetName]将成为一个君主制国家。[收件人.GetName]的人民将选择什么样的君主制。"

"[收件人.GetName]将成为一个共和国。[收件人.GetName]的人民将选择什么样的共和国。"

"[Country.GetGovernment.GetName]的[Country.GetNameWithNoTooltip]位于[Country.GetCapital.GetArea.GetRegion.GetName]地区。它由[Country.GetRuler.GetName]统治，并被认为是一个[Country.GetRankName]。他们对我们的看法是[Country.GetOpinionOf( Player.GetCountry )|+=]/n[Country.GetNameWithNoTooltip]是一个[Country.Custom('show\_subject\_type\_loc')]/n[Country.GetNameWithNoTooltip][Country.Custom('show\_current\_subject\_focus\_loc')]"

"有一个主题焦点是。#＃Y商业＃！"

"有一个主题焦点是。#＃Y军事＃！"

"有一个主题焦点是。#＃Y发展＃！"

"有一个主题焦点是。#＃Y文化＃！"

"的霸主没有选择一个主题焦点。"

""

"#Y客户状态#！主题。"

"#Y Satrapy#！主题。"

"#Y仇敌#！主题。"

"#Y支流#！主题。"

"#Y部落的附庸#！主题。"

"#Y殖民地#！主题。"

"#Y雇佣兵城邦#！主题。"

"#Y联盟城邦#！主题。"

"不是一个主体国家"。

"一次只能在#Y 1#！科目省内建设。"

"展示焦点"

"性格聚焦"

"武术聚焦"

"武术聚焦"

"#T武道伦理#！"

"#T Civic Ethos#！"

"#T Religious Ethos#！"

"#T演说伦理#！"

"管理控股"

"获取财富"

"鼓励贸易"

"鼓励建设"

"提高自主性"

"#T Siegecraft#！"

"#T战略#！"

"#T Naval#！"

"#T指令#！"

"#T Character Focus Experience#！\n\n[CharacterWindow.GetCharacter.GetName]目前有#Y [CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope.Var('character\_focus\_experience').GetValue|2]#！经验。\n\n#Y 100#！是需要采取新的焦点福利。\n\n#TF 每个月，国家的统治者将获得#Y 2#！角色经验。更多的可以从活动和其他行动中获得。"

"亲情聚焦"

"战略重点"

"Siegecraft Focus"

"指挥集中"

"民粹主义的焦点"

"演说重点"

"外交事务焦点"

"关注家庭"

"建筑聚焦"

"保持专注"

"商业焦点"

"财富聚焦"

"神性聚焦"

"哲学焦点"

"支持的重点"

"虔诚的关注"

"忠诚的将军们"

"受鼓舞的指挥官"

"军事价值"

"严格的组织"

"围攻训练"

"海军建设"

"粮食生产"

"粮食分配"

"税收政策"

"增加关税"

"有组织的控股"

"土地征用"

"建筑业领袖"

"真正的统治者"

"明智的顾问"

"行政主管"

"大使"

"人人享有繁荣"

"转换政策"

"强制性实践"

"神圣的使命"

"光顾寺庙"

"宗教日历"

"贿赂"

"贿赂成本"

"哲人王"

""

"外交大师"

""

"老战士"

""

"贸易大师"

""

"[SCOPE.GetRootScope.GetCharacter.GetNameWithNoTooltip]获得#Y'老兵战士'#！特质。"

"[SCOPE.GetRootScope.GetCharacter.GetNameWithNoTooltip]获得#Y'哲人王'#！特质。"

"[SCOPE.GetRootScope.GetCharacter.GetNameWithNoTooltip]获得#Y'贸易大师'#！特质。"

"[SCOPE.GetRootScope.GetCharacter.GetNameWithNoTooltip]获得#Y'外交大师#！特质。"

"[SCOPE.GetRootScope.GetCharacter.GetNameWithNoTooltip]获得#Y'原创思想家'#！特质。"

"[SCOPE.GetRootScope.GetCharacter.GetNameWithNoTooltip]获得#Y Naval#！特质。"

"所有儿童将获得#Y 1-3#！技能点。"

"[SCOPE.GetRootScope.GetCharacter.GetNameWithNoTooltip]已经聚焦在[SCOPE.GetRootScope.GetCharacter.Custom('current\_character\_focus\_loc')|Y]"

"亲情"

"战略"

"Siegecraft"

"命令"

"与民同乐"

"演说"

"外交事务"

"家庭"

"建筑"

"控股"

"商业"

"财富"

"神性"

"哲学"

"精确的支持"

"虔诚"

"虽然[SCOPE.GetRootScope.GetCharacter.GetName]是尺码"

"[SCOPE.GetRootScope.GetCharacter.GetNameWithNoTooltip]已经专注于Prowess。"

"这已经完成了！"

"[SCOPE.GetRootScope.GetCharacter.GetNameWithNoTooltip]没有一个可用的perk。"

"[SCOPE.GetRootScope.GetCharacter.GetNameWithNoTooltip]每#Y 5#！年只能改变焦点。"

"[SCOPE.GetRootScope.GetCharacter.GetNameWithNoTooltip]必须是一个成年人。"

"只能改变统治者的焦点"。

"不能改变另一个国家的人物的焦点！"

"[SCOPE.GetRootScope.GetCharacter.GetName]没有#Y Martial#！焦点。"

"[SCOPE.GetRootScope.GetCharacter.GetName]没有一个#Y Oratory#！焦点。"

"[SCOPE.GetRootScope.GetCharacter.GetName]没有一个#Y Civic#！焦点。"

"[SCOPE.GetRootScope.GetCharacter.GetName]没有一个#Y Zeal#！焦点。"

"#Y'忠诚与尊重'#！必须完成。"

"#Y'忠诚的将军们'#！必须完成。"

"#Y'海军扩张'#！必须完成。"

"#Y'鼓舞人心的指挥官'#！必须完成。"

"#Y'围城训练'#！必须完成。"

"#Y'海军建设'#！必须完成。"

"#Y'严格的组织'#！必须完成。"

"#Y'军事价值'#！必须完成。"

"#Y'断言权力'#！必须完成。"

"#Y'大使'#！必须完成。"

"#Y'行政主管'#！必须完成。"

"#Y'招待'#！必须完成。"

"#Y'明智的顾问'#！必须完成。"

"#Y'健全的基础'#！必须完成。"

"#Y'贿赂'#！必须完成。"

"#Y'真正的统治者'#！必须完成。"

"#Y'土地征用'#！必须完成。"

"#Y'建设领导者'#！必须完成。"

"#Y'控股组织'#！必须完成。"

"#Y'本地论坛'#！必须完成。"

"#Y'增加关税'#！必须完成。"

"#Y'税收政策'#！必须完成。"

"#Y'谷物分配'#！必须完成。"

"#Y'本地管理员'#！必须完成。"

"#Y'Observe Rituals'#！必须完成。"

"#Y'赞助寺庙'#！必须完成。"

"#Y'神圣的任务'#！必须完成。"

"#Y'强制练习'#！必须完成。"

"#Y'宗教日历'#！必须完成。"

"#Y'转换政策'#！必须完成。"

"#Y'传奇祖先'#！必须完成。"

"#Y'神圣的祭品'#！必须完成。"

"#Y'全民繁荣'#！必须完成。"

"#T Prowess Focus#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope('player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T战略重点#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T Siegecraft Focus#！\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T命令焦点#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T Loyalty and Respect#!\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T Loyal Generals#!/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T Inspiring Commander#!/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T Naval Expansion#！n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T Naval Construction#!/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T Siege Training#!/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope('player', Player.MakeScope ).End )"。

"#T军事价值#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T 严格组织#！n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope('player', Player.MakeScope ).End )] "

"#T Veteran Warrior#!/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T Populist Focus#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope('player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T Oration Focus#!/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T外事聚焦#！n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T家庭焦点#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope('player', Player.MakeScope ).End )] "

"#T Assert Authority#!/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T Hospitality#!!![ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T行政主管#！n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T Wise Advisors#!/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T True Ruler#!/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T Sound Foundations#！n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope('player', Player.MakeScope ).End )] "

"#T Bribery#!/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T外交大师#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope('player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T大使#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T建设焦点#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T Holding Focus#!/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T商业焦点#！\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T财富聚焦#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T建设领导者#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T土地征用#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T Holding Organization#!/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T本地论坛#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T增加关税#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T 税收政策#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T Grain Distribution#!/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T Local Administrators#!/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T贸易大师#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T Divinity Focus#!/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T哲学焦点#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T Preistly Support Focus#！\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope('player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T Piety Focus#!/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T Patronize Temples#！\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope('player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T Observe Rituals#!/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T Divine Mandate#!/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T Religious Calendar#!/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T Religious Mandate#!/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T Divine Offerings#!/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T转换政策#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T传奇祖先#！\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope('player', Player.MakeScope ).End )] "

"#T Prosperity for All#!/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope( 'player', Player.MakeScope ).End )]"

"#T Philosopher King#!/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( CharacterWindow.GetCharacter.MakeScope ).AddScope('player', Player.MakeScope ).End )] "

"#T Martial Perk Available#！\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( AlertManager.GetPlayer.MakeScope ).AddScope('player', Player.MakeScope ).End )]"

"可以采取#R武术#！@军事\_图标！福利。"

"#T Oratory Perk Available#！\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( AlertManager.GetPlayer.MakeScope ).AddScope('player', Player.MakeScope ).End )]"

"可以采取#Y演说#！@演说\_icon！的福利。"

"#T Civic Perk Available#！\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( AlertManager.GetPlayer.MakeScope ).AddScope('player', Player.MakeScope ).End )]"

"可以采取#G Civic#！@civic\_icon！福利。"

"#T Zeal Perk Available#！\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( AlertManager.GetPlayer.MakeScope ).AddScope('player', Player.MakeScope ).End )]"

"可以采取#T Zeal#！@religious\_icon！福利。"

"可用的焦点"

"[SCOPE.GetRootScope.GetCountry.GetRuler.GetName]可以选择一个角色的焦点津贴"

"酷"

"100分"

"[SCOPE.GetRootScope.GetCountry.GetRuler.GetName]已获得100分"

"酷"

"我们在[Governorship.GetName]生产的货物是。#Y [GuiScope.SetRoot( Governorship.MakeScope ).ScriptValue('all\_governorship\_trade\_svalue')|0]#！/nTotal goods produced in [Governorship.GetName] is:#Y [GuiScope.SetRoot( Governorship.GetRegion.MakeScope ).ScriptValue( 'all\_region\_trade\_svalue')|0]#！"

"[Governorship.GetCapital.GetOwner.GetName|Y]拥有#Y [GuiScope.SetRoot( Governorship.MakeScope ).ScriptValue('percent\_of\_trade\_value\_in\_region\_svalue')|0%]#！的贸易价值[Governorship.GetName|Y]\n\n#TF贸易价值是衡量一个地区的总商品生产和商业价值。如果我们在一个地区拥有90%的贸易价值，那么我们将获得一个商业修改器。对于每一个超过90%的地区，修改器的强度将增加。如果我们在25个或更多地区拥有90%的贸易实力，那么[Governorship.GetCapital.GetOwner.GetName]将被宣布为贸易霸主。"

"#T将贸易中心升级为[GuiScope.SetRoot( Province.MakeScope ).ScriptValue('trade\_center\_level\_plus\_1\_svalue')|0]#！[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Province.MakeScope ).AddScope('player', Player.MakeScope ) .End )]#n\n#Y贸易中心每升一级，其所在地区的贸易能力就增加5。"

" Governorship Income\n[GetIncomeBreakdown]"

"[Province.GetName]/n#TF 点击进入[Province.GetName]。"

"[SCOPE.GetRootScope.GetProvince.GetName|Y]已经是一个最高级别的贸易中心。"

"#T [Country.GetName]#!\n[Country.GetRankName]来自[Country.GetCapital.GetArea.GetRegion.GetName]的地区。"

"#T Show Bloodlines#!!!#TF这将显示所有的血统和所有有血统的人物。"!

"#T Set Production Focus#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_amber') |0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_amber\_produced')|0]#！#！#n/n#TF 当至少控制了75%的贸易品生产，就可以获得一个修改器。

"#T Set Production Focus#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_base\_metals') |0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_base\_metals\_produced')|0]#!/n\n#TF 当一个贸易品的生产至少有75%被控制，就会获得一个修改器。

"#T Set Production Focus#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_camels') |0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_camels\_produced')|0]#！#！#n\n#TF 当至少控制了75%的贸易品生产时，就可以获得一个修改器。

"#T Set Production Focus#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_livestock') |0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_livestock\_produced')|0]#!

"#T设置生产重点#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_cloth') |0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_cloth\_produced')|0]#！#！#n\n#TF 当至少控制了75%的贸易品生产时，就可以获得一个修改器。

"#T设置生产重点#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_dates') |0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_dates\_produced')|0]#!

"#T Set Production Focus#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_dye')|0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_dye\_produced')|0]#!!!#n\n#TF 当一个贸易品的生产至少有75%被控制，就可以获得一个修改器。

"#T Set Production Focus#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_earthware') |0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_earthware\_produced')|0]#!#!/n\n#TF 当一个贸易品的生产至少有75%被控制，就可以获得一个修改器。

"#T设置生产重点#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_elephants') |0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_elephants\_produced')|0]#！#！#n/n#TF 当一个贸易品的生产至少有75%被控制，就可以获得一个修改器。

"#T Set Production Focus#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_fish') |0]#!#To gain a unique trading in #Y Fish#! modifier\nWe currently produce #Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_fish\_produced')|0]#!/n\n#TF A modifier is gained when at least 75% of the production of a trade goods is controlled.#!

"#T Set Production Focus#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_fur') |0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_fur\_produced')|0]#！#！#n/n#TF 当一个贸易品的生产至少有75%被控制时，就获得一个修改器。

"#T设置生产重点#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_gems') |0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_gems\_produced')|0]#！#！#n/n#TF 当一个贸易品的生产至少有75%被控制，就可以获得一个修改器。

"#T设置生产重点#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_glass') |0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_glass\_produced')|0]#!

"#T Set Production Focus#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_grain') |0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_grain\_produced')|0]#！#！#n/n#TF 当一个贸易品的生产至少有75%被控制，就可以获得一个修改器。

"#T Set Production Focus#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_hemp') |0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_hemp\_produced')|0]#！#！#n\n#TF 当至少控制了75%的贸易品生产时，就可以获得一个修改器。

"#T Set Production Focus#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_honey') |0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_honey\_produced')|0]#！#！#n/n#TF 当至少控制了75%的贸易品生产时，就可以获得一个修改器。

"#T Set Production Focus#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_horses') |0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_horses\_produced')|0]#！#！#n/n#TF 当一个贸易品的生产至少有75%被控制时，就获得一个修改器。

"#T Set Production Focus#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_incense') |0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_incense\_produced')|0]#！#！#n/n#TF 当至少控制了75%的贸易品生产，就可以获得一个修改器。

"#T Set Production Focus#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_iron') |0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_iron\_produced')|0]#！#！#n/n#TF 当至少控制了75%的贸易品生产时，就可以获得一个修改器。

"#T Set Production Focus#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_leather') |0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_leather\_produced')|0]#！#！#n/n#TF 当一个贸易品的生产至少有75%被控制时，就获得一个修改器。

"#T Set Production Focus#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_marble') |0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_marble\_produced')|0]#！#！#n/n#TF 当至少控制了75%的贸易品生产时，就可以获得一个修改器。

"#T Set Production Focus#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_olive') |0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_olive\_produced')|0]#！#！#n/n#TF 当一个贸易品的生产至少有75%被控制，就可以获得一个修改器。

"#T Set Production Focus#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_salt')|0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_salt\_produced')|0]#！#！#n/n#TF 当一个贸易品的生产至少有75%被控制时，就获得一个修改器。

"#T Set Production Focus#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_papyrus') |0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_papyrus\_produced')|0]#！#！#n\n#TF 当至少控制了75%的贸易品生产时，就可以获得一个修改器。

"#T Set Production Focus#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_precious\_metals'|0)#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_precious\_metals\_produced')|0]#!

"#T Set Production Focus#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_silk') |0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_silk\_produced')|0]#！#！#n/n#TF 当一个贸易品的生产至少有75%被控制时，就获得一个修改器。

"#T设置生产重点#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_spices') |0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_spices\_produced')|0]#！#！#n/n#TF 当至少控制了75%的贸易品生产时，就可以获得一个修改器。

"#T Set Production Focus#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_steppe\_horses')|0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_steppe\_horses\_produced')|0]#！\n\n#TF 当一个贸易品的生产至少有75%被控制，就会获得一个修改器。

"#T Set Production Focus#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_stone') |0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_stone\_produced')|0]#!/n\n#TF 当一个贸易品的生产至少有75%被控制时，就会获得一个修改器。

"#T设置生产重点#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_vegetables') |0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_vegetables\_produced')|0]#!/n\n#TF 当一个贸易品的生产至少有75%被控制，就会获得一个修改器。

"#T设置生产重点#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_wild\_game') |0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_wild\_game\_produced')|0]#!

"#T Set Production Focus#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_wine') |0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_wine\_produced')|0]#！#！#n/n#TF 当至少控制了75%的贸易品的生产，就可以获得一个修改器。

"#T Set Production Focus#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_wood') |0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_wood\_produced')|0]#！#！#n/n#TF 当一个贸易品的生产至少有75%被控制时，就获得一个修改器。

"#T Set Production Focus#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_sugar') |0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_sugar\_produced')|0]#!

"#T Set Production Focus#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_cedar') |0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_cedar\_produced')|0]#！#！#n/n#TF 当至少控制了75%的贸易品生产时，就可以获得一个修改器。

"#T Set Production Focus#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_myrrh') |0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_myrrh\_produced')|0]#!

"#T Set Production Focus#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_cinnabar') |0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_cinnabar\_produced')|0]#！\n\n#TF 当至少控制了75%的贸易品生产时，就可以获得一个修改器。

"#T Set Production Focus#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_lapis')|0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_lapis\_produced')|0]#！\n\n#TF 当至少控制了75%的贸易品生产时，就可以获得一个修改器。

"#T Set Production Focus#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_jade') |0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_jade\_produced')|0]#！#！#n/n#TF 当至少控制了75%的贸易品生产，就可以获得一个修改器。

"#T Set Production Focus#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_fruits') |0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_fruits\_produced')|0]#!

"#T Set Production Focus#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]\n\n我们必须生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue( '75\_percent\_of\_world\_silphium') |0]#!#我们目前生产#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('player\_silphium\_produced')|0]#!

"已经专注于生产#Y [SCOPE.GetRootScope.GetCountry.Custom('current\_trade\_good\_focus\_loc')]#！"

"琥珀"

"铁"

"骆驼"

"牲畜"

"大麻"

"布衣"

"日期"

"染色"

"土器"

"鱼"

"皮草"

"宝石"

"玻璃"

"大象"

"粮食"

"亲爱的"

"马"

"香"

"基本金属"

"皮革"

"大理石"

"橄榄"

"盐"

"纸莎草"

"贵重金属"

"丝绸"

"调料"

"陡峭的马匹"

"石头"

"蔬菜"

"野味"

"葡萄酒"

"木头"

"糖"

"雪松"

"没药"

"朱砂"

"Lapis"

"玉"

"水果"

"Silphium"

"所有#Y琥珀#！生产地区将获得："。

"所有生产Y铁的地区将获得："。

"所有生产Y型骆驼的地区将获得："。

"所有生产Y型牲畜的地区将获得："。

"所有#Y Hemp#！生产地区都将获得："（n）"

"所有生产Y布的地区都将获得："。

"所有#Y Date#！生产地区将获得："。

"所有生产Y染色剂的地区都将获得："。

"所有的Y Earthware#！生产地区将获得："。

"所有生产Y鱼的地区将获得："。

"所有的#Y Gem#！生产地区都将获得："。

"所有#Y玻璃#！生产地区都将获得："。

"所有#Y象#！生产地区将获得："。

"所有#Y谷物#！生产地区将获得："。

"所有#Y Honey#！生产地区将获得："。

"所有#Y马#！生产地区将获得：（n）"

"所有#Y香#！生产地区都将获得："。

"所有#Y基本金属#！生产地区将获得：（n）"

"所有生产Y型皮革的地区都将获得："。

"所有#Y大理石#！生产地区将获得："。

所有 "Y橄榄 "生产地区将获得："所有 "Y橄榄 "生产地区将获得："。

"所有#Y盐#！生产地区将获得："。

"所有生产Papyrus的地区都将获得："。

"所有#Y贵金属#！生产地区将获得："。

"所有#Y丝#！生产地区都将获得：（n）"

"所有#Y Spice#！生产地区将获得："。

"所有#Y草原马#！生产地区将获得："。

"所有生产Y石的地区将获得："。

"所有生产Y型蔬菜的地区都将获得："。

"所有#Y野生游戏#！生产地区将获得："。

"所有#Y葡萄酒#！生产地区将获得："。

"所有生产地区将获得："所有生产地区将获得："。

"所有#Y木#！生产地区将获得：（n）"

所有 "Y毛皮 "生产地区都将获得："。

"所有生产Y糖的地区都将获得："。

"所有#Y雪松#！生产地区都将获得："（n）"

"所有生产没药的地区都将获得："。

"所有#Y朱砂#！生产地区将获得："。

"所有生产青金石的地区都将获得："。

"所有#Y玉#！生产地区将获得："。

"所有生产Y型水果的地区都将获得："。

"所有生产Silphium的地区将获得："所有生产Silphium的地区将获得："

"@civic\_icon！"

"After #Y 2#! years [SCOPE.GetRootScope.GetProvince.GetName] will gain the following:\n"

"区域贸易"

"desc"

"f"

"贸易佳品生产"

"desc"

"f"

"血统"

"desc"

"f"

"省神"

"desc"

"f"

"一级区域贸易中心"

"#Y这个修改器使区域贸易能力增加5#！"

"二级区域贸易中心"

"#Y这个修改器使区域贸易力量增加10#！"

"三级区域贸易中心"

"#Y这个修改器使区域贸易能力增加15#！"

"4级区域贸易中心"

"#Y这个修改器使区域贸易能力增加20#！"

"5级区域贸易中心"

"#Y这个修改器使区域贸易力量增加25#！"

"区域贸易的控制"

"#Y这个修改器对于我们至少有90%贸易能力的每个地区都会增加2.5%。它能给予的最大限度是+25%，然后将给予一个新的修改器。#！"

"主导区域贸易"

"#Y 在10个以上的地区拥有超过90%的贸易实力，就可以获得这个修改器。如果在超过25个地区获得90%的贸易实力，那么这个修饰语将被替换为 "贸易霸权 "#！"

"贸易霸权"

"#Y这个修改器是在拥有至少25个地区的90%贸易能力的情况下获得的，我们的国家是真正的世界上最伟大的商业大国。"#！"

"升级贸易中心"

"琥珀中的交易"

"基本金属的交易"

"骆驼交易"

"牲畜交易"

"布衣交易"

"日期交易"

"染料交易"

"土器交易"

"大象交易"

"鱼类交易"

"皮草交易"

"Snowlet最喜欢的贸易好......奇怪。"

"宝石交易"

"玻璃交易"

"粮食交易"

"大麻交易"

"蜂蜜交易"

"马匹交易"

"香火交易"

"铁的交易"

"皮革交易"

"大理石的交易"

"在橄榄中交易"

"盐的交易"

"纸莎草的交易"

"贵金属交易"

"丝绸贸易"

"香料贸易"

"草原马的交易"

"石头上的交易"

"蔬菜交易"

"野生动物交易"

"葡萄酒交易"

"木材交易"

"糖的交易"

"雪松的交易"

"没药交易"

"朱砂交易"

"青金石的交易"

"水果交易"

"Silphium的交易"

"生产重点"

"整个国家都专注于生产这种贸易品"。

"#T显示有Lysimachos之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示有安提戈诺斯之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示有安提帕特罗斯之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示有Argeads之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T Show Lagid Characters#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示具有Sekeukos之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示有Aiakos之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示具有阿吉德血统的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示具有阿契美尼德血统的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )] "

"#T显示带有Chandragupta之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示有撒督之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示有阿加索克勒斯之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示有奥隆德之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示有Atropates之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示有巴萨之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示有Arsaces之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示具有斯巴达克德之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示具有Sophytid之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示有迪奥多特斯之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示有布瑞纳斯之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示具有伊利里厄斯之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示有克劳迪之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示有科尼利之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示具有Demosthenid之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示有米特里达斯之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示有超级巴士之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示带有Vercingetorix之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示有乔拉之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示有潘迪亚之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示有奇拉之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示有卡林加之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示有马格尼德之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示有汉诺尼德之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示带有迪多之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示有波鲁斯之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示有维贾亚之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示具有Ariovistid之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示有Battiad之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示有米南德之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示有巴拉塔之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示有阿拉图斯之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示有大卫之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"#T显示有Zipoetes之血的人物#！/n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).End )]"

"没有具有#Lysimachos#！血统的角色。"

"没有具有#Y Antigonid#！血统的角色。"

"没有具有#Y Antipatrid#！血统的角色。"

"没有拥有#Y Argead#！血统的角色。"

"没有具有#Y Lagid#！血统的人物。"

"没有具有#Y塞琉西德#！血统的人物。"

"没有具有#Y血统的艾可斯#的人物！"。

"没有拥有#Y血的阿吉德#的人物！"。

"没有带有#Y血的阿契美尼德#的字符！"。

"没有带有#Y血统的钱德拉古普塔#的人物！"。

"没有带有#Y撒督之血#的人物！"。

"没有拥有#Y血的阿加索克勒斯#的人物！"。

"没有具有#Y血统的奥龙德#的人物！"。

"没有具有#Y血的阿托帕斯#的人物！"。

"没有带#Y血的巴萨#的人物！"。

"没有具有#Y血统的阿尔萨斯#的人物！"。

"没有具有#Y血统的斯巴达克#的人物！"。

"没有具有#Y血统的Sophytid#的人物！"。

"没有带有#Y血的迪奥多特斯#的字符！"。

"没有带有#Y血的布伦努斯#的人物！"。

"没有拥有#Y血的伊利里乌斯#的人物！"。

"没有带有#Y血的克劳迪#的人物！"。

"没有具有#Y血统的科尼利人#的人物！"。

"没有#Y血的德莫斯特尼德#的字符！"。

"没有带有#Y血的米特拉达斯#的人物！"。

"没有超级巴士的#Y血统#的人物！"。

"没有具有#Y血统的韦辛格托里克斯#的人物！"。

"没有带#Y血的乔拉#的人物！"。

"没有带有#Y血统的潘迪亚#的人物！"。

"没有具有#Y血统的哲拉#的人物！"。

"没有带#Y血的卡林加#的人物！"。

"没有具有#Y血的马戈尼德#的人物！"。

"没有具有#Y血统的汉诺德#的人物！"。

"没有拥有迪多的#Y血统#的人物！"。

"没有拥有#Y血的波鲁斯#的人物！"。

"没有带有#Y血的维贾亚#的人物！"。

"没有具有#Y血的Zipoetes#的人物！"。

"没有具有#Y血统的阿里奥维斯特德#的人物！"。

"没有具有#Y血统的Battiad#的人物！"。

"没有任何人物有#美南德的Y血#！"。

"没有任何人物有#美南德的Y血#！"。

"没有任何人物有#美南德的Y血#！"。

"没有任何人物有大卫的#Y血#！"。

"日期"

"游戏日期从罗马的建立算起；Ab Urbe Condita"。

"国家"

"国家"

"[Country.GetGovernment.GetName]的[Country.GetNameWithNoTooltip]位于[Country.GetCapital.GetArea.GetRegion.GetName]地区。它由[Country.GetRuler.GetName]统治，被认为是一个[Country.GetRankName]。他们对我们的看法是[Country.GetOpinionOf( Player.GetCountry )|+=]\n\n[Country.GetNameWithNoTooltip]是一个[Country.Custom('show\_subject\_type\_loc')]/n[Country.GetNameWithNoTooltip][Country.Custom('show\_current\_subject\_focus\_loc')]"

"国家是你在游戏中会与之互动的外交实体。国家可以代表小到民族国家，大到帝国或移民群。国家直接从其拥有的[领土]内的[人口]中获取收入和资源，每个国家都有一个由[统治者]领导的[人物]法庭。

"统治者"

"每个[国家]都有一个作为其统治者的人物。统治者的实力可以用他们的四个主要属性来衡量，每一个属性都对一个[国家]有非常有利的影响。"

"领土"

"领土"

"领土是最小的行政区划，属于一个[省]，它本身属于一个[省]。领土包含[人口]，生产[贸易品]，并拥有[省份等级]。大多数领土为[国家]所有，但它们也可以是未被殖民的，为那些足够狡猾的人提供了机会。

"家庭"

"家庭"

"家族是一群相互关联的重要[人]，通常生活在同一个[国家]。一个[国家]可以有许多大家族--按国家等级增加--在不断变化的政治格局中各自争夺统治权。通过完成预期的工作配额来保持伟大家族的幸福感是很重要的--如果做不到这一点，很可能会降低整个家族的忠诚度。"

"性格"

"人物"

"人"

"人物代表着直接参与管理一个[国家]的有影响力的人。他们有一些相关的统计数据，其中最重要的是@loyalty\_icon！#Y忠诚度#！和@power\_base!#Y Powerbase#！。一个不忠诚的人物会给一个国家带来各种问题，从工作表现不佳到彻底的内战。"

"政府"

"政府代表了每个[国家]所拥有的统治机构的类型。一个政府可以属于三种原型之一：共和国、君主制或部落，并可以在该原型中拥有更多的专业。每种类型的政府都可以使用不同的法律、机制或修改器。"

"流行类型"

"Poptypes"

"[PopType.GetFullDescription]\n\n这个[poptype|E]的政治重量为[PopType.GetPoliticalWeight|Y]。"

"Poptypes代表了一个领域内的各种国内居民阶层。不同的人口类型产生不同的资源，并会以不同的方式对他们的生活状况作出反应。一些人口类型也有政治权重--这代表了他们所拥有的影响力，并可能意味着，如果他们的幸福感下降到足够低的话，少数具有高度影响力的[人口]可以对一个地区的动荡产生巨大影响。"

"文化"

"文化"

"文化是一种民族身份，[流行语|E]或[人物|E]可以归属。它们代表了语言、传统和社会经济等级的组合，并且可以单独受到[法律|E]或[文化\_决定|E]的影响。"

"[Culture.GetNameWithNoTooltip]文化是[Culture.GetCultureGroup.GetName]文化组的成员。属于这种文化的[pops|EU]可以提出以下征收：[Culture.GetLevyTemplate.GetLevyCompositionTooltip]"

"宗教"

"宗教"

"宗教代表了一种松散的宗教习惯和习俗的集合。每个宗教都与一些[神灵]有关，但每个[国家]信奉该宗教的万神殿会因其人口的宗教构成而不同。与[文化]一样，[民众]和[人物]都会属于一个宗教，他们的[幸福]或[忠诚]可能会受到国家对其信仰的影响。

"神性"

"神祗"

"神灵，或者在一些一神教的情况下，先知，是可以作为国家万神殿的一部分被敬重的重要人物。每个神灵在万神殿中受到崇拜时都有一个被动和主动的效果，给予他们的国家一个独特的奖励。"

"[Deity.GetName]是[Deity.GetReligion.GetName]的[Deity.GetDeityCategory.GetName]神祗。"

"文化组"

"文化团体"

"文化群体是指具有历史渊源的类似文化的集合，或具有强烈的相似性。[流行语||E]和[人物||E]更有可能满足于被一个与自己共享相同文化群体的[国家||E]所统治。"

"法律"

"法律"

"法律是一个[国家]可以对其土地和人口进行控制的框架。法律因一个国家属于哪种[政府]原型而不同，并可能产生积极和消极影响。为了进行与政府有关的改变，往往需要不同的法律，例如，改变为贵族政府类型可能需要你首先接受有利于贵族的法律。"

"[Law.GetModifier.GetToolTip]\n\n[Law.GetDesc]"

"贸易好"

"贸易商品"

"不同的资源在不同的[地区]生产，并给予其[省份]各种奖励。顾名思义，贸易品可以在[省]之间进行交易，既可以在自己的帝国内进行，也可以通过同意或提供与其他[国家]的贸易协议来进行。一个[领土]生产的商品数量可以通过建造某些[建筑]或增加奴隶人口来增加，这些奴隶可以在拥有的[领土]之间随意移动。"

""

"部落"

"成群结队"

"部落是野蛮人战士的堆积，他们的存在是为了掠夺和掠夺。他们会不分青红皂白地在土地上游荡，直到他们在战斗中被打败，或者被说服和平地离开。对部落进行有限的外交是可能的。例如，你可以选择给予他们在你的土地上的定居权，将[领土]割让给他们，以换取他们的忠诚。"

"[Horde.GetNameWithNoTooltip]的野蛮人群由[Horde.GetLeader.GetNameWithNoTooltip]领导。迄今为止，他们已经掠夺了[Horde.GetOccupationCount|Y]领土。如果我们能打败他们，[Horde.GetPossibleSlaves|Y]的奴隶就会在他们那里得到安置。"

"[Combat.GetNameWithNoTooltip]正在[Combat.GetAttacker.GetCountry.GetName]和[Combat.GetDefender.GetCountry.GetName]之间进行战斗。"

"流行"

"老爹"

"Pops代表生活在[领土|E]上的群体。他们每个人都拥有一个#Y幸福#！值，表示他们对[国家]领导层的满意度，这有助于他们的#Y产出#！，如果他们的幸福感低，也会在其领土上引起#Y动乱#！。@citizen!#Y公民#!"。

"子单元"

"子单元"

"次级单位代表最小的军事部门，要么是陆地上的人员队列，要么是海上的船只，它们共同构成了一个[国家]的陆军或海军[单位]"。

"宝藏"

"宝藏"

"宝藏是强大的人工制品，能够激发生活在它们附近的人的信仰。它们可以存放在圣地，为周围地区带来巨大的好处。宝藏可以通过亵渎圣地而被掠夺，偶尔也可以通过其他方式，如事件或人物互动而被发现。"

"[Treasure.GetStateModifierIconSummary|W]\n\n[Treasure.GetDescription]\n\n[Treasure.GetNameWithNoTooltip]目前位于[Treasure.GetOwner.GetName]中"

"单位"

"单位"

"单位在地图上代表一个[国家]的军队和海军。它们各自拥有不同数量的[子单位]，其士气、经验和纪律将影响它们在战斗中的表现。单位由将军或海军将领领导，其@military\_icon!武术技能将提高他们的战斗能力。军队总是由其[总督]指挥，而[军团]的军队则由其[议员]或[护民官]指挥。领土上的食物，其供应限额低于其总人数的@supply\_limit!供应限额低于其子单位总数。没有食物，军队将遭受@损耗!损耗，耗尽其力量。这一点可以通过确保部队在进入敌方领土前在自己的领土上收集食物来缓解。也可以用@补给火车!补给列车分队"。

"围困"

"围攻"

"任何[领土]都可以被围困。没有防御工事的领土很容易沦陷，但是如果有一个或多个堡垒层，围攻的军队可能会陷入漫长的等待。围攻的进展需要领土上每个堡垒层至少有4000名士兵在场，但是，增加更多的人并不能加快围攻的速度！"

"[Siege.GetOccupationProgressTooltip]"

"区域"

"地区"

"一个地区是一个中等规模的地图划分。它通常由10-15个[领土]组成"。

"区域。[Area.GetRegion.GetName]\nProvinces:[Area.GetStatesLink]\nTerritories:[Area.GetProvincesLink]"

"在[Area.GetNameWithNoTooltip]的领土"

"[Area.GetNameWithNoTooltip]中的省份"

"区域"

"区域"

"一个地区是最大的地图划分。它通常由10-15个[地区]组成"。

"地区。[Region.GetAreasLink]\nGovernorships:[Region.GetGovernorshipsLink]"

"[Region.GetNameWithNoTooltip]中的区域"

"[Region.GetNameWithNoTooltip]的州长职位"

"省"

"各省"

"省是中等规模的行政区划，低于[省]。它是属于特定[国家]的[地区]的一部分，由一个或多个[地区]组成。省一级进行贸易，进口或出口由其他国内或国外省份生产的[商品]。\如果一个省的忠诚度下降到0，它就会在当地起义，反对自己的国家。

"州长职位。[State.GetGovernorship.GetName]\nArea:[State.GetArea.GetName]\nCapital:[State.GetCapital.GetName]\NOwner: [State.GetCountry.GetName]\NTerritories:[State.GetProvincesLink]"

"在[State.GetNameWithNoTooltip]的领土"

"省长 "职位

"州长职位"

"总督是最大的行政地图划分。它是属于某个特定[国家]的[地区]的一部分，由一个或多个[省]组成，这些省本身包含[领土]。[省]由[省长]控制，他担任省内任何征兵的指挥官。[军团在[总督府]内组建，但由任命的[大使]和[护民官]指挥"。］

"地区。[Governorship.GetRegion.GetName]\nCapital:[Governorship.GetCapital.GetName]\nOwner: [Governorship.GetOwner.GetName]\nGovernor。[Governor.GetGovernorOrRuler.GetName]\nProvinces:[Governorship.GetStatesLink]"

"[Governorship.GetNameWithNoTooltip]中的省份"

"总督"

"省长"

"每个[总督府]都有一个[人物]负责。在一个[国家]的首都总督府中，这永远是[统治者]，但对于其他国家来说，需要任命一个总督。"总督作为其总督府的指挥官，负责征收。"

"议程"

"议程"

"党的议程"

"每个政党都有自己的[议程]，都有自己在本届任期内的特定目标。如果执政政府成功解决了他们的要求，这将极大地安抚该党。如果不是这样，一些政党可以尝试在一段时间内强行推行他们的议程。Agendas are selected at the start of a new term, or when a new ruling party has been established. "在设定这些目标时，一个政党可以被意识形态、信仰、关系或对自己事业的原始、不受约束的信念所驱动。

"党"

"各方"

"聚会类型"

"聚会类型"

"作为民主国家的组成部分，政党在领导他们的[国家]时提供了细微的观点。一个政党的规模决定了他们在[国家]的权力，他们的意见决定了他们将追求哪些[议程]。"

"建筑"

"建筑物"

"建筑可以在[领地]中兴建，它们可以分别为[领地]和/或[省份]的民众和生产提供不同的好处。专门的生产建筑可以在[GetProvinceRank('定居点').GetName|E]等级的领地中建造，而城市建筑可以在[GetProvinceRank('城市').GetName|E]等级的领地中建造。"

"当建立：\n[Building.GetModifier.BuildIconSummary|W]\n\n[Building.GetDescription]"

"文化权利"

"文化权利"

"文化权利代表了在一个特定的[国家]内授予某种文化的特权。国家有一个单一的[主要文化]，它将永远享有充分的权利，但也可能统治[综合文化]和[非综合文化]的[流行文化]。"

"综合文化"

"综合文化"

"被[整合]的文化与他们[国家]的[主要文化]有相似或平等的[文化权利]，但每一种[整合的文化]都会减少[主要文化]和所有其他[整合的文化]的幸福。[整合的文化]不分享[主要文化]的幸福，也不能被[同化]。"

"非整合性文化"

"非整合型文化"

"未被[整合]的文化比其[国家]的[主要文化]拥有更少的权利，其文化的[民众]只能晋升到由其[文化权利]决定的最高[民众类型]。"未被整合的[民众]将随着时间的推移被[同化]到其[国家]的[主要文化]。

"初级文化"

"每个[国家]都有一个[主要文化]。[随着时间的推移，[非一体化文化]的[民众]将[同化]到他们所居住的[国家]的[主要文化]中。

"整合"

"整合"

"综合"

"赋予某种[文化]的[民众]以[综合文化]的权利的过程。这使他们更加幸福，但他们不会被[同化|E]。"

"同化"

"同化"

"被同化"

"[非整合文化]的[人口]将随着时间的推移被[国家]的[主要文化]同化。[整合文化]不会被同化。"

"[Character.GetName]的忠诚度"

"忠诚"

"@loyalty\_icon！"

"忠诚度是衡量一个人物对国家的忠诚度。不忠诚的[人物|E]比忠诚的人物更容易给统治者带来麻烦。然而，即使是最忠诚的人物也有其极限。"

"领土等级"

"每个[领地]都有一个等级，决定了它的[建筑]、人口容量，以及其中[人口类型]的最佳比例。[拥有领土的国家可以对其进行升级或降级。最低和最常见的是[GetProvinceRank('settlement').GetName|E]，它只能建造农村的[建筑]，但可以作为[贸易品]的主要生产中心。\GetProvinceRank('city').GetName|E]和[GetProvinceRank('city\_metropolis').GetName|E]等级领土可以建设城市[建筑|E]，容纳更多的[人口|E]，并吸引移民。"

"Benefits:\n[ProvinceRank.GetModifier.BuildIconSummary|W]"

"地势"

"地形类型"

"地形类型"

"对他们的[领土|E]和在其中作战的[单位]赋予不同的好处或缺点。有些可能更富饶，如[GetTerrainType('农田').GetName]，而有些则生产力较低，更难[围攻|E]，并限制战斗的宽度，如[GetTerrainType('山地')。海军瓦片也有不同的地形，如宽阔的[GetTerrainType('海洋').GetName]或更受限制的[GetTerrainType('沿海地形').GetName]。"

"在[围困]中，攻击者会得到[TerrainType.GetDefensiveBonus|R]的骰子惩罚。"

"基础[地形|E]战斗宽度：[TerrainType.GetCombatWidth|Y]/n"

"对[领土|E]的影响：\n[TerrainType.GetModifier.BuildIconSummary|W]"

"遗产"

"每个国家都有一种遗产，它赋予特定的奖励和缺点。历史上著名的希腊化时代的国家通常会有一个完全独特的遗产，基于该国家的珍贵机构或成就，如罗马。"

"Heritage:\n[Heritage.GetEffect|W]\n\n[Heritage.GetDesc]"

"外交姿态"

"外交姿态"

"决定一个特定的[国家]对另一个国家的立场，无论是比较霸道的[GetDiplomaticStance('vassaling\_stance').GetName|E]，还是咄咄逼人的[GetDiplomaticStance('warmongering\_stance').GetName|E]，还是互利的[GetDiplomaticStance('trading\_stance').GetName|E]。友好国家可能旨在采用[GetDiplomaticStance('appeasement\_stance').GetName]或[GetDiplomaticStance('neutral\_stance').GetName]。"

"激活时：\n[DiplomaticStance.GetEffect|W]\n[DiplomaticStance.GetDesc]"

"创新"

"创新"

"创新代表了我们的民众将采用的关键技术，而不需要额外的推广费用。我们只会得到有限的数量，所以我们必须明智地使用它们！"

"想法"

"想法"

"国家理念"

"国家理念"

"思想允许一个国家通过选择各种军事、公民、演讲和宗教方面的奖励来实现专业化。每种政府类型和形式都有不同类别的思想槽，当用相应类别的思想填充时，会给[国家]带来额外的奖励，但如果需要，也可以用任何类别的思想来填充。更高级的政府形式，如独裁政府，有更多的思想槽，而部落政府形式的思想槽则较少。"

"当活动：\n[Idea.GetModifier.BuildIconSummary|W]\n\n[Idea.GetDesc]"

"[IdeaItem.GetPriceAndAvailability|W]\n\nWhen active:\n[IdeaItem.GetIdea.GetModifier.BuildIconSummary|W]\n[IdeaItem.GetDescription] "

"想法集团"

"创意小组"

"军事、公民、演讲和宗教这四个理念组，每一个都包含了为一个[国家]的不同方面提供奖金的[理念]，更多的[理念]可以通过匹配技术类别的进步来解锁。"

"包含以下[想法|E]：\n[IdeaGroup.GetIdeasAsText]\n[IdeaGroup.GetDescription]"

"@trigger\_no！不符合标准。"

"Effect:\n[CultureDecisionItem.GetEffectDesc|W]"

"Criteria:\n[CultureDecisionItem.GetAllowedDesc|W]"

"Effect:\n[Decision.GetEffectDesc（Player.Self）|W]"

"Criteria:\n[Decision.GetAllowedDesc(Player.Self)|W]"

"决定"

"决定"

"文化决定"

"文化决定"

"决定是一个[国家|E]在一定条件下可以颁布的具体改革或行动，如组建一个新的国家或开发某些[领土|E]。文化决策的颁布，可以影响到一个[国家]内各文化的具体特权，从而影响到各文化的相对产出和幸福感"。

"军团"

"军团"

"由[概念('军团指挥官', '单一议员和一群护民官')|E]指挥的[单位|E]的集合，在一个[总督|E]的领导下。随着时间的推移，他们可以积累[荣誉]，这些荣誉将在他们的[地区]被世代铭记。如果认为有必要，常设指挥官会[Concept('legion\_reassignment', '承担对未分配单位的控制')]。此外，提高军团单位将减少在其[辖区]内筹集的潜在征兵规模|E]"

"与众不同"

"区别"

"荣誉"

"荣誉"

"时间、努力、经验；奖赏和表彰。一个[军团]有很多东西，但他们的成就将定义他们。这段彩色的历史将被记录下来，无论是反映伟大的[荣誉]，如[GetLegionDistinction('distinction\_triumphalis').GetName]，还是标记过去的[不名誉]，如[GetLegionDistinction('distinction\_dishonor\_cowardly').GetName]。无论他们做什么，都会在永恒中回响。"

"Legate"

"legates"

"作为一个[军团]的主要代理指挥官，议员的负担可以通过分配给他们[护民官]来减轻，他们会在需要时出面帮助他们指挥[部队]。死后，他们的头衔由下一个[护民官]继承。"

"论坛报"

"护民官"

"是[军团]的[传教士]的次要成员。他们将帮助指导军团中的[单位]，而不受军团长的指挥。被派往[单位]的护民官对其行为的期望可能与他们的[国家]不同。"

"这个[军团|E]属于@[Legion.GetCountry.GetFlag]![Legion.GetCountry.GetAdjective][Governorship|E]的[Legion.GetRegion.GetName]。"

"[单位|E]:"

"[legate|E]和[ribunes|E]："

"历史："

"[distinctions|E]:n[Legion.GetDistinctionSummary]"

"他们的经验使："

"发明"

"发明"

"发明代表了一个[国家]随着时间的推移对新技术和想法的采用。它们可以给其军事、行政和民众的各个方面带来好处。"

"当被激活时："

"当活跃："

"需要："

"价格："

"#i Click to Unlock#！"

"$name$: $breakdown$"

"军事奖金"

"军事奖金"

"就像[国家]随着时间的推移而发展一样，军队也是如此。未上锁的军事奖励会给一个国家的军队带来额外的好处，比如建立某些[单位]的能力，采用独特的战术，等等。其中一个例子是[GetMilitaryBonus( 'latin\_roman\_path\_4').GetName|E]，它可以解锁一个单位能力，更有效地建造道路。"

"指挥官"

"[人物]被授予某一[军团]的指挥权。他们可以是[legate|E]或[Tribune|E]。如果认为有必要，他们将[Concept('legion\_reassignment', 'accept control')|E]其他单位。"

"军团重新分配"

"由于协调对于一个[军团]的成功至关重要，没有[单位]的[概念('军团\_指挥官', '指挥官')|E]可能会在特殊情况下，如前任指挥官死亡时，起而控制一个单位，以确保没有单位被遗弃在自己的装置中。"

"阅读更多关于"

"特殊的流行音乐"

"#T Send Priest#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( ProvinceWindow.GetProvince.MakeScope ).AddScope('player', Player.MakeScope ).End )]\n\n#TF Send a priest to help convert local population。"

"#T Special Pops#！Special Pops被派往领土执行特定的任务，以帮助推动国家的议程。整个国家在任何时候最多允许有#Y 5#！个Special Pops。#Y 25#！年后，Special Pops将灭亡，可以在新的领土上被替换。"

"#T Send Merchant#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( ProvinceWindow.GetProvince.MakeScope ).AddScope('player', Player.MakeScope ).End )]\n\n#TF 发送一个商人给这个领土带来繁荣。商人会增加一个省的基础资源，并有机会产生许多增加财富的积极效果。"

"#T Send Architect#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( ProvinceWindow.GetProvince.MakeScope ).AddScope('player', Player.MakeScope ).End )]\n\n#TF Send a architect to help develop infrastructure in this territory。"

"#T Send Artist#！\n\n[ScriptedGui.BuildTooltip( GuiScope.SetRoot( ProvinceWindow.GetProvince.MakeScope ).AddScope('player', Player.MakeScope ).End )]\n\n#TF Send a artist to help spread our great culture throughout this territory。"

"最多有#Y 5#!祭司在任何时候都是允许的。目前在[SCOPE.GetRootScope.GetProvince.GetOwner.Custom('priests\_value\_loc')]有[SCOPE.GetRootScope.GetProvince.GetOwner.GetNameWithNoTooltip]牧师。"

"最多有#Y 5#!商户在任何时候都是允许的。目前在[SCOPE.GetRootScope.GetProvince.GetOwner.Custom('merchants\_value\_loc')]有[SCOPE.GetRootScope.GetProvince.GetOwner.GetNameWithNoTooltip]商人。"

"最多有#Y 5#!建筑师在任何时候都是允许的。目前有[SCOPE.GetRootScope.GetProvince.GetOwner.Custom('architects\_value\_loc')]建筑师在[SCOPE.GetRootScope.GetProvince.GetOwner.GetNameWithNoTooltip]。"

"最多有#Y 5#!艺术家在任何时候都是允许的。目前有[SCOPE.GetRootScope.GetProvince.GetOwner.Custom('artists\_value\_loc')] 艺术家在[SCOPE.GetRootScope.GetProvince.GetOwner.GetNameWithNoTooltip] 。"

"#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('total\_artists\_svalue')|0]#！"

"#R [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('total\_artists\_svalue')|0]#！"

"#Y 0#!"

"#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('total\_merchants\_svalue')|0]#！"

"#R [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('total\_merchants\_svalue')|0]#！"

"#Y 0#!"

"#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('total\_architects\_svalue')|0]#！"

"#R [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('total\_architects\_value')|0]#！"

"#Y 0#!"

"#Y [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('total\_priests\_svalue')|0]#!

"#R [GuiScope.SetRoot( Player.MakeScope ).ScriptValue('total\_priests\_svalue')|0]#！"

"#Y 0#!"

"一个#E牧师#！将到达[SCOPE.GetRootScope.GetProvince.GetName|Y]"

"一个#E商人#！将抵达[SCOPE.GetRootScope.GetProvince.GetName|Y]"

"一个#E建筑师#！将到达[SCOPE.GetRootScope.GetProvince.GetName|Y]"

"一位#E艺术家#！将抵达[SCOPE.GetRootScope.GetProvince.GetName|Y]"

"特别流行音乐需要至少#Y 1#！贵族@nobles！流行音乐。贵族流行语将转变成新的特殊流行语。"

"祭司流行语"

"祭司帮助转换流行音乐。"

"牧师"

"建筑师"

"艺术家"

"商人"

"牧师改变人口"

"商人增加财富"

"建筑师改善基础设施"

"艺术家促进文化"

"祭司"

"增加祭司"

"增加1个祭司"

"增加5个祭司"

"@艺术家！艺术家到了！"

"@建筑师！建筑师到了！"

"@商人！商人到了！"

"@祭司！祭司到了！"

"@祭司！""@牧师！"

"@商人！商人！"

"@艺术家！"

"@建筑师！"