

```

15 BaseNormal=no ;psst....IsBase isn't a Rules flag
16 Sight=6 ; UC base values
17 ClickRepairable=no
18 CanBeOccupied=no
19 MaxNumberOccupants=0
20 DistributedFire=no
21 DamageSound=BuildingMetalDamaged
22 DieSound=BuildingMetalDamaged

```

1 ;US Flag Left 修改后的美国国旗

```

1 ;步兵训练+自动加钱+自动加血、自动维修(自身无法在小地图上被看到；2 与 6 即美国与
2 韩国 are friends，在功能上)
3 [CAUSFGL]
4 UIName=Name:CAUSFGL
5 Name=Flag US Left
6 ;BuildCat=Power 可出现在第一页建造界面?不过去掉它也可出现。而且即使加上了它，也
7 没法使得国旗加入加电功能 POWER=9999，因为国旗的一些语句与之冲突。
8 TechLevel=1;-1→1，能建造，且不需要过高的科技要求
9 Prerequisite=none;不需要建造前提，之前我用各国通用的基地车代码来表示无需建造前提
10 = =
11 Adjacent=225;建造范围比较大，几乎整个地图
12 cost=0;不需要花钱
13 Owner=Tstar,Americans,Russians,China,YuriCountry;拥有该建筑的国家，有了才能建
14 Strength=999;20→999，不至于被秒
15 Insignificant=yes;单位被攻击的时候雷达上不会有提示，就是那种框。
16 Nominal=yes
17 RadarInvisible=yes;删除了“;”，启用了这个代码：无法被雷达探测；这个代码指定该单位是
18 否会被敌方雷达检测到，效果是敌人无法在小地图看见该单位，即使是“心灵感应装置”一
19 类的建筑物也不能检测到。步兵的默认值为 no。一般和 Insignificant=yes 连用。
20 Points=5;被毁时对方得到经验值=5
21 Armor=steel
22 Explosion=TWLT070,S_BANG48,S_BRNL58,S_CLSN58,S_TUMU60
23 MaxDebris=0
24 ;Selectable=no
25 ;IsBase=no
26 BaseNormal=no ;psst....IsBase isn't a Rules flag
27 Sight=6 ; UC base values;视野
28 ClickRepairable=yes;no→yes，可修理
29 SoyLent=5000;卖价，可不要这段话，可能我是想让它更像个建筑，以至于能够把它给卖
30 了，比如配合 Unsellable=no
31 Unsellable=no
32 CanBeOccupied=no;无法被工程师占领

```