仙人危机方案

零、约定内容：

一个危机使用约8月，即240天可以和平处理，意味着10个国策的平均时长为24天

以以下英文来代表各含义，尽可能将他们放在key的后方，方便识别和替换：

immortal 仙人危机

economy 经济危机

foolattack 愚人众危机

blackstone 黑岩危机

waterland 水土危机

尽可能在各个key前面标上LYY\_避免重名

一、前置内容：（主要是代码的工作）

1、新词条 modifier\_definition

①LYY\_monthly\_progress\_immortal

每月[LYY\_sc\_crisis\_progress\_immortal]进度

#[LYY\_sc\_crisis\_progress\_immortal]是在 scripted\_localisation中定义的【仙人危机进度】的名称，用于添加图标让玩家方便识记

非百分比，恶性词条

本身没有效果，通过on\_action累积

②LYY\_monthly\_progress\_economy

每月[LYY\_sc\_crisis\_progress\_economy]

同①

③LYY\_monthly\_progress\_foolattack

每月[LYY\_sc\_crisis\_progress\_foolattack]

同①

④LYY\_monthly\_progress\_blackstone

每月[LYY\_sc\_crisis\_progress\_blackstone]

同①

⑤LYY\_monthly\_progress\_waterland

每月[LYY\_sc\_crisis\_progress\_waterland]

同①

2、变量 variable #变量其实不用起名，不过还是写一下比较清晰

（1）普通变量 在LYY后加入var来标记为变量

LYY\_var\_crisis\_progress\_immortal:0” [LYY\_sc\_crisis\_progress\_immortal]”

LYY\_var\_crisis\_progress\_economy:0” [LYY\_sc\_crisis\_progress\_economy]”

LYY\_var\_crisis\_progress\_foolattack:0” [LYY\_sc\_crisis\_progress\_foolattack]”

LYY\_var\_crisis\_progress\_blackstone:0” [LYY\_sc\_crisis\_progress\_blackstone]”

LYY\_var\_crisis\_progress\_waterland:0” [LYY\_sc\_crisis\_progress\_waterland]”

（2）临时变量（随便起的名，但还是要避免重名）

# Change\_of系列是在custom\_effect\_tooltip里用来表示变量变化的

LYY\_change\_of\_progress\_immortal:0” [LYY\_sc\_crisis\_progress\_immortal]变化量”

LYY\_change\_of\_progress\_economy:0” [LYY\_sc\_crisis\_progress\_economy]变化量”

LYY\_change\_of\_progress\_foolattack:0” [LYY\_sc\_crisis\_progress\_foolattack]变化量”

LYY\_change\_of\_progress\_blackstone:0” [LYY\_sc\_crisis\_progress\_blackstone]变化量”

LYY\_change\_of\_progress\_waterland:0” [LYY\_sc\_crisis\_progress\_waterland]变化量”

3、tooltip

#变量变化用tooltip，具体用法：

set\_temp\_variable = { LYY\_change\_of\_progress\_危机 = 变化数值 }

custom\_effect\_tooltip = 相应tooltip

最后根据增长或降低来选取以下之一：

add\_to\_variable = { 相应变量 = LYY\_change\_of\_progress\_危机 }

subtract\_from\_variable = { 相应变量 = LYY\_change\_of\_progress\_危机 }

LYY\_tt\_more\_progress\_immortal:0”[LYY\_sc\_crisis\_progress\_immortal]将会提高[?LYY\_change\_of\_progress\_immortal]”

LYY\_tt\_less\_progress\_immortal:0” [LYY\_sc\_crisis\_progress\_immortal]将会降低[?LYY\_change\_of\_progress\_immortal]”

LYY\_tt\_more\_progress\_economy:0” [LYY\_sc\_crisis\_progress\_economy]将会提高[?LYY\_change\_of\_progress\_economy]”

LYY\_tt\_less\_progress\_economy:0” [LYY\_sc\_crisis\_progress\_economy]将会降低[?LYY\_change\_of\_progress\_economy]”

LYY\_tt\_more\_progress\_foolattack:0” [LYY\_sc\_crisis\_progress\_foolattack]将会提高[?LYY\_change\_of\_progress\_foolattack]”

LYY\_tt\_less\_progress\_foolattack:0” [LYY\_sc\_crisis\_progress\_foolattack]将会降低[?LYY\_change\_of\_progress\_foolattack]”

LYY\_tt\_more\_progress\_blackstone:0” [LYY\_sc\_crisis\_progress\_blackstone]将会提高[?LYY\_change\_of\_progress\_blackstone]”

LYY\_tt\_less\_progress\_blackstone:0” [LYY\_sc\_crisis\_progress\_blackstone]将会降低[?LYY\_change\_of\_progress\_blackstone]”

LYY\_tt\_more\_progress\_waterland:0” [LYY\_sc\_crisis\_progress\_waterland]将会提高[?LYY\_change\_of\_progress\_waterland]”

LYY\_tt\_less\_progress\_waterland:0” [LYY\_sc\_crisis\_progress\_waterland]将会降低[?LYY\_change\_of\_progress\_waterland]”

4、精神 idea：

（1）临时精神

#1~20 危机变量操作用

①名称 仙人危机激化 key LYY\_crisis\_intesification\_1\_immortal

词条：

每月仙人危机进度+2 LYY\_monthly\_progress\_immortal = 2

②名称 仙人危机极大激化 key LYY\_crisis\_intesification\_2\_immortal

词条：

每月仙人危机进度+4 LYY\_monthly\_progress\_immortal = 4

③名称 经济危机激化 key LYY\_crisis\_intesification\_1\_economy

词条：

每月经济危机进度+2 LYY\_monthly\_progress\_economy = 2

④名称 经济危机极大激化 key LYY\_crisis\_intesification\_2\_economy

词条：

每月经济危机进度+4 LYY\_monthly\_progress\_economy = 4

⑤名称 愚人众危机激化 key LYY\_crisis\_intesification\_1\_foolattack

词条：

每月愚人众危机进度+2 LYY\_monthly\_progress\_foolattack = 2

⑥名称 愚人众危机极大激化 key LYY\_crisis\_intesification\_2\_foolattack

词条：

每月愚人众危机进度+4 LYY\_monthly\_progress\_foolattack = 4

⑦名称 黑岩危机激化 key LYY\_crisis\_intesification\_1\_blackstone

词条：

每月黑岩危机进度+2 LYY\_monthly\_progress\_blackstone = 2

⑧名称 黑岩危机极大激化 key LYY\_crisis\_intesification\_2\_blackstone

词条：

每月黑岩危机进度+4 LYY\_monthly\_progress\_blackstone = 4

⑨名称 水土危机激化 key LYY\_crisis\_intesification\_1\_waterland

词条：

每月水土危机进度+2 LYY\_monthly\_progress\_waterland = 2

⑩名称 水土危机极大激化 key LYY\_crisis\_intesification\_2\_waterland

词条：

每月水土危机进度+4 LYY\_monthly\_progress\_waterland = 4

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

#21~30 其他方面的奖励

21 安抚仙人 LYY\_mild\_immortal 对冲仙人质问的惩罚

政治点数消耗 political\_power\_cost = -0.4

稳定性 stability\_factor = 0.15

战争支持度 war\_support\_factor = 0.15

（2）正面长期精神

（3）负面长期精神

1 仙人的质问 LYY\_ask\_from\_immortal

政治点数消耗 political\_power\_cost = 0.5

稳定性 stability\_factor = -0.2

战争支持度war\_support\_factor = -0.2

每周稳定性 stability\_weekly = -0.002

每周战争支持度 war\_support\_weekly = -0.002

5、特质 traits

6、子意识形态 sub\_ideology

7、预制内容 scripted

（1）scripted\_effect

（2）scripted\_localisation

（3）scripted\_triggers

8、角色 character

9、触发效果 on\_action

10、其他

二、主要内容及文本：

1、决议组 decision

2、国策 national\_focus

3、事件 event

4、其他