味觉的魅力

在CIVITAS中，为了鼓励玩家们使用不同的食材制作食谱，褒姒设计出了丰富度的概念。在本作中，我们决定把丰富度再细化一些。

每一个食材都带有酸、甜、苦、咸四种味道，另设有额外的香料值。具体属性将在后面的日志中给与介绍。而食材原有的快乐属性将被移除，只提供健康、精力和饥饿值。

快乐将由味道决定，如果你的食谱中没有任何味道，则使用食谱时会被扣除4点快乐。如果有任何味道，快乐不会被扣除。

酸味：主要影响精力；

甜味：主要影响快乐；

咸味：主要影响健康；

苦味：主要影响健康，对快乐有负面加成；

每一种味觉都是有益的，但是要注意，过犹不及。如果味道过重，也是就未必都是好事了。

酸：+4精力，额外+20%精力 过酸：+8精力，额外+40%精力，-4快乐；

甜：+3快乐，额外+20%快乐 过甜：+6快乐，额外+40%快乐，-4健康；

咸：+3健康，额外+20%健康 过咸：+6健康，额外+40%健康，-4快乐；

苦：+2健康，额外+10%健康，-2快乐，过苦：+4健康，额外+20%健康，-4快乐；

香料：+2快乐，+2健康，额外+20%快乐，额外+20%健康；

当然，食谱不是大杂烩，如果做出奇怪的黑暗料理，会导致额外的扣分项目。同样，做出的饭菜垂涎欲滴，也会有额外的加成。

酸甜：+1快乐，额外+10%快乐；

酸咸：无；

酸苦：-1快乐，+1健康，额外-10%快乐；

甜咸：无；

甜苦：-1快乐，额外-10%快乐；

咸苦：-1快乐，额外-10%快乐；

值得注意的是，上面的数据仅供内测使用，随时可能调整。