**原版子意识形态制作方法**

来源：KX制作组代码 (本人仅是翻找后搬运制作方法，侵权删除)

1. 图形用户界面, 应用程序, 表格

   描述已自动生成设定子意思形态 打开里面的00\_ideologies.txt 文件，在types下添加

图片包含 图形用户界面

描述已自动生成以LMAO主义为例

1. 进行本地化

图示, 文本

中度可信度描述已自动生成

1. 添加子意识形态图标

在mod文件中自行创建以下文档路径，添加你想要的图标，取名

图形用户界面, 应用程序, Word

描述已自动生成

然后我们要给它定义：在mod文件中的interface文件中复制游戏原文件的countrypoliticsview.gfx 文件中

图形用户界面, 文本, 应用程序

描述已自动生成

进行如下定义：

文本

描述已自动生成

1. 最后就是如何显示子意识形态文本

表格

中度可信度描述已自动生成在common文件夹中创建如下两文件夹

打开第一个scripted\_gui文件，创建该txt文件，为gui窗口大类文件



输入如下代码，创建gui窗口文本框

*scripted\_gui = {*

*subideology\_notice = {*

*context\_type = player\_context*

*parent\_window\_token = politics\_tab*

*window\_name = "subideology\_container"*

*ai\_enabled = {*

*always = no*

*}*

*visible = {*

*is\_ai = no*

*}*

*}*

*}*

别漏掉括号！

然后，打开scripted\_localisation文件,创建一个txt文件



输入如下代码，我们要定义文本框中文本的调用条件

*defined\_text = {*

*name = GetRulingIdeologySubtype*

*text = {*

*trigger = {*

*has\_country\_leader\_ideology = maoism\_sub*

*}*

*localization\_key = maoism\_sub*

*}*

*}*

1. 最后一步，在interface文件夹中创建sub\_ideology.gui文件

表格

中度可信度描述已自动生成

输入如下代码

*guiTypes = {*

*containerWindowType = {*

*name = "subideology\_container"*

*position = { x = 88 y = 305 }*

*instantTextboxType = {*

*name = "subideology\_name"*

*position = { x = 9 y = 22 }*

*font = "hoi\_16mbs"*

*text = "[GetRulingIdeologySubtype]"*

*pdx\_tooltip = "[GetRulingIdeologySubtype]"*

*maxWidth = 155*

*maxHeight = 20*

*fixedsize = yes*

*format = left*

*alwaystransparent = yes*

*}*

*}*

*}*

若制作准确无误，那么进入游戏即可看到效果

图片包含 游戏机, 播放器

描述已自动生成