# 这是一个特殊的策略，为不同的AI分数设置默认值

# 所有人工智能总是从该策略加载数据，然后可以将其添加到其他策略的数据中或被其他策略的数据覆盖

ai\_strategy\_default = {

icon = "gfx/interface/icons/ai\_strategy\_icons/placate\_population.dds" # 从未显示

# 这些是人工智能将尝试保持在的税收水平，但如果出现财务紧急情况，它可能会超过最高税收水平

# 在策略中使用不同的值将覆盖这些值

期望的税收水平 = 中等

最高税级 = 高

最低税收水平 = 低

# 人工智能将避免获得如此多的耻辱，除非它是它真正想要的战争目标

# 在策略中使用不同的值将覆盖该值

不良名声等级 = {

值 = 50

}

# AI永远不会故意添加战争目标，这会带来如此高的恶名

# 在策略中使用不同的值将覆盖该值

不可接受的恶名级别 = {

值 = 100

}

# AI的外交接受度等受政府意识形态差异影响有多大

# 在策略中使用不同的值将覆盖该值

意识形态\_意见\_效果\_mult = {

值 = 1.0

}

# 人工智能每天都有机会停止颁布一项将引发内战的法律（1 个厌恶应该转化为约 25% 的机会避免内战）

# 在策略中使用不同的值将覆盖该值

革命厌恶 = {

值 = 5

}

# 如果法律通过的基本机会低于此值，则不要颁布它

# 在策略中使用不同的值将覆盖该值

min\_law\_chance\_to\_pass = {

值 = 50

}

# 在通过法律时人工智能愿意有多进步

# 在策略中使用不同的值将覆盖该值

最大进度= {

值 = 25

}

# 人工智能在通过法律时愿意有多倒退

# 在策略中使用不同的值将覆盖该值

最大回归度 = {

值 = 25

}

# 在外交游戏中添加基本中立性

# 在其他策略中使用该值将起到累加作用

外交游戏中立= {

值 = 50

}

# 增加了外交戏剧中的基础大胆性

# 在其他策略中使用该值将起到累加作用

外交大胆= {

值 = 50

if = { #太平天国永远不应该向中国投降。

限制={

存在 = c:TPG

这 = c:TPG

is\_diplomatic\_play\_initiator = 是

}

添加 = 1000

}

if = { #高加索国家永远不应该向俄罗斯投降

限制={

或 = {

与 = {

存在 = c:CIR

这 = c:CIR

}

与 = {

存在 = c:CHC

这 = c:CHC

}

}

c：俄罗斯 = {

is\_diplomatic\_play\_initiator = 是

}

}

添加 = 1000

}

if = { #哈萨克斯坦同样如此。

限制={

存在 = c:KAZ

这 = c:KAZ

is\_diplomatic\_play\_initiator = 是

}

添加 = 1000

}

if = { #莫卧儿人同样如此。

限制={

存在 = c:MUG

这 = c:杯子

c：BIC = {

is\_diplomatic\_play\_initiator = 是

}

}

添加 = 1000

}

}

# 我们可以在初始阶段使用多少次演习来添加更多的战争目标

# 在其他策略中使用该值将起到相加作用（低于 0 或高于 1 的值没有进一步的效果）

wargoal\_maneuvers\_fraction = {

值 = 0.35

如果={

限制={

范围：敌人国家.国家排名 > 国家排名

}

添加=-0.1

}

# 奥斯曼帝国应该希望叙利亚回归

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_sick\_man\_syria

范围：敌人国家 = {

或 = {

owns\_entire\_state\_region = STATE\_ALEPPO

拥有整个州区域 = STATE\_SYRIA

拥有\_整个\_州\_区域 = STATE\_LEBANON

owns\_entire\_state\_region = STATE\_巴勒斯坦

拥有\_整个\_州\_区域 = STATE\_TRANSJORDAN

拥有\_整个\_州\_区域 = STATE\_ADANA

}

}

}

添加=0.25

}

# 美国应该体现很多命运

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_manifest\_destiny\_mexico

范围：敌人国家 = {

任何\_范围\_状态 = {

或 = {

州区域 = s:STATE\_CALIFORNIA

州区域 = s:STATE\_NEVADA

州区域 = s:STATE\_UTAH

州区域 = s:STATE\_ARIZONA

州区域 = s:STATE\_NEW\_MEXICO

州区域 = s:STATE\_TEXAS

}

}

}

}

添加=0.25

}

# 法国自然边界

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_french\_natural\_borders

has\_strategy = ai\_strategy\_territorial\_expansion

范围：敌人国家 = {

任何\_范围\_状态 = {

或 = {

状态区域={

is\_homeland = cu:法语

}

州区域 = s:STATE\_WALLONIA

州地区 = s:STATE\_FLANDERS

state\_region = s:STATE\_RHINELAND

州地区 = s:STATE\_NORTH\_RHINE

}

}

}

}

添加=0.15

}

}

# 每次更新都有机会让人工智能愿意开始改变法律 (1 = 1%)

# 在其他策略中使用该值将起到累加作用

改变\_法律\_机会 = {

值 = 1

}

# AI 应该尝试让哪些 IG 掌权

# 在其他策略中使用该值将起到累加作用

pro\_interest\_groups = {}

# AI 应该尽量避免哪些 IG 掌权

# 在其他策略中使用该值将起到累加作用

反兴趣团体 = {}

# AI应该优先投资哪些机构

# 在其他策略中使用该值将起到累加作用

机构分数 = {

机构\_殖民\_事务 = {

值 = 10

}

机构社会安全 = {

值 = 10

}

机构\_工作场所\_安全 = {

值 = 10

}

机构\_学校 = {

值 = 10

}

机构\_警察 = {

值 = 10

}

机构健康系统 = {

值 = 10

}

机构家庭事务 = {

值 = 10

}

}

# 人工智能对其他国家的义务有多少重视？

# 在其他策略中使用该值将起到累加作用

义务值={

值 = 5

# 比较等级 - 等级比我们高的价值增加，等级低的价值减少

添加= {

值=范围：目标国家.国家排名

乘= 2

}

减去={

值 = 国家排名

乘= 2

}

# 霸道/保护型AI想利用义务将国家诱入从属关系

如果={

限制={

或 = {

有态度 = {

谁=范围：目标国家

态度=保护

}

有态度 = {

谁=范围：目标国家

态度=霸道

}

}

}

添加 = 15

}

# 叛逆的AI想利用义务挣脱束缚

如果={

限制={

有态度 = {

谁=范围：目标国家

态度=叛逆

}

}

添加 = 30

}

# 有义务可以阻止一个国家攻击我们

如果={

限制={

范围：目标国家= {

或 = {

有态度 = {

谁=根

态度=好战

}

有态度 = {

谁=根

态度=霸道

}

}

}

}

添加 = 10

}

# 普遍友好态度的小提升

如果={

限制={

或 = {

有态度 = {

谁=范围：目标国家

态度=和蔼可亲

}

有态度 = {

谁=范围：目标国家

态度=合作

}

}

}

添加 = 5

}

# 如果人工智能不关心他们，他们就不需要义务

如果={

限制={

或 = {

有态度 = {

谁=范围：目标国家

态度=谨慎

}

有态度 = {

谁=范围：目标国家

态度=无私

}

}

}

添加=-100

}

# 经济帝国主义国家总是希望将更多国家纳入其市场

如果={

限制={

has\_strategy = ai\_strategy\_economic\_imperialism

范围：目标国家.国家排名 < 国家排名

或非 = {

范围：目标国家/地区 = { is\_subject = 是 }

has\_diplomatic\_pact = {

谁=范围：目标国家

类型=海关联盟

}

}

}

添加 = 5

}

乘法 = {

值=“范围：目标国家.关系：根”

乘法 = 0.01

添加 = 1

最小值 = 0.5

最大值 = 2.0

}

乘法 = {

值=“范围：target\_country.ai\_army\_comparison（根）”

除=10

添加 = 1

最小值 = 0.5

最大值 = 2.0

}

乘法 = {

值=“ai\_ideological\_opinion（范围：目标国家）”

乘法 = 0.025

添加 = 1

最小值 = 0.5

最大值 = 1.5

}

分钟 = 0

最大值 = 30

}

# 鲁莽会使AI对自身力量的估计成倍增加，因此在鲁莽2时，它认为自己的力量是实际力量的两倍

# AI 希望自己的兵力和敌军的兵力至少相等，所以在鲁莽 2 的情况下，只拥有敌人兵力的 50% 就可以了

# 在其他策略中使用该值将起到累加作用

鲁莽={

值 = 1

# 勇敢对抗贱民国家

如果={

限制={

范围：target\_country.infamy >= infamy\_threshold:pariah

}

添加 = 1

}

# 总体上更勇敢地对抗自己的霸主

如果={

限制={

is\_subject\_of = 范围:目标国家

}

添加 = 1

}

#鸦片战争参与者都应该有信心

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_opium\_wars

范围：目标国家= {

has\_variable = opium\_wars\_target

is\_banning\_goods = g:鸦片

}

}

添加 = 1

}

如果={

限制={

has\_variable = opium\_wars\_target

is\_banning\_goods = g:鸦片

范围：目标国家= {

has\_journal\_entry = je\_opium\_wars

}

}

添加 = 1

}

# 当奥斯曼帝国拥有相关的 JE 时，他们应该对叙利亚和埃及的所有者非常有信心

如果={

限制={

或 = {

与 = {

has\_journal\_entry = je\_sick\_man\_syria

范围：目标国家= {

或 = {

owns\_entire\_state\_region = STATE\_ALEPPO

拥有整个州区域 = STATE\_SYRIA

拥有\_整个\_州\_区域 = STATE\_LEBANON

owns\_entire\_state\_region = STATE\_巴勒斯坦

拥有\_整个\_州\_区域 = STATE\_TRANSJORDAN

拥有\_整个\_州\_区域 = STATE\_ADANA

}

}

}

与 = {

has\_journal\_entry = je\_sick\_man\_egypt

范围：目标国家= {

或 = {

拥有\_整个\_州\_区域 = STATE\_SINAI

拥有\_整个\_州\_区域 = STATE\_UPPER\_EGYPT

拥有\_整个\_州\_地区 = STATE\_MIDDLE\_EGYPT

拥有\_整个\_州\_区域 = STATE\_LOWER\_EGYPT

}

}

}

}

}

添加 = 10

}

# 美国应该对他们的昭昭命运州的所有者充满信心

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_manifest\_destiny\_mexico

范围：目标国家= {

任何\_范围\_状态 = {

或 = {

州区域 = s:STATE\_CALIFORNIA

州区域 = s:STATE\_NEVADA

州区域 = s:STATE\_UTAH

州区域 = s:STATE\_ARIZONA

州区域 = s:STATE\_NEW\_MEXICO

州区域 = s:STATE\_TEXAS

}

}

}

}

添加 = 1

}

# 埃塞俄比亚雷霆穹顶

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_age\_of\_princes

范围：目标国家= {

has\_journal\_entry = je\_age\_of\_princes

}

}

添加=0.5

}

# 石勒苏益格-荷尔斯泰因问题

如果={

限制={

Wants\_to\_solve\_schleswig\_holstein = 是

范围：目标国家= {

is\_oppressor\_of\_schleswig\_holstein = 是

}

}

添加=0.5

}

#意大利噩梦

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_italian\_unification

范围：目标国家= {

has\_journal\_entry = je\_italian\_unification

}

}

添加=0.5

}

#军阀中国雷霆穹顶

如果={

限制={

has\_global\_variable = china\_shatters

has\_variable = 军阀状态

范围：目标国家= {

has\_variable = 军阀状态

}

}

添加=0.5

}

# 法国自然边界

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_french\_natural\_borders

has\_strategy = ai\_strategy\_territorial\_expansion

范围：目标国家= {

任何\_范围\_状态 = {

或 = {

状态区域={

is\_homeland = cu:法语

}

州区域 = s:STATE\_WALLONIA

州地区 = s:STATE\_FLANDERS

state\_region = s:STATE\_RHINELAND

州地区 = s:STATE\_NORTH\_RHINE

}

}

}

}

添加=0.5

}

#太平

如果={

限制={

存在 = c:TPG

这 = c:TPG

范围：目标国家= {

has\_journal\_entry = je\_taiping

}

}

添加 = 3

}

＃高加索

如果={

限制={

存在 = c:CIR

这 = c:CIR

范围：目标国家= {

这 = c:RUS

}

}

添加 = 5

}

如果={

限制={

存在 = c:CHC

这 = c:CHC

范围：目标国家= {

这 = c:RUS

}

}

添加 = 5

}

}

# 如果人工智能的态度允许，他们有多大可能对另一个国家发起外交行动

# 在其他策略中使用该值将起到累加作用

攻击性={

值 = 0

# 对贱民国家的更高程度的侵略

如果={

限制={

范围：target\_country.infamy >= infamy\_threshold:pariah

}

添加 = 5

}

# 如果专横或叛逆，则对臣民/领主有更高的攻击性

如果={

限制={

或 = {

is\_subject\_of = 范围:目标国家

范围：target\_country = { is\_subject\_of = root }

}

}

添加 = 5

}

# 大国对贱民国家的高度侵略

如果={

限制={

国家排名 = 排名值:大国

范围：目标国家= {

恶名 >= infamy\_threshold:贱民

is\_diplomatic\_play\_commissed\_participant = 否

是否处于战争状态 = 否

}

}

添加 = 25

}

# 鸦片战争侵略者如果禁止鸦片，就应该对目标非常非常具有侵略性

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_opium\_wars

范围：目标国家= {

has\_variable = opium\_wars\_target

is\_banning\_goods = g:鸦片

}

}

添加 = 100

}

# 石勒苏益格-荷尔斯泰因问题

如果={

限制={

Wants\_to\_solve\_schleswig\_holstein = 是

范围：目标国家= {

is\_oppressor\_of\_schleswig\_holstein = 是

}

}

添加 = 10

}

if = { #瓜分中国

限制={

国家排名 >= 排名值:大国

存在 = c:CHI

任何国家 = {

不 = { 这 = 根 }

欧洲国家 = 是

任何\_范围\_状态 = {

或 = {

区域 = sr:region\_north\_china

区域 = sr:region\_south\_china

区域 = sr:region\_manchuria

}

is\_treaty\_port = 是

}

}

范围：目标国家= {

c:CHI ?= 这个

}

}

添加 = 10

}

否则\_如果= {

限制={

国家排名 >= 排名值:大国

存在 = c:CHI

任何国家 = {

不 = { 这 = 根 }

国家排名 >= 排名值:大国

任何\_范围\_状态 = {

或 = {

区域 = sr:region\_north\_china

区域 = sr:region\_south\_china

区域 = sr:region\_manchuria

}

is\_treaty\_port = 是

}

}

范围：目标国家= {

c:CHI ?= 这个

}

}

添加 = 25

}

# 当叙利亚和埃及拥有相关的 JE 时，奥斯曼帝国应该对叙利亚和埃及的所有者非常有侵略性

如果={

限制={

或 = {

与 = {

has\_journal\_entry = je\_sick\_man\_syria

范围：目标国家= {

或 = {

owns\_entire\_state\_region = STATE\_ALEPPO

拥有整个州区域 = STATE\_SYRIA

拥有\_整个\_州\_区域 = STATE\_LEBANON

owns\_entire\_state\_region = STATE\_巴勒斯坦

拥有\_整个\_州\_区域 = STATE\_TRANSJORDAN

拥有\_整个\_州\_区域 = STATE\_ADANA

}

}

}

与 = {

has\_journal\_entry = je\_sick\_man\_egypt

范围：目标国家= {

或 = {

拥有\_整个\_州\_区域 = STATE\_SINAI

拥有\_整个\_州\_区域 = STATE\_UPPER\_EGYPT

拥有\_整个\_州\_地区 = STATE\_MIDDLE\_EGYPT

拥有\_整个\_州\_区域 = STATE\_LOWER\_EGYPT

}

}

}

}

}

添加 = 25

}

# 美国应该对其明显命运州的所有者采取极其激进的态度

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_manifest\_destiny\_mexico

范围：目标国家= {

任何\_范围\_状态 = {

或 = {

州区域 = s:STATE\_CALIFORNIA

州区域 = s:STATE\_NEVADA

州区域 = s:STATE\_UTAH

州区域 = s:STATE\_ARIZONA

州区域 = s:STATE\_NEW\_MEXICO

州区域 = s:STATE\_TEXAS

}

}

}

}

添加 = 25

}

# 法国对海地放弃债务支付的额外侵略

如果={

限制={

has\_variable = haiti\_stops\_paying\_france\_aggressor

范围：目标国家= {

has\_variable = haiti\_stops\_paying\_france\_target

任意状态 = {

has\_claim\_by = 根

}

}

}

添加 = 5

}

# 对秘鲁-玻利维亚的额外侵略

如果={

限制={

范围：目标国家= {

has\_journal\_entry = je\_peru\_bolivia

}

或 = {

Country\_has\_primary\_culture = cu:south\_andean

Country\_has\_primary\_culture = cu:north\_andean

}

}

添加 = 25

}

# 隐秘的保护国

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_veiled\_protectorate

存在 = c:EGY

范围：目标国家= {

这=c：埃及

}

}

添加 = 5

}

# 东印度公司与其邻国的对比

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_consolidate\_colonial\_rule

范围：目标国家= {

NOT = { is\_subject\_of = ROOT }

任何\_范围\_状态 = {

或 = {

州\_地区 = s:STATE\_BURMA

州区域 = s:STATE\_KACHIN

状态区域 = s:STATE\_SHAN\_STATES

状态区域 = s:STATE\_SINDH

州区域 = s:STATE\_PUNJAB

州地区 = s:STATE\_KASHMIR

州区域 = s:STATE\_PASHTUNISTAN

state\_region = s:STATE\_俾路支斯坦

州区 = s:STATE\_HIMALAYAS

}

}

}

}

添加 = 5

}

if = { #俄罗斯高加索地区

限制={

Country\_has\_primary\_culture = cu:俄语

has\_law = law\_type:law\_national\_supremacy

范围：目标国家= {

任何\_范围\_状态 = {

或 = {

状态\_区域 = s:STATE\_KUBAN

州区域 = s:STATE\_DAGESTAN

}

}

}

}

添加 = 10

}

if = { #俄罗斯远东地区

限制={

has\_journal\_entry = je\_the\_eastern\_border

范围：目标国家= {

任何\_范围\_状态 = {

或 = {

state\_region = s:STATE\_OUTER\_MANCHURIA

状态\_区域 = s:STATE\_JETISY

状态区域 = s:STATE\_TOMSK

州区域 = s:STATE\_KIRGHIZIA

}

}

}

}

添加 = 10

}

if = { #俄罗斯中亚

限制={

owns\_entire\_state\_region = STATE\_URALSK

owns\_entire\_state\_region = STATE\_AKMOLINSK

owns\_entire\_state\_region = STATE\_SEMIRECHE

范围：目标国家= {

任何\_范围\_状态 = {

或 = {

state\_region = s:STATE\_UZBEKIA

州区域 = s:STATE\_KIRGHIZIA

州区域 = s:STATE\_KHIVA

state\_region = s:STATE\_TURKMENIA

state\_region = s:STATE\_塔吉克斯坦

}

}

}

can\_reach\_target\_country = 是

}

添加 = 10

}

# 对激进左派的攻击

如果={

限制={

与 = {

has\_radical\_leftist\_government = 否

范围：目标国家= {

has\_radical\_leftist\_government = 是

}

}

}

添加=0.5

}

如果={

限制={

has\_radical\_leftist\_economy = 否

范围：目标国家= {

has\_radical\_leftist\_economy = 是

}

}

添加=0.5

}

if = { # EIC/Raj 永远不应该违背其宗主国，因为这样做就是自杀

限制={

存在 = c:BIC

这 = c:BIC

is\_subject\_of = 范围:目标国家

}

乘法 = 0.0

}

if = { #印度宗主国将对俄罗斯发动侵略

限制={

与 = {

c:RUS ?= {

任何\_范围\_状态 = {

或 = {

state\_region = s:STATE\_UZBEKIA

州区域 = s:STATE\_KIRGHIZIA

州区域 = s:STATE\_KHIVA

state\_region = s:STATE\_TURKMENIA

state\_region = s:STATE\_塔吉克斯坦

}

}

}

根={

欧洲国家 = 是

或 = {

任何\_范围\_状态 = {

或 = {

区域 = sr:region\_north\_india

区域 = sr:region\_south\_india

}

计数 >= 3

}

任何国家 = {

is\_subject\_of = 上一个

任何\_范围\_状态 = {

或 = {

区域 = sr:region\_north\_india

区域 = sr:region\_south\_india

}

计数 >= 3

}

}

}

}

范围：目标国家= {

任何\_范围\_状态 = {

或 = {

州区域 = s:STATE\_EASTERN\_AFGHANISTAN

州/地区 = s:STATE\_WESTERN\_AFGHANISTAN

州区域 = s:STATE\_MOSCOW

}

}

}

}

}

添加 = 5

}

# 法国自然边界

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_french\_natural\_borders

has\_strategy = ai\_strategy\_territorial\_expansion

范围：目标国家= {

任何\_范围\_状态 = {

或 = {

状态区域={

is\_homeland = cu:法语

}

州区域 = s:STATE\_WALLONIA

州地区 = s:STATE\_FLANDERS

state\_region = s:STATE\_RHINELAND

州地区 = s:STATE\_NORTH\_RHINE

}

}

}

}

添加 = 25

}

# 中立瑞士

如果={

限制={

存在 = c:SWI

这 = c:SWI

}

添加=-25

}

# 法国应该非常积极地进攻阿尔及利亚。

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_conquest\_of\_algeria

范围：目标国家= {

任何\_范围\_状态 = {

或 = {

州区域 = s:STATE\_ALGIERS

州区域 = s:STATE\_CONSTANTINE

州区域 = s:STATE\_ORAN

州区域 = s:STATE\_SAHARA

州区域 = s:STATE\_EAST\_SAHARA

}

}

}

}

添加 = 10

}

# 如果俄罗斯仍然是一个大国，它应该非常积极地进军高加索地区。

如果={

限制={

存在 = c:RUS

这 = c:RUS

c：俄罗斯 = {

国家排名 = 排名值:大国

}

或 = {

存在 = c:CIR

存在 = c:CHC

}

范围：目标国家= {

任何\_范围\_状态 = {

或 = {

状态\_区域 = s:STATE\_KUBAN

州区域 = s:STATE\_DAGESTAN

}

}

}

}

添加 = 100

}

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_the\_krakow\_uprising

国家排名 >= 排名值:主要权力

范围：目标国家= {

这 = c:KRA

不 = {

is\_subject\_of = 根

}

}

}

添加 = 50

}

}

# 人工智能的目标应该是建筑业多少个级别

# 在其他策略中使用该值将起到累加作用

Want\_construction\_sector\_levels = {

值 = 0

添加= {

价值=国内生产总值

鸿沟 = 2000000 # 每 200 万 GDP 中建筑业排名第 1

}

添加= {

值 = 总人口

鸿沟 = 2000000 # 每 200 万人中建筑业第 1 个

}

如果={

限制= { has\_law = law\_type:law\_traditionalism }

乘法 = 0.75

}

如果={

限制={

或 = {

has\_law = law\_type:law\_land\_based\_taxation

has\_law = law\_type:law\_conspiration\_based\_taxation

}

}

乘法 = 0.75

}

如果={

限制={

或 = {

has\_strategy = ai\_strategy\_resource\_expansion

has\_strategy = ai\_strategy\_induscial\_expansion

}

}

乘以 = 1.5

}

如果={

限制= { has\_strategy = ai\_strategy\_placate\_population }

乘=0.5

}

如果={

限制= { has\_strategy = ai\_strategy\_maintain\_mandate\_of\_heaven }

乘=0.1

}

分钟= 1

最大值 = 100

}

# AI应该有多少级兵营

# 在其他策略中使用该值将起到累加作用

想要的军队规模 = {

值 = 0

# 增加小国的基础军队规模，人口上限为 100 万

添加= {

值=cached\_ai\_incorporated\_population

div = 100000 # 每 10 万人口有 1 级军营

最大值 = 10

}

添加= {

值=cached\_ai\_incorporated\_population

div = 250000 # 每 25 万合并人口 1 级军营

}

添加= {

值=cached\_ai\_unincorporated\_population

div = 1000000 # 每 100 万非法人人口 1 级军营

}

max = 250 # 人口中不超过 250

添加= {

价值=国内生产总值

div = 500000 # 每 50 万 GDP 1 级军营

}

# 更先进的常备军价格昂贵，而且相对于人口规模应该更小

如果={

限制= { has\_technology\_researched = line\_infantry }

乘法 = 0.9

}

如果={

限制={has\_technology\_researched=general\_staff}

乘法 = 0.9

}

如果={

限制={has\_technology\_researched=trench\_works}

乘法 = 0.9

}

如果={

限制= { has\_technology\_researched = nco\_training }

乘法 = 0.9

}

如果={

限制= { has\_technology\_researched = mobile\_armor }

乘法 = 0.9

}

# 策略因素

如果={

限制={

或 = {

has\_strategy = ai\_strategy\_territorial\_expansion

has\_strategy = ai\_strategy\_unify\_germany

has\_strategy = ai\_strategy\_unify\_italy

has\_strategy = ai\_strategy\_unify\_ethiopia

has\_strategy = ai\_strategy\_unify\_china

}

}

乘以 = 1.25

}

最大值 = 500

分钟= 1

}

# AI应该有多少级海军基地

# 在其他策略中使用该值将起到累加作用

想要的海军尺寸 = {

值 = 0

# 每 35 万沿海人口拥有 1 级海军基地

添加= {

值=cached\_ai\_incorporated\_coastal\_population

除= 350000

}

# 每 100 万沿海非建制人口拥有 1 级海军基地

添加= {

值=cached\_ai\_unincorporated\_coastal\_population

除=1000000

}

# 直接海外科目每100万人口拥有1级海军基地

添加= {

值=cached\_ai\_overseas\_subject\_population

除=1000000

}

max = 250 # 人口中不超过 250

# 每 100 万国内生产总值的海军基地水平，乘以相对沿海人口与总人口的乘积

添加= {

价值=国内生产总值

除法=cached\_ai\_incorporated\_population

乘法=cached\_ai\_incorporated\_coastal\_population

除=1000000

}

# 更先进的海军价格昂贵，而且相对于人口规模应该更小

如果={

限制={has\_technology\_researched=ironclad\_tech}

乘=0.8

}

如果={

限制= { has\_technology\_researched = dreadnought }

乘=0.8

}

如果={

限制= { has\_technology\_researched = 战舰\_科技 }

乘=0.8

}

# 策略因素

如果={

限制={

或 = {

has\_strategy = ai\_strategy\_colonial\_expansion

has\_strategy = ai\_strategy\_economic\_imperialism

}

}

乘以 = 1.25

}

如果={

限制= { has\_strategy = ai\_strategy\_armed\_isolationism }

乘法 = 0.75

}

如果={

限制 = { 国家排名 < 排名值:主要实力 }

乘法 = 0.75

}

如果={

限制 = { is\_country\_type = 无法识别 }

乘=0.5

}

如果={

限制= { has\_strategy = ai\_strategy\_maintain\_mandate\_of\_heaven }

乘法 = 0.25

}

最大值 = 500

分钟 = 0

}

# 在 AI 分配给特定建筑组的分数上添加一个乘数（默认为 1）

# 在其他策略中使用该值将导致多次乘法

建筑组权重 = {}

# 哪些建筑应该由人工智能资助

# 在策略中使用不同的值将覆盖该值

补贴={

建筑发电厂 = 应该有

建筑铁路 = 应该有

建筑贸易中心=should\_have

}

# 在此指定值将覆盖战争期间的补贴优先级

# 在策略中使用不同的值将覆盖该值

战争补贴 = {}

# AI应该如何规划特定商品的生产和贸易

# 在策略中使用不同的值将覆盖该值

商品立场 = {

小武器= {

立场=want\_high\_supply

触发={

已研究技术 = 拿破仑战争

}

}

火炮={

立场=want\_high\_supply

触发={

has\_technology\_researched = 火炮

}

}

弹药={

立场=want\_high\_supply

触发={

has\_technology\_researched = 将军

}

}

飞机={

立场=want\_high\_supply

触发={

has\_technology\_researched = 军事航空

国家排名 >= 排名值:主要权力

}

}

坦克= {

立场=want\_high\_supply

触发={

has\_technology\_researched = mobile\_armor

国家排名 >= 排名值:主要权力

}

}

快船={

立场=want\_high\_supply

触发={

has\_technology\_researched = 导航

与非={

has\_technology\_researched = 铁甲科技

has\_technology\_researched = gantry\_cranes

}

有端口 = 是

国家排名 >= 排名值:主要权力

}

}

马诺瓦 = {

立场=want\_high\_supply

触发={

has\_technology\_researched = 金钟

与非={

has\_technology\_researched = 铁甲科技

has\_technology\_researched = gantry\_cranes

}

有端口 = 是

国家排名 >= 排名值:主要权力

}

}

蒸笼= {

立场=want\_high\_supply

触发={

has\_technology\_researched = 铁甲科技

has\_technology\_researched = gantry\_cranes

有端口 = 是

国家排名 >= 排名值:主要权力

}

}

铁甲舰 = {

立场=want\_high\_supply

触发={

has\_technology\_researched = 铁甲科技

has\_technology\_researched = gantry\_cranes

有端口 = 是

国家排名 >= 排名值:主要权力

}

}

纸={

立场=want\_high\_supply

触发={

has\_technology\_researched = 集中化

总人口 >= 1000000

NOT = { has\_law = law\_type:law\_traditionalism }

}

}

电力={

立场=want\_high\_supply

触发={

has\_technology\_researched = 电力发电

}

}

煤={

立场=want\_high\_supply

触发={

has\_technology\_researched = 铁路

}

}

发动机={

立场=want\_high\_supply

触发={

has\_technology\_researched = 铁路

}

}

染料={

立场=want\_high\_supply

触发={

has\_building =building\_textile\_mills

has\_technology\_researched = 车床

}

}

丝绸={

立场=want\_high\_supply

触发={

has\_building =building\_textile\_mills

总人口 >= 1000000

}

}

硬木={

立场=want\_high\_supply

触发={

has\_building = 建筑家具制造商

总人口 >= 1000000

}

}

}

# 人工智能应该将多少利益投入到权力未被认可和权力分散的地区

# 在策略中使用不同的值将覆盖该值

殖民地利息比率 = {

值 = 0.0

如果={

限制={

is\_country\_type = 已认可

海军尺寸 >= 25

}

添加=0.1

}

如果={

限制={

is\_country\_type = 已认可

海军尺寸 >= 50

}

添加=0.1

}

如果={

限制={

is\_country\_type = 已认可

海军尺寸 >= 75

}

添加=0.1

}

}

# AI 对特定战略区域保持兴趣有多重要（添加在定义中设置的区域值计算之上）

# 在其他策略中使用该值将起到累加作用

战略区域分数 = {

安纳托利亚地区 = {

如果={

limit = { # 大国关心阿拉伯/安纳托利亚早期游戏中的埃及与奥斯曼冲突

存在 = c:TUR

c:TUR = { has\_journal\_entry = je\_sick\_man\_syria }

国家排名 = 排名值:大国

海军尺寸 >= 50

}

添加 = 1000

}

}

区域\_阿拉伯语 = {

如果={

limit = { # 大国关心阿拉伯/安纳托利亚早期游戏中的埃及与奥斯曼冲突

存在 = c:TUR

c:TUR = { has\_journal\_entry = je\_sick\_man\_syria }

国家排名 = 排名值:大国

海军尺寸 >= 50

}

添加 = 1000

}

}

日本地区 = {

如果={

limit = { # 大国应该尝试开放日本

存在 = c:JAP

c:JAP = { has\_law = law\_type:law\_isolationism }

has\_technology\_researched = 文明化使命

国家排名 = 排名值:大国

海军尺寸 >= 50

}

添加 = 1000

}

如果={

限制={

存在 = c:JAP

c:JAP = { has\_law = law\_type:law\_isolationism }

NOT = { 国家排名 = 排名值:伟大实力 }

}

添加=-50

}

}

尼罗河盆地区域 = {

如果={

限制={

或 = {

与 = {

国家排名 = 排名值:大国

已研究技术 = 疟疾预防

}

has\_journal\_entry = scramble\_for\_africa

}

}

添加 = 200

}

}

北部非洲地区 = {

如果={

限制={

或 = {

与 = {

国家排名 = 排名值:大国

已研究技术 = 疟疾预防

}

has\_journal\_entry = scramble\_for\_africa

}

}

添加 = 200

}

}

塞内加尔地区={

如果={

限制={

或 = {

与 = {

国家排名 = 排名值:大国

已研究技术 = 疟疾预防

}

has\_journal\_entry = scramble\_for\_africa

}

}

添加 = 200

}

}

尼日尔地区 = {

如果={

限制={

或 = {

与 = {

国家排名 = 排名值:大国

已研究技术 = 疟疾预防

}

has\_journal\_entry = scramble\_for\_africa

}

}

添加 = 200

}

}

刚果地区 = {

如果={

限制={

或 = {

与 = {

国家排名 = 排名值:大国

已研究技术 = 疟疾预防

}

has\_journal\_entry = scramble\_for\_africa

}

}

添加 = 200

}

}

南部非洲地区 = {

如果={

限制={

或 = {

与 = {

国家排名 = 排名值:大国

已研究技术 = 疟疾预防

}

has\_journal\_entry = scramble\_for\_africa

}

}

添加 = 200

}

}

区域\_zanj = {

如果={

限制={

或 = {

与 = {

国家排名 = 排名值:大国

已研究技术 = 疟疾预防

}

has\_journal\_entry = scramble\_for\_africa

}

}

添加 = 200

}

}

德国北部地区 = {

如果={

限制={

欧洲国家 = 是

国家排名 >= 排名值:大国

}

添加 = 100

}

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_german\_unification

}

添加 = 1000

}

}

德国南部地区 = {

如果={

限制={

欧洲国家 = 是

国家排名 >= 排名值:大国

}

添加 = 100

}

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_german\_unification

}

添加 = 1000

}

}

意大利地区 = {

如果={

限制={

欧洲国家 = 是

国家排名 >= 排名值:大国

}

添加 = 100

}

}

波罗的海地区 = {

如果={

限制={

Wants\_to\_solve\_schleswig\_holstein = 是

}

添加 = 100

}

}

巴尔干地区 = {

如果={

限制={

欧洲国家 = 是

国家排名 >= 排名值:大国

}

添加 = 50

}

}

英格兰地区 = {

如果={

限制={

欧洲国家 = 是

国家排名 >= 排名值:大国

}

添加 = 50

}

}

伊比利亚地区 = {

如果={

限制={

欧洲国家 = 是

国家排名 >= 排名值:大国

}

添加 = 50

}

}

莱茵河地区 = {

如果={

限制={

欧洲国家 = 是

国家排名 >= 排名值:大国

}

添加 = 50

}

}

中国北方地区 = {

如果={

限制={

欧洲国家 = 是

国家排名 >= 排名值:大国

任何国家 = {

国家排名 >= 排名值:大国

任何\_范围\_状态 = {

区域 = sr:region\_north\_china

is\_treaty\_port = 是

}

}

}

添加 = 50

}

}

满洲地区 = {

如果={

限制={

欧洲国家 = 是

国家排名 >= 排名值:大国

任何国家 = {

国家排名 >= 排名值:大国

任何\_范围\_状态 = {

区域 = sr:region\_manchuria

is\_treaty\_port = 是

}

}

}

添加 = 50

}

}

中国南方地区 = {

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_opium\_wars

}

添加 = 1000

}

如果={

限制={

欧洲国家 = 是

国家排名 >= 排名值:大国

任何国家 = {

国家排名 >= 排名值:大国

任何\_范围\_状态 = {

区域 = sr:region\_south\_china

is\_treaty\_port = 是

}

}

}

添加 = 50

}

}

太平洋海岸地区 = {

如果={

限制={

has\_variable = monroe\_doctrine

}

添加 = 1000

}

}

地区大平原 = {

如果={

限制={

has\_variable = monroe\_doctrine

}

添加 = 100

}

}

区域\_迪克西 = {

如果={

限制={

has\_variable = monroe\_doctrine

}

添加 = 100

}

}

新英格兰地区 = {

如果={

限制={

has\_variable = monroe\_doctrine

}

添加 = 100

}

}

加拿大地区 = {

如果={

限制={

has\_variable = monroe\_doctrine

}

添加 = 100

}

}

中西部地区 = {

如果={

限制={

has\_variable = monroe\_doctrine

}

添加 = 100

}

}

中美洲地区 = {

如果={

限制={

has\_variable = monroe\_doctrine

}

添加 = 100

}

}

巴西地区 = {

如果={

限制={

has\_variable = monroe\_doctrine

}

添加 = 100

}

}

安第斯地区 = {

如果={

限制={

has\_variable = monroe\_doctrine

}

添加 = 100

}

}

拉普拉塔地区 = {

如果={

限制={

has\_variable = monroe\_doctrine

}

添加 = 100

}

}

哥伦比亚大区 = {

如果={

限制={

has\_variable = monroe\_doctrine

}

添加 = 100

}

}

}

# 人工智能对另一个国家有特定战略愿望的可能性有多大

# 在其他策略中使用该值将起到累加作用

# 范围:target\_country = 目标国家

秘密目标分数 = {

无 = {

值 = 0

如果={

限制={

范围：target\_country = { NOT = { is\_subject\_of = root } }

根 = { NOT = { is\_subject\_of = 范围:目标国家 } }

}

添加 = 150

}

# 德国小国不应该有深远的外交野心

如果={

限制={

国家排名 < 排名值:主要权力

或 = {

Country\_has\_primary\_culture = cu:north\_german

Country\_has\_primary\_culture = cu:south\_german

}

范围：目标国家= {

或非 = {

Country\_has\_primary\_culture = cu:north\_german

Country\_has\_primary\_culture = cu:south\_german

}

}

范围：target\_country = { NOT = { is\_subject\_of = root } }

根 = { NOT = { is\_subject\_of = 范围:目标国家 } }

NOT = { is\_adjacent = 范围:目标国家 }

}

添加 = 1000

}

如果={

限制={

国家/地区排名 = 范围：目标国家/地区.国家/地区排名

}

乘=0.5

}

}

成为朋友={

值 = 200

如果={

限制={

Country\_rank <= 范围:target\_country.country\_rank

}

添加 = 100

}

乘法 = {

值=“ai\_ideological\_opinion（范围：目标国家）”

乘法 = 0.05

添加 = 1

最小值 = 0.25

最大值 = 2.0

}

如果={

限制={

与 = {

has\_radical\_leftist\_government = 是

范围：目标国家= {

has\_radical\_leftist\_government = 是

}

}

}

乘以 = 1.5

}

如果={

限制={

与 = {

has\_radical\_leftist\_economy = 是

范围：目标国家= {

has\_radical\_leftist\_economy = 是

}

}

}

乘以 = 1.5

}

如果={

限制={

与 = {

has\_radical\_leftist\_government = 否

范围：目标国家= {

has\_radical\_leftist\_government = 是

}

}

}

乘=0.5

}

如果={

限制={

与 = {

has\_radical\_leftist\_economy = 否

范围：目标国家= {

has\_radical\_leftist\_economy = 是

}

}

}

乘=0.5

}

如果={

限制={

lenient\_ai\_behavior\_trigger = 是

}

乘以 = 1.5

}

如果={

限制={

存在 = c:FRA

c:FRA = 这个

标尺={

has\_variable = 正统派领袖

}

存在 = c:SPA

范围：目标国家= {

c:SPA = 这个

has\_law = law\_type:law\_monarchy

}

}

乘以 = 1.5

}

如果={

限制={

rough\_ai\_behavior\_trigger = 是

}

乘法 = 0.75

}

如果={

限制={

范围：target\_country.infamy >= infamy\_threshold:inknown

}

乘法 = 0.9

}

如果={

限制={

范围：target\_country.infamy >= infamy\_threshold:notorious

}

乘法 = 0.9

}

如果={

限制={

范围：target\_country.infamy >= infamy\_threshold:pariah

}

乘=0.5

}

如果={

限制={

或 = {

has\_diplomatic\_pact = {

谁=范围：目标国家

类型=竞争

}

范围：目标国家 = { 关系：根 <= 关系阈值：差 }

}

}

乘法 = 0.0

}

}

调和= {

值 = 0

如果={

限制={

或 = {

has\_diplomatic\_pact = {

谁=范围：目标国家

类型=竞争

}

范围：目标国家 = { 关系：根 <= 关系阈值：差 }

}

}

添加 = 100

}

乘法 = {

值=“ai\_ideological\_opinion（范围：目标国家）”

乘法 = 0.05

添加 = 1

最小值 = 0.25

最大值 = 2.0

}

如果={

限制={

与 = {

has\_radical\_leftist\_government = 是

范围：目标国家= {

has\_radical\_leftist\_government = 是

}

}

}

乘以 = 1.5

}

如果={

限制={

与 = {

has\_radical\_leftist\_economy = 是

范围：目标国家= {

has\_radical\_leftist\_economy = 是

}

}

}

乘以 = 1.5

}

如果={

限制={

与 = {

has\_radical\_leftist\_government = 否

范围：目标国家= {

has\_radical\_leftist\_government = 是

}

}

}

乘=0.5

}

如果={

限制={

与 = {

has\_radical\_leftist\_economy = 否

范围：目标国家= {

has\_radical\_leftist\_economy = 是

}

}

}

乘=0.5

}

如果={

限制={

范围：目标国家= {

是革命=是

范围：target\_country.civil\_war\_origin\_country = root

}

}

乘法 = 0.10

}

如果={

限制={

lenient\_ai\_behavior\_trigger = 是

}

乘以 = 1.5

}

如果={

限制={

rough\_ai\_behavior\_trigger = 是

}

乘法 = 0.75

}

如果={

限制={

范围：target\_country.infamy >= infamy\_threshold:inknown

}

乘法 = 0.9

}

如果={

限制={

范围：target\_country.infamy >= infamy\_threshold:notorious

}

乘法 = 0.9

}

如果={

限制={

范围：target\_country.infamy >= infamy\_threshold:pariah

}

乘=0.5

}

}

保护={

值 = 0

如果={

限制={

或 = {

国家排名 > 范围：目标国家.国家排名

范围：target\_country = { is\_subject\_of = root }

}

}

添加 = 200

}

乘法 = {

值=“ai\_ideological\_opinion（范围：目标国家）”

乘法 = 0.05

添加 = 1

最小值 = 0.25

最大值 = 2.0

}

如果={

限制={

与 = {

has\_radical\_leftist\_government = 是

范围：目标国家= {

has\_radical\_leftist\_government = 是

}

}

}

乘以 = 1.5

}

如果={

限制={

与 = {

has\_radical\_leftist\_economy = 是

范围：目标国家= {

has\_radical\_leftist\_economy = 是

}

}

}

乘以 = 1.5

}

如果={

限制={

与 = {

has\_radical\_leftist\_government = 否

范围：目标国家= {

has\_radical\_leftist\_government = 是

}

}

}

乘=0.5

}

如果={

限制={

与 = {

has\_radical\_leftist\_economy = 否

范围：目标国家= {

has\_radical\_leftist\_economy = 是

}

}

}

乘=0.5

}

如果={

限制={

存在 = c:FRA

c:FRA = 这个

标尺={

或 = {

has\_variable = 正统派领袖

has\_variable = bonapartist\_leader

}

}

存在 = c:PAP

范围：目标国家= {

c:PAP = 这个

has\_law = law\_type:law\_theocracy

}

}

乘以 = 1.5

}

如果={

限制={

rough\_ai\_behavior\_trigger = 是

}

乘法 = 0.75

}

如果={

限制={

范围：target\_country.infamy >= infamy\_threshold:inknown

}

乘法 = 0.9

}

如果={

限制={

范围：target\_country.infamy >= infamy\_threshold:notorious

}

乘法 = 0.9

}

如果={

限制={

范围：target\_country.infamy >= infamy\_threshold:pariah

}

乘=0.5

}

如果={

限制={

或 = {

has\_diplomatic\_pact = {

谁=范围：目标国家

类型=竞争

}

范围：目标国家 = { 关系：根 <= 关系阈值：差 }

}

}

乘法 = 0.0

}

如果={

限制={

或非 = {

国家排名 = 排名值:大国

has\_strategic\_adjacency = 范围:目标国家

与 = {

国家排名 >= 排名值:主要权力

范围：target\_country = { is\_country\_type = 无法识别}

}

}

}

乘法 = 0.0

}

如果={

限制={

is\_subject\_of = 范围:目标国家

}

乘法 = 0.0

}

}

对抗 = {

值 = 0

如果={

限制={

country\_are\_valid\_rivals = 是

}

添加 = 50

}

如果={

限制={

has\_diplomatic\_pact = {

谁=范围：目标国家

类型=竞争

}

}

添加 = 100

}

如果={

限制={

can\_reach\_target\_country = 是

NOT = { is\_subject\_of = 范围:目标国家 }

}

添加 = 50

}

如果={

限制={

is\_subject\_of = 范围:目标国家

}

添加 = 100

}

如果={

限制={

范围：目标国家= {

是革命=是

范围：target\_country.civil\_war\_origin\_country = root

}

}

添加 = 500

}

乘法 = {

值=“ai\_ideological\_opinion（范围：目标国家）”

乘法 = -0.05

添加 = 1

最小值 = 0.25

最大值 = 2.0

}

如果={

限制={

lenient\_ai\_behavior\_trigger = 是

}

乘法 = 0.75

}

如果={

限制={

rough\_ai\_behavior\_trigger = 是

}

乘以 = 1.5

}

如果={

限制={

has\_game\_rule = high\_ai\_aggression

}

multip = 0.75 # 是的，这实际上是为了减少 - AI 应该想要征服/统治更多

}

如果={

限制={

has\_game\_rule = low\_ai\_aggression

}

multip = 1.5 # 是的，这实际上是为了增加 - 这是为了部分补偿降低的征服/统治欲望

}

如果={

限制={

范围：target\_country = { is\_subject\_of = root }

}

乘法 = 0.0

}

如果={

限制={

与 = {

has\_radical\_leftist\_government = 是

范围：目标国家= {

has\_radical\_leftist\_government = 是

}

}

}

乘=0.5

}

如果={

限制={

与 = {

has\_radical\_leftist\_economy = 是

范围：目标国家= {

has\_radical\_leftist\_economy = 是

}

}

}

乘=0.5

}

如果={

限制={

与 = {

has\_radical\_leftist\_government = 否

范围：目标国家= {

has\_radical\_leftist\_government = 是

}

}

}

乘以 = 1.5

}

如果={

限制={

与 = {

has\_radical\_leftist\_economy = 否

范围：目标国家= {

has\_radical\_leftist\_economy = 是

}

}

}

乘以 = 1.5

}

# 通常不应该破坏外交协定，除非它们破产或臭名昭著

如果={

限制={

范围：目标国家= {

in\_default = 否

臭名昭著 < infamy\_threshold:臭名昭著

}

}

如果={

限制={

has\_diplomatic\_pact = {

谁=范围：目标国家

类型 = 防御契约

}

}

乘=0.5

}

如果={

限制={

has\_diplomatic\_pact = {

谁=范围：目标国家

类型=联盟

}

}

乘法 = 0.25

}

如果={

限制={

has\_diplomatic\_pact = {

谁=范围：目标国家

类型 = 贸易协议

}

}

乘=0.5

}

如果={

限制={

has\_diplomatic\_pact = {

谁=范围：目标国家

类型=海关联盟

}

}

乘法 = 0.25

}

}

如果={

限制= { is\_still\_learning = 是 }

乘法 = 0

}

}

征服={

值 = 0

如果={

限制={

can\_reach\_target\_country = 是

NOT = { is\_country\_type = 无法识别 }

范围：target\_country = { NOT = { is\_country\_type = 无法识别 } }

}

添加 = 10

}

如果={

限制={

can\_reach\_target\_country = 是

NOT = { is\_country\_type = 无法识别 }

范围：target\_country = { is\_country\_type = 无法识别}

}

添加 = 50

如果={

限制={has\_technology\_researched=civilizing\_mission}

添加 = 50

}

}

如果={

限制={

can\_reach\_target\_country = 是

is\_country\_type = 无法识别

范围：target\_country = { is\_country\_type = 无法识别}

}

添加 = 25

}

如果={

限制={

can\_reach\_target\_country = 是

范围：目标国家= {

任何\_范围\_状态 = {

根= { has\_claim = 上一个 }

}

}

}

添加 = 200

}

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_sick\_man\_syria

存在 = c:EGY

范围：目标国家 = c：埃及

}

添加 = 200

}

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_opium\_wars

范围：目标国家= {

has\_variable = opium\_wars\_target

}

}

添加 = 200

}

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_boxer\_rebellion

范围：目标国家= {

任何\_范围\_状态 = {

state\_region = { is\_homeland = cu:han }

}

}

}

添加 = 200

}

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_greek\_nationalism

范围：目标国家= {

任何\_范围\_状态 = {

state\_region = { is\_homeland = cu:希腊 }

}

}

}

添加 = 200

}

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_consolidate\_colonial\_rule

范围：目标国家= {

任何\_范围\_状态 = {

或 = {

州\_地区 = s:STATE\_BURMA

州区域 = s:STATE\_KACHIN

状态区域 = s:STATE\_SHAN\_STATES

状态区域 = s:STATE\_SINDH

州区域 = s:STATE\_PUNJAB

州地区 = s:STATE\_KASHMIR

州区域 = s:STATE\_PASHTUNISTAN

state\_region = s:STATE\_俾路支斯坦

州区 = s:STATE\_HIMALAYAS

}

}

}

}

添加 = 200

}

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_age\_of\_princes

范围：目标国家= {

任何\_范围\_状态 = {

或 = {

州区域 = s:STATE\_AMHARA

状态区域 = s:STATE\_GONDER

}

}

}

}

添加 = 200

}

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_manifest\_destiny\_mexico

范围：目标国家= {

任何\_范围\_状态 = {

或 = {

州区域 = s:STATE\_CALIFORNIA

州区域 = s:STATE\_NEVADA

州区域 = s:STATE\_UTAH

州区域 = s:STATE\_ARIZONA

州区域 = s:STATE\_NEW\_MEXICO

州区域 = s:STATE\_TEXAS

}

}

}

}

添加 = 1000

}

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_conquer\_oregon

范围：目标国家= {

任何\_范围\_状态 = {

或 = {

州区域 = s:STATE\_WASHINGTON

州区域 = s:STATE\_IDAHO

州地区 = s:STATE\_OREGON

}

}

}

}

添加 = 1000

}

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_alaska

范围：目标国家= {

任何\_范围\_状态 = {

州区域 = s:STATE\_ALASKA

}

}

}

添加 = 1000

}

如果={

限制={

Country\_has\_primary\_culture = cu:俄语

has\_law = law\_type:law\_national\_supremacy

范围：目标国家= {

任何\_范围\_状态 = {

或 = {

状态\_区域 = s:STATE\_KUBAN

州区域 = s:STATE\_DAGESTAN

}

}

}

}

添加 = 1000

}

如果={

限制={

Country\_has\_primary\_culture = cu:俄语

has\_law = law\_type:law\_national\_supremacy

has\_technology\_researched = 民族主义

或 = {

与 = {

存在 = c:KZH

范围：目标国家= {

这 = c:KZH

}

}

与 = {

存在 = c:UZH

范围：目标国家= {

这 = c:UZH

}

}

与 = {

存在 = c:OZH

范围：目标国家= {

这 = c:OZH

}

}

}

}

添加 = 50

}

如果={

限制={

Wants\_to\_solve\_schleswig\_holstein = 是

范围：目标国家= {

is\_oppressor\_of\_schleswig\_holstein = 是

}

}

添加 = 500

}

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_conquest\_of\_algeria

范围：目标国家= {

任何\_范围\_状态 = {

或 = {

州区域 = s:STATE\_ALGIERS

州区域 = s:STATE\_CONSTANTINE

州区域 = s:STATE\_ORAN

州区域 = s:STATE\_SAHARA

州区域 = s:STATE\_EAST\_SAHARA

}

}

}

}

添加 = 1000

}

乘法 = {

值=“ai\_ideological\_opinion（范围：目标国家）”

乘法 = -0.05

添加 = 1

最小值 = 0.25

最大值 = 2.0

}

如果={

限制={范围：目标国家={has\_modifier=declared\_bankruptcy}}

乘法 = 2.0

}

如果={

限制={

与 = {

has\_radical\_leftist\_government = 是

范围：目标国家= {

has\_radical\_leftist\_government = 是

}

}

}

乘=0.5

}

如果={

限制={

与 = {

has\_radical\_leftist\_economy = 是

范围：目标国家= {

has\_radical\_leftist\_economy = 是

}

}

}

乘=0.5

}

如果={

限制={

与 = {

has\_radical\_leftist\_government = 否

范围：目标国家= {

has\_radical\_leftist\_government = 是

}

}

}

乘以 = 1.5

}

如果={

限制={

与 = {

has\_radical\_leftist\_economy = 否

范围：目标国家= {

has\_radical\_leftist\_economy = 是

}

}

}

乘以 = 1.5

}

如果={

限制={

lenient\_ai\_behavior\_trigger = 是

}

乘法 = 0.25

}

如果={

限制={

rough\_ai\_behavior\_trigger = 是

}

乘以 = 1.25

}

如果={

限制={

has\_game\_rule = high\_ai\_aggression

}

乘以 = 1.5

}

如果={

限制={

has\_game\_rule = low\_ai\_aggression

}

乘=0.5

}

# 通常不应该破坏外交协定，除非它们破产或臭名昭著

如果={

限制={

范围：目标国家= {

in\_default = 否

臭名昭著 < infamy\_threshold:臭名昭著

}

}

如果={

限制={

has\_diplomatic\_pact = {

谁=范围：目标国家

类型 = 防御契约

}

}

乘=0.5

}

如果={

限制={

has\_diplomatic\_pact = {

谁=范围：目标国家

类型=联盟

}

}

乘法 = 0.25

}

如果={

限制={

has\_diplomatic\_pact = {

谁=范围：目标国家

类型 = 贸易协议

}

}

乘=0.5

}

如果={

限制={

has\_diplomatic\_pact = {

谁=范围：目标国家

类型=海关联盟

}

}

乘法 = 0.25

}

}

如果={

限制={

is\_subject\_of = 范围:目标国家

}

乘法 = 0.0

}

如果={

限制= { is\_still\_learning = 是 }

乘法 = 0

}

}

主宰={

值 = 0

如果={

限制={

范围：目标国家= {

is\_subject\_of = 根

关系：根 < 关系阈值：亲切

范围：目标国家.国家排名 < 排名值：主要权力

}

}

添加 = 50

}

如果={

限制={

can\_reach\_target\_country = 是

国家排名 > 范围：目标国家.国家排名

NOT = { is\_country\_type = 无法识别 }

范围：target\_country = { is\_country\_type = 无法识别}

范围：target\_country = { NOT = { is\_subject\_of = root } }

}

添加 = 25

如果={

限制={has\_technology\_researched=civilizing\_mission}

添加 = 25

}

}

如果={

限制={

can\_reach\_target\_country = 是

国家排名 > 范围：目标国家.国家排名

范围：目标国家.国家排名 < 排名值：主要权力

范围：target\_country = { NOT = { is\_subject\_of = root } }

}

添加 = 25

}

如果={

限制={

或 = {

has\_journal\_entry = je\_sick\_man\_syria

has\_journal\_entry = je\_veiled\_protectorate

}

存在 = c:EGY

范围：目标国家 = c：埃及

}

添加 = 200

}

乘法 = {

值=“ai\_ideological\_opinion（范围：目标国家）”

乘法 = -0.05

添加 = 1

最小值 = 0.25

最大值 = 2.0

}

如果={

限制={

与 = {

has\_radical\_leftist\_government = 是

范围：目标国家= {

has\_radical\_leftist\_government = 是

}

}

}

乘=0.5

}

如果={

限制={

与 = {

has\_radical\_leftist\_economy = 是

范围：目标国家= {

has\_radical\_leftist\_economy = 是

}

}

}

乘=0.5

}

如果={

限制={

与 = {

has\_radical\_leftist\_government = 否

范围：目标国家= {

has\_radical\_leftist\_government = 是

}

}

}

乘以 = 1.5

}

如果={

限制={

与 = {

has\_radical\_leftist\_economy = 否

范围：目标国家= {

has\_radical\_leftist\_economy = 是

}

}

}

乘以 = 1.5

}

如果={

限制={

Country\_has\_primary\_culture = cu:俄语

has\_law = law\_type:law\_national\_supremacy

has\_technology\_researched = 民族主义

或 = {

与 = {

存在 = c:KZH

范围：目标国家= {

这 = c:KZH

}

}

与 = {

存在 = c:UZH

范围：目标国家= {

这 = c:UZH

}

}

与 = {

存在 = c:OZH

范围：目标国家= {

这 = c:OZH

}

}

}

}

添加 = 100

}

如果={

限制={

lenient\_ai\_behavior\_trigger = 是

}

乘法 = 0.50

}

如果={

限制={范围：目标国家={has\_modifier=declared\_bankruptcy}}

乘法 = 2.0

}

如果={

限制={

rough\_ai\_behavior\_trigger = 是

}

乘以 = 1.5

}

如果={

限制={

has\_game\_rule = high\_ai\_aggression

}

乘以 = 1.5

}

如果={

限制={

has\_game\_rule = low\_ai\_aggression

}

乘=0.5

}

# 通常不应该破坏外交协定，除非它们破产或臭名昭著

如果={

限制={

范围：目标国家= {

in\_default = 否

臭名昭著 < infamy\_threshold:臭名昭著

}

}

如果={

限制={

has\_diplomatic\_pact = {

谁=范围：目标国家

类型 = 防御契约

}

}

乘=0.5

}

如果={

限制={

has\_diplomatic\_pact = {

谁=范围：目标国家

类型=联盟

}

}

乘法 = 0.25

}

如果={

限制={

has\_diplomatic\_pact = {

谁=范围：目标国家

类型 = 贸易协议

}

}

乘=0.5

}

如果={

限制={

has\_diplomatic\_pact = {

谁=范围：目标国家

类型=海关联盟

}

}

乘法 = 0.25

}

}

如果={

限制={

或非 = {

国家排名 = 排名值:大国

has\_strategic\_adjacency = 范围:目标国家

与 = {

国家排名 >= 排名值:主要权力

范围：target\_country = { is\_country\_type = 无法识别}

}

}

}

乘法 = 0.0

}

如果={

限制={

is\_subject\_of = 范围:目标国家

}

乘法 = 0.0

}

如果={

限制= { is\_still\_learning = 是 }

乘法 = 0

}

}

}

# 人工智能应该对针对另一个国家/州的战争目标估价多少

# 在其他策略中使用该值将起到累加作用

# 范围：target\_country = 战争目标目标国家

# 范围：target\_state = 战争目标目标状态（如果有）

战争目标分数 = {

征服状态={

值 = 0

如果={

限制={

有\_秘密\_目标 = {

谁=范围：目标国家

秘密目标=征服

}

can\_reach\_target\_state = 是

}

添加= {

值 = 20

添加= {

值=范围：目标状态.状态人口

除=100000

最大值 = 20

}

添加= {

值=范围：target\_state.gdp

除=100000

最大值 = 20

}

如果={

限制={

范围：目标状态 = {

is\_split\_state = 是

区域={

任何\_范围\_状态 = { 所有者 = ROOT }

}

}

}

添加 = 40

如果={

限制={

范围：目标状态 = {

is\_homeland\_of\_country\_cultures = ROOT

}

}

添加 = 20

}

}

如果={

限制={

NOT = { has\_strategic\_land\_adjacency = 范围:target\_state }

范围：target\_state = { has\_port = no }

}

乘=0.5

}

如果={

限制={

has\_strategic\_land\_adjacency = 范围：目标州

NOT = { is\_adjacent = 范围:target\_state }

}

乘=0.5

}

如果={

限制={

has\_strategic\_land\_adjacency = 范围:目标国家

NOT = { has\_strategic\_land\_adjacency = 范围:target\_state }

}

乘=0.1

}

否则\_如果= {

限制={

is\_adjacent = 范围:目标国家

NOT = { is\_adjacent = 范围:target\_state }

}

乘=0.5

}

如果={

限制={

范围：target\_state = { is\_homeland\_of\_country\_cultures = root }

}

乘以 = 1.5

}

}

}

否则\_如果= {

限制={

或 = {

有态度 = {

谁=范围：目标国家

态度=敌对

}

is\_diplomatic\_play\_enemy\_of = 范围:目标国家

has\_war\_with = 范围：目标国家

}

has\_strategic\_adjacency = 范围：目标状态

范围：target\_state = { is\_homeland\_of\_country\_cultures = root }

}

添加= {

值 = 10

添加= {

值=范围：目标状态.状态人口

除=100000

最大值 = 10

}

添加= {

值=范围：target\_state.gdp

除=100000

最大值 = 10

}

如果={

限制={

范围：目标状态 = {

is\_split\_state = 是

区域={

任何\_范围\_状态 = { 所有者 = ROOT }

}

}

}

添加 = 40

如果={

限制={

范围：目标状态 = {

is\_homeland\_of\_country\_cultures = ROOT

}

}

添加 = 20

}

}

如果={

限制={

NOT = { has\_strategic\_land\_adjacency = 范围:target\_state }

范围：target\_state = { has\_port = no }

}

乘=0.5

}

如果={

限制={

has\_strategic\_land\_adjacency = 范围:目标国家

NOT = { has\_strategic\_land\_adjacency = 范围:target\_state }

}

乘=0.1

}

否则\_如果= {

限制={

is\_adjacent = 范围:目标国家

NOT = { is\_adjacent = 范围:target\_state }

}

乘=0.5

}

如果={

限制={

国家排名 < 范围：目标国家.国家排名

}

乘=0.5

}

}

}

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_boxer\_rebellion

范围：target\_state.state\_region = { is\_homeland = cu:han }

}

添加 = 50

}

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_greek\_nationalism

范围：target\_state.state\_region = { is\_homeland = cu:greek }

}

添加 = 50

}

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_consolidate\_colonial\_rule

范围：目标状态 = {

或 = {

州\_地区 = s:STATE\_BURMA

州区域 = s:STATE\_KACHIN

状态区域 = s:STATE\_SHAN\_STATES

状态区域 = s:STATE\_SINDH

州区域 = s:STATE\_PUNJAB

州地区 = s:STATE\_KASHMIR

州区域 = s:STATE\_PASHTUNISTAN

state\_region = s:STATE\_俾路支斯坦

州区 = s:STATE\_HIMALAYAS

}

}

}

添加 = 50

}

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_age\_of\_princes

范围：目标状态 = {

或 = {

州区域 = s:STATE\_AMHARA

状态区域 = s:STATE\_GONDER

}

}

}

添加 = 50

}

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_manifest\_destiny\_mexico

范围：目标状态 = {

或 = {

州区域 = s:STATE\_CALIFORNIA

州区域 = s:STATE\_NEVADA

州区域 = s:STATE\_UTAH

州区域 = s:STATE\_ARIZONA

州区域 = s:STATE\_NEW\_MEXICO

州区域 = s:STATE\_TEXAS

}

}

}

添加 = 50

}

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_conquer\_oregon

范围：目标状态 = {

或 = {

州区域 = s:STATE\_WASHINGTON

州区域 = s:STATE\_IDAHO

州地区 = s:STATE\_OREGON

}

}

}

添加 = 50

}

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_alaska

范围：目标状态 = {

州区域 = s:STATE\_ALASKA

}

}

添加 = 50

}

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_the\_eastern\_border

范围：目标状态 = {

或 = {

state\_region = s:STATE\_OUTER\_MANCHURIA

状态\_区域 = s:STATE\_JETISY

状态区域 = s:STATE\_TOMSK

州区域 = s:STATE\_KIRGHIZIA

}

}

}

添加 = 50

}

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_conquest\_of\_algeria

范围：目标状态 = {

或 = {

州区域 = s:STATE\_ALGIERS

州区域 = s:STATE\_CONSTANTINE

州区域 = s:STATE\_ORAN

州区域 = s:STATE\_SAHARA

州区域 = s:STATE\_EAST\_SAHARA

}

}

}

添加 = 100

}

if = { #俄罗斯中亚

限制={

owns\_entire\_state\_region = STATE\_URALSK

owns\_entire\_state\_region = STATE\_AKMOLINSK

owns\_entire\_state\_region = STATE\_SEMIRECHE

范围：目标状态 = {

或 = {

state\_region = s:STATE\_UZBEKIA

州区域 = s:STATE\_KIRGHIZIA

州区域 = s:STATE\_KHIVA

state\_region = s:STATE\_TURKMENIA

state\_region = s:STATE\_塔吉克斯坦

}

}

can\_reach\_target\_state = 是

}

添加 = 50

}

如果={

限制={

Country\_has\_primary\_culture = cu:俄语

has\_law = law\_type:law\_national\_supremacy

has\_technology\_researched = 民族主义

或 = {

与 = {

存在 = c:KZH

范围：target\_state.owner = {

这 = c:KZH

}

}

与 = {

存在 = c:UZH

范围：target\_state.owner = {

这 = c:UZH

}

}

与 = {

存在 = c:OZH

范围：target\_state.owner = {

这 = c:OZH

}

}

}

can\_reach\_target\_state = 是

}

添加 = 50

}

如果={

限制={

Wants\_to\_solve\_schleswig\_holstein = 是

范围：目标国家= {

is\_oppressor\_of\_schleswig\_holstein = 是

}

can\_reach\_target\_country = 是

}

如果={

限制={

范围：target\_state = { state\_region = s：STATE\_SCHLESWIG\_HOLSTEIN }

}

添加 = 50

}

否则= {

乘法 = 0.0

}

}

如果={

限制={

lenient\_ai\_behavior\_trigger = 是

范围：目标州 = { is\_homeland\_of\_country\_cultures = 范围：目标国家 }

}

乘法 = 0.0

}

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_opium\_wars

范围：目标国家= {

has\_variable = opium\_wars\_target

}

}

乘法 = 0

}

if = { #不要完整地看待中国国家，除非另一个国家已经这样做了

限制={

国家排名 >= 排名值:主要权力

范围：目标状态 = {

所有者= { has\_journal\_entry = je\_warlord\_china }

或 = {

区域 = sr:region\_north\_china

区域 = sr:region\_south\_china

区域 = sr:region\_manchuria

}

}

或 = {

Country\_is\_in\_north\_america = 是

欧洲国家 = 是

Country\_is\_in\_south\_america = 是

}

不 = {

任何国家 = {

不 = { 这 = 根 }

国家排名 >= 排名值:主要权力

或 = {

Country\_is\_in\_north\_america = 是

欧洲国家 = 是

Country\_is\_in\_south\_america = 是

}

任何\_范围\_状态 = {

不 = { is\_treaty\_port = 是 }

或 = {

区域 = sr:region\_north\_china

区域 = sr:region\_south\_china

区域 = sr:region\_manchuria

}

}

}

}

}

乘法 = 0

}

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_the\_krakow\_uprising

国家排名 >= 排名值:主要权力

范围：目标状态 = {

所有者 = { 这 = c:KRA }

}

}

添加 = 50

}

分钟 = 0

最大值 = 100

}

返回状态 = {

值 = 40

添加= {

值=范围：目标状态.状态人口

除=100000

最大值 = 40

}

添加= {

值=范围：target\_state.gdp

除=100000

最大值 = 40

}

如果={

限制={

has\_strategic\_land\_adjacency = 范围：目标州

范围：目标状态 = {

is\_split\_state = 是

区域={

任何\_范围\_状态 = { 所有者 = ROOT }

}

}

}

添加 = 60

如果={

限制={

范围：目标状态 = {

is\_homeland\_of\_country\_cultures = ROOT

}

}

添加 = 30

}

}

如果={

限制={

Wants\_to\_solve\_schleswig\_holstein = 是

范围：target\_state = { state\_region = s：STATE\_SCHLESWIG\_HOLSTEIN }

can\_reach\_target\_state = 是

}

添加 = 100

}

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_sick\_man\_syria

范围：目标状态 = {

或 = {

州区域 = s:STATE\_ALEPPO

州区域 = s:STATE\_SYRIA

州区域 = s:STATE\_LEBANON

state\_region = s:STATE\_巴勒斯坦

州区域 = s:STATE\_TRANSJORDAN

州区域 = s:STATE\_ADANA

}

}

}

添加 = 100

}

如果={

限制={

NOT = { has\_strategic\_land\_adjacency = 范围:target\_state }

范围：target\_state = { has\_port = no }

}

乘=0.5

}

如果={

限制={

has\_strategic\_land\_adjacency = 范围:目标国家

NOT = { has\_strategic\_land\_adjacency = 范围:target\_state }

}

乘=0.1

}

如果={

限制={

has\_strategic\_land\_adjacency = 范围：目标州

NOT = { is\_adjacent = 范围:target\_state }

}

乘=0.5

}

否则\_如果= {

限制={

is\_adjacent = 范围:目标国家

NOT = { is\_adjacent = 范围:target\_state }

}

乘=0.5

}

如果={

限制={

范围：target\_state = { is\_homeland\_of\_country\_cultures = root }

}

乘以 = 1.5

}

如果={

限制={

lenient\_ai\_behavior\_trigger = 是

范围：目标州 = { is\_homeland\_of\_country\_cultures = 范围：目标国家 }

}

乘法 = 0.0

}

分钟 = 0

最大值 = 200

}

take\_treaty\_port = {

值 = 0

如果={

限制={

范围：目标状态 = {

is\_treaty\_port = 是

区域={

任何\_范围\_状态 = {

或 = {

所有者 = { is\_subject\_of = ROOT }

所有者=根

}

}

}

}

}

添加 = 40

}

如果={

限制={

或 = {

范围：目标国家= {

has\_diplomatic\_pact = {

谁=根

类型 = 禁运

}

}

与 = {

has\_strategy = ai\_strategy\_economic\_imperialism

“num\_mutual\_trade\_route\_levels\_with\_country（根）”>= 10

或 = {

有态度 = {

谁=范围：目标国家

态度=好战

}

有态度 = {

谁=范围：目标国家

态度=霸道

}

有态度 = {

谁=范围：目标国家

态度=敌对

}

}

}

}

}

添加= {

值 = 5

添加= {

值=范围：目标状态.状态人口

划分 = 200000

最大值 = 10

}

添加= {

值=范围：target\_state.gdp

划分 = 200000

最大值 = 10

}

如果={

限制={

任何范围建筑 = {

is\_building\_type = 建筑贸易中心

等级 > 0

}

}

添加 = 5

}

如果={

限制={

或 = {

is\_country\_type = 无法识别

范围：target\_country = { NOT = { is\_country\_type = 无法识别 } }

}

}

乘=0.5

}

如果={

限制={

has\_strategic\_adjacency = 范围：目标状态

}

乘以 = 1.25

}

}

}

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_opium\_wars

范围：目标国家= {

has\_variable = opium\_wars\_target

}

}

添加 = 25

}

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_opium\_wars

范围：目标国家= {

has\_variable = opium\_wars\_target

}

范围：目标状态 = {

state\_region = s:STATE\_SHAOZHOU

}

}

添加 = 1000

}

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_opium\_wars

范围：目标国家= {

has\_variable = opium\_wars\_target

}

范围：目标状态 = {

州区域 = s:STATE\_FORMOSA

}

}

添加=-100

}

if = { #瓜分中国

限制={

国家排名 >= 排名值:大国

存在 = c:CHI

任何国家 = {

不 = { 这 = 根 }

欧洲国家 = 是

任何\_范围\_状态 = {

或 = {

区域 = sr:region\_north\_china

区域 = sr:region\_south\_china

区域 = sr:region\_manchuria

}

is\_treaty\_port = 是

}

}

范围：目标状态 = {

或 = {

区域 = sr:region\_north\_china

区域 = sr:region\_south\_china

区域 = sr:region\_manchuria

}

}

}

添加 = 25

}

否则\_如果= {

限制={

国家排名 >= 排名值:大国

存在 = c:CHI

任何国家 = {

不 = { 这 = 根 }

国家排名 >= 排名值:大国

任何\_范围\_状态 = {

或 = {

区域 = sr:region\_north\_china

区域 = sr:region\_south\_china

区域 = sr:region\_manchuria

}

is\_treaty\_port = 是

}

}

范围：目标状态 = {

或 = {

区域 = sr:region\_north\_china

区域 = sr:region\_south\_china

区域 = sr:region\_manchuria

}

}

}

添加 = 75

}

如果={

限制={

has\_treaty\_port\_in\_country = 范围:目标国家

}

乘法 = 0

}

# 不希望我们市场上的国家拥有通商口岸

如果={

限制={

market\_capital.market = 范围:target\_country.market\_capital.market

}

乘法 = 0

}

如果={

限制={

范围：目标国家= {

has\_diplomatic\_pact = {

谁=根

类型 = 贸易协议

}

}

}

乘法 = 0

}

如果={

限制={

can\_reach\_target\_state = 否

}

乘法 = 0

}

分钟 = 0

最大值 = 100

}

转移主题 = {

如果={

限制={

或 = {

有\_秘密\_目标 = {

谁=范围：目标国家

秘密目标=保护

}

有\_秘密\_目标 = {

谁=范围：目标国家

秘密目标 = 主导

}

}

}

添加= {

值 = 50

添加= {

值 = 范围：target\_country.gdp

划分 = 200000

最大值 = 50

}

如果={

限制={

has\_strategic\_adjacency = 范围:目标国家

}

乘以 = 1.25

}

}

}

如果={

限制={

Wants\_to\_solve\_schleswig\_holstein = 是

范围：目标国家 = { 这 = c:HOL }

can\_reach\_target\_country = 是

}

添加 = 100

}

分钟 = 0

最大值 = 100

}

make\_puppet = {

如果={

限制={

或 = {

有\_秘密\_目标 = {

谁=范围：目标国家

秘密目标=保护

}

有\_秘密\_目标 = {

谁=范围：目标国家

秘密目标 = 主导

}

}

}

添加= {

值 = 50

添加= {

值 = 范围：target\_country.gdp

划分 = 200000

最大值 = 50

}

如果={

限制={

has\_strategic\_adjacency = 范围:目标国家

}

乘以 = 1.25

}

}

}

如果={

限制={

或 = {

has\_journal\_entry = je\_sick\_man\_egypt

has\_journal\_entry = je\_veiled\_protectorate

}

存在 = c:EGY

范围：目标国家 = c：埃及

}

添加 = 100

}

# 俄罗斯向中亚扩张

如果={

限制={

Country\_has\_primary\_culture = cu:俄语

has\_law = law\_type:law\_national\_supremacy

has\_technology\_researched = 民族主义

或 = {

与 = {

存在 = c:KZH

范围：目标国家= {

这 = c:KZH

}

}

与 = {

存在 = c:UZH

范围：目标国家= {

这 = c:UZH

}

}

与 = {

存在 = c:OZH

范围：目标国家= {

这 = c:OZH

}

}

与 = {

存在 = c:KOK

范围：目标国家= {

这 = c:KOK

}

}

与 = {

存在 = c:KHI

范围：目标国家= {

这 = c:KHI

}

}

与 = {

存在 = c:BUK

范围：目标国家= {

这 = c:BUK

}

}

与 = {

存在 = c:AFG

范围：目标国家= {

这 = c:AFG

}

}

}

}

添加 = 100

}

if = { #如果阿富汗受到俄罗斯的威胁，印度宗主国将对阿富汗发动侵略。

限制={

与 = {

c:RUS ?= {

任何\_范围\_状态 = {

或 = {

state\_region = s:STATE\_UZBEKIA

州区域 = s:STATE\_KIRGHIZIA

州区域 = s:STATE\_KHIVA

state\_region = s:STATE\_TURKMENIA

state\_region = s:STATE\_塔吉克斯坦

}

}

}

根={

欧洲国家 = 是

或 = {

任何\_范围\_状态 = {

或 = {

区域 = sr:region\_north\_india

区域 = sr:region\_south\_india

}

计数 >= 3

}

任何国家 = {

is\_subject\_of = 上一个

任何\_范围\_状态 = {

或 = {

区域 = sr:region\_north\_india

区域 = sr:region\_south\_india

}

计数 >= 3

}

}

}

}

范围：目标国家= {

任何\_范围\_状态 = {

或 = {

州区域 = s:STATE\_EASTERN\_AFGHANISTAN

州/地区 = s:STATE\_WESTERN\_AFGHANISTAN

}

}

}

}

}

添加 = 50

}

如果={

限制={

lenient\_ai\_behavior\_trigger = 是

}

乘=0.5

}

如果={

限制={

与 = {

has\_radical\_leftist\_government = 否

范围：目标国家= {

has\_radical\_leftist\_government = 是

}

}

}

乘以 = 1.5

}

如果={

限制={

与 = {

has\_radical\_leftist\_economy = 否

范围：目标国家= {

has\_radical\_leftist\_economy = 是

}

}

}

乘以 = 1.5

}

分钟 = 0

最大值 = 100

}

make\_dominion = {

如果={

限制={

或 = {

有\_秘密\_目标 = {

谁=范围：目标国家

秘密目标=保护

}

有\_秘密\_目标 = {

谁=范围：目标国家

秘密目标 = 主导

}

}

}

添加= {

值 = 50

添加= {

值 = 范围：target\_country.gdp

划分 = 200000

最大值 = 50

}

如果={

限制={

has\_strategic\_adjacency = 范围:目标国家

}

乘以 = 1.25

}

}

}

如果={

限制={

或 = {

has\_journal\_entry = je\_sick\_man\_egypt

has\_journal\_entry = je\_veiled\_protectorate

}

存在 = c:EGY

范围：目标国家 = c：埃及

}

添加 = 100

}

if = { #印度宗主国将对阿富汗发动侵略

限制={

与 = {

c:RUS ?= {

任何\_范围\_状态 = {

或 = {

state\_region = s:STATE\_UZBEKIA

州区域 = s:STATE\_KIRGHIZIA

州区域 = s:STATE\_KHIVA

state\_region = s:STATE\_TURKMENIA

state\_region = s:STATE\_塔吉克斯坦

}

}

}

根={

欧洲国家 = 是

或 = {

任何\_范围\_状态 = {

或 = {

区域 = sr:region\_north\_india

区域 = sr:region\_south\_india

}

计数 >= 3

}

任何国家 = {

is\_subject\_of = 上一个

任何\_范围\_状态 = {

或 = {

区域 = sr:region\_north\_india

区域 = sr:region\_south\_india

}

计数 >= 3

}

}

}

}

范围：目标国家= {

任何\_范围\_状态 = {

或 = {

州区域 = s:STATE\_EASTERN\_AFGHANISTAN

州/地区 = s:STATE\_WESTERN\_AFGHANISTAN

}

}

}

}

}

添加 = 50

}

如果={

限制={

与 = {

has\_radical\_leftist\_government = 否

范围：目标国家= {

has\_radical\_leftist\_government = 是

}

}

}

乘以 = 1.5

}

如果={

限制={

与 = {

has\_radical\_leftist\_economy = 否

范围：目标国家= {

has\_radical\_leftist\_economy = 是

}

}

}

乘以 = 1.5

}

如果={

限制={

lenient\_ai\_behavior\_trigger = 是

}

乘=0.5

}

分钟 = 0

最大值 = 100

}

使\_vassal = {

如果={

限制={

或 = {

有\_秘密\_目标 = {

谁=范围：目标国家

秘密目标=保护

}

有\_秘密\_目标 = {

谁=范围：目标国家

秘密目标 = 主导

}

}

}

添加= {

值 = 50

添加= {

值 = 范围：target\_country.gdp

划分 = 200000

最大值 = 50

}

如果={

限制={

has\_strategic\_adjacency = 范围:目标国家

}

乘以 = 1.25

}

}

}

如果={

限制={

或 = {

has\_journal\_entry = je\_sick\_man\_egypt

has\_journal\_entry = je\_veiled\_protectorate

}

存在 = c:EGY

范围：目标国家 = c：埃及

}

添加 = 100

}

如果={

限制={

与 = {

has\_radical\_leftist\_government = 否

范围：目标国家= {

has\_radical\_leftist\_government = 是

}

}

}

乘以 = 1.5

}

如果={

限制={

与 = {

has\_radical\_leftist\_economy = 否

范围：目标国家= {

has\_radical\_leftist\_economy = 是

}

}

}

乘以 = 1.5

}

如果={

限制={

lenient\_ai\_behavior\_trigger = 是

}

乘=0.5

}

分钟 = 0

最大值 = 100

}

战争赔偿 = {

值 = 0

添加= {

值=“范围：target\_country.ai\_gdp\_comparison（根）”

添加 = 1

乘= 5

分钟 = 0

最大值 = 15

如果={

限制={

has\_diplomatic\_pact = {

谁=范围：目标国家

类型=竞争

}

}

乘以 = 1.5

}

}

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_opium\_wars

范围：目标国家= {

has\_variable = opium\_wars\_target

}

}

添加 = 50

}

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_opium\_obsession

范围：目标国家= {

has\_variable = opium\_wars\_aggressor

}

}

添加 = 50

}

分钟 = 0

最大值 = 100

}

羞辱={

值 = 25

}

政权变化={

值 = 0

如果={

限制={

国家排名 >= 排名值:主要权力

或 = {

has\_diplomatic\_pact = {

谁=范围：目标国家.顶级霸主

类型=竞争

}

“ai\_ideological\_opinion（范围：目标国家）”<= -25

}

}

添加 = 10

}

如果={

限制={

与 = {

has\_radical\_leftist\_government = 否

范围：目标国家= {

has\_radical\_leftist\_government = 是

}

}

}

添加 = 100

}

如果={

限制={

与 = {

has\_radical\_leftist\_economy = 否

范围：目标国家= {

has\_radical\_leftist\_economy = 是

}

}

}

添加 = 100

}

}

开放市场 = {

值 = 0

如果={

限制={

范围：目标国家= {

has\_diplomatic\_pact = {

谁=根

类型 = 禁运

}

}

can\_reach\_target\_country = 是

}

添加 = 50

}

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_opium\_wars

范围：目标国家= {

has\_variable = opium\_wars\_target

}

}

添加 = 75

}

如果={

限制={

与 = {

has\_radical\_leftist\_government = 否

范围：目标国家= {

has\_radical\_leftist\_government = 是

}

}

}

添加 = 50

}

如果={

限制={

与 = {

has\_radical\_leftist\_economy = 否

范围：目标国家= {

has\_radical\_leftist\_economy = 是

}

}

}

添加 = 50

}

# 不想打开自己的市场...

如果={

限制={

market\_capital.market = 范围:target\_country.market\_capital.market

}

乘法 = 0

}

}

禁止奴隶制 = {

值 = 0

如果={

限制={

国家排名 >= 排名值:主要权力

或 = {

has\_strategy = ai\_strategy\_progressive\_agenda

has\_strategy = ai\_strategy\_egalarian\_agenda

}

}

添加= {

值 = 范围：target\_country.gdp

除=100000

最大值 = 25

}

# 与目标的关系

乘法 = {

值=“范围：目标国家.关系：根”

乘法 = -0.01

添加 = 1

最小值 = 0.5

最大值 = 2.0

}

# 目标的意识形态观点

乘法 = {

值=“ai\_ideological\_opinion（范围：目标国家）”

乘法 = -0.05

添加 = 1

最小值 = 0.5

最大值 = 2.0

}

}

分钟 = 0

最大值 = 100

}

撤销声明={

如果={

限制={

范围：target\_state = { 所有者 = root }

}

添加 = 10

添加= {

值=范围：目标状态.状态人口

划分 = 200000

最大值 = 10

}

添加= {

值=范围：target\_state.gdp

划分 = 200000

最大值 = 10

}

如果={

限制={

范围：target\_state = { is\_homeland\_of\_country\_cultures = root }

}

乘以 = 1.25

}

如果={

限制={

范围：target\_state = { is\_incorporated = no }

}

乘=0.5

}

}

分钟 = 0

最大值 = 50

}

包含威胁= {

值 = 1000

}

附件国家 = {

值 = 100

添加= {

值 = 范围：target\_country.gdp

除=100000

最大值 = 100

}

如果={

限制={

has\_strategic\_adjacency = 范围:目标国家

}

乘以 = 1.5

}

如果={

限制={

lenient\_ai\_behavior\_trigger = 是

}

乘法 = 0.0

}

如果={

限制={

Country\_has\_primary\_culture = cu:俄语

has\_law = law\_type:law\_national\_supremacy

has\_technology\_researched = 民族主义

或 = {

与 = {

存在 = c:KZH

范围：目标国家 = c:KZH

}

与 = {

存在 = c:UZH

范围：目标国家 = c:UZH

}

与 = {

存在 = c:OZH

范围：目标国家 = c:OZH

}

}

}

添加 = 150

}

分钟 = 0

最大值 = 200

}

殖民权={

值 = 100

}

统一={

值 = 100

添加= {

值 = 范围：target\_country.gdp

除=100000

最大值 = 100

}

如果={

限制={

has\_strategic\_adjacency = 范围:目标国家

}

乘以 = 1.5

}

如果={

限制={

lenient\_ai\_behavior\_trigger = 是

}

乘法 = 0.0

}

分钟 = 0

最大值 = 200

}

解放\_主体 = {

值 = 0

如果={

限制={

范围：target\_country.top\_overlord.infamy >= infamy\_threshold:notorious

}

添加 = 25

如果={

限制={

has\_diplomatic\_pact = {

谁=范围：目标国家.顶级霸主

类型=竞争

}

}

添加 = 25

}

如果={

限制={

范围：target\_country.top\_overlord.infamy >= infamy\_threshold：贱民

}

添加 = 25

}

# 与主题的关系

乘法 = {

值=“范围：目标国家.关系：根”

乘法 = 0.01

添加 = 1

最小值 = 0.25

最大值 = 2.0

}

# 主题思想观点

乘法 = {

值=“ai\_ideological\_opinion（范围：目标国家）”

乘法 = 0.05

添加 = 1

最小值 = 0.25

最大值 = 2.0

}

}

分钟 = 0

最大值 = 100

}

解放国家 = {

值 = 0

如果={

限制={

范围：target\_country.infamy >= infamy\_threshold:notorious

}

添加 = 25

如果={

限制={

has\_diplomatic\_pact = {

谁=范围：目标国家

类型=竞争

}

}

添加 = 25

}

如果={

限制={

范围：target\_country.infamy >= infamy\_threshold:pariah

}

添加 = 25

}

# 与目标的关系

乘法 = {

值=“范围：目标国家.关系：根”

乘法 = -0.01

添加 = 1

最小值 = 0.5

最大值 = 2.0

}

# 目标的意识形态观点

乘法 = {

值=“ai\_ideological\_opinion（范围：目标国家）”

乘法 = -0.05

添加 = 1

最小值 = 0.5

最大值 = 2.0

}

}

如果={

限制={

Wants\_to\_solve\_schleswig\_holstein = 是

范围：目标国家 = { 这 = c:HOL }

can\_reach\_target\_country = 否

}

添加 = 100

}

分钟 = 0

最大值 = 100

}

强制识别={

值 = 0

如果={

限制={

国家/地区排名 = 排名值：无法识别的主要\_实力

海军尺寸 >= 50

军队规模 >= 200

或 = {

has\_strategy = ai\_strategy\_nationalist\_agenda

has\_strategy = ai\_strategy\_progressive\_agenda

has\_strategy = ai\_strategy\_egalarian\_agenda

}

}

添加 = 100

}

}

独立性={

值 = 100

如果={

limit = { # EIC/Raj 永远不应该寻求独立，因为这会通过 bic\_breakup.1 导致其灭亡。

存在 = c:BIC

这 = c:BIC

}

乘法 = 0.0

}

如果={

limit = { # 荷属东印度群岛也是如此。

存在 = c:DEI

这 = c:DEI

}

乘法 = 0.0

}

}

分裂={

值 = 100

}

}

# 触发该策略是否可以随机分配到某个国家

可能={

总是=不

}

# 该策略将被随机分配给一个国家的机会

重量={

值 = 0

}

}

ai\_strategy\_agriculture\_expansion = {

图标 =“gfx/interface/icons/ai\_strategy\_icons/agriculture\_expansion.dds”

类型 = 行政

建筑组权重 = {

bg\_农业 = 2.0

bg\_牧场 = 2.0

bg\_钓鱼 = 1.5

bg\_种植园 = 1.5

bg\_制造= 0.5

}

商品立场 = {

谷物={立场=want\_export}

肉={立场=want\_export}

鱼={立场=want\_export}

水果={立场=want\_export}

酒={立场=want\_export}

酒={立场=want\_export}

面料={立场=want\_export}

肥料={

立场=want\_high\_supply

触发={

has\_technology\_researched = 集约化\_农业

}

}

工具={

立场=want\_high\_supply

触发={

has\_technology\_researched = 集约化\_农业

}

}

}

可能={

总是=是

}

重量={

值 = 10

如果={

限制={

或 = {

欧洲国家 = 是

Country\_is\_in\_north\_america = 是

Country\_is\_in\_east\_asia = 是

Country\_is\_in\_middle\_east = 是

亚洲中部国家 = 是

首都.region = sr:region\_oceania

}

}

添加 = 20

}

如果={

限制={

存在 = c:FRA

c:FRA = 这个

标尺={

has\_variable = 正统派领袖

}

}

添加 = 20

}

如果={

限制 = { 识字率 < 0.25 }

乘以 = 1.5

}

如果={

限制 = { 识字率 < 0.35 }

乘以 = 1.5

}

如果={

限制 = { 识字率 >= 0.50 }

乘=0.5

}

如果={

限制={

存在 = ig:ig\_landowners

ig:ig\_landowners = { is\_powerful = 是 }

}

乘以 = 1.5

}

如果={

限制={

存在=霸主

霸主={

或 = {

与 = {

是\_ai = 否

NOT = { has\_law = law\_type:law\_traditionalism }

}

has\_strategy = ai\_strategy\_resource\_expansion

has\_strategy = ai\_strategy\_induscial\_expansion

}

}

}

乘=0.5

}

}

}

ai\_strategy\_plantation\_economy = {

图标 =“gfx/interface/icons/ai\_strategy\_icons/agriculture\_expansion.dds”

类型 = 行政

商品立场 = {

水果={立场=want\_export}

面料={立场=want\_export}

糖={立场=want\_export}

咖啡={立场=want\_export}

茶={立场=want\_export}

鸦片={立场=want\_export}

烟草={立场=want\_export}

染料={立场=want\_export}

丝绸={立场=want\_export}

}

建筑组权重 = {

bg\_种植园 = 2.0

bg\_制造= 0.5

}

可能={

或 = {

Capital.region = sr:region\_dixie

Country\_is\_in\_south\_america = 是

Country\_is\_in\_central\_america = 是

国家/地区在印度 = 是

Country\_is\_in\_southeast\_asia = 是

非洲国家 = 是

Country\_is\_in\_east\_asia = 是

Country\_is\_in\_middle\_east = 是

}

}

重量={

值 = 10

如果={

限制={

或 = {

Country\_is\_in\_south\_america = 是

Country\_is\_in\_central\_america = 是

国家/地区在印度 = 是

Country\_is\_in\_southeast\_asia = 是

Capital.region = sr:region\_dixie

}

}

添加 = 20

}

如果={

限制 = { is\_country\_type = 无法识别 }

乘=0.5

}

如果={

限制={

存在 = ig:ig\_landowners

ig:ig\_landowners = { is\_powerful = 是 }

}

乘以 = 1.5

}

}

}

ai\_strategy\_resource\_expansion = {

图标 =“gfx/interface/icons/ai\_strategy\_icons/resource\_expansion.dds”

类型 = 行政

建筑组权重 = {

bg\_橡胶 = 1.5

bg\_oil\_extraction = 1.5

bg\_挖矿 = 1.5

bg\_logging = 1.5

}

补贴={

Building\_tooling\_workshops = Wants\_to\_have

Building\_chemical\_plants = Wants\_to\_have

}

商品立场 = {

炸药={

立场=want\_high\_supply

触发={

has\_technology\_researched = 硝酸甘油

}

}

肥料 = { # 炸药副产品

立场=want\_export

触发={

has\_technology\_researched = 硝酸甘油

}

}

工具={立场=want\_high\_supply}

煤炭={立场=want\_export}

铁={立场=want\_export}

石油={立场=want\_export}

领先={立场=want\_export}

木材={立场=want\_export}

硬木={立场=want\_export}

硫磺={立场=want\_export}

}

可能={

总是=是

}

重量={

值 = 10

如果={

限制={

或 = {

欧洲国家 = 是

Country\_is\_in\_north\_america = 是

}

}

添加 = 20

}

如果={

限制 = { is\_country\_type = 无法识别 }

乘=0.5

}

如果={

限制={

存在 = ig:ig\_induscialists

ig:ig\_induscialists = { is\_powerful = 是 }

}

乘以 = 1.5

}

如果={

限制={

has\_technology\_researched = 铁路

}

乘法 = 2.0

}

如果={

限制={

存在=霸主

霸主={

或 = {

与 = {

是\_ai = 否

NOT = { has\_law = law\_type:law\_traditionalism }

}

has\_strategy = ai\_strategy\_resource\_expansion

has\_strategy = ai\_strategy\_induscial\_expansion

}

}

}

乘法 = 2.0

}

}

}

ai\_strategy\_industrial\_expansion = {

图标 =“gfx/interface/icons/ai\_strategy\_icons/industrial\_expansion.dds”

类型 = 行政

补贴={

建筑电机行业=想要拥有

Building\_tooling\_workshops = Wants\_to\_have

建筑煤矿=想要拥有

建筑铁矿=想要拥有

Building\_steel\_mills = Wants\_to\_have

建筑铅矿=想要拥有

Building\_sulfur\_mine = Wants\_to\_have

Building\_chemical\_plants = Wants\_to\_have

}

商品立场 = {

电力={立场=want\_high\_supply}

石油={立场=want\_high\_supply}

染料={立场=wants\_high\_supply}

丝绸={立场=wants\_high\_supply}

橡胶={立场=wants\_high\_supply}

工具={立场=want\_high\_supply}

煤炭={立场=wants\_high\_supply}

铁={立场=wants\_high\_supply}

钢={立场=want\_high\_supply}

领先={立场=want\_high\_supply}

硫磺={立场=wants\_high\_supply}

木头={立场=wants\_high\_supply}

糖={立场=wants\_high\_supply}

爆炸物={立场=want\_export}

肥料={立场=want\_export}

}

建筑组权重 = {

bg\_制造= 1.25

bg\_橡胶 = 1.25

bg\_oil\_extraction = 1.25

bg\_挖矿 = 1.25

bg\_logging = 1.25

}

重量={

值 = 10

如果={

限制={

或 = {

欧洲国家 = 是

Country\_is\_in\_north\_america = 是

}

}

添加 = 20

}

如果={

限制={

has\_variable = japan\_forced\_to\_open\_market

}

添加 = 20

}

如果={

限制={

存在 = c:FRA

c:FRA = 这个

标尺={

或 = {

has\_variable = orleanist\_leader

has\_variable = bonapartist\_leader

}

}

}

添加 = 20

}

如果={

限制 = { is\_country\_type = 无法识别 }

乘法 = 0.25

}

如果={

限制={

存在 = ig:ig\_induscialists

ig:ig\_induscialists = { is\_powerful = 是 }

}

乘法 = 2.0

}

如果={

限制 = { 识字率 < 0.20 }

乘=0.5

}

如果={

限制 = { 识字率 < 0.40 }

乘=0.5

}

如果={

限制 = { 识字率 >= 0.60 }

乘以 = 1.5

}

如果={

限制 = { 识字率 >= 0.80 }

乘以 = 1.5

}

如果={

限制={

has\_technology\_researched = 铁路

}

乘以 = 1.5

}

}

}

ai\_strategy\_placate\_population = {

图标 =“gfx/interface/icons/ai\_strategy\_icons/placate\_population.dds”

类型 = 行政

期望的税收水平 = 低

最高税收水平 = 中等

最低税收水平 = 非常低

建筑组权重 = {

bg\_农业 = 2.0

bg\_牧场 = 2.0

bg\_oil\_extraction = 0.5

bg\_挖矿 = 0.5

背景结构= 0.5

bg\_制造= 0.25

}

商品立场 = {

谷物={立场=wants\_high\_supply}

肉={立场=wants\_high\_supply}

鱼={立场=wants\_high\_supply}

水果={立场=wants\_high\_supply}

面料={立场=wants\_high\_supply}

木头={立场=wants\_high\_supply}

鸦片 = { 立场 = does\_not\_want }

}

可能={

has\_law = law\_type:law\_traditionalism

}

重量={

值 = 10

如果={

限制 = { is\_country\_type = 无法识别 }

添加 = 20

}

如果={

限制 = { 识字率 < 0.25 }

乘以 = 1.5

}

如果={

限制 = { 识字率 < 0.35 }

乘以 = 1.5

}

如果={

限制 = { 识字率 >= 0.50 }

乘=0.5

}

如果={

限制={

has\_technology\_researched = 铁路

}

乘=0.5

}

如果={

限制={

存在 = ig:ig\_rural\_folk

ig:ig\_rural\_folk = { is\_powerful = 是 }

}

乘以 = 1.5

}

如果={

限制={

存在=霸主

霸主={

或 = {

与 = {

是\_ai = 否

NOT = { has\_law = law\_type:law\_traditionalism }

}

has\_strategy = ai\_strategy\_resource\_expansion

has\_strategy = ai\_strategy\_induscial\_expansion

}

}

}

乘=0.1

}

}

}

ai\_strategy\_maintain\_power\_balance = {

图标 =“gfx/interface/icons/ai\_strategy\_icons/maintain\_power\_balance.dds”

类型 = 外交

不良名声等级 = {

值 = 25

}

不可接受的恶名级别 = {

值 = 50

}

意识形态\_意见\_效果\_mult = {

值=1.5

}

wargoal\_maneuvers\_fraction = {

值=-0.1

}

外交游戏中立= {

值 = 0

}

外交大胆= {

值=-25

}

鲁莽={

值=-0.25

}

攻击性={

值 = 0.25

如果={

限制={

NOT = { is\_country\_type = 无法识别 }

范围：target\_country = { is\_country\_type = 无法识别}

}

添加=0.25

如果={

限制={has\_technology\_researched=civilizing\_mission}

添加=0.5

}

}

# 对我们只是敌对的国家不要那么咄咄逼人，而不是好战/专横

如果={

限制={

有态度 = {

谁=范围：目标国家

态度=敌对

}

}

乘=0.1

}

# 对意识形态敌人更具攻击性，对意识形态盟友少一些攻击性

如果={

限制={

“ai\_ideological\_opinion（范围：目标国家）”< 0

}

乘法 = {

值=“ai\_ideological\_opinion（范围：目标国家）”

乘=-0.2

添加 = 1

最大值 = 4.0

}

}

否则= {

乘法 = {

值=“ai\_ideological\_opinion（范围：目标国家）”

乘法 = -0.05

添加 = 1

最小值 = 0.5

}

}

}

建筑组权重 = {

bg\_技术 = 1.25

}

秘密目标权重 = {

保护=1.5

主导 = 1.5

调和=1.5

}

战争目标权重 = {

政权变化 = 3.0

羞辱=2.0

解放主体 = 1.5

解放国家= 1.5

}

可能={

总是=是

}

重量={

值 = 10

如果={

限制 = { 国家排名 < 排名值:主要实力 }

添加 = 10

}

如果={

限制={

存在 = c:FRA

c:FRA = 这个

标尺={

has\_variable = legalimist\_leader # 严格遵守维也纳会议

}

}

添加 = 20

}

}

}

ai\_strategy\_territorial\_expansion = {

图标 =“gfx/interface/icons/ai\_strategy\_icons/territorial\_expansion.dds”

类型 = 外交

不良名声等级 = {

值 = 50

}

不可接受的恶名级别 = {

值 = 100

}

意识形态\_意见\_效果\_mult = {

值 = 0.75

}

wargoal\_maneuvers\_fraction = {

值 = 0.15

}

外交游戏中立= {

值 = 25

}

外交大胆= {

值 = 25

}

鲁莽={

值 = 0.25

}

攻击性={

值 = 1

如果={

限制={

NOT = { is\_country\_type = 无法识别 }

范围：target\_country = { is\_country\_type = 无法识别}

}

添加 = 1

}

# 对我们只是敌对的国家不要那么咄咄逼人，而不是好战/专横

如果={

限制={

有态度 = {

谁=范围：目标国家

态度=敌对

}

}

乘法 = 0.25

}

# 对意识形态敌人更具攻击性，对意识形态盟友少一些攻击性

如果={

限制={

“ai\_ideological\_opinion（范围：目标国家）”< 0

}

乘法 = {

值=“ai\_ideological\_opinion（范围：目标国家）”

乘=-0.2

添加 = 1

最大值 = 4.0

}

}

否则= {

乘法 = {

值=“ai\_ideological\_opinion（范围：目标国家）”

乘法 = -0.05

添加 = 1

最小值 = 0.5

}

}

}

建筑组权重 = {

bg\_军队= 1.5

}

秘密目标权重 = {

保护=0.5

征服=1.5

}

战争目标权重 = {

征服状态 = 1.5

返回状态 = 1.5

}

可能={

总是=是

}

重量={

值 = 10

如果={

限制={

存在 = c:FRA

c:FRA = 这个

标尺={

has\_variable = bonapartist\_leader

}

}

添加 = 5

}

如果={

限制 = { ig:ig\_armed\_forces = { is\_powerful = 是 } }

乘以 = 1.5

}

如果={

限制={country\_is\_in\_europe=是}

乘法 = 0.25

}

}

}

ai\_strategy\_colonial\_expansion = {

图标 =“gfx/interface/icons/ai\_strategy\_icons/colonial\_expansion.dds”

类型 = 外交

不良名声等级 = {

值 = 25

}

不可接受的恶名级别 = {

值 = 50

}

意识形态\_意见\_效果\_mult = {

值 = 1.0

}

wargoal\_maneuvers\_fraction = {

值 = 0

如果={

限制={

范围：enemy\_country = { is\_country\_type = 无法识别}

}

添加=0.25

}

}

外交游戏中立= {

值 = 25

}

外交大胆= {

值=-15

}

鲁莽={

值 = 0.1

}

# 添加默认策略的值

攻击性={

值 = 0.25

如果={

限制={

NOT = { is\_country\_type = 无法识别 }

范围：target\_country = { is\_country\_type = 无法识别}

}

添加=0.75

如果={

限制={has\_technology\_researched=civilizing\_mission}

添加=1.0

}

}

# 对我们只是敌对的国家不要那么咄咄逼人，而不是好战/专横

如果={

限制={

有态度 = {

谁=范围：目标国家

态度=敌对

}

}

乘=0.1

}

# 对意识形态敌人更具攻击性，对意识形态盟友少一些攻击性

如果={

限制={

“ai\_ideological\_opinion（范围：目标国家）”< 0

}

乘法 = {

值=“ai\_ideological\_opinion（范围：目标国家）”

乘=-0.2

添加 = 1

最大值 = 4.0

}

}

否则= {

乘法 = {

值=“ai\_ideological\_opinion（范围：目标国家）”

乘法 = -0.05

添加 = 1

最小值 = 0.5

}

}

}

建筑组权重 = {

bg\_海军 = 1.5

}

殖民地利息比率 = {

值 = 0.10

如果={

限制 = { navy\_size >= 30 }

添加=0.1

}

如果={

限制 = { navy\_size >= 60 }

添加=0.1

}

如果={

限制 = { navy\_size >= 90 }

添加=0.1

}

如果={

限制 = { navy\_size >= 120 }

添加=0.1

}

}

秘密目标分数 = {

主宰={

如果={

限制={

范围：target\_country = { NOT = { is\_country\_type = 无法识别 } }

}

乘法 = 0.25

}

如果={

限制={

has\_strategic\_adjacency = 范围:目标国家

范围：target\_country = { is\_country\_type = 无法识别}

}

添加 = 200

}

}

征服={

如果={

限制={

范围：target\_country = { NOT = { is\_country\_type = 无法识别 } }

}

乘法 = 0.25

}

如果={

限制={

has\_strategic\_adjacency = 范围:目标国家

范围：target\_country = { is\_country\_type = 无法识别}

}

添加 = 200

}

}

}

战争目标权重 = {

征服状态 = 1.5

make\_dominion = 1.5

take\_treaty\_port = 1.5

}

可能={

海军尺寸 >= 25

is\_country\_type = 已认可

或 = {

has\_law = law\_type:law\_colonial\_resettlement

has\_law = law\_type:law\_colonial\_exploitation

}

}

重量={

值 = 10

如果={

限制={

存在 = c:FRA

c:FRA = 这个

标尺={

has\_variable = bonapartist\_leader

}

}

添加 = 10

}

如果={

限制 = { 国家排名 = 排名值:主要实力 }

添加 = 5

}

如果={

限制 = { 国家排名 = 排名值:伟大实力 }

添加 = 5

}

如果={

限制 = { 海军尺寸 < 50 }

乘=0.5

}

如果={

限制 = { navy\_size >= 75 }

乘以 = 1.5

}

如果={

限制={has\_technology\_researched=civilizing\_mission}

乘以 = 1.25

}

}

}

ai\_strategy\_armed\_isolationism = {

图标 =“gfx/interface/icons/ai\_strategy\_icons/armed\_isolationism.dds”

类型 = 外交

不良名声等级 = {

值 = 1

}

不可接受的恶名级别 = {

值 = 25

}

意识形态\_意见\_效果\_mult = {

值 = 0.75

}

wargoal\_maneuvers\_fraction = {

值=-0.1

}

外交游戏中立= {

值 = 50

}

外交大胆= {

值 = 0

}

鲁莽={

值=-0.5

}

攻击性={

值 = 0

}

建筑组权重 = {

bg\_军队= 1.5

}

秘密目标权重 = {

征服=0.0

主导 = 0.0

保护=0.0

}

战争目标权重 = {

征服状态 = 0.0

make\_puppet = 0.0

make\_dominion = 0.0

使\_vassal = 0.0

}

可能={

NOT = { 国家排名 = 排名值:伟大实力 }

}

重量={

值 = 10

如果={

限制 = { is\_country\_type = 无法识别 }

添加 = 50

}

如果={

限制= { has\_law = law\_type:law\_national\_militia }

添加 = 50

}

如果={

限制 = { has\_law = law\_type:law\_isolationism }

添加 = 100

}

如果={

限制 = { 国家排名 = 排名值:伟大实力 }

乘=0.1

}

如果={

限制 = { 国家排名 = 排名值:主要实力 }

乘=0.5

}

}

}

ai\_strategy\_economic\_imperialism = {

图标 =“gfx/interface/icons/ai\_strategy\_icons/economic\_imperialism.dds”

类型 = 外交

不良名声等级 = {

值 = 25

}

不可接受的恶名级别 = {

值 = 50

}

意识形态\_意见\_效果\_mult = {

值 = 1.0

}

wargoal\_maneuvers\_fraction = {

值 = 0

如果={

限制={

范围：enemy\_country = { is\_country\_type = 无法识别}

}

添加=0.25

}

}

外交游戏中立= {

值 = 10

}

外交大胆= {

值=-10

}

鲁莽={

值=-0.1

}

攻击性={

值 = 0.5

如果={

限制={

NOT = { is\_country\_type = 无法识别 }

范围：target\_country = { is\_country\_type = 无法识别}

}

添加=0.5

如果={

限制={has\_technology\_researched=civilizing\_mission}

添加=0.5

}

}

如果={

限制={

has\_technology\_researched = 文明化使命

范围：目标国家= {

has\_law = law\_type:law\_isolationism

首都.region = sr:region\_japan

}

}

添加 = 10

}

# 对我们只是敌对的国家不要那么咄咄逼人，而不是好战/专横

如果={

限制={

有态度 = {

谁=范围：目标国家

态度=敌对

}

}

乘法 = 0.25

}

# 对意识形态敌人更具攻击性，对意识形态盟友少一些攻击性

如果={

限制={

“ai\_ideological\_opinion（范围：目标国家）”< 0

}

乘法 = {

值=“ai\_ideological\_opinion（范围：目标国家）”

乘=-0.2

添加 = 1

最大值 = 4.0

}

}

否则= {

乘法 = {

值=“ai\_ideological\_opinion（范围：目标国家）”

乘法 = -0.05

添加 = 1

最小值 = 0.5

}

}

}

建筑组权重 = {

bg\_海军 = 1.5

}

殖民地利息比率 = {

值 = 0.10

如果={

限制 = { navy\_size >= 30 }

添加=0.05

}

如果={

限制 = { navy\_size >= 60 }

添加=0.05

}

如果={

限制 = { navy\_size >= 90 }

添加=0.05

}

如果={

限制 = { navy\_size >= 120 }

添加=0.05

}

}

秘密目标分数 = {

主宰={

如果={

限制={

has\_strategic\_adjacency = 范围:目标国家

范围：目标国家= {

has\_law = law\_type:law\_isolationism

首都.region = sr:region\_japan

}

}

添加 = 1000

}

如果={

限制={

has\_strategic\_adjacency = 范围:目标国家

范围：目标国家= {

has\_law = law\_type:law\_isolationism

NOT = { Capital.region = sr:region\_japan }

}

}

添加 = 100

}

如果={

限制={

has\_strategic\_adjacency = 范围:目标国家

root.country\_rank > 范围：target\_country.country\_rank

范围：目标国家= {

或非 = {

has\_law = law\_type:law\_free\_trade

has\_law = law\_type:law\_isolationism

}

}

}

添加 = 50

}

}

征服={

如果={

限制={

has\_strategic\_adjacency = 范围:目标国家

范围：target\_country = { is\_country\_type = 无法识别}

}

添加 = 50

}

如果={

限制={

范围：target\_country = { NOT = { is\_country\_type = 无法识别 } }

}

乘=0.5

}

}

}

战争目标权重 = {

take\_treaty\_port = 1.5

make\_puppet = 1.5

make\_dominion = 1.5

make\_vassal = 1.5

}

战争目标分数 = {

开放市场 = {

值 = 0

如果={

限制={

can\_reach\_target\_country = 是

范围：目标国家= {

has\_law = law\_type:law\_isolationism

}

}

添加 = 1000

}

}

}

可能={

海军尺寸 >= 25

is\_country\_type = 已认可

NOT = { has\_law = law\_type:law\_isolationism }

或 = {

国家排名 = 排名值:主要实力

国家排名 = 排名值:大国

}

}

重量={

值 = 10

如果={

限制 = { 国家排名 = 排名值:伟大实力 }

添加 = 10

}

如果={

限制={

存在 = c:FRA

c:FRA = 这个

标尺={

或 = {

has\_variable = bonapartist\_leader

has\_variable = orleanist\_leader

}

}

}

添加 = 10

}

如果={

限制={

存在 = c:JAP

has\_strategic\_adjacency = c:JAP

c:JAP = { has\_law = law\_type:law\_isolationism }

}

乘法 = 2.0

}

如果={

限制 = { 海军尺寸 < 50 }

乘=0.5

}

如果={

限制 = { navy\_size >= 75 }

乘以 = 1.5

}

}

}

ai\_strategy\_unify\_germany = {

图标 =“gfx/interface/icons/ai\_strategy\_icons/unification.dds”

类型 = 外交

不良名声等级 = {

值 = 25

}

不可接受的恶名级别 = {

值 = 50

}

意识形态\_意见\_效果\_mult = {

值 = 0.5

}

wargoal\_maneuvers\_fraction = {

值 = 0.2

}

外交游戏中立= {

值 = 0

}

外交大胆= {

值 = 75

}

义务值={

值 = 0

如果={

限制={

范围：目标国家= {

或 = {

Country\_has\_primary\_culture = cu:north\_german

Country\_has\_primary\_culture = cu:south\_german

}

}

}

添加 = 25

}

}

鲁莽={

值 = 0.5

}

攻击性={

值 = 0.25

如果={

限制={

范围：目标国家= {

或 = {

Country\_has\_primary\_culture = cu:north\_german

Country\_has\_primary\_culture = cu:south\_german

}

}

}

加=2.75

}

# 对我们只是敌对的国家不要那么咄咄逼人，而不是好战/专横

如果={

限制={

有态度 = {

谁=范围：目标国家

态度=敌对

}

}

乘法 = 0.25

}

# 对意识形态敌人更具攻击性，对意识形态盟友少一些攻击性

如果={

限制={

“ai\_ideological\_opinion（范围：目标国家）”< 0

}

乘法 = {

值=“ai\_ideological\_opinion（范围：目标国家）”

乘=-0.2

添加 = 1

最大值 = 4.0

}

}

否则= {

乘法 = {

值=“ai\_ideological\_opinion（范围：目标国家）”

乘法 = -0.05

添加 = 1

最小值 = 0.5

}

}

}

建筑组权重 = {

bg\_军队= 1.5

}

战争目标分数 = {

征服状态={

如果={

限制={

范围：目标状态 = {

状态区域={

或 = {

is\_homeland = cu:north\_german

is\_homeland = cu:south\_german

}

}

所有者={

或非 = {

is\_supporting\_unification\_candidate = { who = root country\_formation = GER }

is\_subject\_of = 根

has\_diplomatic\_pact = {

谁=范围：目标国家

类型=海关联盟

}

}

}

}

can\_reach\_target\_state = 是

}

添加 = 100

}

}

返回状态 = {

如果={

限制={

范围：目标状态 = {

状态区域={

或 = {

is\_homeland = cu:north\_german

is\_homeland = cu:south\_german

}

}

}

can\_reach\_target\_state = 是

}

添加 = 100

}

}

统一领导力={

值 = 1000

}

}

秘密目标分数 = {

保护={

如果={

限制={

范围：目标国家= {

或 = {

Country\_has\_primary\_culture = cu:north\_german

Country\_has\_primary\_culture = cu:south\_german

}

NOT = { is\_unification\_candidate = GER }

或 = {

is\_supporting\_unification\_candidate = { who = root country\_formation = GER }

is\_subject\_of = 根

has\_diplomatic\_pact = {

谁=范围：目标国家

类型=海关联盟

}

}

}

}

添加 = 1000

}

}

主宰={

如果={

限制={

范围：目标国家= {

或 = {

Country\_has\_primary\_culture = cu:north\_german

Country\_has\_primary\_culture = cu:south\_german

}

NOT = { is\_unification\_candidate = GER }

或非 = {

is\_supporting\_unification\_candidate = { who = root country\_formation = GER }

is\_subject\_of = 根

has\_diplomatic\_pact = {

谁=范围：目标国家

类型=海关联盟

}

}

}

}

添加 = 1000

}

}

征服={

如果={

限制={

范围：目标国家= {

is\_unification\_candidate =GER

}

}

添加 = 1000

}

}

}

可能={

is\_unification\_candidate = GER

NOT = { 国家/地区 = 帝国 }

}

重量={

值 = 1000

}

}

ai\_strategy\_unify\_italy = {

图标 =“gfx/interface/icons/ai\_strategy\_icons/unification.dds”

类型 = 外交

不良名声等级 = {

值 = 25

}

不可接受的恶名级别 = {

值 = 50

}

意识形态\_意见\_效果\_mult = {

值 = 0.5

}

wargoal\_maneuvers\_fraction = {

值 = 0.2

}

外交游戏中立= {

值 = 0

}

外交大胆= {

值 = 75

}

义务值={

值 = 0

如果={

限制={

范围：目标国家= {

或 = {

Country\_has\_primary\_culture = cu:north\_italian

Country\_has\_primary\_culture = cu:south\_italian

}

}

}

添加 = 25

}

}

鲁莽={

值 = 0.5

}

攻击性={

值 = 0.25

如果={

限制={

范围：目标国家= {

或 = {

Country\_has\_primary\_culture = cu:north\_italian

Country\_has\_primary\_culture = cu:south\_italian

}

}

}

加=2.75

}

# 对我们只是敌对的国家不要那么咄咄逼人，而不是好战/专横

如果={

限制={

有态度 = {

谁=范围：目标国家

态度=敌对

}

}

乘法 = 0.25

}

# 对意识形态敌人更具攻击性，对意识形态盟友少一些攻击性

如果={

限制={

“ai\_ideological\_opinion（范围：目标国家）”< 0

}

乘法 = {

值=“ai\_ideological\_opinion（范围：目标国家）”

乘=-0.2

添加 = 1

最大值 = 4.0

}

}

否则= {

乘法 = {

值=“ai\_ideological\_opinion（范围：目标国家）”

乘法 = -0.05

添加 = 1

最小值 = 0.5

}

}

}

建筑组权重 = {

bg\_军队= 1.5

}

战争目标分数 = {

征服状态={

如果={

限制={

范围：目标状态 = {

状态区域={

或 = {

is\_homeland = cu:north\_italian

is\_homeland = cu:south\_italian

}

}

所有者={

或非 = {

is\_supporting\_unification\_candidate = { who = root country\_formation = GER }

is\_subject\_of = 根

has\_diplomatic\_pact = {

谁=范围：目标国家

类型=海关联盟

}

}

}

}

can\_reach\_target\_state = 是

}

添加 = 100

}

}

返回状态 = {

如果={

限制={

范围：目标状态 = {

状态区域={

或 = {

is\_homeland = cu:north\_italian

is\_homeland = cu:south\_italian

}

}

}

can\_reach\_target\_state = 是

}

添加 = 100

}

}

统一领导力={

值 = 1000

}

}

秘密目标分数 = {

保护={

如果={

限制={

范围：目标国家= {

或 = {

Country\_has\_primary\_culture = cu:north\_italian

Country\_has\_primary\_culture = cu:south\_italian

}

NOT = { is\_unification\_candidate = ITA }

或 = {

is\_supporting\_unification\_candidate = { who = 根country\_formation = ITA }

is\_subject\_of = 根

has\_diplomatic\_pact = {

谁=范围：目标国家

类型=海关联盟

}

}

}

}

添加 = 1000

}

}

主宰={

如果={

限制={

范围：目标国家= {

或 = {

Country\_has\_primary\_culture = cu:north\_italian

Country\_has\_primary\_culture = cu:south\_italian

}

或非 = {

is\_unification\_candidate = ITA

is\_supporting\_unification\_candidate = { who = root country\_formation =ITA }

is\_subject\_of = 根

has\_diplomatic\_pact = {

谁=范围：目标国家

类型=海关联盟

}

}

}

}

添加 = 1000

}

}

征服={

如果={

限制={

范围：目标国家= {

is\_unification\_candidate = ITA

}

}

添加 = 1000

}

}

}

可能={

is\_unification\_candidate = ITA

NOT = { 国家/地区 = 帝国 }

}

重量={

值 = 1000

}

}

ai\_strategy\_unify\_ethiopia = {

图标 =“gfx/interface/icons/ai\_strategy\_icons/unification.dds”

类型 = 外交

不良名声等级 = {

值 = 50

}

不可接受的恶名级别 = {

值 = 100

}

意识形态\_意见\_效应\_乘数 = 0.5

wargoal\_maneuvers\_fraction = {

值 = 0.2

}

外交游戏中立= {

值 = 0

}

外交大胆= {

值 = 50

}

义务值={

值 = 0

如果={

限制={

范围：target\_country = { can\_form\_nation = ETH }

}

添加 = 25

}

}

鲁莽={

值 = 0.5

}

攻击性={

值 = 0.5

如果={

限制={

范围：target\_country = { can\_form\_nation = ETH }

}

加=2.5

}

# 对我们只是敌对的国家不要那么咄咄逼人，而不是好战/专横

如果={

限制={

有态度 = {

谁=范围：目标国家

态度=敌对

}

}

乘法 = 0.25

}

# 对意识形态敌人更具攻击性，对意识形态盟友少一些攻击性

如果={

限制={

“ai\_ideological\_opinion（范围：目标国家）”< 0

}

乘法 = {

值=“ai\_ideological\_opinion（范围：目标国家）”

乘=-0.2

添加 = 1

最大值 = 4.0

}

}

否则= {

乘法 = {

值=“ai\_ideological\_opinion（范围：目标国家）”

乘法 = -0.05

添加 = 1

最小值 = 0.5

}

}

}

建筑组权重 = {

bg\_军队= 1.5

}

战争目标分数 = {

附件国家 = {

如果={

限制={

范围：目标国家= {

can\_form\_nation = ETH

}

can\_reach\_target\_country = 是

}

添加 = 300

}

}

征服状态={

如果={

限制={

范围：目标状态 = {

状态区域={

或 = {

is\_homeland = cu:阿姆哈拉

is\_homeland = cu:奥罗莫

is\_homeland = cu:tigray

}

}

}

can\_reach\_target\_state = 是

}

添加 = 100

}

}

返回状态 = {

如果={

限制={

范围：目标状态 = {

状态区域={

或 = {

is\_homeland = cu:阿姆哈拉

is\_homeland = cu:奥罗莫

is\_homeland = cu:tigray

}

}

}

can\_reach\_target\_state = 是

}

添加 = 200

}

}

}

秘密目标分数 = {

成为朋友={

如果={

限制={

范围：目标国家= {

can\_form\_nation = ETH

}

}

添加 = 150

如果={

限制={

can\_reach\_target\_country = 否

}

添加 = 150

}

}

}

征服={

如果={

限制={

范围：目标国家= {

can\_form\_nation = ETH

}

can\_reach\_target\_country = 是

}

添加 = 500

}

}

}

可能={

NOT = { 存在 = c:ETH }

can\_form\_nation = ETH

}

重量={

值 = 500

如果={

限制 = { NOT = { is\_country\_type = 无法识别 } }

添加 = 100

}

如果={

限制 = { 国家排名 = 排名值:无法识别的区域力量 }

添加 = 25

}

如果={

限制={国家/地区排名=排名值：无法识别的主要\_权力}

添加 = 50

}

}

}

ai\_strategy\_unify\_china = {

图标 =“gfx/interface/icons/ai\_strategy\_icons/unification.dds”

类型 = 外交

不良名声等级 = {

值 = 50

}

不可接受的恶名级别 = {

值 = 100

}

意识形态\_意见\_效果\_mult = {

值 = 0.5

}

wargoal\_maneuvers\_fraction = {

值 = 0.2

}

外交游戏中立= {

值 = 0

}

外交大胆= {

值 = 50

}

义务值={

值 = 0

如果={

限制={

范围：target\_country = { can\_form\_nation = CHI }

}

添加 = 25

}

}

鲁莽={

值 = 0.5

}

攻击性={

值 = 0.5

如果={

限制={

范围：target\_country = { can\_form\_nation = CHI }

}

加=2.5

}

# 对我们只是敌对的国家不要那么咄咄逼人，而不是好战/专横

如果={

限制={

有态度 = {

谁=范围：目标国家

态度=敌对

}

}

乘法 = 0.25

}

# 对意识形态敌人更具攻击性，对意识形态盟友少一些攻击性

如果={

限制={

“ai\_ideological\_opinion（范围：目标国家）”< 0

}

乘法 = {

值=“ai\_ideological\_opinion（范围：目标国家）”

乘=-0.2

添加 = 1

最大值 = 4.0

}

}

否则= {

乘法 = {

值=“ai\_ideological\_opinion（范围：目标国家）”

乘法 = -0.05

添加 = 1

最小值 = 0.5

}

}

}

建筑组权重 = {

bg\_军队= 1.5

}

战争目标分数 = {

附件国家 = {

如果={

限制={

范围：目标国家= {

can\_form\_nation = CHI

}

can\_reach\_target\_country = 是

}

添加 = 300

}

}

征服状态={

如果={

限制={

范围：目标状态 = {

状态区域={

或 = {

is\_homeland = cu:满族

is\_homeland = cu:han

}

}

}

can\_reach\_target\_state = 是

}

添加 = 100

}

}

返回状态 = {

如果={

限制={

范围：目标状态 = {

状态区域={

或 = {

is\_homeland = cu:满族

is\_homeland = cu:han

}

}

}

can\_reach\_target\_state = 是

}

添加 = 200

}

}

}

秘密目标分数 = {

成为朋友={

如果={

限制={

范围：目标国家= {

can\_form\_nation = CHI

}

}

添加 = 150

如果={

限制={

can\_reach\_target\_country = 否

}

添加 = 150

}

}

}

征服={

如果={

限制={

范围：目标国家= {

can\_form\_nation = CHI

}

can\_reach\_target\_country = 是

}

添加 = 500

}

}

}

可能={

NOT = { 存在 = c:CHI }

can\_form\_nation = CHI

}

重量={

值 = 50

如果={

限制 = { NOT = { is\_country\_type = 无法识别 } }

添加 = 100

}

如果={

限制 = { 国家排名 = 排名值:无法识别的区域力量 }

添加 = 25

}

如果={

限制={国家/地区排名=排名值：无法识别的主要\_权力}

添加 = 50

}

}

}

ai\_strategy\_conservative\_agenda = {

图标 =“gfx/interface/icons/ai\_strategy\_icons/conservative\_agenda.dds”

类型=政治

革命厌恶 = {

值 = 5

}

min\_law\_chance\_to\_pass = {

值 = 25

}

最大进度= {

值 = 50

}

最大回归度 = {

值 = 25

}

改变\_法律\_机会 = {

值=2.5

如果={

限制={any\_interest\_group={is\_insurrectionary=是}}

加=7.5

}

}

pro\_interest\_groups = {

ig\_乡村民俗

ig\_虔诚

ig\_土地所有者

ig\_武装\_部队

ig\_小资产阶级

}

机构分数 = {

机构\_殖民\_事务 = {

值 = 150

}

机构社会安全 = {

值 = 50

}

机构\_工作场所\_安全 = {

值 = 50

}

机构\_学校 = {

值 = 100

}

机构\_警察 = {

值 = 150

}

机构健康系统 = {

值 = 100

}

机构家庭事务 = {

值 = 150

}

}

可能={

总是=是

}

重量={

值 = 20

如果={

限制={

存在=统治者

标尺={

或 = {

has\_ideology = 意识形态:ideology\_traditionalist

有君主主义意识形态 = 是

}

}

}

添加 = 10

}

如果={

限制={

存在 = c:FRA

c:FRA = 这个

标尺={

has\_variable = orleanist\_leader

}

}

添加 = 10

}

}

}

ai\_strategy\_reactionary\_agenda = {

图标 =“gfx/interface/icons/ai\_strategy\_icons/reactionary\_agenda.dds”

革命厌恶 = {

值=2.5

}

min\_law\_chance\_to\_pass = {

值 = 20

}

最大进度= {

值 = 25

}

最大回归度 = {

值 = 100

}

改变\_法律\_机会 = {

值=3.5

如果={

限制={any\_interest\_group={is\_insurrectionary=是}}

加=1.5

}

}

类型=政治

pro\_interest\_groups = {

ig\_虔诚

ig\_土地所有者

}

反兴趣团体 = {

ig\_知识分子

ig\_trade\_unions

ig\_工业家

}

机构分数 = {

机构\_殖民\_事务 = {

值 = 200

}

机构社会安全 = {

值 = 50

}

机构\_工作场所\_安全 = {

值 = 50

}

机构\_学校 = {

值 = 75

}

机构\_警察 = {

值 = 200

}

机构健康系统 = {

值 = 75

}

机构家庭事务 = {

值 = 200

}

}

可能={

存在=统治者

标尺={

兴趣组={

或非 = {

is\_interest\_group\_type = ig\_intelligentsia

is\_interest\_group\_type = ig\_trade\_unions

is\_interest\_group\_type = ig\_induscialists

}

}

或 = {

has\_ideology = 意识形态:ideology\_traditionalist

has\_ideology = 意识形态:ideology\_slaver

has\_ideology = 意识形态:ideology\_theocrat

}

}

或 = {

与 = {

存在 = ig:ig\_landowners

ig:ig\_landowners = { is\_marginal = 否 }

}

与 = {

存在 = ig:ig\_devout

ig:ig\_devout = { is\_marginal = 否 }

}

}

}

重量={

值 = 10

如果={

限制={

存在 = ig:ig\_landowners

ig:ig\_landowners = { is\_powerful = 是 }

}

添加 = 10

}

如果={

限制={

存在 = ig:ig\_devout

ig:ig\_devout = { is\_powerful = 是 }

}

添加 = 10

}

如果={

限制={

存在 = c:FRA

c:FRA = 这个

标尺={

has\_variable = 正统派领袖

}

}

添加 = 10

}

如果={

限制={

has\_modifier = 强制政权变更

或 = {

ig:ig\_devout ?= { is\_in\_government = 是 }

ig:ig\_landowners ?= { is\_in\_government = 是 }

}

}

添加 = 1000

}

}

}

ai\_strategy\_progressive\_agenda = {

图标 =“gfx/interface/icons/ai\_strategy\_icons/progressive\_agenda.dds”

类型=政治

革命厌恶 = {

值=2.5

}

min\_law\_chance\_to\_pass = {

值 = 20

}

最大进度= {

值 = 100

}

最大回归度 = {

值 = 25

}

改变\_法律\_机会 = {

值 = 10

如果={

限制={any\_interest\_group={is\_insurrectionary=是}}

添加 = 10

}

}

pro\_interest\_groups = {

ig\_知识分子

ig\_工业家

}

机构分数 = {

机构\_殖民\_事务 = {

值 = 75

}

机构社会安全 = {

值 = 100

}

机构\_工作场所\_安全 = {

值 = 100

}

机构\_学校 = {

值 = 150

}

机构\_警察 = {

值 = 75

}

机构健康系统 = {

值 = 100

}

机构家庭事务 = {

值 = 100

}

}

可能={

或 = {

与 = {

存在 = ig:ig\_intelligentsia

ig:ig\_intelligentsia = { is\_marginal = 否 }

}

与 = {

存在 = ig:ig\_induscialists

ig:ig\_induscialists = { is\_marginal = 否 }

}

}

}

重量={

值 = 5

如果={

限制={

存在=统治者

标尺={

或 = {

has\_ideology = 意识形态:ideology\_radical

has\_ideology = 意识形态:ideology\_atheist

has\_ideology = 意识形态:ideology\_feminist

has\_ideology = 意识形态:ideology\_abolitionist

has\_ideology = 意识形态:ideology\_market\_liberal

}

}

}

添加 = 20

}

如果={

限制={

存在=统治者

标尺={

has\_ideology = 意识形态:ideology\_republican\_leader

}

}

添加 = 40

}

如果={

限制={

存在 = ig:ig\_intelligentsia

ig:ig\_intelligentsia = { is\_powerful = 是 }

}

添加 = 10

}

如果={

限制={

存在 = ig:ig\_induscialists

ig:ig\_induscialists = { is\_powerful = 是 }

}

添加 = 10

}

如果={

限制={

has\_variable = japan\_forced\_to\_open\_market

}

添加 = 100

}

如果={

限制={

has\_journal\_entry = je\_sick\_man\_main

}

添加 = 100

}

如果={

限制={

has\_modifier = 强制政权变更

或 = {

ig:ig\_induscialists ?= { is\_in\_government = 是 }

ig:ig\_intelligentsia ?= { is\_in\_government = 是 }

}

}

添加 = 1000

}

}

}

ai\_strategy\_egalarian\_agenda = {

图标 =“gfx/interface/icons/ai\_strategy\_icons/egalarian\_agenda.dds”

类型=政治

革命厌恶 = {

值 = 1

}

min\_law\_chance\_to\_pass = {

值 = 15

}

最大进度= {

值 = 1000

}

最大回归度 = {

值 = 0

}

改变\_法律\_机会 = {

值 = 15

如果={

限制={any\_interest\_group={is\_insurrectionary=是}}

添加 = 5

}

}

pro\_interest\_groups = {

ig\_trade\_unions

}

反兴趣团体 = {

ig\_土地所有者

ig\_工业家

ig\_小资产阶级

}

机构分数 = {

机构\_殖民\_事务 = {

值 = 50

}

机构社会安全 = {

值 = 150

}

机构\_工作场所\_安全 = {

值 = 150

}

机构\_学校 = {

值 = 150

}

机构\_警察 = {

值 = 50

}

机构健康系统 = {

值 = 150

}

机构家庭事务 = {

值 = 75

}

}

可能={

has\_technology\_researched = 平等主义

存在 = ig:ig\_trade\_unions

ig:ig\_trade\_unions = { is\_marginal = 否 }

}

重量={

值 = 10

如果={

限制={

存在=统治者

标尺={

或 = {

has\_ideology = 意识形态:ideology\_radical

has\_ideology = 意识形态:ideology\_reformer

has\_ideology = 意识形态:ideology\_feminist

has\_ideology = 意识形态:ideology\_abolitionist

has\_ideology = 意识形态:ideology\_social\_democrat

}

}

}

添加 = 20

}

如果={

限制={

存在=统治者

标尺={

或 = {

has\_ideology = 意识形态:ideology\_vanguardist

has\_ideology = 意识形态:ideology\_anarchist

}

}

}

添加 = 50

}

如果={

限制={

存在 = ig:ig\_trade\_unions

ig:ig\_trade\_unions = { is\_powerful = 是 }

}

添加 = 10

}

如果={

限制={

has\_modifier = 强制政权变更

ig:ig\_trade\_unions ?= { is\_in\_government = 是 }

}

添加 = 1000

}

}

}

ai\_strategy\_nationalist\_agenda = {

图标 =“gfx/interface/icons/ai\_strategy\_icons/nationalist\_agenda.dds”

类型=政治

革命厌恶 = {

值=2.5

}

min\_law\_chance\_to\_pass = {

值 = 20

}

最大进度= {

值 = 50

}

最大回归度 = {

值 = 50

}

改变\_法律\_机会 = {

值 = 10

如果={

限制={any\_interest\_group={is\_insurrectionary=是}}

添加 = 10

}

}

pro\_interest\_groups = {

ig\_武装\_部队

ig\_小资产阶级

}

反兴趣团体 = {

ig\_乡村民俗

ig\_trade\_unions

}

机构分数 = {

机构\_殖民\_事务 = {

值 = 150

}

机构社会安全 = {

值 = 75

}

机构\_工作场所\_安全 = {

值 = 75

}

机构\_学校 = {

值 = 100

}

机构\_警察 = {

值 = 200

}

机构健康系统 = {

值 = 100

}

机构家庭事务 = {

值 = 150

}

}

可能={

has\_technology\_researched = 民族主义

或 = {

与 = {

存在 = ig:ig\_armed\_forces

ig:ig\_armed\_forces = { is\_marginal = 否 }

}

与 = {

存在 = ig:ig\_petty\_bourgeoisie

ig:ig\_petty\_bourgeoisie = { is\_marginal = 否 }

}

}

}

重量={

值 = 7.5

如果={

限制={

存在=统治者

标尺={

或 = {

has\_ideology = 意识形态:ideology\_jingoist\_leader

has\_ideology = 意识形态:ideology\_fascist

has\_ideology = 意识形态:ideology\_ethno\_nationalist

}

}

}

添加 = 30

}

如果={

限制={

存在 = c:FRA

c:FRA = 这个

标尺={

has\_variable = bonapartist\_leader

}

}

添加 = 10

}

如果={

限制={

存在 = ig:ig\_armed\_forces

ig:ig\_armed\_forces = { is\_powerful = 是 }

}

添加 = 10

}

如果={

限制={

存在 = ig:ig\_petty\_bourgeoisie

ig:ig\_petty\_bourgeoisie = { is\_powerful = 是 }

}

添加 = 10

}

如果={

限制={

has\_modifier = 强制政权变更

或 = {

ig:ig\_petty\_bourgeoisie ?= { is\_in\_government = 是 }

ig:ig\_armed\_forces ?= { is\_in\_government = 是 }

}

}

添加 = 1000

}

}

}

ai\_strategy\_maintain\_mandate\_of\_heaven = {

图标 =“gfx/interface/icons/ai\_strategy\_icons/reactionary\_agenda.dds”

类型=政治

革命厌恶 = {

值 = 5

}

min\_law\_chance\_to\_pass = {

值 = 50

}

最大进度= {

值 = 25

}

最大回归度 = {

值 = 2

}

改变\_法律\_机会 = {

值 = 1

}

pro\_interest\_groups = {

ig\_土地所有者

ig\_武装\_部队

}

反兴趣团体={

ig\_工业家

ig\_trade\_unions

ig\_知识分子

}

机构分数 = {

机构\_殖民\_事务 = {

值 = 50

}

机构社会安全 = {

值 = 50

}

机构\_工作场所\_安全 = {

值 = 50

}

机构\_学校 = {

值 = 50

}

机构\_警察 = {

值 = 200

}

机构健康系统 = {

值 = 50

}

机构家庭事务 = {

值 = 200

}

}

可能={

存在 = c:CHI

这 = c:CHI

is\_country\_type = 无法识别

has\_law = law\_type:law\_monarchy

}

重量={

值 = 100

如果={

限制={

has\_variable=lost\_opium\_wars

}

乘法 = 0.05

}

}

}