黎明共和国mod设定思考

一、势力名称

黎明共和国（曙光共和国） RepublicOfDawn

一个来自远古地球的和人之领同一来源，远古时期分道扬镳前往另一个未知星系，如今他们已经来到英仙座  
势力设定孤立主义，意识主义，中立主义，就是和霸主是世仇  
可能存在另一个与之敌对的野怪实力，目前做了它的空间站还没完善。

黎明共和国，是一个远古地球的后代们所创建的势力。起初他们只是一个松散团体，称为黎明联合体，由财团、走私犯、远古宗教团体、军阀组成。由于生存环境逐渐恶劣，资源匮乏，以及来自敌对势力的频繁袭击。黎明联合体急需一个稳固的政体。

星历128年，最大的军阀首领 “Lee Jack” 联合远古宗教大主教”Aesop Ottoman”,组建”黎明共和国”，并通过战争及游说逐渐吸收了其他松散团体。

星历132年，领袖宣布黎明共和国离开原星域，选择遥远的英仙座作为新家。

星历134年，浩浩荡荡地大军离开了他们居住了上万年的家，目标：英仙座。

星历168年，经过34年的漫长旅途，黎明共和国终于来到了英仙座边境。并在Annacleon

星系EndPoint行星上站稳了脚跟。

星历178年，黎明共和国来到Solomon,发现了一颗神奇的超级类地行星Augustus。并且在Augustus上发生了一系列匪夷所思的奇异事件。黎明共和国逐渐开辟了Solomon星系，

并且凭借在 人之领 母舰上发现的破损的 ”余晖” 某舰船蓝图获得了新的灵感。

由于黎明黎明共和国殖民地规模逐渐扩大，引起了英仙座中央星域各大势力的注意。尤其是与称为“霸主”的势力由于某些原因摩擦不断，甚至爆发过几次或大或小的交火。

由于共和国和霸主的矛盾愈演愈烈，矛盾冲突不断，逐渐升级为敌对关系。星历200年，霸主突然对黎明共和国发动了”破日之战”，数十膄“攻势级”战列舰及“军团级”战列航母凭借着强大的火力击溃了黎明共和国联军。领袖不得不向英仙座联盟求援，作为回报，领袖赠送了susan给英仙座联盟。霸主在英仙座联盟、速子科技、卢德教会等势力的多方施压下不得不停止了侵略战争，但是没有忘记给端点星来个饱和轰炸。

星历201年，共和国迁都于Augustus,并且修建了大规模防御设施及最高指挥部以应对霸主的威胁。于此同时，共和国优秀的工程师们破译了 “余晖” 舰船蓝图，研制出了”黎明”级战列航母。

二、星系

Solomon 所罗门

1 黎明共和国行政首都 奥古斯都 Augustus 7 超级类地行星

星历178年，黎明共和国来到英仙座的偏远星域，在 Solomon 星系发现了一颗超级类地行星，这颗行星距离它的母星 Solomon-alpah 位置适中，

物产丰富。当舰队驶向这颗行星的大气层时，一膄 人之领 母舰突然苏醒，可惜没有战斗能力很快被英勇的黎明共和国先锋队们占领了。

人们在这颗行星上发现了一个沉睡的 AI核心，冒失的指挥官 Lawrence 意外激活了这个核心，强大的磁场瞬间将 Lawrence 的肉体消灭殆尽。

从此之后 Lawrence 便不在共和国的指挥官名单中。共和国修建了星际要塞，人们惊讶地发现有个相貌及似 Lawrence 的自称 SoulKnight（灵魂骑士） 的生面孔当了星际要塞指挥官兼殖民地负责人。

凭借富裕的行星资源 Augustus 很快成为了取代 EndPoint（端点）的首都地位，人们甚至建造了“所罗门神像”来供奉星系之神所罗门神。

2 黎明共和国贸易之都 唐 Tang hashes 5 干旱行星

内有专属市场 —— 曙光高级市场

史料记载，远古时期，当时人类尚处于铁器时代。人类文明中的其中一支，一支黄种人在人类文明之源“地球”的一块大陆“亚洲”上建立了一个称为“唐”的强盛帝国。

“唐”物产丰富，国富民强，首都“长安”据说曾有上百万人口。一条成为“丝绸之路”的贸易路线连接着“长安”和几千里之外的其他国家。然而，正如远古预言那样，

“分久必合，合久必分”。不久之后，“唐”便被后继朝代取代，有关于“唐”的史料也越来越少。为了纪念“唐”，领袖便将这颗行星命名为"Tang"。

3 奥克勃 okober气态巨行星

这是一颗气态巨行星，

4 黎明共和国 耶路撒冷(自由港) Hughes 4 冰冻行星

Jerusalem(耶路撒冷)，史料记载曾是人类起源的那颗蓝色行星的一个圣城。黎明共和国到达Solomon星系站稳脚跟之后，一部分狂热分子在远古宗教领袖Emir Ottoman(埃米尔 奥斯曼)的煽动下发动军事叛变兵不血刃地占据了这颗环绕着类木星的冰冻行星。并公开设立自由港。为了平息黎明共和国部分军官团体的远古宗教情结，领袖决定大事化小，小事化无，因此Jerusalem成为了黎明共和国下属的唯一的自由港。

5 所罗门之殇 tem\_station 3 (已删除)

6 右下方

戴森球 虚无空间站 附近有类星体风暴(已移动至Sirius星系)

安纳克里昂 星系 Annacleon

1 endPoint

黎明共和国故都 端点星 是一颗贫瘠类地行星。是黎明共和国在英仙座开辟的第一个殖民地，鼎盛时期曾居住着接近上亿人口。

星历200年，霸主发动了”破日之战”，数十膄“攻势”级战列舰及“军团”级战列航母凭借着强大的火力击溃了黎明共和国联军。领袖不得不和英仙座联盟求援，作为回报，领袖赠送了susan给英仙座联盟。霸主在英仙座联盟、速子科技、卢德教会等势力的多方施压下不得不停止了侵略战争，但是没有忘记给端点星来个饱和轰炸。

2 霸主监视站 安娜

anna曾是黎明共和国的一颗矿产丰富的冰原行星，共和国曾凭借anna的大量资源制造大量战舰武器。

星历200年的，霸主派出的特工潜入了anna，瘫痪了anna的采矿业等工业设施，随后发动“破日之战”率先占领了anna。失去anna是所有黎明共和国子民的心痛。

作为回报，优秀的共和国特工 Rose 窃取了”攻势”级战列舰的蓝图。

3 susan 苏珊英仙座联盟殖民地

Susan曾是共和国下属的一颗剧毒寒冷行星。

星历200年的“破日之战”中，susan被转交给英仙座联盟管理。

4 自由联盟殖民地 卡捷琳娜 katerina

来自中央星域的一支称为“自由联盟”的松散团体说服了共和国的各位高级领导人，共和国许诺将这颗冰冻行星katerina 赠送给“自由联盟”。

天狼星系 Sirius

1 tatar

黎明共和国自由港 塔塔尔星 是一颗丛林行星，有黎明共和国远古时期留下的建筑 曙光生态养殖场

2 asentana

速子科技科研所

3 sirius\_beta

一颗奇异的黑矮星，在星图中几乎发现不到它的存在

三、市场

专属高级市场 —— 曙光市场 会刷新大量高级舰船武器

具体还有待完善

四、物品

1 高级补给（advanced supplies）(暂命名)

作用目前是建筑消耗品

2 智子IntelligentBody

作用未知 待完善

五、建筑

1 太阳能催化装置

2 所罗门神像

/\*\*

\* 所罗门神像

\* 需求： 这个建筑需要消耗大量的物资

\* 功能：

1 可以生产特有的巡逻队（黎明之盾），平时规模比较弱小，随机保护主星系3个殖民地 当殖民地稳定度过低时会加大规模

2 若被占领则这个殖民地会自动加上一个“共和国革命”的标签 触发“共和国收复首都”事件

\* 特殊： 此建筑不能建造，为黎明共和国主星镇国建筑，被占领会自动隐藏，

\*/

3 曙光生态养殖基地

为黎明共和国专属建筑，不可建造

六、殖民地特性标签

1 人性觉醒

作用对象 黎明共和国和英仙座联盟自由联盟 增加稳定度 流通性 军事规模 地面防御

2 人权宣言

和人性觉醒差不多 为弱化版

3 霸主专有特性 霸主增强防御工事

稳定度+2

地面防御 X 1.5

舰队规模 X 1.3

七、事件

黎明行动

派出几支 “黎明之刃” 舰队负责对军事对手进行打击

代码待完善

八、酒吧事件

1 故事 待完善

2 交易

可以用补给和先进补给 和 老兵进行交易

3 租赁舰船

待完善

九、船插

1

/\*\*

\* 共和国装甲

\* 根据舰船级别增加 250 375 500 装甲值（护卫舰不可装配）

\* 但同时牺牲大量机动性 加速度、减速度、转向速度降低20%， 最大转向角度降低15%，货仓容量根据舰船等级降低 60 120 180

\*/

2

/\*\*

\* 人性化后勤

\* 宇宙航速增加1 最大速度增加10%

\* 与增强驱动力场冲突

\*/

3

/\*\*

\* 人性化目标定位系统

\* 特点： 根据舰船级别，提高实弹武器和能量武器 10 / 18 / 36 / 54 %射程 提高导弹射程 20%

\* 冲突：与目标定位系统、先进目标定位核心、专注型目标锁定核心冲突

\*

\*/

4

/\*\*

\* 共和国净化

\* 内置插件 只能黎明共和国的船只使用

\* 中等幅度增强船只战斗能力，代价是增加船只消耗的补给和船员最小数量，降低6%最大航速

\* 根据舰船级别

\*/

十、技能

1 休眠 代码基本完善，不能主动取消 行动一下即可取消休眠

/\*\*

\* 技能

\* 休眠

\*

\* 使用前提：

\* 只有停下来（航速为0）才可以使用此技能 只有在星系中才可以使用此技能 附近不存在敌人

\* (建议在星球旁边休眠，方便恢复)

\*

\* buff:

\* 补给消耗将大大减少

\* 被探测的范围减少50%

\*

\* debuff:

\* 传感器扫描范围减少 50%

\* 随机失去1%~5%的货仓补给作为安置费

\*

\*/

2 代码还没完善

/\*\*

\* 技能

\* 自动封存

\*

\* 自动对CR低于30的舰船进行封存

\*/

3 代码未完善

/\*\*

\* 技能

\* 请求支援

\*

\* buff

\* 向附近的友军求援，好感度必须达到50才会有友军来帮助

\*

\* 消耗

\* 暂无

\*

\*/

4 代码未完善 存在bug

/\*\*

\* 技能

\* 伪装

\*

\* 能够伪装成其他势力的颜色

\*

\* buff

\* 伪装成其他势力的颜色，暂时设定为海盗

\*

\* debuff

\* 需要消耗一定量的补给，且伪装时间不能过长，如果附近100距离内出现舰队则伪装失败

\*/