Heart of Iron IV 控制台笔记

基本指令:

Shift + ` 开启/关闭控制台

debug调试 tdebug更高级的调试

tag <country>切换国家

research all解锁全部科技

research\_on\_icon\_click点击直接解锁科技

pp 2000政治点数 xp 300经验点数 cp 200指挥点数

ale 200000添加全套装备

add\_latest\_equipment 200000添加全套最新装备

add\_equipment 20000 <equip>添加指定装备

ic瞬间建造 it瞬间训练

tp可手动使军队瞬间移动

manpower 1000000000 人力

st 100稳定度 ws 100战争支持度

annex A吞并A annex A B让B吞并A annex all吞并世界上的所有非本同盟国家

fuel 10000000添加燃料

delall <country>删除某国军队 delall 删除世界上所有军队

游戏内意识形态(ideology):

communism共产主义 democratic民主主义 fascism法西斯 neutrality

add\_party\_popularity <ideology> 100增加政党比例

set\_ruling\_party <ideology>更换执政党

civilwar <ideology> <country>让某国爆发某意识形态内战

傀儡国和占领区:

puppet A B让A成为B的傀儡国(B是主人)

release <country>释放占领区的某个国家

add\_autonomy <puppet\_country> -10000加傀儡国的自治程度

set\_autonomy <puppet\_country> <auto\_degree>调节傀儡国自治度:

auto\_degree = 0吞并 1专员辖区 2傀儡国 3卫星国

setowner <country>将省划定给某国(需要先点击此省)

add\_core <stateID> <country>将某省划定为某国的核心

remove\_core <stateID> <country>将某省取移除出某国的核心

国策相关:

fa 点击国策直接完成(即focus.autocomplete)

focus.nochecks忽略国策前置条件,但是要求遵循顺序

focus.IgnorePrerequisites忽略国策点击顺序,但是要求遵循前置条件

reload focus重置所有国家的国策树

外交:

yesman 超级外交

instant\_wargoal瞬间正当化争目标

allowdiplo无视外交宣战

add\_opinion A B 100增加A对B的好感度

wp A B 使两个国家无条件和平(前提:两国点数皆为0)

resistance -100增加占领区某省的抵抗度(先点击此省) compliance 100增加顺从度

间谍相关:

agency.autocomplete 情报网即点即开

编制相关:

宽度:10宽🡪填线,20宽🡪通用,40宽🡪主力突破

步,骑,摩,机,反坦,防空,坦🡪2宽

炮,自火🡪3宽

10宽🡪五步师(填线)

20宽🡪9步1炮(占领区/岸防)

40宽

注:40宽装甲师必须带后勤连,否则后勤=史.

海军编制: 1航母:2战列/重巡:6轻巡:8驱逐:5潜艇

航母打击舰队: 4航母 + 6战列/重巡 + 20轻巡 + 30驱逐

中巡洋舰队: 20轻巡 + 60驱逐