

新秩序：欧洲末日经济修正、变量和效果的完整列表

趁手工具 (Toolbox Theory, TT) 版本中更新的经济系统相当复杂。本文旨在通过提供可用于该系统的修正、变量和效果的完整列表以加快开发速度。所有效果如果没有特别注明，均可使用负数值。

该列表会不断更新，请注意这一点。

- 国家准备金和其他修正
- 国家 GDP (用于 country 作用域)
- 地区 GDP (用于 state 作用域)
- 通货膨胀 (用于 country 作用域)
- 利率和信用评级
 - 通用
 - 特定信用评级
- 开支
 - 民用开支
 - 军事开支
 - 其他成本
- 收入
 - 所得税
 - 商业税
 - 货物税
 - 其他收入
- 生产单位和生活消费品
- 资源储备
- 滑块
- 经济圈

译者说明：

十亿 -> B, 百万 -> M。

所有修正可以分为“修正 (%)”“修正 (以 100 计的百分数)”“修正 (以十亿计)”。“(%)”表示用 1 表示 100%、0.5 表示 50% 的百分数记法；“(以 100 计的百分数)”表示用 1 表示 1% 的百分数记法；“(以十亿计)”表示用 1 表示 1B 的记法。

“加算”原文为 Addictive/Addictively，表示以上数值结算时求和；“乘算”原文为 Multiplicative，表示以上数值结算时求积。

代码	类型	语法示例	效果/描述
state_gdp_kept_on_occupation_modifier	修正 (%)	无	默认情况下, 在战争期间占领一个 state 会使其实 GDP 减少 5%。此修正可用于修改这一数值 (可用最大值为 0.05 / 5%, 因为它被限制为 1 以避免问题)。如果使用负值, 也可以使占领一个 state 导致的 state GDP 减少增加到 5% 以上。
money_reserves	变量	无	一个国家有多少准备金 (按十亿计)。
econ_money_reserves_change_modal	效果	<pre>set_temp_variable = { money_reserves_temp=5 } set_temp_variable = { temp_gdp_gained=0.2 } set_temp_variable = {temp_month_income_gained = 3 } econ_money_reserves_change_modal = yes</pre>	生成一个 tooltip 以修改准备金。取 money_reserves_temp (按十亿美元计)、temp_gdp_gained (占 GDP 比率, 取值范围从 0 到 1) 和 temp_month_income_gained (月数收入) 的最大值。
econ_money_reserves_change_month_income	效果	<pre>set_temp_variable = {temp_month_income_gained = 3 } econ_money_reserves_change_month_income = = yes</pre>	Changes reserves with tooltip by econ_money_reserves_change_month_income number of months of income 生成一个 tooltip, 按月度收入 (econ_money_reserves_change_month_income) 修饰储备金。
econ_money_reserves_change_percent_gdp	效果	<pre>set_temp_variable = { temp_gdp_gained = 0.2 } econ_money_reserves_change_percent_gdp = yes</pre>	生成一个 tooltip, 按占 GDP 比率 (temp_gdp_gained, 取值 0 和 1 之间) 修饰储备金。
econ_money_reserves_change_raw_money	效果	<pre>set_temp_variable = { money_reserves_temp = 5 } econ_money_reserves_change_raw_money = yes</pre>	生成一个 tooltip, 按 money_reserves_temp (按十亿美元计) 修饰储备金。
national_debt	变量	无	一个国家有多少债务 (按十亿计)。
econ_spend_money_once_effect_modal	效果	<pre>set_temp_variable = { debt_temp = 5 } econ_national_debt_change = yes</pre>	生成一个 tooltip, 根据特定数值修改国家债务。
econ_spend_money_once_effect_modal	效果	<pre>set_temp_variable = { temp_econ_spending_amount = 5 } set_temp_variable = { temp_gdp_paid = 0.2 } set_temp_variable = { temp_month_income_spent = 3 } econ_spend_money_once_effect_modal = yes</pre>	生成一个 tooltip, “花费” 指定金额的资金, 首先从储备金中提取, 储备金用完时增加债务。 temp_econ_spending_amount 是一个固定的金额 (以十亿为单位), temp_gdp_paid 是 占 GDP 比率 (取值 0 和到 1 之间), temp_month_income_spent 是月数收入。如果输入多种可能, 则采用最大的最终金额。

econ_spend_money_once_效果_raw_money	效果	set_temp_variable = { temp_econ_spending_amount = 5 } econ_spend_money_once_效果_raw_money = yes	生成一个 tooltip, “花费” 指定金额的资金, 首先从储备金中提取, 储备金用完时增加债务。 temp_econ_spending_amount 将是一个固定的金额 (以十亿为单位)。
econ_spend_money_once_效果_month_income	效果	set_temp_variable = { temp_month_income_spent = 3 } econ_spend_money_once_效果_month_income = yes	生成一个 tooltip, “花费” 指定金额的资金, 首先从储备金中提取, 储备金用完时增加债务。 temp_month_income_spent 将是月数收入。
econ_spend_money_once_效果_GDP_percent	效果	set_temp_variable = { temp_gdp_paid = 0.2 } econ_spend_money_once_效果_GDP_percent = yes	生成一个 tooltip, “花费” 指定金额的资金, 首先从储备金中提取, 储备金用完时增加债务。 temp_gdp_paid 将是 占 GDP 比率 (0.3 表示占 GDP 的 30%)。
economic_centralization	变量	无	表示经济集中化水平, 计划经济和市场导向经济之间的对比程度。0 是完全市场导向经济, 100 是完全计划经济。
econ_centralization_change	效果	set_temp_variable = { econ_centralization_temp = 5 } econ_centralization_change = yes	生成一个 tooltip, 修改该国家的经济集中化水平。
TNO_economy_subtype	变量	无	参见 “经济体制细分” wiki 页面。(译者注: 原页面不可访问, 此处指的应该是)
econ_subtype_change	效果	set_temp_variable = { TNO_economy_subtype_temp = 5 } econ_subtype_change = yes	生成一个 tooltip, 改变该国家的经济体制细分。

econ_type_change	效果	set_temp_variable = { TNO_economy_type_temp = 1 } econ_type_change = yes	生成一个 tooltip, 改变该国家的经济体制。
deficit_GDP_growth_modifier	修正 (%)	无	赤字对 GDP 增长的影响程度。这个代码有点奇怪, 请谨慎使用。
deficit_pp_cost_modifier	修正 (%)	无	赤字对政治点获取的影响程度。这个代码有点奇怪, 请谨慎使用。您可以玩一玩该数值。N 是修正的具体数值。
GDP_效果_on_poverty_modifier	修正 (%)	无	GDP 负增长对贫困率的影响程度。是乘算的, 但您可以玩一下这个图形计算器: https://www.desmos.com/calculator/mbhsruljt6 (译者注: 可以访问。)

国家 GDP (用于 country 作用域)

名称	类型	语法示例	效果/描述
gdp_growth	变量	无	基础 GDP 增长率。
gdp_growth_modifier	修正 (以 100 计的百分数)	无	GDP 增长率 (可叠加)。
annual_gdp_growth_factor	修正 (%)	无	GDP 增长率修正因素 (例如, 若基本 GDP 增长率为 10%, 设置 annual_gdp_growth_factor 为 10%, 将结算为合计为 11% 的 GDP 增长率。)
GDP_to_sphere_leader_modifier	修正 (%)	无	将 GDP 的一定比例转移至经济圈领导者。
econ_gdp_growth_change	效果	set_temp_variable = {gdp_growth_temp = 1 } econ_gdp_growth_change = yes	自动生成一个 tooltip, 修改 gdp_growth 的数值。
econ_GDP_boost_once_percentage	效果	set_temp_variable = {temp_econ_GDP_boost_percentage = 0.05 } econ_GDP_boost_once_percentage = yes	自动生成一个 tooltip, 根据一个百分比改变国家 GDP。
econ_GDP_boost_once_flat	效果	set_temp_variable = { temp_econ_GDP_boost_flat = 5 } econ_GDP_boost_once_flat = yes	自动生成一个 tooltip, 根据一个固定数值 (以十亿计) 改变国家 GDP。

地区 GDP (用于 state 作用域)

名称	类型	语法示例	效果/描述
state_value	变量	无	地区整体 GDP (以百万为单位, 不要在这里混

			消!)
state_GDP_growth_factor_modifier	修正 (%)	无	地区 GDP 增长率。应用于国家增长时乘算, 比如 10% 的国家 GDP 增长率和 10% 的 state_GDP_growth_factor_modifier 结算为 11% 的地区增长。
state_GDP_contribution_to_total_state_GDP_modifier	修正 (%)	无	地区 GDP 贡献 (默认为 100%)。这是地区对国家总额的贡献。
econ_state_value_change_addition_specified_state	效果	set_temp_variable = { temp_state_value_addition = 5 } econ_state_value_change_addition_specified_state = yes	自动生成一个 tooltip, 通过特定金额 (以十亿计) 来更改地区 GDP。适用于针对特定地区进行范围界定, 但不适用于事件中使用。
econ_state_value_change_addition	效果	set_temp_variable = { temp_state_value_addition = 5 } econ_state_value_change_addition = yes	自动生成一个 tooltip, 通过特定金额 (以十亿计) 来更改地区 GDP。适用于范围设定为随机 state 的情况, 或用于事件中。
econ_state_value_change_multiply_specified_state	效果	set_temp_variable = { state_value_multiplier_temp = 0.05 } econ_state_value_change_multiply_specified_state = yes	自动生成一个 tooltip, 通过指定百分比来更改地区 GDP。适用于针对特定州进行范围界定, 但不适用于事件中使用。
econ_state_value_change_multiply	效果	set_temp_variable = { state_value_multiplier_temp = 0.05 } econ_state_value_change_multiply = yes	自动生成一个 tooltip, 通过指定百分比来更改地区 GDP。适用于范围设定为随机 state 的情况, 或用于事件中。

通货膨胀 (用于 country 作用域)

名称	类型	语法示例	效果/描述
base_inflation_rate	变量	无	基础通货膨胀率
inflation_rate_modifier	修正 (以 100 计的百分数)	无	通货膨胀率修正 (可叠加)
econ_inflation_change	效果	set_temp_variable = { inflation_temp = -5 } econ_inflation_change = yes	自动生成一个 tooltip, 更改基础通货膨胀率。
TNO_econ_inflation_effect_multiplier	变量	无	通货膨胀效应系数: 仅在设置为 ROOT 国家时计算, 如果未设置值, 则默认为 1。

利率和信用评级 (用于 country 作用域)

信用评级系统只应通过此处显示的脚本效果进行交互。如果您想禁用信用评级系统, 使用 econ_initialize_credit_rating_system 并设置最小值、最大值和信用评级为 11。有效的信用评级范围从 1 (默认) 到 10 (优质)。

通用

名称	类型	语法示例	效果/描述
base_interest_rates	变量	无	国家债务的基本利率。
interest_rate_modifier	修正 (以 100 计的百分数)	无	债务利率修正。

econ_interest_rates_change	效果	set_temp_variable = { interest_rates_temp } econ_interest_rates_change = yes	自动生成一个tooltip, 修改债务基本利率。
econ_initialize_credit_rating_system	效果	set_temp_variable = { temp_credit_rating = 5 } set_temp_variable = { temp_credit_rating_min = 1 } set_temp_variable = { temp_credit_rating_max = 10 } econ_initialize_credit_rating_system = yes	自动生成一个tooltip, 初始化信用评级系统。

特定信用评级 (下一页)

以下所有内容都可以与用 max 代替 min 使用。另见上文 econ_initialize_credit_rating_system。

名称	类型	语法示例	效果/描述
econ_lower_credit_rating	效果	econ_lower_credit_rating = yes	生成一个tooltip, 使信用评级下降一级。
econ_raise_credit_rating	效果	econ_raise_credit_rating = yes	生成一个tooltip, 使信用评级提升一级。
econ_set_credit_rating	效果	set_temp_variable = { temp_credit_rating = 5 } econ_set_credit_rating = yes	生成一个tooltip, 将信用评级设置为指定值。 如果设置在可接受的最低值和最高值范围之外, 将不会产生任何效果。
econ_lower_min_credit_rating	效果	econ_lower_min_credit_rating = yes	生成一个tooltip, 将最低信用评级降低1级。
econ_raise_min_credit_rating	效果	econ_raise_min_credit_rating = yes	生成一个tooltip, 将最低信用评级提升1级。
econ_set_min_credit_rating	效果	set_temp_variable = { temp_credit_rating_min = 1 } econ_set_min_credit_rating = yes	生成一个tooltip, 将最低信用评级设定为指定值。
monthly_credit_rating_progress	修正	monthly_credit_rating_progress = -1	加入到月度信用评级进度增益中的数值。

开支

这里有一大堆东西, 所以我将这些内容分为民用、军事和杂项三类。

民用

所有这里的开支通过 `civilian_expenditures_factor` 修改。

名称	类型	语法示例	效果/描述
civilian_annual_cost	修正 (按十亿计)	无	杂项民用开支, 由civilian_expenditures_factor调整。只允许使用正值。
social_program_cost_factor	修正 (%)	无	社会项目 (医疗保健、教育、养老金、失业保障、安全等) 支出调整系数。默认值为100。
admin_program_cost_factor	修正 (%)	无	管理开支成本修正。默认值为1。
civilian_expenditures_factor	修正 (%)	无	民用支出的总体开支。默认值为1。
tno_other_program_proportional_pop_cost	修正 (按十亿计)	无	每百万人口所需支付的金额, 以十亿为单位。计入民用开支。例如: 若人口为1000万, 且tno_other_program_proportional_pop_cost为1, 则开支为100亿。
tno_admin_proportional_pop_cost	修正 (按十亿计)	无	每百万人口所需支付的金额, 以十亿为单位。计入管理开支。例如: 当人口为1000万, 且tno_admin_proportional_pop_cost为1时, 总开支为100亿。

军用

所有这里的开支通过 military_expenditures_factor 修改。

名称	类型	语法示例	效果/描述
military_costs_misc	修正 (以十亿计)	无	杂项军用开支, 由military_expenditures_factor调整。只允许使用正值。
personnel_cost_modifier	修正 (%)	无	修改总人力成本 (不包括装备!)。此效果平等地适用于陆军、海军和空军。
army_cost_modifier	修正 (%)	无	修改陆军成本 (人力和装备)。默认值为1。
navy_cost_modifier	修正 (%)	无	修改海军成本 (人力和装备)。默认情况下, 1。此外, 在启用海军支出时, 也适用于海军航空单位。
airforce_cost_modifier	修正 (%)	无	修改空军成本 (人力和装备)。默认值为0.25 (解锁喷气式飞机后增加至1)。如果禁用海军支出, 也适用于海军航空单位。
military_industry_cost_modifier	修正 (%)	无	修改正在使用的军事工厂的成本。默认值为1。

naval_industry_cost_modifier	修正 (%)	无	修改正在使用的船坞成本（假设已启用海军支出）。默认值为1%。
military_expenditures_factor	修正 (%)	无	军事支出的总成本。默认值为100。

杂项

对于这些支出，没有滑块可用以控制它们，因此请将其用于玩家在经济系统页面之外与之交互的元素！（如事件、国策）

名称	类型	语法示例	效果/描述
misc_costs_modifier	修正（以十亿计）	无	以十亿计的杂项支出。只允许使用正值。
misc_costs_percent_of_GDP_modifier	修正 (%)	无	相当于GDP一定比例的杂项支出。只允许使用正值。

收入

收入可以分为三个大类，笔者此处也将这么做。

所得税

这些数据是基于人口、贫困率和GDP得出的，并代表了所得税。关于税收运作方式的更详细说明，请点击[此处](#)（译者注：这里没有链接~）。

名称	类型	语法示例	效果/描述
income_tax_rate	变量	无	所得税税率，取值范围从0到1。
income_tax_rate_modifier_factor	修正 (%)	无	所得税税率修正，加算。
poverty_taxation_rate_modifier	修正 (%)	无	有多少贫困线以下的人被征税（乘算，默认为0）。
taxable_population_modifier	修正 (%)	无	在总人口中，有多少人的收入达到征税标准。加算。
taxable_population_factor	修正 (%)	无	我们实际能够征税的潜在纳税人口比例是多少。乘算。

econ_income_tax_rate_change	效果	<pre>set_temp_variable = { income_tax_temp = 0.1 } econ_income_tax_rate_change = yes</pre>	生成一个tooltip, 修改基础所得税税率。
-----------------------------	----	---	-------------------------

商业税

这些数据是基于玩家可获得的生产单位的数量。更多信息请点击[此处](#) (译者注：还是没有链接~)

名称	类型	语法示例	效果/描述
business_tax_rate	变量	无	商业税税率, 取值范围从0到1。
business_tax_rate_modifier	修正 (%)	无	商业税税率, 取值范围从0到1。 【译者注：此处原文于上条目相同, 疑有误, 推测应为“商业税税率修正, 加算。”(“Business tax rate modifier, calculated additively.”)】
econ_business_tax_rate_change	效果	<pre>set_temp_variable = { business_tax_temp = 0.1 } econ_business_tax_rate_change = yes</pre>	生成一个tooltip, 修改基础商业税率。

货物税

这些指标基于GDP的百分比, 也与贸易有关。

名称	类型	语法示例	效果/描述
sales_tax_rate	变量	无	销售税收入, 表现为占GDP的百分比。
sales_tax_rate_modifier	修正 (%)	无	销售税收入, 表现为占GDP的百分比的修正。
tariff_tax_rate_modifier	修正 (%)	无	进口关税 (占进口相关GDP的百分比) 修正。 不要使用!
econ_sales_tax_rate_change	效果	<pre>set_temp_variable = { sales_tax_temp = 0.1 } econ_sales_tax_rate_change = yes</pre>	生成一个tooltip, 修改基础销售税税率。

杂项收入

名称	类型	语法示例	效果/描述
misc_income_modifier	修正 (以十亿计)	无	以十亿计的杂项收入。只允许使用正值。
misc_income_percent_of_GDP_modifier	修正(%)	无	相当于GDP一定比例的杂项收入。只允许使用正值。

生产单位和生活消费品

名称	类型	语法示例	效果/描述
production_units_to_GDP_ratio_modifier	修正 (以十亿计)	无	一个国家在其GDP达到每十亿美元时所能获得的生产单位数量。默认值为0.5, 最小值为3; 向上取整。
consumer_goods_production_factor	修正 (%)	无	一个国家生活消费品单位的数量, 这些生产单位被分配用于生活消费品。这因法律、经济形势等因素而异, 通常不建议使用。
free_production_units_modifier	修正 (以十亿计)	无	一个国家拥有的“空闲”生产单位数量。
econ_pus_change	效果	无	遗留物。请不要使用。
free_production_units	变量	无	遗留物。请不要使用。
consumer_goods_use_modifier	修正 (%)	无	修改根据人口需求的生活消费品数量。

资源储备

名称	类型	语法示例	效果/描述
stockpile_[resource]_change ([resource]内填入资源名)	效果	set_temp_variable = { stockpile_temp = 10 } stockpile_oil_change = yes	将stockpile_temp项增加 (若为负值则减去) 到资源库存中。
stockpile_has_[resource]	条件	set_temp_variable = { stockpile_temp = 5 } stockpile_has_steele = yes	检查库存资源数量是否大于或等于stockpile_temp。

滑块

名称	类型	语法示例	效果/描述
[SLIDER]_maximal_increase_[low/med/high]	效果	army_funding_maximal_increase_low = yes	生成一个tooltip, 将给定的滑块允许的最大值增加1 (低)、2 (中) 或3 (高)。
[SLIDER]_minimal_increase_[low/med/high]	效果	army_funding_minimal_increase_low = yes	生成一个tooltip, 将给定滑块允许的最小值增加1 (低)、2 (中) 或3 (高)。
[SLIDER]_maximal_decrease_[low/med/high]	效果	army_funding_maximal_decrease_low = yes	生成一个tooltip, 将给定的滑块允许的最大值减少1 (低)、2 (中) 或3 (高)。
[SLIDER]_minimal_decrease_[low/med/high]	效果	army_funding_minimal_decrease_low = yes	生成一个tooltip, 将给定滑块允许的最小值减少1 (低)、2 (中) 或3 (高)。
[SLIDER]_maximal_set_position_[0-20]	效果	army_funding_maximal_set_position_4 = yes	将给定的滑块允许的最高值设置为给定的数字。0 = 0% 资金, 20 = 100% 资金。
[SLIDER]_minimal_set_position_[0-20]	效果	army_funding_minimal_set_position_4 = yes	将指定滑块允许的最小值设置为给定的数字。0 = 0% 资金, 20 = 100% 资金。

滑块列表:

army_funding (陆军和陆军航空兵)

army_funding (海军和海军航空兵)

nuclear_funding (核生产)

research_funding (科技)

social_funding (社会)

admin_funding (管理)

consumer_goods (生活消费品)

经济圈

名称	类型	语法示例	效果/描述
ECON_SPHERE_LEADER	变量	无	用于存储当前作用域经济圈领导者tag的变量。
HAS_ECON_SPHERE	flag	无	如果当前国家是势力范围领导者，应设置这一标志。
GLOBAL.econ_sphere_leaders	数组	无	一个数组，存储所有当前经济圈的领导者。每月使用 HAS_ECON_SPHERE 重新构建该数组。
econ_join_sphere_[TAG]	效果	econ_join_sphere_USA = yes	加入指定的tag所在的经济圈。
econ_join_sphere_target	效果	set_temp_variable = { target = USA } econ_join_sphere_target = yes	加入target所指定的tag所在的经济圈。
econ_leave_sphere	效果	econ_leave_sphere = yes	从它们所属的经济圈中移除该tag。
set_embargo_PREV	效果	USA = { GER = { set_embargo_PREV = yes } }	PREV禁运THIS，阻断了两国间所有贸易往来。
clear_embargo_PREV	效果	USA = { GER = { clear_embargo_PREV = yes } }	PREV 解除了对THIS的禁运，允许他们那边进行贸易。
add_to_trade_modifier_PREV	效果	set_temp_variable = { temp_modifier = -20 } USA = { GER = { add_to_trade_modifier_PREV = yes } }	增加贸易关系修正。

可以有经济圈的 tag 列表如下：

- USA
- GER
- JAP
- ITA
- IBR
- RUS
- ENG
- CHI
- TUR