

Peter_XL

1. 需要准备的软件

1. 钢铁雄心 4 本体正版 (steam 版的)
2. vscode (编辑 txt 用)

2. 找到钢铁雄心 4 的相关文件

2.1. C 盘的钢铁雄心 4 文件夹

通常路径为 C:\Users\你的用户名\Documents\Paradox Interactive\Hearts of Iron IV

(而且必须为这个路径, 否则后续 debug 时会非常麻烦)

2.2. 钢铁雄心本体文件

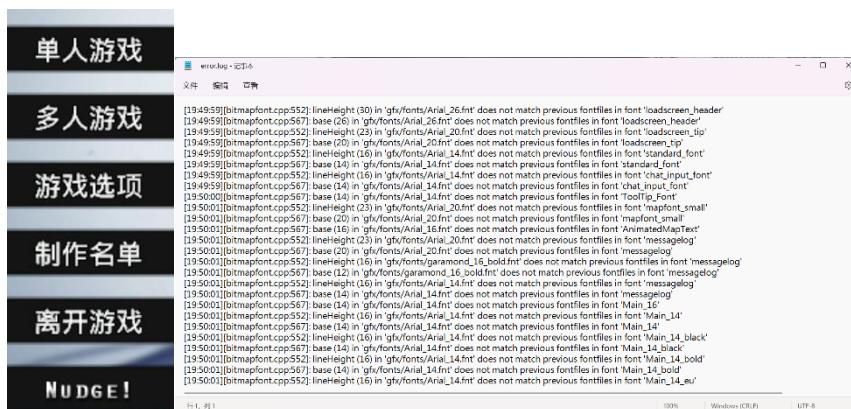


选择本地文件并点击浏览即可找到文件所在地

3. 开启钢铁雄心 4 的 debug 模式



在点击属性后选择通用，然后在启动选项的栏内输入 -debug



游戏启动后会增加

选项 nudge，同时在启动游戏时会弹出报错文本



点击 nudge 可以进入地图编辑器

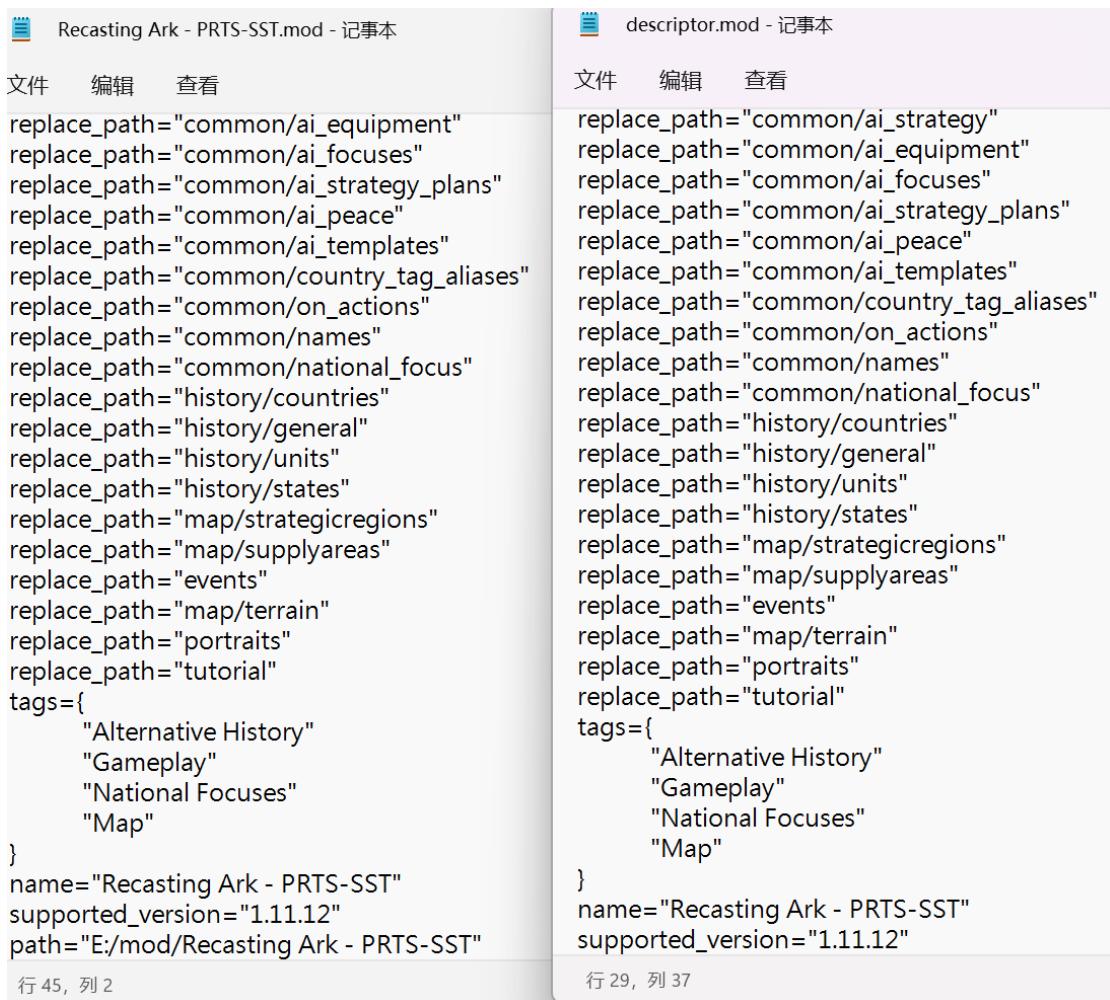
(小建议，debug 时为了方便，最好将游戏调为窗口化，分辨率选择最低)

3.1. 加载 mod

加载 mod 需要 mod 本体文件夹和引导文件 (.mod 结尾的文件)

制作一个引导文件可以使用 mod 本体文件夹中的 descriptor.mod 进行改造，复制文件

后粘贴在在 C:\Users\lenovo\Documents\Paradox Interactive\Hearts of Iron IV\mod 中，然后打开进行编辑（能用文本格式打开的文件都建议用 vscode 进行编辑），



The image shows two side-by-side Notepad windows. The left window is titled 'Recasting Ark - PRTS-SST.mod - 记事本' and contains the following code:

```
replace_path="common/ai_equipment"
replace_path="common/ai_focuses"
replace_path="common/ai_strategy_plans"
replace_path="common/ai_peace"
replace_path="common/ai_templates"
replace_path="common/country_tag_aliases"
replace_path="common/on_actions"
replace_path="common/names"
replace_path="common/national_focus"
replace_path="history/countries"
replace_path="history/general"
replace_path="history/units"
replace_path="history/states"
replace_path="map/strategicregions"
replace_path="map/supplyareas"
replace_path="events"
replace_path="map/terrain"
replace_path="portraits"
replace_path="tutorial"
tags={
    "Alternative History"
    "Gameplay"
    "National Focuses"
    "Map"
}
name="Recasting Ark - PRTS-SST"
supported_version="1.11.12"
path="E:/mod/Recasting Ark - PRTS-SST"
```

行 45, 列 2

The right window is titled 'descriptor.mod - 记事本' and contains the same code:

```
replace_path="common/ai_strategy"
replace_path="common/ai_equipment"
replace_path="common/ai_focuses"
replace_path="common/ai_strategy_plans"
replace_path="common/ai_peace"
replace_path="common/ai_templates"
replace_path="common/country_tag_aliases"
replace_path="common/on_actions"
replace_path="common/names"
replace_path="common/national_focus"
replace_path="history/countries"
replace_path="history/general"
replace_path="history/units"
replace_path="history/states"
replace_path="map/strategicregions"
replace_path="map/supplyareas"
replace_path="events"
replace_path="map/terrain"
replace_path="portraits"
replace_path="tutorial"
tags={
    "Alternative History"
    "Gameplay"
    "National Focuses"
    "Map"
}
name="Recasting Ark - PRTS-SST"
supported_version="1.11.12"
```

行 29, 列 37

像这样，在最底部另起一行，写上 mod 本体文件夹的地址

path="文件夹地址"



The image shows a terminal window with the following output:

```
::::: DEBUG :::::
Province ID = 4618 (YAN)
State ID = 310 (南京)
Strategic region ID = 1 (南英格兰)
AI Areas = (#1)
Cores: #1
State Value to Player: 0
Owner = (YAN)大英帝国 (#1)
Controller = (YAN)大英帝国 (#1)

Surrender level: 0.00
Controlled Core VPs: 953
Owned Core VPs: 953
Controlled Owned VPs: 953
Owned VPs: 953

Weather:
Temperature 0.00°C (32.00°F)
Temperature change 0
0.00厘米的降雨
0.00厘米的降雪
天气最早将于1月2变化
晴朗

Local time: 0:00
DayNight = 1.000
::::::::::
```

4. 国家、省份、地块的 id 查看

Province ID 代表地块 id,

旁边括号内的是国家的代码

States ID 代表省份 id,

下面是代码的教学，在开始之前，我们要养成一个代码对齐的好习惯，例如

```
mean_time_to_happen = {  
    days = 500  
    modifier = {  
        factor = 0.4 # If true multiply 500 by 0.4 = 200  
        NOT = { country_exists = SOV }  
    }  
    modifier = {  
        factor = 0.4 # If true multiply 200 by 0.4 = 40  
        NOT = { country_exists = ENG }  
    }  
    modifier = {  
        factor = 0.1 # If true multiply 40 by 0.1 = 4  
        NOT = { country_exists = ENG }  
        NOT = { country_exists = SOV }  
    }  
}
```

颜色相同的代码组是对齐的，不同层级的嵌套都要进行一个区分，把相同层级的开头放在同一列对齐，这样层层分划，看起来就会非常清晰，检查的时候也很方便，可以快速找出是否遗漏了大括号。在编写的时候，你可以通过按 Tab 键来对代码进行对齐编辑。

5. 省份分配



1. 我们先点击 debug 模式时的 states 按钮，这时候你会发现地图上的省份都会出现蓝色边框进行区分



我们点击其中一个省份的任意地块，会出现这样的框
点击 open file，这时候就能打开这个省份的文件

The screenshot shows a Sublime Text window with a dark theme. The title bar reads "C:\Users\lenovo\Documents\Paradox Interactive\Hearts of Iron IV\history\states\310-State_310.txt - Sublime Text (UNREGISTERED)". The menu bar includes "文件(F)", "编辑(E)", "选择(S)", "查找(I)", "视图(V)", "跳转(G)", "工具(T)", "项目(P)", "首选项(N)", and "帮助(H)". A tab bar at the top has a single tab labeled "310-State_310.txt". The main editor area contains the following text:

```
1 state={  
2     id=310  
3     name="STATE_310"  
4  
5     history={  
6         owner = YAN  
7         add_core_of = YAN  
8     }  
9  
10    provinces={  
11        736 898 1470 1566 1977 2304 2581 2652 4618 4645 5548 5625 8201 8658 9278 11528 15078 15103  
12        15116 15158 15170 15176 15192 15237 15258 15286 15326 15358 15434  
13    }  
14    manpower=0  
15    buildings_max_level_factor=1.000  
16}  
17
```

At the bottom of the editor, status bars show "Line 16, Column 2", "Tab Size: 4", and "Plain Text".

state = {

id = 124 (省份 id)

name = STATE_124 (省份名称, 这个可以不改, 名称的修改可以在本地化的
r_state_names_l_english.yml 中)

manpower = 50035 (人口数量)

state_category = megalopolis (省份类别)

resources = {

oil = 10

chromium = 50

}

(当地资源)

history = {

owner = SWI

add_core_of = SWI

(省份所属国家和哪些国家拥有该省核心)

buildings = {

infrastructure = 3 (基建, 等级最高为 5)

industrial_complex = 1 (民用工厂)

arms_factory = 1 (军用工厂)

dockyard = 10 (船坞)

7777 (地块编号) = {

coastal_bunker = 5 (港口)

naval_base = 10 (海军基地)

}

} (建筑)

victory_points = { 5555 15 }

victory_points = { 6666 10 } (胜利点的地块编号和点数)

1939.1.1 = { (另一个历史剧本中该地块的情况)

controller = ITA

set_state_name = ITA_STATE_124

buildings = {

infrastructure = 4 # This will not change the amount of civilian or military factories.

}

}

}

provinces = { 1111 2222 3333 4444 5555 6666 7777 8888 9999 }

(省份拥有的地块的 id)

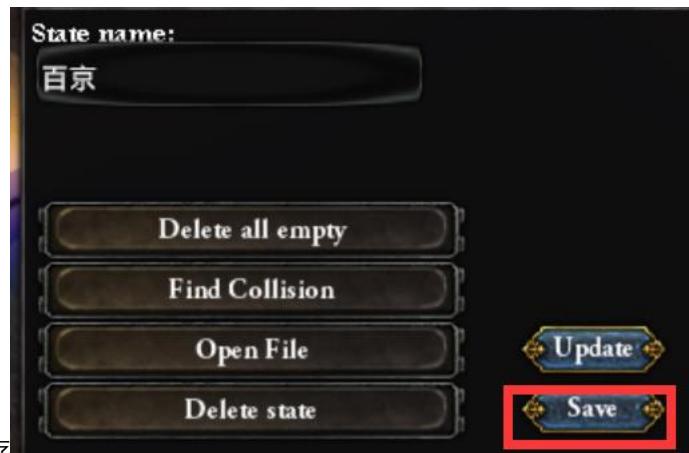
local_supplies = 10(当地补给)

}

参照这个我们就可以对省份内容进行编辑更改

2. 地块的更改也可以在地图编辑器内进行

点击地块来选择一个省份，按住 shift 键选择一个省份外的地块，这时该地块就会并入被选择的省份，若是按 shift 键选择省份内的地块，那么该地块将会从该省份移除，成为没有省份所属的地块



更改好后，点击 save 进行保存

1. 以上两种类型的更改完毕后，更改后的文件会出现在 C 盘的钢铁雄心 4 文件夹的 history/states 文件夹内，此时将 states 文件夹内的文件复制并粘贴到 mod 本体文件夹的 history/states 内，进行替换，再打开 debug 模式的钢丝，通常可以看到更改已经生效

同时，将 c 盘的更改文件添加进压缩文件然后将原文件删除，便于分辨以及与他人的文件改动整合（删除也是因为如果有残留，则钢丝本体极大可能产生错误）

6. 省份名称修改

打开 r_state_names_l_english.yml，然后找到想修改名称的省份 id 进行修改

```

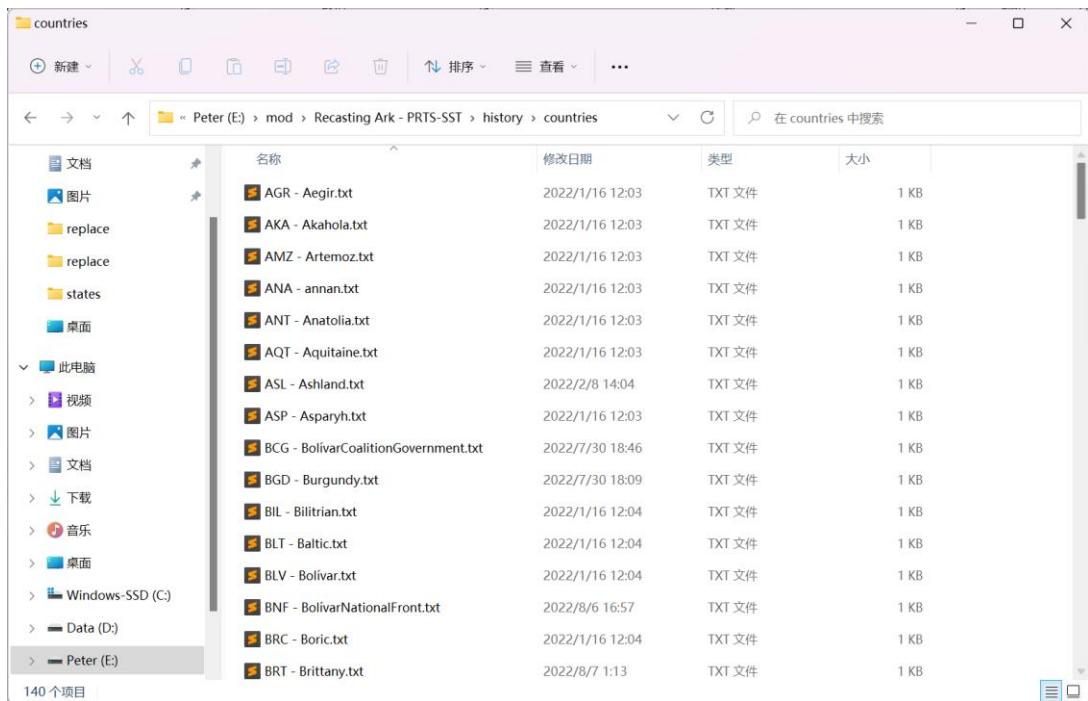
r.state_names_english:
  STATE_1:0 "科西嘉"
  STATE_2:0 "拉丁姆"
  STATE_3:0 "瑞士"
  STATE_4:0 "下奥地利"
  STATE_5:1 "瓦尔米亚-马祖里"
  STATE_6:0 "佛兰德斯"
  STATE_7:0 "荷兰"
  STATE_8:0 "卢森堡"
  STATE_9:0 "波希米亚"
  STATE_10:0 "华沙"
  STATE_11:0 "考纳斯"
  STATE_12:0 "维泽梅"
  STATE_13:1 "帕尔努"
  STATE_14:0 "布列塔尼"
  STATE_15:0 "诺曼底"
  STATE_16:0 "法兰西岛"
  STATE_17:1 "弗朗什-孔泰"
  STATE_18:0 "香槟"
  STATE_19:0 "阿基坦"
  STATE_20:0 "罗讷"
  STATE_21:0 "普罗旺斯"
  STATE_22:0 "朗格多克"
  STATE_23:0 "普瓦图"
  STATE_24:0 "中央大区"
  STATE_25:0 "利穆赞"
  STATE_26:0 "奥佛涅"
  STATE_27:0 "勃艮第"
  STATE_28:1 "阿尔萨斯-洛林"
  STATE_29:1 "北部-加莱海峡"
  STATE_30:0 "卢瓦尔"
  STATE_31:0 "南部-比利牛斯"
  STATE_32:0 "阿尔卑斯"
  STATE_33:0 "中南大区"
  STATE_34:0 "瓦隆"
  STATE_35:0 "布拉班特"
  STATE_36:0 "弗里斯兰"

```

Line 1, Column 1: ZH,CN has loaded. Spaces: 2 YAML

7. 添加国家（注：此项的更多细节可以结合下面 roy 的添加内容）

打开 mod 文件夹里的 history\countries，确定添加国家的英文名和缩写，为了规范化，可以选择以图中所示的方式命名 txt 文件（国家英文名缩写 - 国家英文名）



打开新建的 txt 文件，然后再打开文件夹中任意一个已经写好的 txt 文件

```

1 capital = 1
2
3 oob = "AGR_Start"
4
5 add_ideas = {
6 }
7
8 set_research_slots = 2
9 set_stability = 0.5
10 set_war_support = 0.4
11
12 set_technology = {
13     infantry_weapons = 1
14     infantry_weapons1 = 1
15     tech_recon = 1
16     tech_support = 1
17 }
18
19 set_politics = {
20     ruling_party = democracy
21     last_election = "1936.1.1"
22     election_frequency = 48
23     elections_allowed = no
24 }
25 set_popularities = {
26     traditionalism = 0
27     democracy = 100
28     authoritarianism = 0
29     capitalism = 0
30     moderation = 0
31     socialism = 0
32     liberalism = 0
33     occultism = 0
34     extremism = 0
35     particular_ideology = 0
36 }
37

```

Line 1, Column 1 Tab Size: 4 Plain Text

将内容复制，并修改国家缩写

然后打开 localisation\replace 中的 r_countries_l_english.yml，然后照图例加入新国家

```

409 VOU_democracy_ADJ:0 "瓦伊凡共和国"
410 VOU_democracy_DEF:0 "瓦伊凡共和国"
411 PAZ_democracy:0 "普拉赞国" #prazen
412 PAZ_democracy_ADJ:0 "普拉赞国"
413 PAZ_democracy_DEF:0 "普拉赞国"
414 NUS_democracy:0 "努珊西亚" #Nusansia
415 NUS_democracy_ADJ:0 "努珊西亚"
416 NUS_democracy_DEF:0 "努珊西亚"
417 PON_democracy:0 "波利尔尼亞人民阵线" #The Polirnia Popular Front
418 PON_democracy_ADJ:0 "波利尔尼亞人民阵线"
419 PON_democracy_DEF:0 "波利尔尼亞人民阵线"
420 LIV_democracy:0 "利沃尼亞骑士国" #Livonia Order
421 LIV_democracy_ADJ:0 "利沃尼亞骑士国"
422 LIV_democracy_DEF:0 "利沃尼亞骑士国"
423 DAM_democracy:0 "但马斯科" #Damascus
424 DAM_democracy_ADJ:0 "但马斯科"
425 DAM_democracy_DEF:0 "但马斯科"
426 SKL_democracy:0 "什克拉斯卡" #Szklarska
427 SKL_democracy_ADJ:0 "什克拉斯卡"
428 SKL_democracy_DEF:0 "什克拉斯卡"
429 GLT_democracy:0 "加赫尔山聚集地" #Glitter Gathering Place
430 GLT_democracy_ADJ:0 "加赫尔山聚集地"
431 GLT_democracy_DEF:0 "加赫尔山聚集地"
432 BRT_democracy:0 "布列塔尼" #Brittany
433 BRT_democracy_ADJ:0 "布列塔尼"
434 BRT_democracy_DEF:0 "布列塔尼"
435 TOR_democracy:0 "多伦自治郡" #Toron borough
436 TOR_democracy_ADJ:0 "多伦自治郡"
437 TOR_democracy_DEF:0 "多伦自治郡"
438 ECB_democracy:0 "东克莱布拉松" #Easter Kelabueng
439 ECB_democracy_ADJ:0 "东克莱布拉松"
440 ECB_democracy_DEF:0 "东克莱布拉松"

```

Line 1, Column 1 Spaces: 2 YAML

再打开 common\countries, 新建 txt, 命名为国家英文名.txt, 打开输入

```
graphical_culture = commonwealth_gfx
```

```
graphical_culture_2d = commonwealth_2d
```

(此处的 commonwealth 是指国家文化, 与单位模型和图标相关, 编写的时候根据具体情况进行更换)

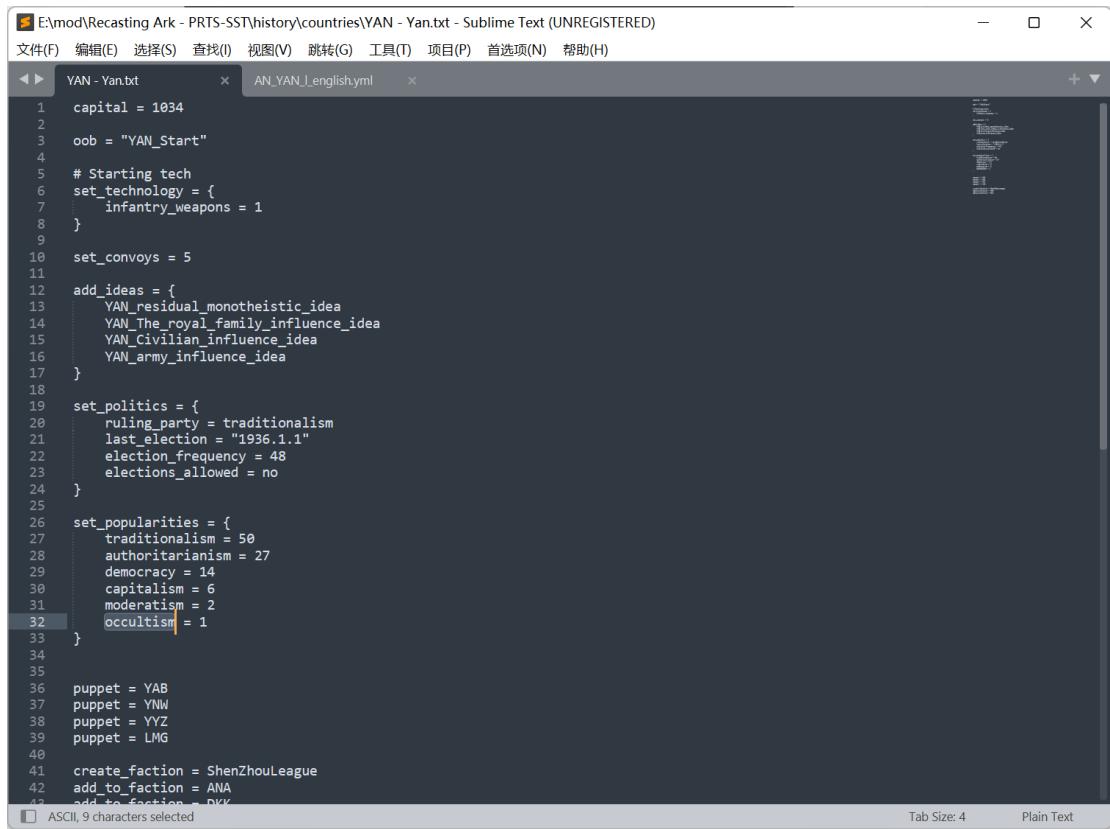
```
color = rgb { R 数值 G 数值 B 数值} (此为国家颜色)
```

再打开 common\country_tags 的 Arknights_countries.txt

```
输入国家缩写 = "countries/国家英文名.txt"
```

8. 国家代码内容填写 (不定时更新)

打开 mod 文件夹里的 history\countries 中你想要填写内容的国家



```
E:\mod\Recasting Ark - PRTS-SST\history\countries\YAN - Yan.txt - Sublime Text (UNREGISTERED)
文件(F) 编辑(E) 选择(S) 查找(I) 视图(V) 跳转(G) 工具(T) 项目(P) 首选项(N) 帮助(H)

YAN - Yan.txt AN_YAN_english.yml

1 capital = 1034
2
3 oob = "YAN_Start"
4
5 # Starting tech
6 set_technology = {
7     infantry_weapons = 1
8 }
9
10 set_convoy = 5
11
12 add_ideas = {
13     YAN_residual monotheistic_idea
14     YAN_The_royal_family_influence_idea
15     YAN_Civilian_influence_idea
16     YAN_army_influence_idea
17 }
18
19 set_politics = {
20     ruling_party = traditionalism
21     last_election = "1936.1.1"
22     election_frequency = 48
23     elections_allowed = no
24 }
25
26 set_popularities = {
27     traditionalism = 50
28     authoritarianism = 27
29     democracy = 14
30     capitalism = 6
31     moderation = 2
32     occultism = 1
33 }
34
35
36 puppet = YAB
37 puppet = YNW
38 puppet = YYZ
39 puppet = LMG
40
41 create_faction = ShenZhouLeague
42 add_to_faction = ANA
43 add_to_faction = DKV
44
45 ASCII, 9 characters selected
```

capital = 1034 (首都位置, 要填写 state 的 id 而不是 province 的 id)

oob = "YAN_Start" (战斗部署, 这些文件会被链接到'Order of Battle' (OoB)记录了部队数量和位置、经验及装备状况, 还有开局国家拥有的空军联队。开始时的生产状况及部队编制也被记录在那儿。每个国家都需要链接到 OoB, 不过如果那个国家将在之后被吞并那么就别给他写 OoB 文件了)

set_research_slots = 3 (开局科研槽数量, 可以不写, 会变成默认是 2 个)

set_stability = 0.7 (开局稳定性, 游戏内会换算成百分数, 如这行代码会显示为 70% 稳定度)

set_war_support = 0.5 (开局战争支持度, 游戏内数值显示与稳定性同理)

add_political_power = 500 (开局装置点数)

set_convoys = 5 (初始运输船数量, 如果有多个此类代码, 数量会叠加, 如两行 set_convoys = 5, 会变成开局 10 条运输船)

set_technology = {

 infantry_weapons = 1

} (开局的解锁科技以及其等级)

add_ideas = {

 YAN_residual_monotheistic_idea

 YAN_The_royal_family_influence_idea

 YAN_Civilian_influence_idea

 YAN_army_influence_idea

} (设置国家开局时的内阁 (民族精神 顾问 制造商和法案). 这些东西的清单在 /Hearts of Iron IV/common/ideas。不过注意, 如果你不添加任何内阁. 国家开局时就是没有顾问, 使用的是默认的民用经济和志愿制兵役)

set_politics = {

 ruling_party = traditionalism (政体)

 last_election = "1936.1.1" (最后一次选举日期)

 election_frequency = 48 (选举周期)

 elections_allowed = no (是否允许选举)

} (开局政体设置)

set_popularities = {

 communism = 0 (共产主义)

 socialism = 50 (社会主义)

 progressivism = 27 (进步主义)

 liberalism = 14 (自由主义)

conservatism = 6 (保守主义)

authoritarianism = 2 (威权主义)

despotism = 1 (专制主义)

fascism = 0 (法西斯主义)

mysticism = 0 (神秘主义)

special = 0 (特殊意识形态)

} (意识形态支持度, 支持度为 0 的意识形态可以不写在上面, 默认会显示 0, 同时所有意识形态的支持度的总和要等于 100, 否则会无法显示)

puppet = YAB

puppet = YNW

puppet = YYZ

puppet = LMG

(傀儡的国家)

create_faction = ShenZhouLeague (开局阵营, 此行代码写在阵营领导者国家的文件中)

add_to_faction = ANA (阵营内的国家)

add_to_faction = DKK

国家内容本地化

打开 Recasting Ark - PRTS-SST\localisation\english 这个路径, 然后创建一个文本文档并将后缀改为.yml, 名称命名为 AN_国家代码_l_english.yml

```

1 l_english:
2 YAN_new_year:0 "新年延议"
3 YAN_Keep_success:0 ""守成""
4 YAN_Old_glory:0 "王于兴师"
5 YAN_flood:0 "伏夕除患"
6 YAN_flood_tt:0 "完成该国策将会解锁关于治理 夕江洪潦 的决议§!"
7 YAN_Fight_against_extremists:0 "清除邪教"
8 YAN_exercise:0 "修我戈矛"
9 YAN_Review_imperial:0 "检阅禁军"
10 YAN_Reward_labor:0 "布泽劳工"
11 YAN_Grace:0 "驾临龙门"
12 YAN_Amnesty:0 "大赦天下"
13 YAN_honorary_titles:0 "恩泽商贾"
14 YAN_Cruise:0 "春狩"
15 YAN_Blood_thicker_than_water:0 "天子血脉"
16 YAN_Loyal_civil_servants:0 "社稷之臣"
17 YAN_Rely_generals:0 "横刀立马"
18 YAN_Regent_royal_family:0 "皇族摄政"
19 YAN_country_solid:0 "金瓯永固"
20 YAN_Monument_minwuxi:0 "抚民以利"
21 YAN_Compiling_implementing_Constitutionalism:0 "生民立命"
22 YAN_Clean_military_discipline:0 "肃正军纪"
23 YAN_Enrich_country_strengthen_army:0 "富国强军"
24 YAN_Destroy_enemy_completely:0 "汤平胥小"
25 YAN_Strengthening_construction_temple:0 "加强三府"
26 YAN_Revision_law:0 "重修律法"
27 YAN_Set_up_army_police:0 "整编肅院"
28 YAN_Using_chaebol:0 "利用财阀"
29 YAN_Royal_Bank:0 "天朝票号"
30 YAN_Laissez_faire_management:0 "无为而治"
31 YAN_Tax_instead_power:0 "简权增赋"
32 YAN_Supporting_capital:0 "扶持资本"
33 YAN_Open_source_rock_mining:0 "开放矿山"
34 YAN_Encourage_merger:0 "鼓励兼并"
35 YAN_Government_led:0 "中央统制"
36 YAN_Concession:0 "源石特许"
37 YAN_Cracking_down_plutocrats:0 "狠打财阀"
38 YAN_State_owned_mine:0 "工商食官"
39
40 YAN_Literacy_common_people:0 "百姓扫盲"
41 YAN_underground:0 "着眼地下"
42 YAN_University_Examination:0 "扩建士学"

```

Detected UTF-8-SIG vs UTF-8 with BOM with 100% confidence, Line 1, Column 11 Spaces: 2 YAML

类似于这样，先在第一行写上 I_english:,

然后将你要本地化的内容写入，格式为：

需要本地化的内容的代码:0 "内容"

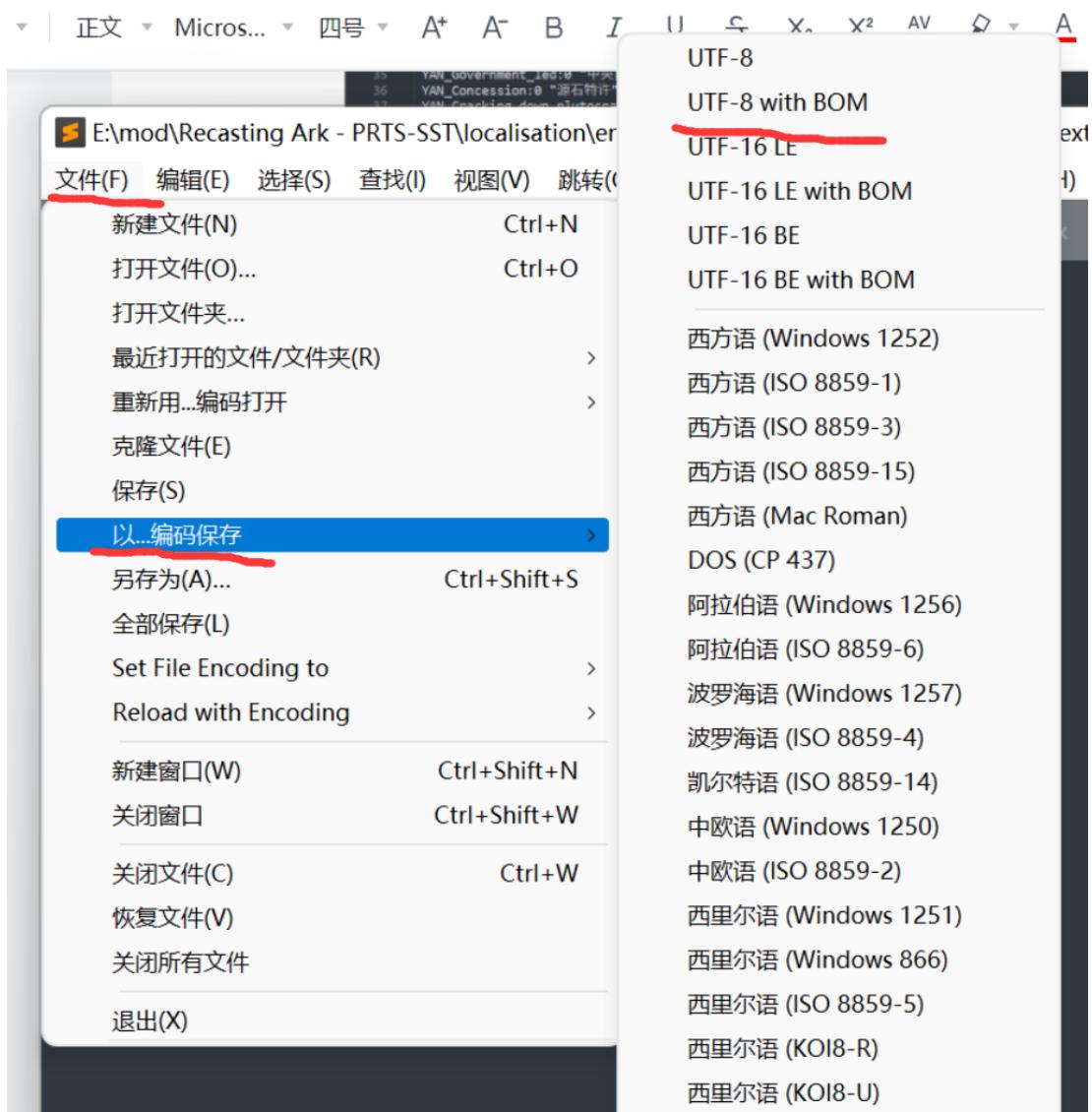
如果是政党的本地化，就是：

国家代码_政党的代码（同意识形态支持度的内容）_party:0 "政党名称"

注意：冒号: 和引号""都是英文输入法时的字符（半角符号），切勿与全角符号混淆

建议在编写代码时在开头用#号注释，具体如上图所示

保存 yml 文档时必须用 UTF-8 with BOM 编码保存，否则不会起效，保存方法如下图所示



9. 事件制作（不定时更新）

打开 Recasting Ark - PRTS-SST\events

新建一个文本文档，可随意命名，但是推荐以国家代码名称命名

游戏中有不同的四种事件类型：

country_event (国家事件)

news_event (新闻事件)

unit_leader_event (领袖事件)

state_event (省份事件)

(示范代码)

add_namespace = event_lvgl (首先在命名空间中定义)

```
#余路测你们码

country_event (事件类型) = {

id = event_lvg.1 (事件 id, 可以随便写, 但建议写成 event_国家代码.1/2/3...)

title = event_lvg.1.t (事件标题, 本地化时要用, 格式建议与事件 id 类似, 写成 event_
国家代码.1/2/3.t)

desc = event_lvg.1.d(事件内容, 本地化要用, 格式建议与事件 id 和标题类似, 写成
event_国家代码.1/2/3.d)

picture = GFX_report_event_physics_lab_01 (事件附加的照片)

is_triggered_only = no (是否只能被触发, 如果填 yes 则这个事件只能被决议和国策手
动触发, 填 no 则自动触发)

trigger = {

date > 1936.1.10 (触发时间, 此时间一定不准确, 而是从开局开始每隔 20 天进行一
次检测, 若时间超过则触发, 因此此行代码会在 1936.1.20 左右触发)

TAG = LVG (触发国家)

}

fire_only_once = yes (只触发一次)

mean_time_to_happens = {

days = 1 (检测天数, 如果是 1 则每 20 天检测一次, 若 2 则每 40 天检测一次, 以此
类推, 但填 0 则仍是每 20 天检测一次)

}

option = {

name = event_lvg.1.a #好吧

} (选项, name 内填选项代码, 本地化要用, 格式推荐同上)

option = {

name = event_lvg.1.b #布星

LVG = {

country_event = { days = 1 id = event_lvg.2 }

} (选项选过后触发的事件, 可用作制作事件链, 具体看示范代码下文进行理解)
```

```
}

}

#我们要反击

country_event = {

id = event_lvg.2

title = event_lvg.2.t

desc = event_lvg.2.d

picture = GFX_report_event_physics_lab_01

is_triggered_only = yes

option = {

name = event_lvg.2.a #我们应该测余路码

LVG = {

country_event = { days = 1 id = event_lvg.3 }

}

}

country_event = {

id = event_lvg.3

title = event_lvg.3.t

desc = event_lvg.3.d

picture = GFX_report_event_physics_lab_01

is_triggered_only = yes

option = {

name = event_lvg.3.a #余路被测了码

}

}

事件本地化
```

与国家内容本地化相同，在 AN_国家代码_\english.yml 内进行填写具体内容如图

```
l_english:  
  event_lvg.1.t:0"余路：我测你们码"  
  event_lvg.1.d:0"余路要测我们的码"  
  event_lvg.1.a:0"好吧"  
  event_lvg.1.b:0"布星"  
  event_lvg.2.t:0"我们要反击"  
  event_lvg.2.d:0"我们应该测余路码"  
  event_lvg.2.a:0"开始行动"  
  event_lvg.3.t:0"反击成功"  
  event_lvg.3.d:0"余路被测了码"  
  event_lvg.3.a:0"草"
```

10. 新单位增加（不定时更新）

打开 Recasting Ark - PRTS-SST\common\units， 打开需要增加的单位的对应文件夹，如果是步兵种类则打开 infantry.txt，如果是骑兵种类则打开 cavalry.txt，其他的种类的以此类推。

在 subunit 的框内写类似于这样的代码（根据具体情况修改）

```
infantry = {  
    abbreviation = "INF" (这个我还没搞懂)  
    sprite = infantry  
    map_icon_category = infantry (决定该编制的图标)  
    priority = 600 (优先级数值，可以理解为当多种单位组建在一个师时默认用数值最高的那个兵种的兵牌图标)  
    ai_priority = 200  
    active = no (该单位是否能在对应科技解锁前使用)  
    type = {  
        infantry  
    }  
    group = infantry  
    categories = {  
        category_front_line
```

```
category_light_infantry  
category_all_infantry  
category_army  
}  
combat_width = 2  
#Size Definitions  
max_strength = 25  
max_organisation = 60  
default_morale = 0.3  
manpower = 1000  
#Misc Abilities  
training_time = 90  
suppression = 1.5  
weight = 0.5  
supply_consumption = 0.06  
need = {  
infantry_equipment = 100  
}  
}
```