

FOMOD 創建工具

——快速指南



準備

首先你要準備好你的 MOD 檔 以及 'fomod' 資料夾. 一切都取決於你自己對結構的設定, 但請記住, 不是所有人都可以使用, 他們也許需要手動安裝, 所以採用合理的結構是一個不錯的主意.

1. 程式功能表

1.1. FOMOD 菜單.

1.1.1. 新建. 如果存在檔將刪除所有步驟, 清除所有 MOD 資訊及根目錄.

1.1.2. 打開資料夾. 打開已存在的 fomod .xml 文件. 你應該指定包含 'fomod' 資料夾 的根目錄. FOMOD 創建工具 僅支援 UTF-16 (UCS-2) 編碼的文本, 並自 1.6 版本起支援 UTF-8. 而 UTF-8 的非英文符號可能出現錯誤.

1.1.3. 打開文件. 打開已存在的 fomod.xml 文件. 你也許會選擇 info.xml 或 ModuleConfig.xml 文件, FOMOD 創建工具 將會打開已存在的文件. FOMOD 創建工具 僅支援 UTF-16 (UCS-2) 編碼的文本, 並自 1.6 版本起支援 UTF-8. 而 UTF-8 的非英文符號可能出現錯誤.

1.1.4. 保存. 保存 fomod.xml 文件. FOMOD 創建工具 自 1.2 版本起就只支援 UTF-16 (UCS-2) 並做為保存的編碼.

1.1.5. 合併 FOMOD. 可以讓你合併兩個 FOMOD. Fomod 應該被創建或是載入, fomod 在對話方塊中指定你要合併的檔. 僅選擇 ModuleConfig.xml 文件. 步驟, 所需的檔及相關變數條件將會添加到合併的 fomod 中.

1.1.6. 最近. 顯示最近 打開過/保存的 fomods.

1.1.7. 退出. 退出程式.

1.2. 選項功能表.

1.2.1. 設定. 打開設定窗格. 你可以在這選擇, 隱藏/顯示 功能表中的 '打開資料夾' 以及 '打開檔項'. 設置介面字體大小 (介面可能看著很難看或是字體過大). 管理最近的文件.

1.2.2. 保存前運行. 打開 CMD 視窗運行一些 Windows 腳本. 腳本將在控制台中編譯 .bat 檔並你保存 Fomod 前執行. 你可以通過 FOMOD 創建工具 的巨集插入特定資料. 更多支援的巨集可在腳本視窗中讀取. 例如:

del "\$MODROOT\$*.rar" /q 這將刪除根目錄中已有的帶有"

\$MODROOT\$"對應含義的 .rar 文件.

1.2.3. 保存後運行. 打開 CMD 視窗運行一些 Windows 腳本. 腳本將在控制台中編譯 .bat 檔並你保存 Fomod 後執行. 你可以通過 FOMOD 創建工具 的巨集插入特定資料. 更多支援的巨集可在腳本視窗中讀取. 例如: d:

```
cd "$MODROOT$"
```

```
"C:\Program Files\WinRAR\rar.exe" a -r -ep1 "$MODNAME$_$MODVERSION$.rar" *
```

這將改變主驅動器為 D:\. 並設置活動路徑到 MOD 根目錄. 並使用 WinRar 打包所有帶有 "\$MODNAME\$_\$MODVERSION\$" 對應含義的檔.

2. 程式主介面

2.1. **Mod 信息.** 一打開程式你就會看到 'Mod 資訊' 選項卡, 在這裡請輸入對於這個 MOD 的描述.

2.1.1. Mod 信息.

Mod 名稱 - 你的 mod 名稱.

Mod 作者 - 就是你啊, 同志.

Mod 版本 - 我認為這很好理解.

Nexus 頁面網址 - 你的 Mod 在 Nexus 上的網址.

Mod 標示圖片 - 顯示在右上角的圖片.

Mod 描述 - 對於你的 MOD 的詳細描述. 它可以空行, 但這並不意味在 NMM (或其他管理工具) 中會顯示. 需要一些代碼才行.

Mod 類別 - 在 Nexus 對於此 MOD 的分類.

雖然這並不重要, 但讓你的 MOD 看上去整潔一些不是更好嗎?

2.1.2. 工作目錄.

你將這設置根目錄, 將把你選中的資料夾作為 MOD 資料夾並創建 'fomod' 資料夾, 如果沒有 'fomod' 資料夾, 程式將自動創建一個. 當根目錄設置正確時 '繼續' 按鈕將會可用.

如果你點了 '繼續' 按鈕你將看到 '步驟' 選項卡並將無法再改變根目錄.

2.2. 步驟.

創建 FOMOD 安裝的基本選項卡.

2.2.1. 組及文件

2.2.1.1. 步驟名. 設置安裝步驟的名稱, 它將不會顯示在任何地方, 這只是為了你的方便, 但它不能為空.

2.2.1.2. 組. 每一個步驟都需要添加至少一個組. 組名將在安裝視窗左邊顯示. 為你的組選擇一個類型. 你可以按右鍵更改組名也可以通過上下移動按鈕修改對應次序. 組有四種類型:

- SelectExatlyOne - 你只能在組裡選擇一個選項, 不能不選或是多選.
- SelectAny - 你可以不選擇或是一個或是幾個或是全部選項;
- SelectAtMostOne - 你只能不選擇或是只選擇一個.
- SelectAtLeastOne - 你可以選擇一個或是幾個, 不能不選擇.
- SelectAll - 你必須選擇全部選項.

2.2.1.3. 外掛程式. 外掛程式是一個你在安裝時的可選項群組. 每一個組至少要有一個外掛程式. 必須在組列表中選擇組以添加外掛程式. 你可以右鍵對組名進行重命名或是使用上下移動按鈕修改對應次序.

2.2.1.4. 外掛程式描述. 對於外掛程式的詳細描述. 它可以空行, 但這並不意味在 NMM (或其他管理工具) 中會顯示. 需要一些代碼才行.

2.2.1.5. 外掛程式圖片. 當使用者在選擇外掛程式時將出現在視窗右下部. 請在圖片使用英文字母. 你可以將圖片放在 'fomod' 資料夾, 儘管這樣不大明智. 外掛程式必須要添加描述. 圖片則必須要在根目錄.

2.2.1.6. 變數設置. 如果你在製作 FOMOD 安裝時有一些條件, 你就需要運行一些變數. 以

'On' 及 'Off' 為例, 每個外掛程式都可以設置多個文本值至變數. 如果你不需要變數就留空. 外掛程式必須要添加變數.

2.2.1.7. 外掛程式變數. 僅為有經驗的 Modders 提供. 你可以在此用變數設置顯示給使用者的消息彈窗, 理論上, 進行外掛程式的自動檢測. 注意: 資訊文本只會在 Fomod 安裝精靈上顯示, 而非此程式.

Fields:

Default type name - 指定默認的外掛程式類型. 可設為: Optional(可選), Required(必須), Recommended(推薦), CouldBeUsable(可用), Not Usable(不可用). 如果你不添加類型指定, 該欄位將被轉換為 XML 作為 typeDescriptor/type, otherwise typeDescriptor/dependency Type/defaultType.

邏輯設定 - 指定邏輯條件, 如果它們都滿足或只有一個滿足就為真. 可設為 'And(和)' 或 'Or(或)'.

Type name - 同 "Default type name" 相似, 但僅適用於一個變數

Dependency type - 指定基於檔變數或標誌的條件. 需要創建至少一個變數模式.

File/Flag name - 自我解釋. 需要創建至少一個變數模式.

State(Value) - 符合條件的將為真. 需要創建至少一個變數模式.

2.2.1.8. 文件.

每一個外掛程式都可以安裝一些檔. 你可以逐一添加檔或是直接添加整個資料夾. 必須選中外掛程式以添加檔/或 資料夾. 每一個檔/資料夾 都有三個主參數: source path(源路徑), destination path(目標路徑), priority(優先順序). 檔和資料夾的路徑是相對的, 但源路徑同根目錄相關, 有關 'fomod' 資料夾, 而目標路徑則與遊戲目錄的 'DATA' 相關. FOMOD 創建工具將會嘗試自動確定目標路徑. 程式識別文件為: .esp, .esm; 同時也識別資料夾: STRINGS, TEXTURES, MUSIC, SOUND, INTERFACE, MESHES, PROGRAMS, MATERIALS, LODSETTINGS, VIS, MISC, SCRIPTS, SHADERSFX. 優先順序將確定安裝 檔/資料夾 時的順序. 優先順序越低將會越先安裝, 而越高則越後. 優先順序可用於安裝覆蓋檔. 例如預設情況下你有三個用來安裝 MOD 檔的資料夾 A, B 以及 C, 但如果使用者做出了一些選項, 那麼 fomod 安裝精靈 將會從

目錄 B 中取出檔並將檔複寫至目錄 B. 所以, 只要不讓事情出現問題就行, 比如從 B 取出檔並複寫 D, B 檔應該有比 B 更高的優先順序. 優先順序也可以用於指定檔在 MOD 載入排序時的位置順序. 低優先順序的檔在載入排序時的順序會更高. 你可以在下拉式功能表更改目標路徑和優先順序, 然後按左鍵再次點擊.

2.2-2. 條件.

如果你製作的 FOMOD 有多個步驟和變數, 那麼你必須使用條件

2.2.2.1. 變數設置.

當你為你的外掛程式設置了變數 (組選項) 這個變數將在下拉式功能表中可用. 選擇一個或多個相應的比較值. 如果變數等於比較值, 那麼這個步驟就會在安裝中顯示. 如果不等則會在用戶面前隱藏並跳過. 如果設定了多個條件, 那麼應該在同時滿足才行.

2.3. 必須安裝.

此處的檔無論如何都會被安裝.

2.4. 條件安裝.

此處的檔將會依照 flags(標記) /或 其他檔的條件進行安裝. 條件安裝分為幾種模式.

每個模式都基於一種變數, 通過邏輯進行判斷, 條件為真就會安裝.

2.5. 完成.

如果你完成了, 選擇 FOMOD->保存. 'info.xml' 以及 'ModuleConfig.xml' 將被創建於 'fomod' 目錄中. 現在你可以打包你的 MOD 並在測試之後上傳了.

3. 語言檔

FOMOD 創建工具自 1.5 版本起就對多種語言提供支援. 語言檔必須使用 UTF-16 編碼.

使用者可以自由創建自己的語言檔, 步驟如下:

- 1) 在 'Language' 目錄中複製一個已存在的語言檔.
- 2) 對複製的檔進行一個你要進行翻譯的語言名字命名.

- 3) 打開一個你喜歡的文字編輯器, 選擇全部並剪切.
- 4) 打開翻譯檔進行翻譯. 比如谷歌翻譯. 將文本粘貼進去. 別忘了指定當前語言和目標翻譯語言.
- 5) 檢查成果. 按鈕名不需要被翻譯, 如有需要請手動翻譯.
- 6) 將你的翻譯檔粘貼到語言資料夾, 保存. 現在你就可以在 FOMOD 創建工具 的設置中選擇你的翻譯檔.

原說明製作: Wenderer

翻譯排版:

Thekingdom

湖北·武漢

2017.04.23 - 21:18:27

免費資源, 請勿商用 Free Resources, Do Not Commercial