

# FOMOD 创建工具

——快速指南



## 准备

首先你要准备好你的 MOD 文件 以及 'fomod' 文件夹. 一切都取决于你自己对结构的设定, 但请记住, 不是所有人都可以使用, 他们也许需要手动安装, 所以采用合理的结构是一个不错的主意.

## 1. 程序菜单

### 1.1. FOMOD 菜单.

1.1.1. 新建. 如果存在文件将删除所有步骤, 清除所有 MOD 信息及根目录.

1.1.2. 打开文件夹. 打开已存在的 fomod.xml 文件. 你应该指定包含 'fomod' 文件夹 的根目录. FOMOD 创建工具 仅支持 UTF-16 (UCS-2) 编码的文本, 并自 1.6 版本起支持 UTF-8. 而 UTF-8 的非英文符号可能出现错误.

1.1.3. 打开文件. 打开已存在的 fomod.xml 文件. 你也许会选择 info.xml 或 ModuleConfig.xml 文件, FOMOD 创建工具 将会打开已存在的文件. FOMOD 创建工具 仅支持 UTF-16 (UCS-2) 编码的文本, 并自 1.6 版本起支持 UTF-8. 而 UTF-8 的非英文符号可能出现错误.

1.1.4. 保存. 保存 fomod.xml 文件. FOMOD 创建工具 自 1.2 版本起就只支持 UTF-16 (UCS-2) 并做为保存的编码.

1.1.5. 合并 FOMOD. 可以让你合并两个 FOMOD. Fomod 应该被创建或是加载, fomod 在对话框中指定你要合并的文件. 仅选择 ModuleConfig.xml 文件. 步骤, 所需的文件及相关变量条件将会添加到合并的 fomod 中.

1.1.6. 最近. 显示最近 打开过/保存的 fomods.

1.1.7. 退出. 退出程式.

## 1.2. 选项菜单.

1.2.1. 设定. 打开设定窗格. 你可以在这选择, 隐藏/显示 菜单中的 '打开文件夹' 以及 '打开文件项'. 设置界面字体大小 (界面可能看着很难看或是字体过大). 管理最近的文件.

1.2.2. 保存前运行. 打开 CMD 窗口运行一些 Windows 脚本. 脚本将在控制台中编译 .bat 文件并你保存 Fomod 前执行. 你可以通过 FOMOD 创建工具 的宏插入特定数据. 更多支持的宏可在脚本窗口中读取. 例如:

```
del "$MODROOT$\*.rar" /q 这将删除根目录中已有的带有 "$MODROOT$" 对应含义的 .rar 文件.
```

1.2.3. 保存后运行. 打开 CMD 窗口运行一些 Windows 脚本. 脚本将在控制台中编译 .bat 文件并你保存 Fomod 后执行. 你可以通过 FOMOD 创建工具 的宏插入特定数据. 更多支持的宏可在脚本窗口中读取. 例如: d:

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

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

这将改变主驱动器为 D:\. 并设置活动路径到 MOD 根目录. 并使用 WinRar 打包所有带有 "\$MODNAME\$\_\$MODVERSION\$" 对应含义的文件.

## 2. 程式主界面

**2.1. Mod 信息.** 一打开程式你就会看到 'Mod 信息' 选项卡, 在这里请输入对于这个 MOD 的描述.

2.1.1. Mod 信息.

Mod 名称 - 你的 mod 名称. Mod

作者 - 就是你啊, 同志.

Mod 版本 - 我认为这很好理解.

Nexus 页面网址 - 你的 Mod 在 Nexus 上的网址.

Mod 标示图片 - 显示在右上角的图片.

Mod 描述 - 对于你的 MOD 的详细描述. 它可以空行, 但这并不意味着在 NMM (或其他管理工具) 中会显示. 需要一些代码才行.

Mod 类别 - 在 Nexus 对于此 MOD 的分类.

虽然这并不重要, 但让你的 MOD 看上去整洁一些不是更好吗?

2.1.2. 工作目录.

你将这设置根目录, 将把你选中的文件夹作为 MOD 文件夹并创建 'fomod' 文件夹, 如果没有

'fomod' 文件夹, 程式将自动创建一个. 当根目录设置正确时 '继续' 按钮将会可用.

如果你点了 '继续' 按钮你将看到 '步骤' 选项卡并将无法再改变根目录.

## 2.2. 步骤.

创建 FOMOD 安装的基本选项卡.

2.2.1. 组及文件

2.2.1.1. 步骤名. 设置安装步骤的名称, 它将不会显示在任何地方, 这只是为了你的方便, 但它不能为空.

2.2.1.2. 组. 每一个步骤都需要添加至少一个组. 组名将在安装窗口左边显示. 为你的组选择一

个类型. 你可以按右键更改组名也可以通过上下移动按钮修改对应次序. 组有四种类型:

- SelectExatlyOne - 你只能在组里选择一个选项, 不能不选或是多选.
- SelectAny - 你可以不选择或是一个或是几个或是全部选项;
- SelectAtMostOne - 你只能不选择或是只选择一个.
- SelectAtLeastOne - 你可以选择一个或是几个, 不能不选择.
- SelectAll - 你必须选择全部选项.

2.2.1.3. 插件. 插件是一个你在安装时的可选项组. 每一个组至少要有有一个插件. 必须在组列表中选择组以添加插件. 你可以右键对组名进行重命名或是使用上下移动按钮修改对应次序.

2.2.1.4. 插件描述. 对于插件的详细描述. 它可以空行, 但这并不意味着在 NMM (或其他管理工具) 中会显示. 需要一些代码才行.

2.2.1.5. 插件图片. 当用户在选择插件时将出现在窗口右下部. 请在图片使用英文字母. 你可以将图片放在 'fomod' 文件夹, 尽管这样不大明智. 插件必须要添加描述. 图片则必须要在根目录.

2.2.1.6. 变量设置. 如果你在制作 FOMOD 安装时有一些条件, 你就需要运行一些变量. 以 'On' 及 'Off' 为例, 每个插件都可以设置多个文本值至变量. 如果你不需要变量就留空. 插件必须要添加变量.

2.2.1.7. 插件变量. 仅为有经验的 Modders 提供. 你可以在此用变量设置显示给用户的消息弹窗, 理论上, 进行插件的自动检测. 注意: 信息文本只会在 Fomod 安装精灵上显示, 而非此程式.

Fields:

Default type name - 指定默认的插件类型. 可设为: Optional(可选), Required(必须), Recommended(推荐), CouldBeUsable(可用), Not Usable(不可用). 如果你不添加类型指定, 该字段将被转换为 XML 作为 typeDescriptor/type, otherwise typeDescriptor/dependency Type/defaultType.

逻辑设定 - 指定逻辑条件, 如果它们都满足或只有一个满足就为真. 可设为 'And(和)' 或

'Or(或)'.

Type name – 同" Default type name"相似, 但仅适用于一个变量

Dependency type – 指定基于文件变量或标志的条件. 需要创建至少一个变量模式.

File/Flag name – 自我解释. 需要创建至少一个变量模式.

State(Value) – 符合条件的将为真. 需要创建至少一个变量模式.

#### 2.2.1.8. 文件.

每一个插件都可以安装一些文件. 你可以逐一添加文件或是直接添加整个文件夹. 必须选中插件以添加文件/或 文件夹. 每一个文件/文件夹 都有三个主参数: source path(源路径), destination path(目标路径), priority(优先级). 文件和文件夹的路径是相对的, 但源路径同根目录相关, 有关 'fomod' 文件夹, 而目标路路径则与游戏目录的 'DATA' 相关. FOMOD 创建工具将会尝试自动确定目标路径. 程式识别文件为: .esp, .esm; 同时也识别文件夹: STRINGS, TEXTURES, MUSIC, SOUND, INTERFACE, MESHES, PROGRAMS, MATERIALS, LODSETTINGS, VIS, MISC, SCRIPTS, SHADERSFX. 优先级将确定安装 文件/文件夹 时的顺序. 优先级越低将会越先安装, 而越高则越后. 优先级可用于安装覆盖文件. 例如默认情况下你有三个用来安装 MOD 文件的文件夹 A, B 以及 C, 但如果用户做出了一些选项, 那么 fomod 安装精灵 将会从目录 B 中取出文件并将文件复写至目录 B. 所以, 只要不让事情出现问题就行, 比如从 B 取出文件并复写 D, B 文件应该有比 B 更高的优先级. 优先级也可以用于指定文件在 MOD 加载排序时的位置顺序. 低优先级的文件在加载排序时的顺序会更高. 你可以在下拉菜单更改目标路径和优先级, 然后按左键再次点击.

#### 2.2-2. 条件.

如果你制作的 FOMOD 有多个步骤和变量, 那么你必须使用条件

.

##### 2.2.2.1. 变量设置.

当你为你的插件设置了变量 (组选项) 这个变量将在下拉菜单中可用. 选择一个或多个相应的比较值. 如果变量等于比较值, 那么这个步骤就会在安装中显示. 如果不等则会在用户面前隐

藏并跳过. 如果设定了多个条件, 那么应该在同时满足才行.

### 2.3. 必须安装.

此处的文件无论如何都会被安装.

### 2.4. 条件安装.

此处的文件将会依照 flags(标记) /或 其他文件的条件进行安装. 条件安装分为几种模式.

每个模式都基于一种变量, 通过逻辑进行判断, 条件为真就会安装.

### 2.5. 完成.

如果你完成了, 选择 FOMOD->保存. 'info.xml' 以及 'ModuleConfig.xml' 将被创建于 'fomod' 目录中. 现在你可以打包你的 MOD 并在测试之后上传了.

## 3. 语言文件

FOMOD 创建工具自 1.5 版本起就对多种语言提供支持. 语言文件必须使用 UTF-16 编码.

用户可以自由创建自己的语言文件, 步骤如下:

- 1) 在 'Language' 目录中复制一个已存在的语言文件.
- 2) 对复制的文件进行一个你要进行翻译的语言名字命名.
- 3) 打开一个你喜欢的文本编辑器, 选择全部并剪切.
- 4) 打开翻译文件进行翻译. 比如谷歌翻译. 将文本粘贴进去. 别忘了指定当前语言和目标翻译语言.
- 5) 检查成果. 按钮名不需要被翻译, 如有需要请手动翻译.
- 6) 将你的翻译文件粘贴到语言文件夹, 保存. 现在你就可以在 FOMOD 创建工具 的设置中选择你的翻译文件.

原说明制作: Wenderer

翻译排版:

Thekingdom

湖北·武汉

2017.04.23 - 21:18:27