

胡闹厨房2 - 厨师外观模组

安装

1. 安装 BepInEx 5 (x86) ([GitHub](#) 或 [百度网盘链接](#)) , 解压后拷贝到游戏根目录下

am > steamapps > common > Overcooked! 2	
名称	修改
BepInEx	202
Overcooked2_Data	202
doorstop_config.ini	202
Overcooked2.exe	202
steam_api.dll	202
UnityPlayer.dll	202
winhttp.dll	202

开启 BepInEx 的控制台可能会导致无法以手柄进入游戏。确保配置文件 BepInEx/config/BepInEx.cfg 中 [Logging.Console] 组中值为 Enabled = false。

2. 将 OC2DIYChef 文件夹拷贝到 BepInEx/plugins 文件夹中

使用

隐藏部分厨师

- 将 OC2DIYChef/official-all.txt 原地复制一份并重命名为 prefer.txt , 然后编辑 prefer.txt , 删去不想使用的厨师的名字。厨师名对应见下图。



由糯米糍整理

- 可以在 prefer.txt 中对厨师排序, 其中第一个厨师是默认厨师。每次进入游戏或添加本地玩家时会自动选用默认厨师。联机时若你使用额外厨师, 对于没有安装此 MOD 的其他玩家显示的是默认厨师。

- 此 MOD 不会修改厨师的解锁状态，包括需要通过关卡或 DLC 解锁的厨师。
- 其他玩家仍会正常显示其选择的厨师，即使你隐藏了该厨师。

添加额外厨师

- 将厨师资源文件夹拷贝到 `OC2DIYChef/Resources` 文件夹中，并将厨师资源文件夹名添加到 `prefer.txt` 中即可。
- 在资源文件夹中但未添加到 `prefer.txt` 的额外厨师不会被加载。
- 额外厨师不能作为默认厨师。
- 额外厨师的联机互相显示规则为：当主机安装了此 MOD 且两个玩家都添加了某一个额外厨师时，互相显示该额外厨师；否则选择额外厨师对其他玩家显示的是默认厨师。
- 部分三代厨师[资源](#)。

自制额外厨师

- 你可以自制厨师外观。每个自制厨师包括其模型、贴图和材质。
- 参考示例资源格式，你至少需要提供：
 - 头部模型 `Head.obj`，主贴图 `t_Head.png` 以及主材质 `m_Head.txt`；
 - 手部张开和抓握模型 `Hand_{Grip/Open}_{L/R}.obj`；
 - `INFO` 文件，其中包含值 `ID=xxx`。额外厨师的 ID 是一个 0 ~ 254 的整数，用作联机消息传递。ID 值 0 ~ 63 预留给三代厨师资源，请选择从 64 开始的值，且最好避开已发布的额外厨师的 ID 值。

此外还可以提供：

- 尾巴模型 `Tail.obj`；
- 固定在头部的部件模型 `Head{1/2}.obj`；
- 眼部模型 `Eyes.obj`（睁眼），`Eyes2_Blinks.obj`（闭眼），`Eyebrows.obj`（眉毛）；
- 各模型的单独贴图 / 材质文件（文件名前缀 `t_` / `m_`，无单独贴图 / 材质的模型使用主贴图 / 材质）；
- `INFO` 文件中可以添加 `BODY=xxx` 来使用不同的身体模型，例如 `BODY=Chef_Snowman`。

替换帽子

在 `prefer.txt` 的每个厨师后面可以（用空格隔开）添加 `HAT=xxx` 用来指定该厨师的帽子样式，可选的有 `None`（不戴），`Festive`（圣诞），`Fancy`（厨师帽），`Baseball`（篝火）。只在关卡内和主菜单界面有效，UI 界面显示的都是 `Fancy` 样式。

街机大厅换厨师

在 `prefer.txt` 添加一行 `LOBBYSWITCHCHEF=TRUE` 即可在街机大厅按上下键换厨师。

提示消息

- 默认厨师不可用：`prefer.txt` 第一行的厨师必须是已解锁的非额外厨师，否则将设置 `Male_Asian` 为默认厨师。
- 缺失 `INFO` 文件：每个额外厨师资源文件夹中必须包含名为 `INFO` 的信息文件。
- 缺失主贴图：每个额外厨师资源文件夹中必须包含名为 `t_Head.png` 的主贴图文件。
- ID 冲突：两个额外厨师的 ID 冲突，或 `INFO` 文件中缺少 ID 值定义。

