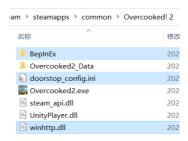
胡闹厨房2 - 厨师外观模组

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



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;
 - o INFO 文件,其中包含值 ID=xxx。额外厨师的 ID 是一个 $0 \sim 254$ 的整数,用作联机消息传递。ID 值 $0 \sim 63$ 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 帖图 / 材质);
- o 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 的主帖图文件。
- ID 冲突: 两个额外厨师的 ID 冲突, 或 INFO 文件中缺少 ID 值定义。