

如何制作自己的 MOD 包

文档更新日期：2025/10/25 18:37

在开始制作 MOD 前，请确认已阅读《最终用户许可协议》和《隐私条款》。

example 文件夹的内容即为一个完整MOD的范例，可作为构建参考。

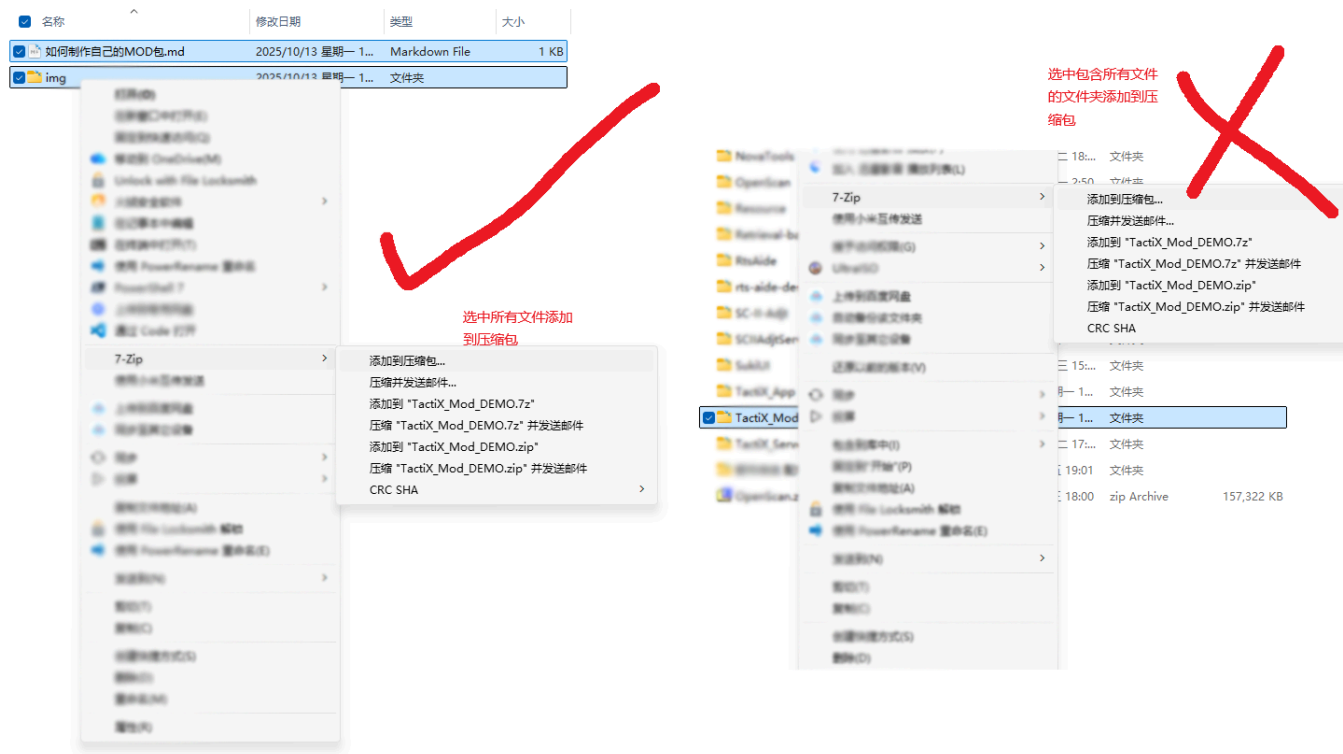
1. MOD 基础介绍

为了方便各位用户能够快速的创建 Tactix 支持的 MOD 包，Tactix 在构建格式上选择了 Zip 格式的压缩包。也就是说，只要按照要求创建一个压缩包即可使用，没有任何编程环节。

下文将详细介绍一个标准的MOD应该包括的内容。

2. MOD 包结构

重要：MOD 包不应该包括一个根目录，详见下图。



一个完整的 MOD 包应该包括以下内容：

文件夹/文件名	类别	说明
icons	文件夹	存放所有要显示的图标文件，png格式，128px方形为佳
sounds	文件夹	存放所有要播放的音效文件，wav格式，44 100 Hz (CD)，16位(CD和DAT)

文件夹/文件名	类别	说明
manifest.json	json文件	描述当前MOD的基本信息，包括资源索引
manifest.png	png图片	MOD的图标， png格式，64px以上方形为佳
titlebar.png	png图片	(可选) 用于在战术播放界面上方展示的长方形图片， png格式，650x140px左右为佳

Wav录制工具推荐: [Nero Wave Editor \(免费\)](#)

可以一口气将所有单位的提示音录制后再进行切分，这样效率会比每次单独录制一条更高。

Json编辑工具推荐: [Visual Studio Code](#)

一个实例目录树如下:

```
/
├─ manifest.json      // MOD元数据
├─ manifest.png       // MOD图标文件
├─ titlebar.png       // 长方形展示图片
├─ icons/             // 图标资源
│   └─ scv.png
│   └─ siege_tank.png
└─ sounds/            // 音频提示
    └─ scv.wav
    └─ siege_tank.wav
```

3. manifest.json 文件格式

以下为一个标准的 manifest.json 的范本。

```
{
  "ModName": "测试用MOD",
  "TacticsPath": "StarCraft_II",
  "ModVersion": 20251013001,
  "Actions": [
    {
      "Abbr": "Attack",
      "Desc": "前压"
    }
  ],
  "Units": [
    {
      "Abbr": "Tscv",
      "Desc": "SCV"
    }
  ]
}
```

```
],
  "Author": "作者",
  "ProjectWebSite": "https://www.123.com",
  "Email": "123456@qq.com",
  "UpdateTime": "2025-10-13 13:43",
  "Desc": "测试用的DEMO，用以演示DEMO的结构"
}
```

manifest.json 应该包括的字段如下：

字段名	备注
ModName	MOD的名称
TacticsPath	该MOD使用的战术文件对应在程序Tactics目录下的子目录， 注意不要使用空格
ModVersion	MOD版本，建议使用日期+版本号，只支持数字
Actions	动作，除去单位/建筑外的可选动作，比如前压，侦查等
└─ Abbr	战术文件中的内部缩写，图标和音效文件名必须与之相同
└─ Desc	描述，会在程序中显示的文本，一般是动作或单位的名称
Units	同 Actions
└─ Abbr	同 Actions
└─ Desc	同 Actions
Author	作者名称
ProjectWebSite	MOD项目的主页，可以是论坛发布帖的地址或个人网站等等，也可以是QQ频道的加入链接
Email	作者联系方式，出于隐私保护个人只建议留下电子邮箱
UpdateTime	MOD 更新日期，请严格按照 年-月-日 时:分 的格式填写
Desc	MOD 的介绍信息

可以使用 VSCode 的 json 支持插件确认 json 文件的格式是否正确，也可以网页搜索 “json在线验证” 借助在线工具确认是否存在错误。

TODO：开发MOD创建工具，作为后续规划。