

# HOI4DEV 钢4MOD开发工具

更新日期：2024.12.10

## 安装教程

此教程只包含HOI4DEV的工具安装，对于命令行使用、GitHub使用、Python的配置，请参考前置教程。

### 4. 安装ImageMagick与Wand

ImageMagick是一个Python支持的图像处理工具，钢4的DDS等图像我们都依靠它来处理。

在Windows上：推荐下载7.1.1版本并安装。如果使用了不同版本，请注意安装路径，默认为 C:\Program Files\ImageMagick-7.1.1-Q16-HDRI，版本号会影响路径，影响后续的安装脚本。

在MacOS上：直接使用命令 `brew install freetype imagemagick`。

### 5. 安装HOI4DEV

#### PIP安装（推荐）

我们已经将HOI4DEV升级为Python库，因此可以很方便地直接安装：

```
1 conda activate hoi4
2 pip install hoi4dev
```

#### Repo安装

也可以选择以GitHub Repo的形式安装。请寻找一个不会频繁移动改名的电脑位置，运行命令：

```
1 conda activate hoi4
2 git clone git@github.com:Magolor/hoi4dev.git
3 cd ./hoi4dev/
```

随后，在Windows上运行 `bash install_win.bash` (推荐) 或 `install_win.cmd`；在MacOS上运行 `bash install_mac.bash`。注意，如果在Windows上，您在上一步中使用了不同的ImageMagick版本，则需要修改这些脚本中的编号（在前几行）：

```
1 export MAGICK_HOME="C:\Program Files\ImageMagick-7.1.1-Q16-HDRI"
```

例如使用7.1.0版本就需要修改为：

```
1 export MAGICK_HOME="C:\Program Files\ImageMagick-7.1.0-Q16-HDRI"
```

如果正确安装，在命令行中会有输出信息 `hoi4dev version 0.1.0.8 successfully installed!` 或根据当前的 HOI4DEV版本号输出类似信息。

安装完成后，建议**重启命令行**。

安装完成的标志是确保下面的命令可以在命令行内正常运行：

```
1 hoi4dev -v
```

或

```
1 hoi4dev -h
```

## 6. 配置HOI4DEV

安装完成后，我们需要初始化工具，使用：

```
1 hoi4dev init
```

对于中文用户来说，可以选择使用：

```
1 hoi4dev enc -e gbk
```

将默认的编码修改为中文。（请注意，我们尚未完全测试这一编码会产生什么影响）

在用户目录的隐藏文件夹 `~/.hoi4dev/` 中可以看到设置文件 `config.json` 。

在Windows上为 `C:\Users\<您的用户名>\.hoi4dev\config.json`：

```

1 {
2     "HOI4_GAME_PATH": "/Users/<您的用户名>/Library/Application
Support/Steam/steamapps/common/Hearts of Iron IV/",
3     "HOI4_WORKSHOP_PATH": "/Users/<您的用户名>/Library/Application
Support/Steam/steamapps/workshop/content/394360/",
4     "HOI4_MODS_PATH": "/Users/<您的用户名>/Documents/Paradox Interactive/Hearts of
Iron IV/mod/",
5     "HOI4_MODS_COMPILE_PATH": "/Users/<您的用户名>/Documents/Paradox
Interactive/Hearts of Iron IV/mod/",
6     "CURRENT_MOD_PATH": null
7 }

```

在MacOS上为 /Users/<您的用户名>/.hoi4dev/config.json ) 。

```

1 {
2     "HOI4_GAME_PATH": "C:\\\\Program Files (x86)/Steam/steamapps/common/Hearts of
Iron IV/",
3     "HOI4_WORKSHOP_PATH": "C:\\\\Program Files
(x86)/Steam/steamapps/workshop/content/394360/",
4     "HOI4_MODS_PATH": "C:\\\\Users/<您的用户名>/Documents/Paradox Interactive/Hearts of
Iron IV/mod/",
5     "HOI4_MODS_COMPILE_PATH": "C:\\\\Users/<您的用户名>/Documents/Paradox
Interactive/Hearts of Iron IV/mod/",
6     "CURRENT_MOD_PATH": null
7 }

```

如果您再steam、钢4或者mod安装过程中修改过这些路径，那么您可能需要手动操作。

其中：

- HOI4\_GAME\_PATH 应为您的steam钢4本体的安装位置，其中应该包含游戏的可执行文件等大量文件；
- HOI4\_WORKSHOP\_PATH 应为您的steam钢4创意工坊下载文件位置（这个路径通常不会用到）；
- HOI4\_MODS\_PATH 应为您的钢4所有mod文件的安装位置，注意需要 .mod 文件在其中才能让钢4的启动器识别并加载到mod；
- HOI4\_MODS\_COMPILE\_PATH 应为您的mod编译后预期的位置（钢4启动器只需要识别 .mod 文件即可，而mod资源文件并不需要和 .mod 文件放在一起。如果您的电脑空间紧张，您可以选择将 HOI4\_MODS\_COMPILE\_PATH 设置为另一个盘或者其他任意位置。通常，如果用户不做设置，这个路径会与 HOI4\_MODS\_PATH 相同。）；
- CURRENT\_MOD\_PATH 是当前正在修改的mod，为工具自行记录，您无需操心。当您有一个正在开发的mod工程文件夹时，可以使用命令 hoi4dev checkout <你的文件夹地址> 来将 CURRENT\_MOD\_PATH 切换到当前正在修改的mod。