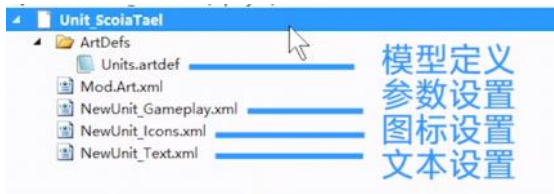


# 新单位mod制作教程

2020年1月24日 10:01

以武刚车为例：

1. 定义一个新的单位需要以下几个文件：



2. Gameplay.xml

一个gameplay.xml文件里至少包括以下几个标签：

```
<!--定义一个新的单位武刚车，他的类属于KIND_UNIT-->
<Types>
  <Row Type="UNIT_WUGANCHE" Kind="KIND_UNIT" />
</Types>
<!--定义单位的AI类型，如战斗单位、探索者、近战、陆地战斗单位-->
<UnitAiInfos>
  <Row UnitType="UNIT_WUGANCHE" AiType="UNITAI_COMBAT"/>
  <Row UnitType="UNIT_WUGANCHE" AiType="UNITAI_EXPLORE"/>
  <Row UnitType="UNIT_WUGANCHE" AiType="UNITTYPE_MELEE"/>
  <Row UnitType="UNIT_WUGANCHE" AiType="UNITTYPE_LAND_COMBAT"/>
</UnitAiInfos>
<!--定义单位类型为抗骑兵-->
<TypeTags>
  <Row Type="UNIT_WUGANCHE" Tag="CLASS_ANTI_CAVALRY"/>
</TypeTags>
<!--定义单位的属性-->
<Units>
  <Row UnitType="UNIT_WUGANCHE"
    Cost="65"
    Maintenance="1"
    BaseMoves="2"
    BaseSightRange="2"
    ZoneOfControl="true"
    Domain="DOMAIN_LAND"
    Combat="25"
    FormationClass="FORMATION_CLASS_LAND_COMBAT"
    PromotionClass="PROMOTION_CLASS_ANTI_CAVALRY"
    AdvisorType="ADVISOR_CONQUEST"
    Name="LOC_UNIT_WUGANCHE_NAME"
    Description="LOC_UNIT_WUGANCHE_DESCRIPTION"
    PurchaseYield="YIELD_GOLD"
    MandatoryObsoleteTech="TECH_METAL_CASTING"
    PrereqTech="TECH_THE_WHEEL" />
  <!--如果是特色单位，则需要加上下面这句，"TRAIT_CIVILIZATION_UNIT_WUGANCHE"还需要在对应的领袖或者文明的xml中进行绑定-->
  <!--TraitType="TRAIT_CIVILIZATION_UNIT_WUGANCHE"-->
</Units>
<!--定义升级后的单位-->
<UnitUpgrades>
  <Row Unit="UNIT_WUGANCHE" UpgradeUnit="UNIT_PIKEMAN"/>
</UnitUpgrades>
<!--定义修改器-用于增加单位的特有属性或技能-->
<TraitModifiers>
  <Row TraitType="TRAIT_CIVILIZATION_UNIT_WUGANCHE"
    ModifierId="WUGANCHE_NEIGHBOR_COMBAT"/>
</TraitModifiers>
```

这里的设置可以参考官方文件 Units.xml中关于枪兵Spearman的设置

如下是一个领袖xml的部分代码

```
1 <GameData>
2 <Types>
3   <Row Type="LEADER_HANWUDI" Kind="KIND_LEADER"/>
4   <Row Type="TRAIT_AGENDA_HANWUDI" Kind="KIND_TRAIT"/>
5   <Row Type="TRAIT_LEADER_HANWUDI_XIAOWU_EMPEROR" Kind="KIND_TRAIT"/>
6   <Row Type="TRAIT_CIVILIZATION_UNIT_WUGANCHE" Kind="KIND_TRAIT"/>
7 </Types>
```

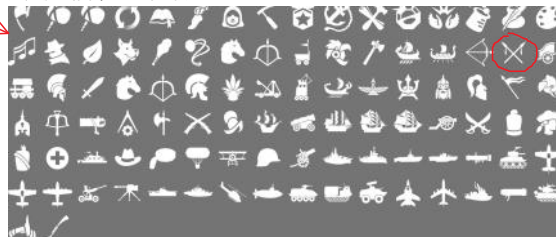
修改器可以暂时不用管

3. Icons.xml

这里采用了游戏原有的枪兵的图标

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<GameData>
  <!-- For simplicity sake, we're going to reuse existing icons. -->
  <IconDefinitions>
    <!-- This is the unit icon for the unit. -->
    <Row Name="ICON_UNIT_WUGANCHE" Atlas="ICON_ATLAS_UNITS"
      Index="30"/>
    <!-- This is the portrait of the unit. -->
    <Row Name="ICON_UNIT_WUGANCHE PORTRAIT"
      Atlas="ICON_ATLAS_UNIT PORTRAITS" Index="28"/>
    <!-- Ethnic specific portrait of the unit. This changes based on the leader. -->
    <Row Name="ICON_ETHNICITY_ASIAN_UNIT_WUGANCHE PORTRAIT"
      Atlas="ICON_ATLAS ASIAN UNIT PORTRAITS" Index="1"/>
    <Row Name="ICON_ETHNICITY_MEDIT UNIT WUGANCHE PORTRAIT"
      Atlas="ICON_ATLAS_MEDITERRANEAN_UNIT PORTRAITS" Index="1"/>
    <Row Name="ICON_ETHNICITY_SOUTHAM UNIT WUGANCHE PORTRAIT"
      Atlas="ICON_ATLAS_SOUTH_AMERICAN_UNIT PORTRAITS" Index="1"/>
    <Row Name="ICON_ETHNICITY_AFRICAN_UNIT_WUGANCHE PORTRAIT"
      Atlas="ICON_ATLAS_AFRICAN_UNIT PORTRAITS" Index="1"/>
  </IconDefinitions>
</GameData>
```

这是游戏自带的一个画册



同理，这是游戏自带的头像画册，这里继续采用枪兵的头像，第28个。这些是采用不同种族时的图标和头像，可以不用管

4. Text

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<GameData>
  <LocalizedText>
    <!-- The name of the unit. -->
    <Row Tags="LOC_UNIT_WUGANCHE NAME" Language="en_US">
```

4. Text

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<GameData>
  <LocalizedText>
    <!-- The name of the unit. -->
    <Row Tag="LOC_UNIT_WUGANCHE_NAME" Language="en_US">
      <Text>WUGANCHE</Text>
    </Row>

    <!-- It's description. -->
    <Row Tag="LOC_UNIT_WUGANCHE_DESCRIPTION"
    Language="en_US">
      <Text>Wugang is a kind of military vehicle in ancient
      China. It is a sharp weapon to prevent cavalry charge, and is
      used for land battles. +10 combat effectiveness when there is
      at least one adjacent wugang unit.</Text>
    </Row>

    <Row Tag="LOC_UNIT_WUGANCHE_NAME" Language="zh_Hans_CN">
      <Text>武刚车</Text>
    </Row>

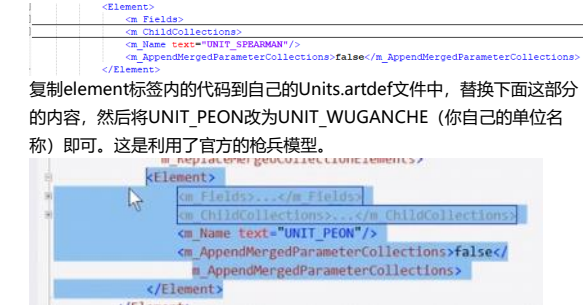
    <!-- It's description. -->
    <Row Tag="LOC_UNIT_WUGANCHE_DESCRIPTION"
    Language="zh_Hans_CN">
      <Text>武刚车是中国古代的一种兵车，是防御骑兵冲锋的利器，用于陆上
      战斗。有至少一个相邻武刚车单位时，+10战斗力。</Text>
    </Row>
  </LocalizedText>
</GameData>
```

这里是英语描述，只需要把标黄的部分替换成你自己的单位名称即可

这里是中文描述

5. Units.Artdef

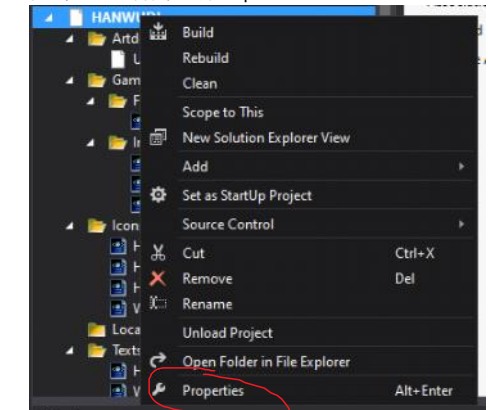
打开官方的Units.artdef文件，找到枪兵所在的element标签



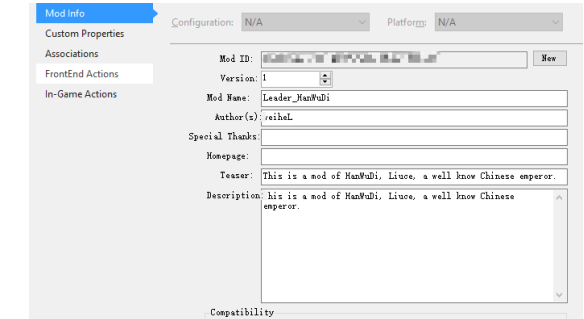
复制element标签内的代码到自己的Units.artdef文件中，替换下面这部分的内容，然后将UNIT\_PIEON改为UNIT\_WUGANCHE（你自己的单位名称）即可。这是利用了官方的枪兵模型。

6. Mod属性

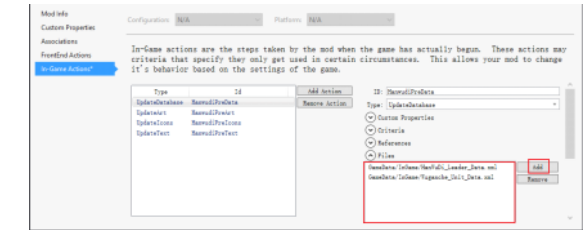
在工程目录上右键，选择Properties

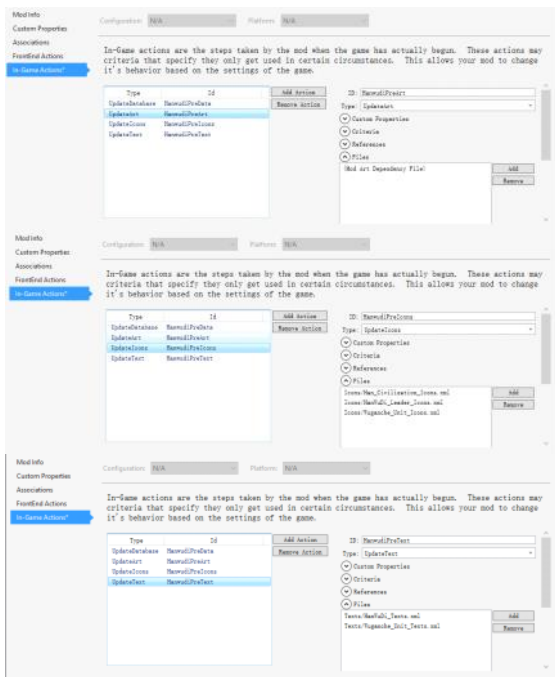


打开后如下，这里按照提示填写即可。



在in-game栏中加入4个新的动作，分别是 updateDatabase、updateArt、updateIcons、updateText，然后分别将对应的文件添加到右边的框中。





## 7. build你的工程，现在一个新的单位mod就制作好了

