

# 战争游戏：红龙-ModdingSuite修改单位国籍图文教程

最近看大家对修改很有热情，我决定把自己研究出来的一些东西扔出来做点贡献。

以将挑战者2修改为红军旗下坦克为例。

首先把MotherCountry改为URSS(找着有点蛋疼)，Nationalite改为1

Properties 如想在Nationalite中增加值，用这个   

Id	Name	Type	Value
439	_ShortDatabaseName	TableString	Descriptor_Unit_Challenger2
440	ClassNameForDebug	TableString	Unit_Challenger2
441	StickToGround	Boolean	True
442	ManageUnitOrientation	Boolean	True
443	HitRollSizeModifier	Float32	0.05
444	DeathExplosionAmmo	ObjectReference	89 : 14485 (True) - Tammunition
445	IconeType	Int32	1
446	PositionInMenu	Int32	25
447	NameInMenuToken	LocalisationHash	831FC766DB000000
448	AliasName	WideString	CHALLENGER 2
449	Category	Int32	3
450	AcknowUnitType	Int32	22
451	TypeForAcknow	Int32	108
452	Nationalite	Int32	1
453	MotherCountry	TableString	URSS
454	ProductionYear	UInt32	1995
455	MaxPacks	UInt32	1
456	UpgradeRequire	Unset	null
457	Factory	Int32	9
458	ProductionPrice	List	Collection[5]
459	MaxDeployableAmount	List	Collection[5]
460	ShowInMenu	List	Collection[5]
461	ProductionTime	Int32	10
462	CoutEtoile	Int32	1
463	TextureForInterface	ObjectReference	78 : 16342 (True) - TUIResourceTexture
464	TextureTransportForInterface	Unset	null
465	TextureMotherCountryForInterface	TransTableReference	MaterialInterface2D_Blend
466	UnitTypeTokens	List	Collection[1]
467	UnitMovingType	Int32	5
468	VitesseCombat	Float32	3120
469	IsPrototype	Boolean	True
470	Key	Unset	null
471	HitRollECMModifier	Unset	null

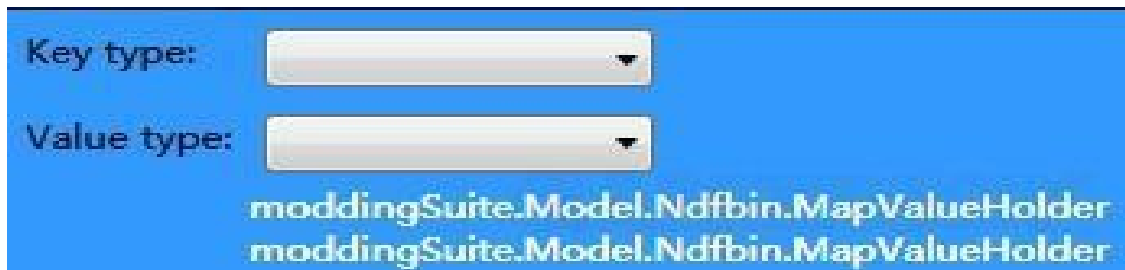
然后找到id-361 TShowRoomDeckSerializer下面的1973 PactUnits，将挑战者2的id 13042加进去，结果如下



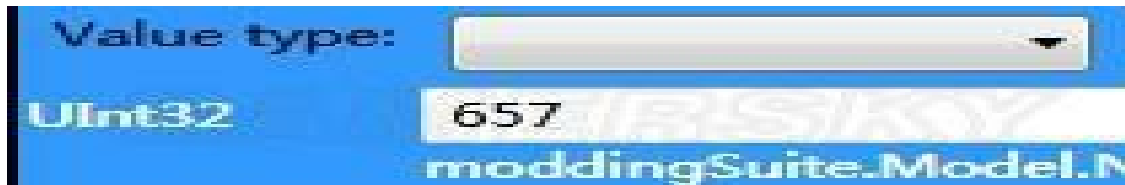
过程如下



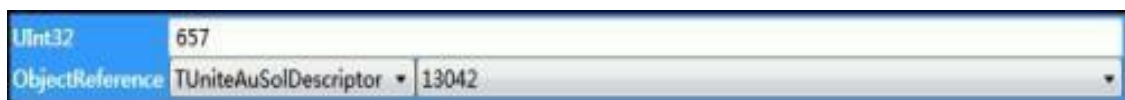
1、点第二个



2、点开Key Type，改成UInt32



3、在有值的一栏里，把0改成656，如果以后还改，就以此类推



4、这一步文字解说略麻烦，大家看图吧，ValueType改成ObjectReference。

单位移籍的修改就此完成。

最后要注意，由于挑战者2这类单位是从挑战者1一步一步升级而来，所以最后一步我们得回到id-81里的13042下面的456 UpgradeRequire一栏，原来它里面的结果引向13045挑战者1 MK3，直接改成null。

456	UpgradeRequire	Unset	null
-----	----------------	-------	------

到以上整个修改完成了，还有国旗到单位属性里的465照着同国家单位改吧

逗游网——中国2亿游戏用户一致选择的”一站式“游戏服务平台