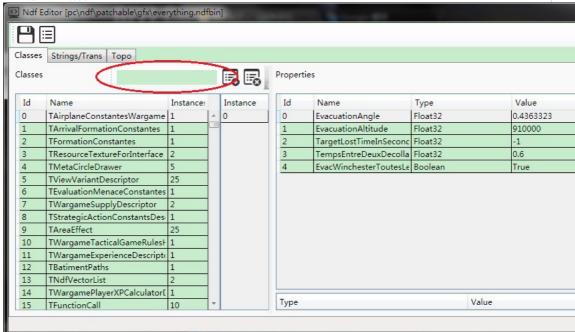


2.1选择<mark>红色区域</mark>的搜索栏,填写ever。path(路径)这一栏就搜索到everthing.ndfbin这个文件。(path里有很多文件,大家如果 知道是干什么的,可以自行修改)

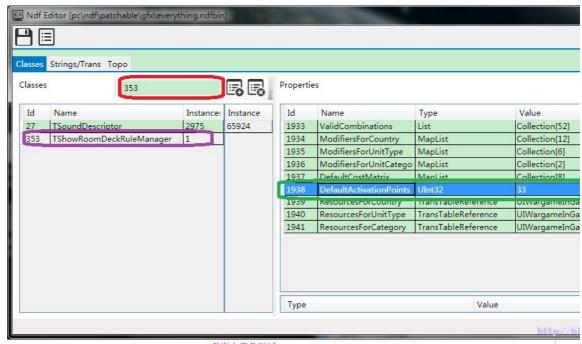
2.2选择一切。 ndfbin这个文件,点击<sup>绿色区域</sup>内的查看Ndf文件按钮(可能时间比较长,请

耐心) Ndf界面



- 3.1级红色区域的搜索栏,填充id号(86),在界面上方(类)id栏选择86-TUniteAuSolDescriptor文件,
- 3.2接口中间的instance栏(注意不是instances,是instance),上面有多个单元数字标签,可以自行选择修改,详细的数字标签对 应的单位名称, 我会提供给大家
- 3.3界面标题(Properties(属性)),这里只允许使用常用的,名称对应了大概说明,选择要修改的id id作用 (包括装甲,速度,弹药种类.....) 499单位价格(第一项有用) 500单位数量(会(例如499),右下角类型栏会显 示可以修改的数据。有五个数据,从上到下分别对应单位1-5级) 3.4修改完数值,点击回车确认键修改,不放心可以再双击检查 一下。修改完毕,点击左上角保存按钮。2。牌组修改[hide]重复1.1-2.2步骤





3.1在红色区域的搜索栏上,填充id号(353),在界面上紫色区域(类)。id栏选择353-TShowRoomDeckRuleManager文件 3.2界面顶部(属性(属性)),选择绿色区域i d-1938(看不到的话,请把窗口最大化),在值栏修改33为自己想的数值。修改 完数值,点击回车键确认修改,不放心可以再双击检查一下。3.4 修改完毕,点击左上角保存按钮。

如果想深入研究,可以去官方模组板看看 如果不喜欢修改,可以到这里下载ce脚本

### <u>ce</u>脚本帖子

#### 单位统计:

PS: 我用的是Excel2007。不能打开请回复,我会更新百度和google网盘。

<u>单位统计.xlsx</u> (126.57 KB, 下载次数: 2586)

模块ID-名称说明.xlsx (21.2 KB, 下载次数: 2601)

 mod工具下载:
 己更新到0.8.2 modding Suite (官方[点击绿色0.8.2.rar下载])
 -modding Suite (百度网盘) 中文教程:

Modding suite documantation (本地) DM的真棒教程 (在线) Darkmil的真棒快速指南 (在线) 86-TUniteAuSolDescriptor文 件,属性英文说明

- DescriptorID: 实例的ID,没什么好说的,除非您要删除/添加单位,否则您可能不必触摸它
- 模块: 称为"模块"的类的不同特殊实例的列表,模块控制着单元的大部分行为。它们对于改装单元特定零件非常重要。稍后 我们将介绍如何与他们合作。
- \_ShortDataBaseName: 可能没用?不知道,真的。
- ClassNameForDebug: 对于修改无用。
- StickToGround: 布尔值确定......好吧,我想一个单位是否能坚持到底? 该字段可能根本没有用,但似乎将直升机与其他类型 的单位分开了。
- ArmorDescriptor(s): 引用TArmorDecriptor实例,该实例确定所选面的装甲值。护甲值从0(空)到23(是,23),但无 论如何仍会显示从0到20。
- ManageUnitOrientation: true =单位将始终向最大威胁展示他们的装甲部队, false =单位将向他们显示寻路者的任何一面。
- HitRollSizeModifier: 浮动,用于确定由于单位大小而导致的精度错误/奖金可以是0.05(%?)或-0.15。
- DeathExplosionAmmo: 指的是TAmmunition实例,可能用于根据提供的弹药实例确定爆炸动画。尚不知道它如何工作。
- IconeType (IconType): 可能指向单元类型列表的整数。
- PositionInMenu: 可能是单位在军械库中的位置,如果它仅在某个类别(TANK, INF等)的全局列表中,则不会显示。可能 只是WEE的一部分。
- NameInMenuToken: 本地化哈希值(因此引用了单元字典的哈希表),它可能确定在军械库和生产菜单的uit图标中显示的 单元名称。
- 类别: 指向类别列表 (INF, REC等)
- AcknowUnitType: 可能在发出命令时确定单元的音频确认。
- TypeForAcknow: 说实话不知道...
- 民族(民族):确定单位的派系, null = 北约, 1 = 协定。
- MotherCountry: 单位的实际国家/地区。感谢Fleff的帮助。
- ProductionYear: 非常明确。

#### Κυκλοφο



主题

631 帖子 积分

### 超级玩家

# ⊕ ☆

贡献度 27 5230 金元 积分 631 精华 0 注册时间 2012-3-27

发消息

- MaxPack: 您可以在卡座中添加的所述单位的卡号。
- UppgradeRequire: 除了将某些车辆放在军械库的同一行中外,不能在WAB中正式使用。
- 工厂: 在军械库和生产菜单(游戏中)中更改单位的类别。感谢homerfcb。
- ProductionPrice (生产价格): 单位的成本,实际上仅是列表中的最高成本才是真正重要的,其余的可能是WEE或某些旧设 计的剩余部分, 只是不在乎其余部分。
- MaxDeployableAmmount: 单位可用性的列表,每个值均指特定的老兵,因此第一个值是新兵的可用性。
- ShowInMenu: 布尔值列表,确定一个单位是否可以在军械库中查看。
- ProductionTime: 单位出现在加固点的时间(以秒为单位)。 WAB香草中的所有单位均相同。
- CoutEtoile (StarCost): WEE和WAB早期Beta的遗留物, 无用。
- TextureForInterface: 指的是TUITextureRessource, 基本上是生产菜单中该单元的图像, 即您在菜单中看到的小单元"卡
- TextureMotherCountryForInterface: 在菜单中看到的小单元"卡片"中使用的国家标志。
- UnitTypeToken: 本地化哈希值的列表,它引用单元的可能平台类型(机动化等)。确保在interface\_outgame.dic中查找哈 希。感谢AJE。
- UnitMovingType: 确定单元的移动类型(履带式,轮式.....)。可能是无用的,因为适当的模块已经可以解决此问题。
- VitesseCombat (CombatSpeed): 确定单位的运动速度? 可能是无用的, 因为适当的模块已经可以解决这个问题。
- IsPrototype: 非常明确
- TextureTransportForInterface: 可能是指用于表示交通工具中步兵的图像。
- 关键:绝对不知道。
- HitRollECMModifier: 由于ECM而导致的滚动的红利/红利。

### 86-TUniteAuSolDescriptor文件下id为476-name为Modules属性英文说明

- TypeUnit
- 标志
- CriticModule: 管理者确定单位可以收到什么样的评论者。
- TargetCoordinatorModule: 在所有单元实例中恒定。
- 易燃的: 在所有单位实例中保持不变。
- LinkTeam: 在所有单元实例中保持不变。
- CompanyUnit
- 经验:除了供应单位外,在所有单位实例中保持不变。
- AppearanceModel: 管理如何在游戏中渲染单位,包括:声音,特殊效果,模型(网格)。
- 光晕:可能管理选择界面(单位周围的"光晕")。
- MouvementHandler: 控制单元的移动方式,速度和敏捷性。
- WeaponManager: 控制单位武器的行为和状态。
- 能见度
- 汽油
- 扫描仪配置
- 扫描器
- Ghost管理器
- 尸体 (尸体)
- 导弹运输
- 附件机场
- IAStratModule:
- 统计引擎
- 调试:没有什么让我们感动的。
- 可运输: (仅适用于步兵)
- 可捕获: (仅适用于供应单位)
- 供应: (仅适用于供应单位)
- 运输车: (仅适用于运输车辆和直升机)

## 〇 评分

3







查看全部评分

闲忙

被爱遗忘

luqi8509324





→ 收藏 20

2 507 631 主题 帖子 积分

# 超级玩家



贡献度 27金元 5230积分 631精华 0注册时间 2012-3-27

发消息

本帖最后由Κυκλοφο于2014-2-23 01:29编辑



图片正在审核或者已被删除

关于模块的说明(右侧Name [Modules]) '都是以前回复网友的在这里整理一下

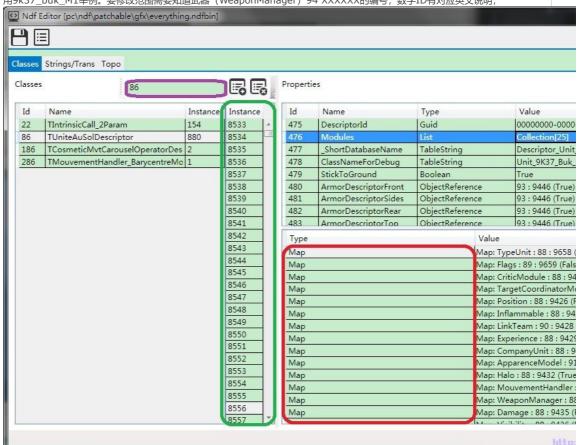
红色箭头就是模块的文件调用,注意后面的数字(列: 88: 9658),不是具体的数值重置PS的文件。除非您知道具体作用或使自己添加的文件否则不要修改。

如果想修改数值, 需要继续查找调用的文件, 看里面有没有需要的数值

。PS只要是文件调用的那一行,都可以双击前面弹出调用文件的对话框,可以在里面修改数值或继续追查文件。

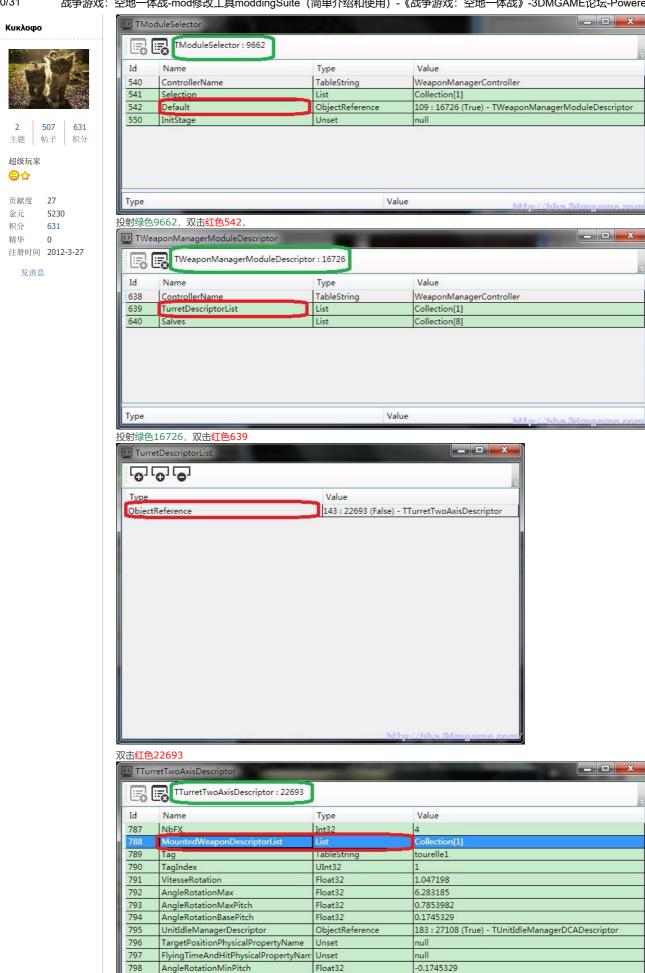
#### 1.射程武器

用9k37\_buk\_M1举例。要修改范围需要知道武器(WeaponManager)94 XXXXXX的编号,数字ID有对应英文说明,



点击紫色区域输入侧8556在并绿色区域选中8556,进入9k37\_buk\_M1属性页面,点击476在下方寻找WeaponManager会看到88-9662,双击前面**红色映射栏。** 





null

172 : 27361 (False) - TMountedWeaponDescriptor

Unset

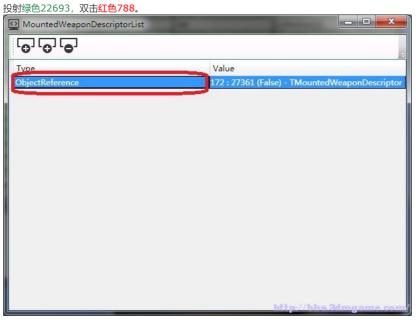
918

Type

ObjectReference

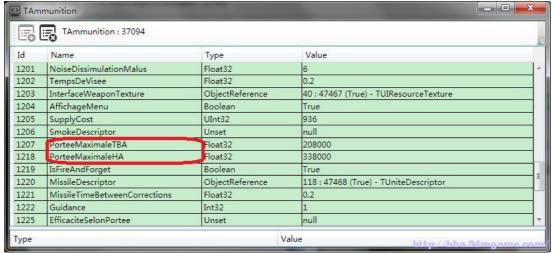
AngleRotationBase





双击红色27361。 MountedWeaponDescriptor: 27361 Id Value 1038 Ammunition ObjectReference 94 : 37094 (True) - TAmmunition EffectTag 1039 TableString weapon\_effet\_tag1 1040 SalvoStockIndex TirEnMouvement 1041 Unset null 1042 TirContinu Unset null AnimateOnlyOneSoldier 1043 Unset null Type Value

弹出绿色27361,找到武器ID 94 37094双击1038



进入武器属性页面"<mark>直升机范围为1207"战斗机为1218</mark> "。会看到数值与游戏中不同,下面列出公式:旧修改数值/游戏显示数值\*要在游戏中显示数值=要编辑数值(列: 208000/2800 \* 5000 = 371428.57)。游戏中计算为**175的倍数**,得到数值进行<mark>百位项</mark>四舍五入为371000。

