

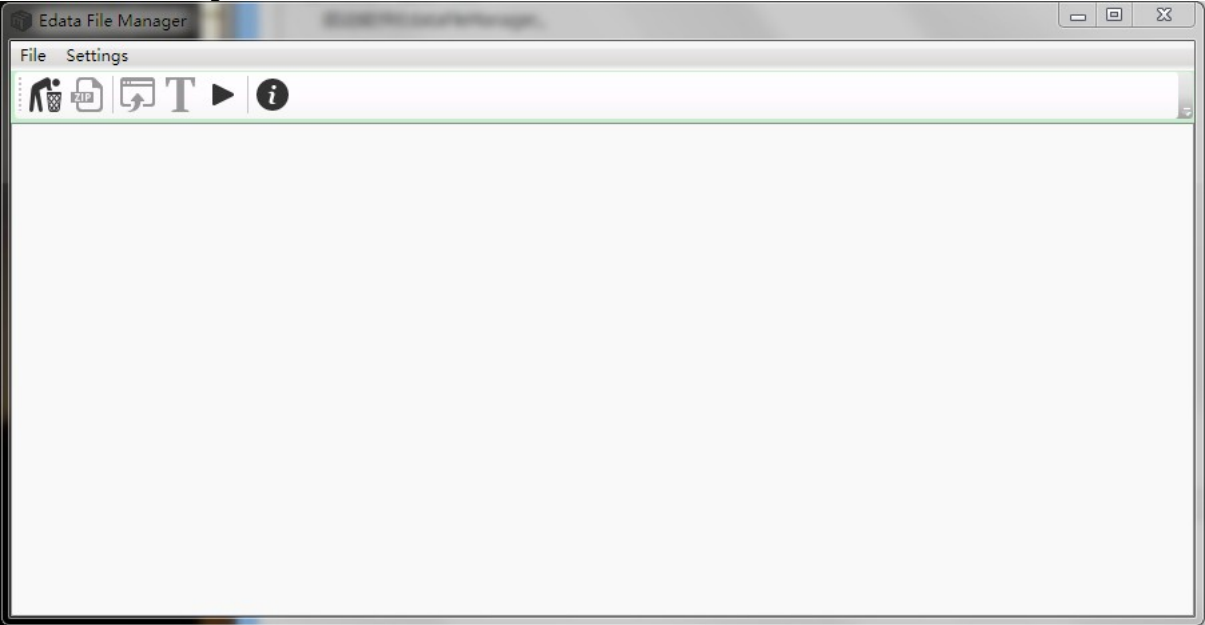
3DMGAME论坛

标题：战争游戏：空地一体战-mod修改工具moddingSuite（简单介绍和使用）[\[打印本页\]](#)

作者：Kυκλoφo 时间：2013-12-26 22:33
标题：战争游戏：空地一体战-mod修改工具moddingSuite（简单介绍和使用）
本帖最后由Kυκλoφo于2014-11-8 21:28编辑

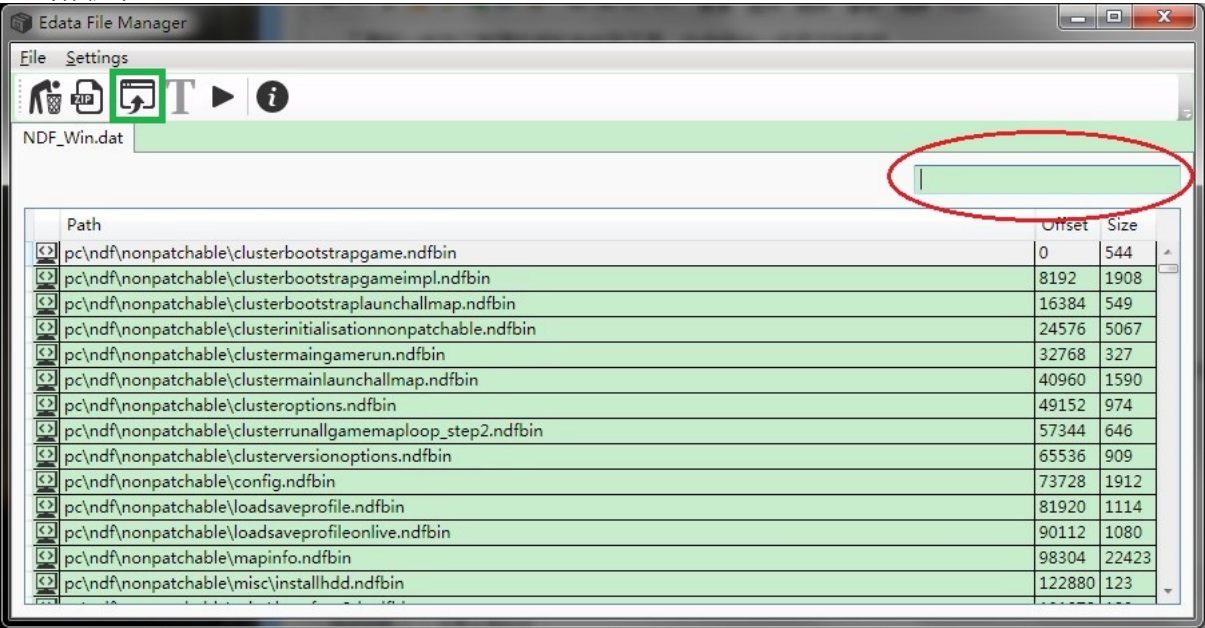
工具和一些自己整理的资料会放到下面，也会引用一些英文的教程。只是简单的介绍（单位价格和数量等级，牌组点数），有问题请大家回复一起讨论讨论。而2楼给问题说明。先说明我不是什么高手只是个初学者，一起提高吧。[工具需要.net4.5](#)

不喜欢废话，直接开始。
启动软件moddingSuite。

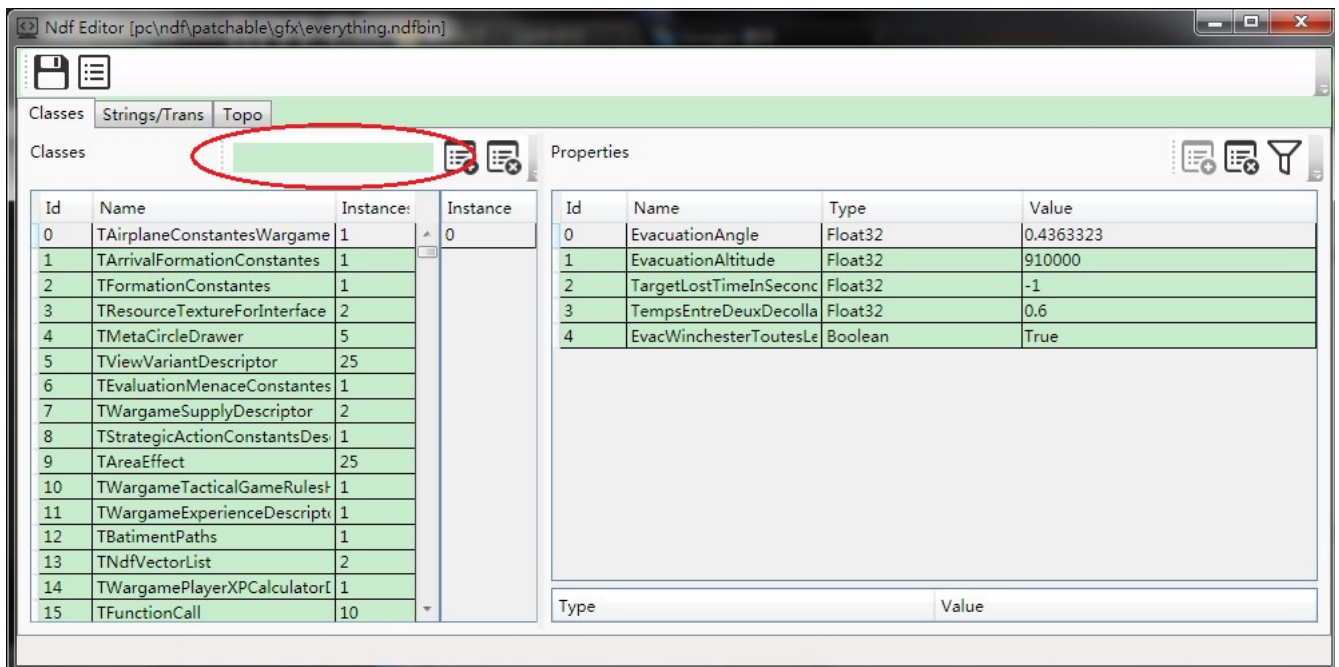


- 1.单位修改
- 1.1单击文件选择打开，打开窗口定位到游戏目录下的：Data \ wargame \ PC \ 210000xxxx（[请注意备份原始文件NDF_Win.dat](#)，修改后的文件只能单机使用，联机请恢复原始文件。选择最新版，最底下的文件夹），打开NDF_Win.dat文件
- 1.2也可以复制NDF_Win.dat文件到常用的地方，修改完在复制回去。

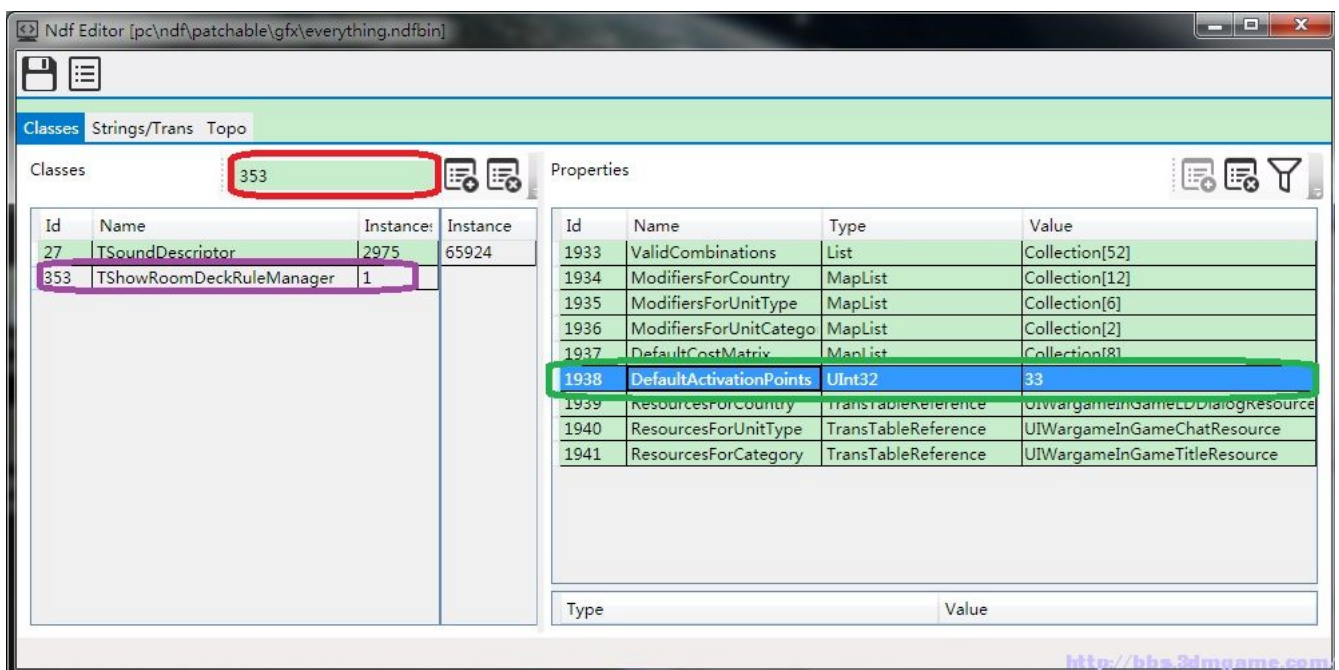
界面如下



- 2.1选择[红色区域](#)的搜索栏，填写ever.path（路径）这一栏就搜索到everything.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[绿色区域](#)内的查看Ndf文件按钮（可能时间比较长，请耐心等待）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 476单位模块（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id-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
[ce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。

? [单位统计.xlsx](#) (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: 已更新到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-TUnitAuSolDescriptor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TArmorDescriptor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。
- IconType (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。
- 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“卡片”。
- 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: 确定单位的移动类型 (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此问题。
- 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-TUnitAuSolDescriptor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。
- 位置
- 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。
- 达摩
- 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）

作者：Κυκλοφο 时间：2013-12-26 22:40

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（名称[Modules]）'都是以前回复网友的在这里整理一下

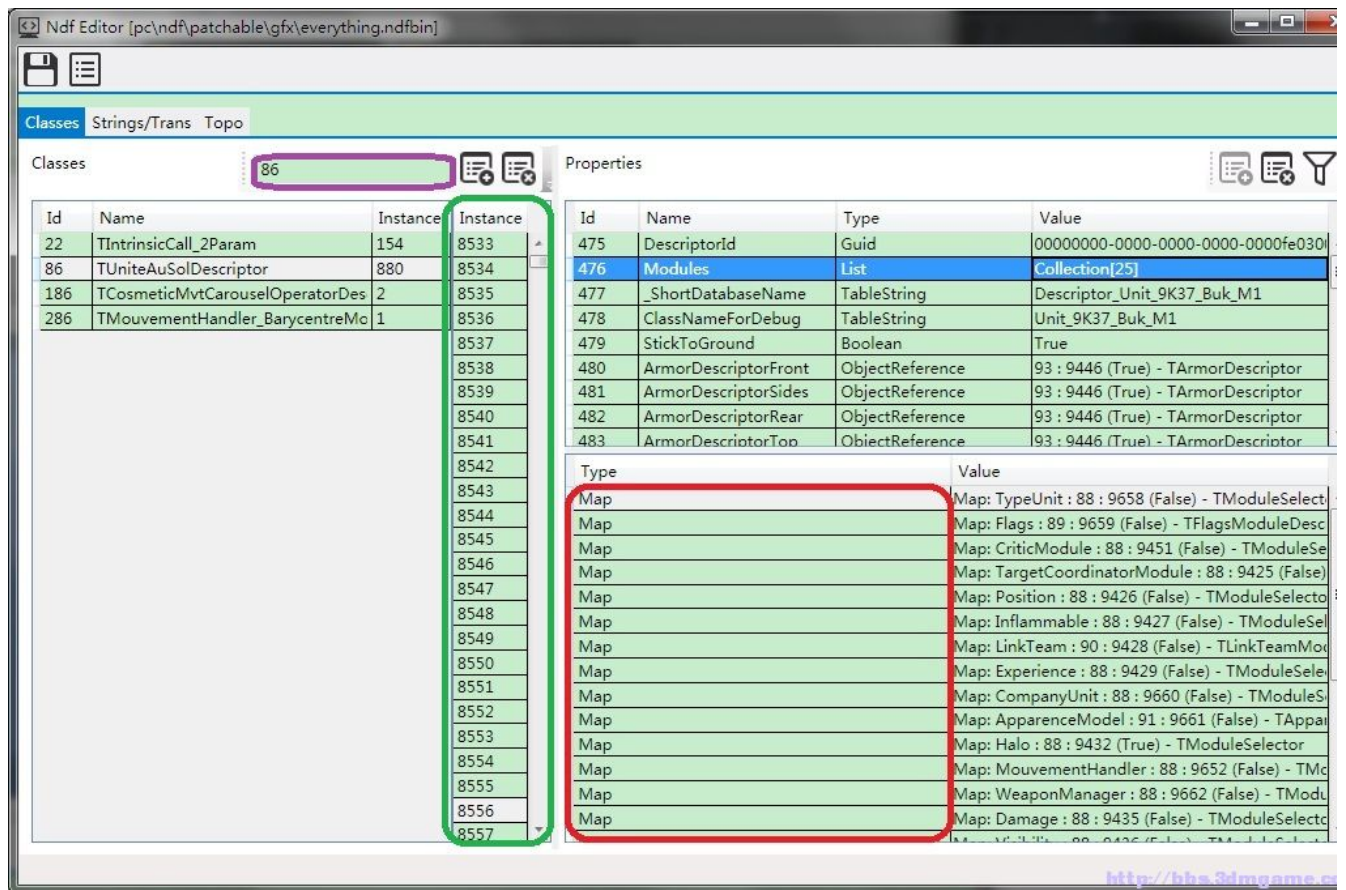
红色箭头就是模块的文件调用，注意后面的数字（列：88：9658），不是具体的数值调用的文件。除非你知道具体作用或使自己添加的文件否则不要修改。

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。

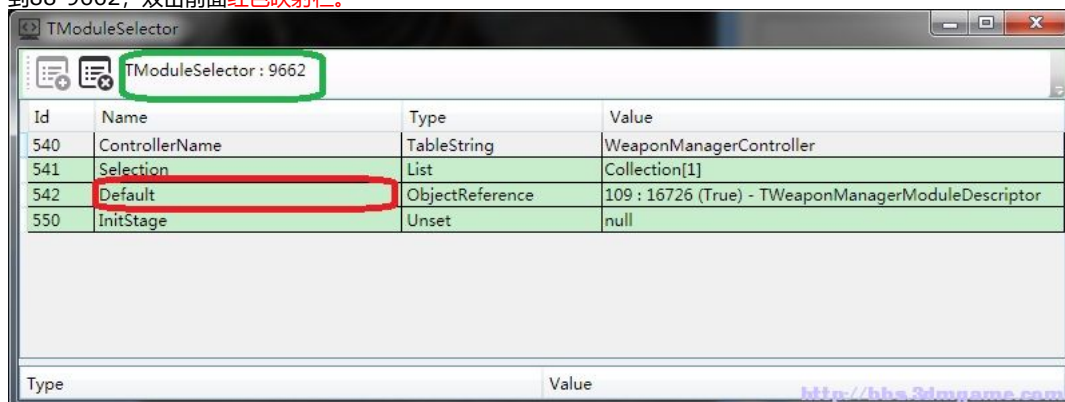
PS只要是文件调用的那一行，都可以双击前面弹出调用文件的对话框，可以在里面修改数值或继续追查文件。

1.武器射程

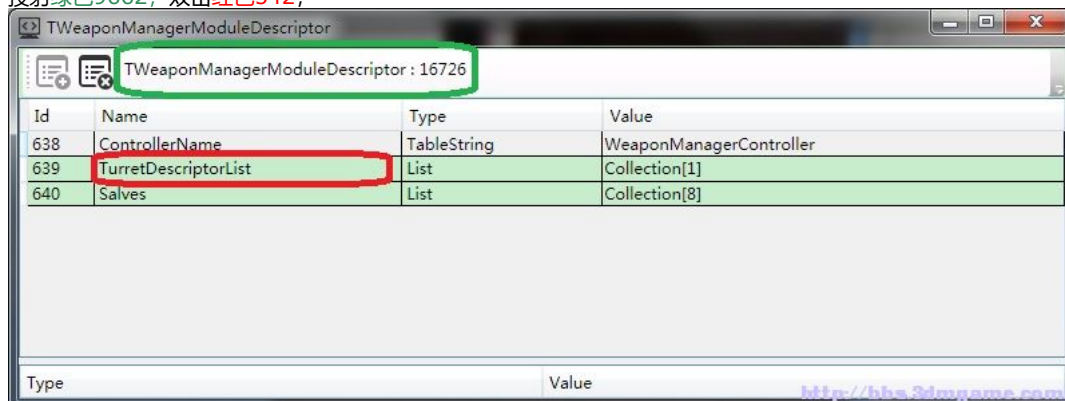
要9k37_buk_M1模仿。要修改范围需要知道武器（WeaponManager）94 xxxxxx的编号，数字ID有对应的英文说明，



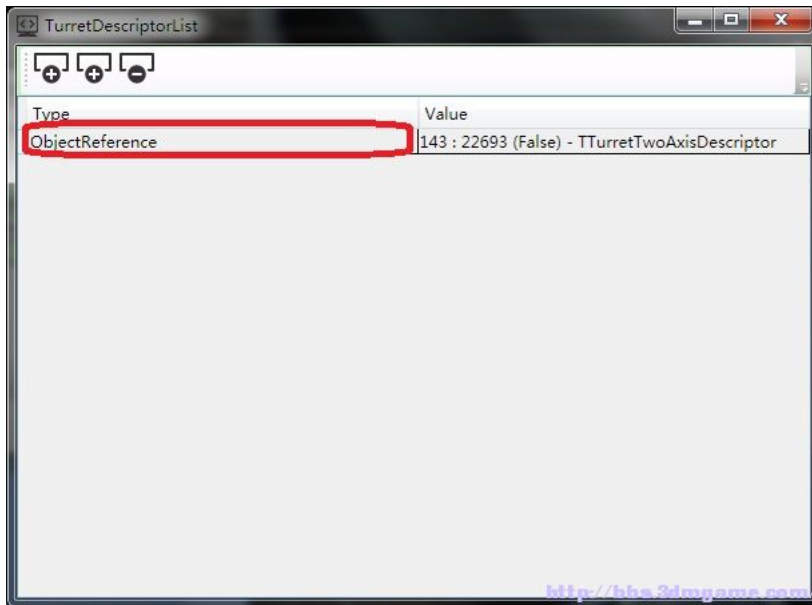
点击紫色区域输入侧8556并在绿色区域选中8556，进入9k37_buk_M1属性页面，点击476在下方寻找WeaponManager会看到88-9662，双击前面红色映射栏。



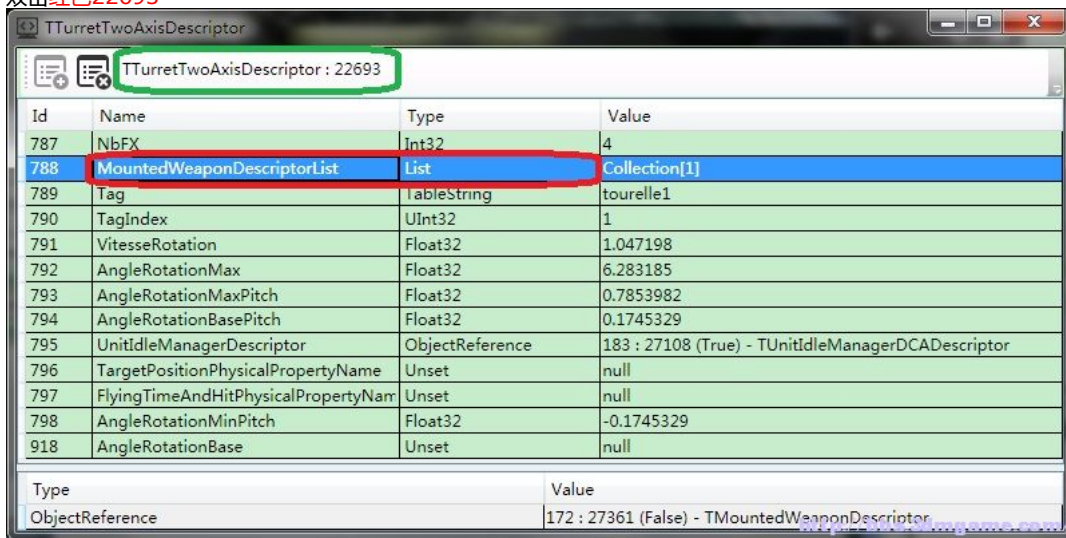
投射绿色9662，双击红色542，



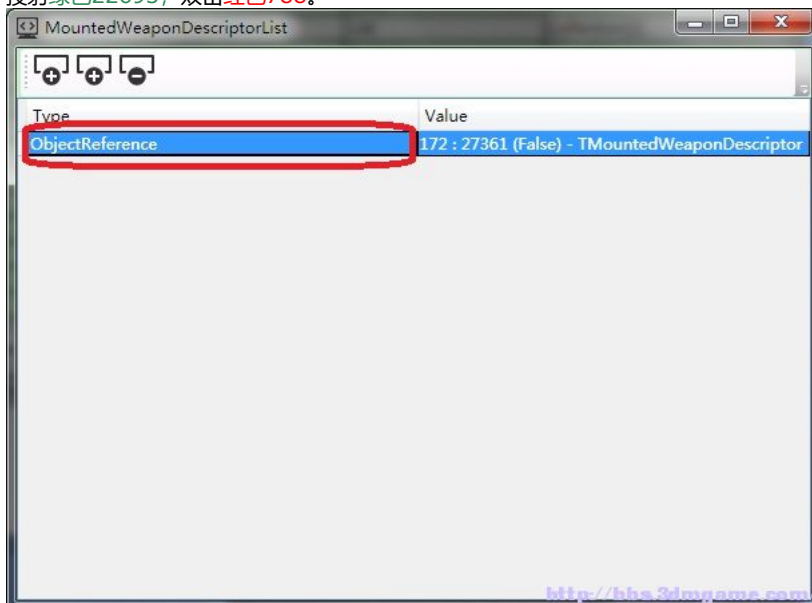
投射绿色16726，双击红色639



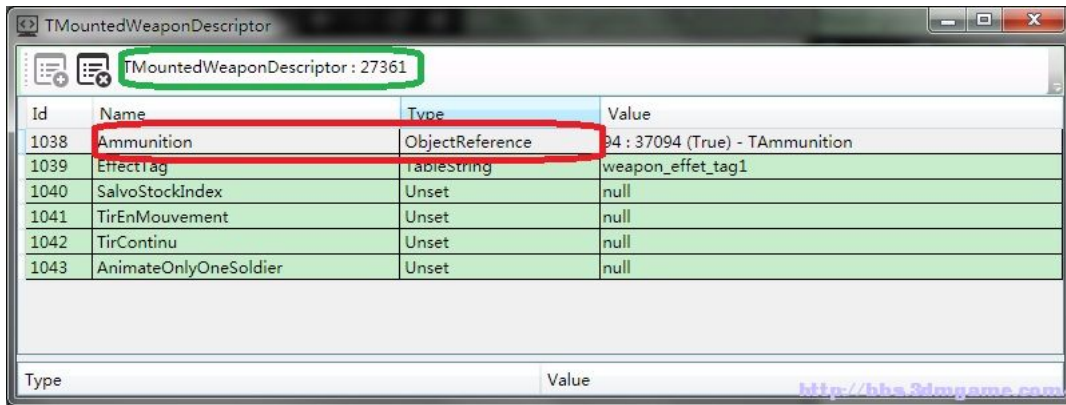
双击红色22693



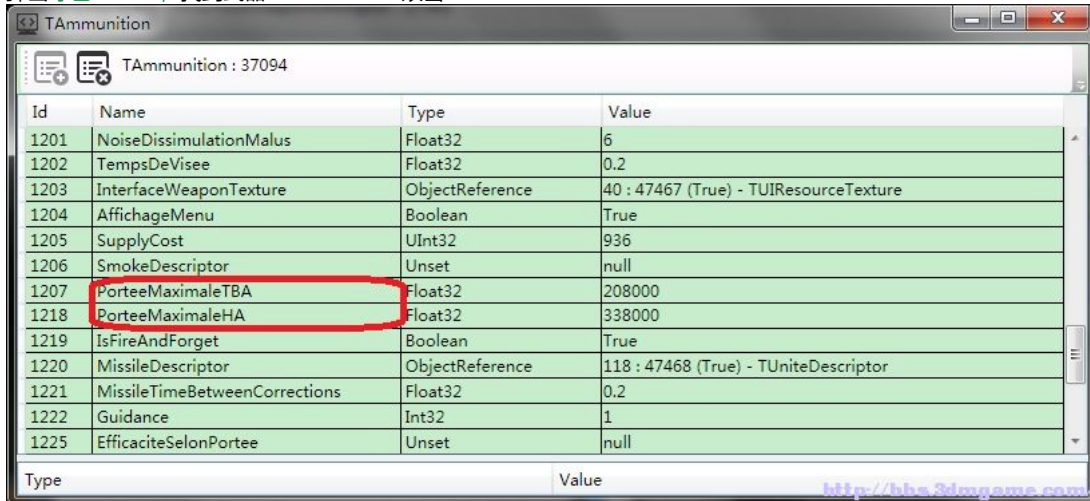
投射绿色22693, 双击红色788。



双击红色27361。



弹出绿色27361，找到武器ID 94 37094双击1038



进入武器属性页面“直升机范围为1207”战斗机为1218”。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，得到数值进行百位项四舍五入为371000。

作者：Kυκλoφo 时间：2013-12-26 22:41
占楼编辑

作者：luqi850932433 时间：2013-12-28 08:48
支持一下

作者：Knat_ | _卂囧卅 时间：2014-1-3 18:47
双击运行无响应怎么破，只多了一个DAT文件汗颜

作者：Kυκλoφo 时间：2014-1-3 22:28

Knat_ | _卂囧卅发表于2014-1-3 18:47
双击运行无响应怎么破，只多了一个DAT文件汗颜

需要.NET 4.5框架，看看行不行。

作者：Knat_ | _卂囧卅 时间：2014-1-4 09:35
对了，为什么我把T80U的前装甲数值调到最大58863，到游戏里一看是变成18的前甲了，于是我把数值改成58862，到游戏里一看前甲变成零了，请问怎么把T80U的前甲改成20以上啊？顺便求一下第41号升级档的原版NDF_Win.dat

作者：ZERRYCY 时间：2014年1月23日01:31

Kυκλoφo发表于2013-12-26 22:41
占楼编辑

请问如果想将北约的单位转成华约该怎么修改呢？

作者：Kυκλoφo 时间：2014-1-23 13:18

ZERRYCY发表于2014-1-23 01:31 请问
如果想将北约的单位转成华约该怎么修改呢？

简单点的就是修改单位的国籍，但是被修改的国家就没有该单位了。其他我就知道了。