



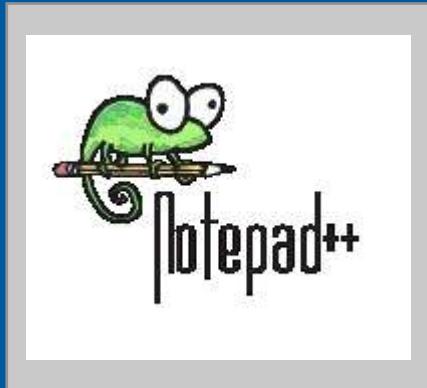
# FT 联合开源交流群 代码组员培养教程 基础

## 从“新手教程”开始

讲师: Twisunshine Intelligent  
联系QQ: 1261911579

# 准备工作

在正式开始之前，你需要有制作mod的软件才能参与制作。我选这两种：



- + 上手简单，体积很小
- + 用起来很方便
- 功能过于简单了
- 没有各种有用的插件
- 开发者喜欢口嗨



- + 功能齐全，效果强大
- + 可以打开一整个文件夹
- + 可以安装各种有用的插件
- 有点囊肿
- 稍微有点吃配置
- 初始设置需要其他人帮助



内部教程文件  
禁止外传



# 1 一个国家的诞生

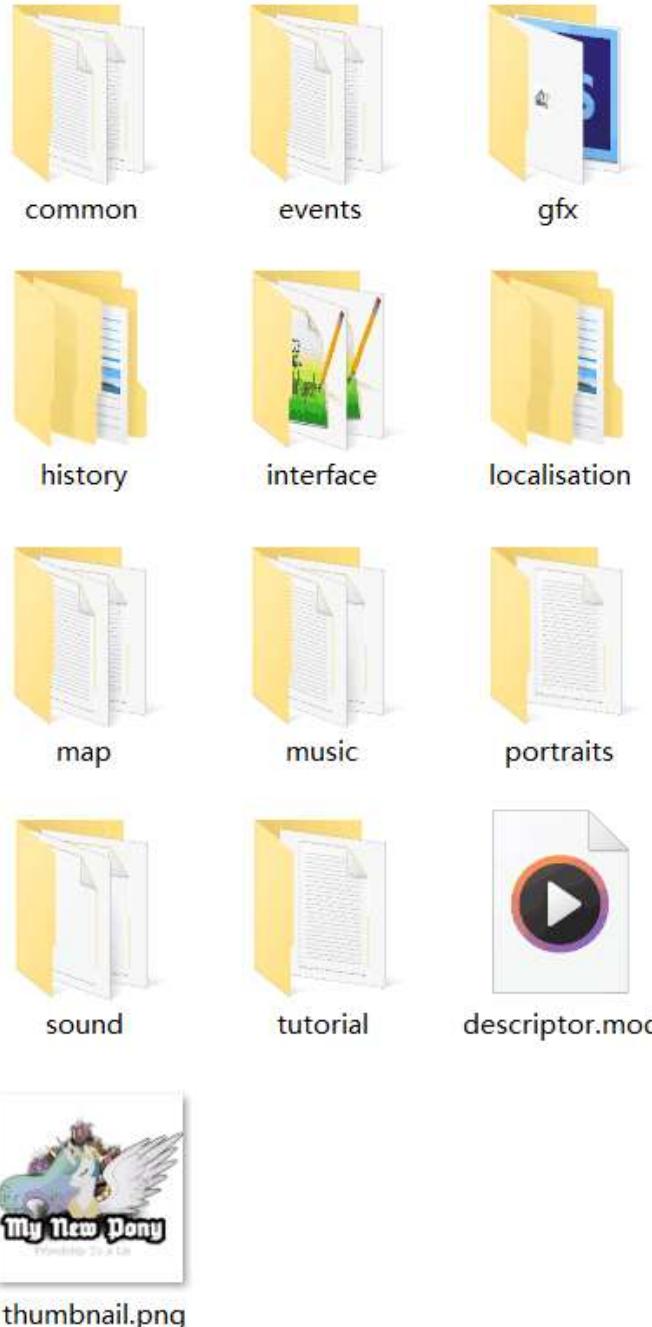
# 2 如何精兵简政

# 3 从焦点到国策树

# 4 事件和本地化

要以成为像我一样天才的  
Modder为目标，努力学习哦

# 文件夹



common: 可以理解为游戏本体，底层代码

events: 游戏中会弹出的“事件”和“新闻”。主要起到告诉玩家剧情的作用，但也可以产生一些效果

gfx: 游戏里会用到的所有图片

history: 可以理解成国家在游戏开始前发生的事情，比如核心，编制什么的

Interface: 是让gfx里的图片可以显示在游戏里的

localisation: 本地化。游戏里所有的文字都需要在这里输入，比如事件和新闻

map: 游戏的世界地图

music: 游戏的背景音乐

portraits: 定义将领性别的，不要动它

sound: 游戏的音效

tutorial: 意义不明的文件  
但是必须有，也不能动

descriptor.mod: 关于游戏上传  
以及游戏运行时的  
注意事项

thumbnail.png: 游戏  
上传后的头图

# 钢丝MOD 都有哪些文件 以FIL为例

1

# 一个国家的诞生

# ——教你如何自创国家

# TAG问题

鼎  
一  
世

格式为：国家TAG="countries/国家全名.txt"

示例：ABY="countries/Abyssinia.txt,"

注意：国家TAG和全名均不可重复。国家TAG最好是三个大写字母。

虽然数字被允许，但是避免bug我们不建议。国家全名你可以瞎写，  
但是最好是好好写，这样一目了然。

要想让一个国家被做进游戏  
我们首先需要告诉游戏我们有了一个新国家  
因此我们进入common\country\_tags

打开00\_countries.txt，这个文本相当于登记表  
你在这里写下国家  
游戏就知道有一个国家存在了

```
ABY = "countries/Abyssinia.txt"
ANA = "countries/Anarchy.txt"
ANT = "countries/Antarctic.txt"
AQU = "countries/Aquastria.txt"
ARC = "countries/Arctic.txt"
ART = "countries/Arimaspi Territory.txt"
BAP = "countries/Baltimore Precinct.txt"
BAN = "countries/Banyanlia.txt"
BUG = "countries/Bugbear Territory.txt"
CNN = "countries/Caninia.txt"
CAN = "countries/Canter Creek.txt"
CLP = "countries/Canterlot Precinct.txt"
CEE = "countries/Ceereia.txt"
CLK = "countries/Changeling Kingdom.txt"
CHI = "countries/Chi Kua.txt"
COC = "countries/Cockatrice Lair.txt"
CRY = "countries/Crystal Empire.txt"
DJE = "countries/Djenneigh.txt"
DRA = "countries/Dragon Lands.txt"
EOM = "countries/Empire of the Moon.txt"
EGB = "countries/Equestria Garrison Base.txt"
EQU = "countries/Equestria.txt"
EER = "countries/Equestrian Equalist Republic.txt"
```

其他文件

01\_countries.txt这个文件里面放的是  
动态tag，现在还学不到  
zz\_dynamic\_countries.txt这个文件夹，  
是定义游戏内国家发生内战时的临时  
tag的。一般来说去原版复制就可以了

# 国家颜色

```
1 0 0 1 0 1 1 0 0 1 1 1 0 1 1 0 1 0  
1 1 1 0 1 1 0 1 1 1 1 0 1 1 1  
1 1 1 0 0 1 1 0 0 1 0 1 1 1  
1 0 1 1 0 1 0 1 0 0 1 0  
0 1 0 1 1 1 1 0  
1 0 1 0 0 0 0 1  
0 1 1 0  
0 1 0  
1 0  
0 0
```

这个很简单，但是很重要  
我们进入common\countries文件夹  
在这里新建一个txt文件  
将其取名为你刚刚创造的tag的完整国家名字

示例：你刚刚在tag文件写的是  
ABY="countries/Abyssinia.txt"  
那么你在这里新建的文件就要起名：Abyssinia.txt  
当然，也可以从原版复制，然后改名字

Abyssinia.txt 2022/5/31 1:19 文本文档 1 KB

这里的文件是定义游戏里的国家颜色的  
就比如游戏里法国是蓝色，就是在这里定义的  
点进去后，页面如下：

```
1  
2  
3 graphical_culture = eastern_european_gfx  
4 graphical_culture_2d = eastern_european_2d  
5  
6 #graphical_culture = middle_eastern_gfx  
7 #graphical_culture_2d = middle_eastern_2d  
8  
9 color = RGB{ 255 69 0 } #OrangeRed
```

这里定义的是兵种模型。  
假如你没有建模能力就  
不要动

真正定义颜色的是这里  
格式：color = RGB{ 颜色号 } #颜色名字  
示例：color = RGB{ 255 69 0 } #OrangeRed

# 国家位置

第十一讲

随堂小测：这是什么意思

owner = ABC

add\_core\_of = BBC

add\_claim\_by = CBC

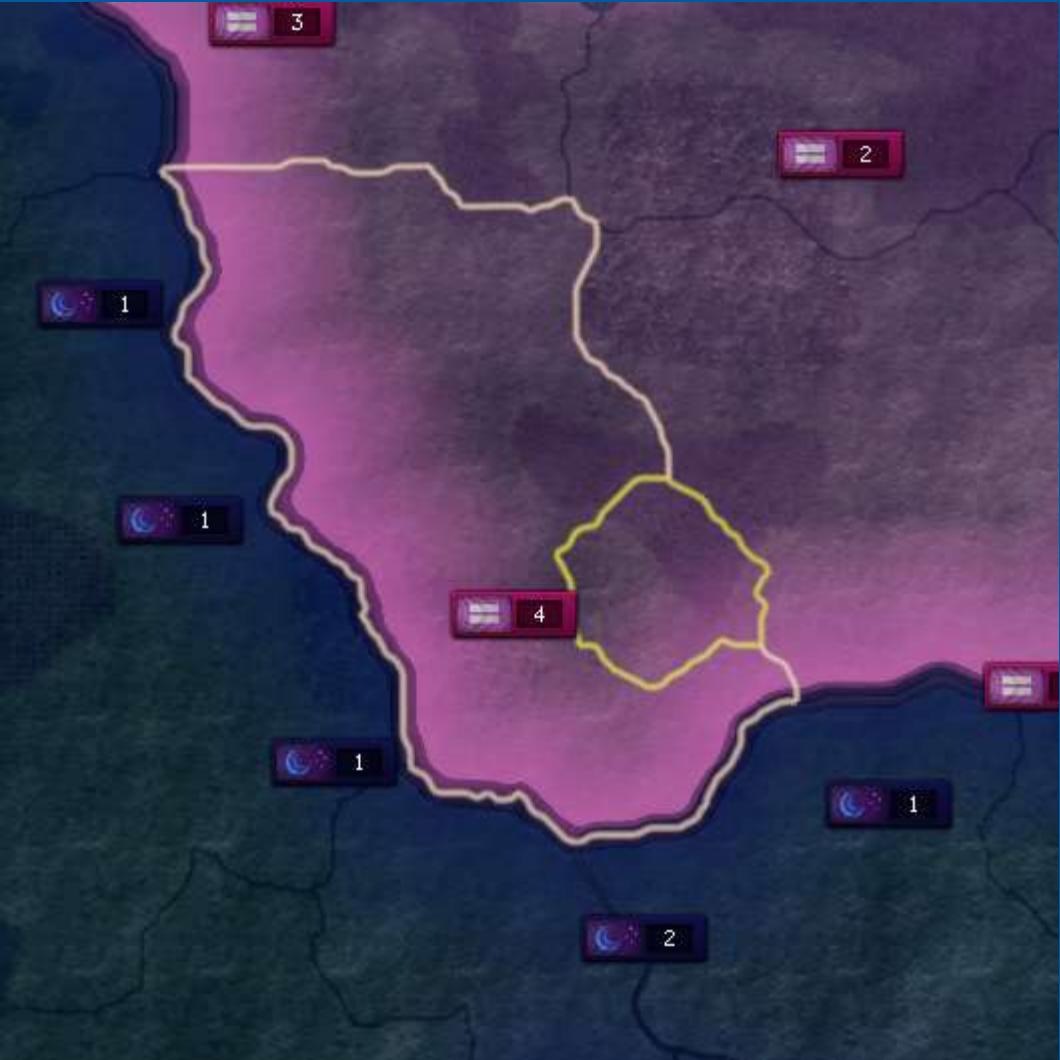
如同所示是一个尽可能完整的state文件  
万幸，你目前只需要学习其中的红框部分

你只需要注意这些： owner = 拥有者

add\_core\_of = 核心

add\_claim\_by = 宣称

```
state = {
    id = 8                                     <--州的编号，唯一
    name = "STATE_8"                           <--州的名字，唯一
    provinces = { 1011 1109 1556 }             <--州包含有哪些小地块，唯一
    manpower = 1768446                         <--这个州有多少人口（注意，不是人力
    state_category = town                      <--这个州的发达程度
    history = {
        owner = DJE                          <--这个州目前被哪个国家控制
        victory_points = { 1011 5 }           <--这个州的胜利点
        buildings = {
            infrastructure = 2
            industrial_complex = 1
        }
        add_core_of = DJE                  <--这个州的核心是哪个国家的
        add_claim_by = ABY                <--这个州被哪个国家宣称
    }
    resources = {
        rubber = 3
        steel = 2
    }
}
```



比如说我想在图上淡黄线处新建一个国家  
这个地区的代码是374  
所以我找到374文件，写：

```
owner = ABY  
add_core_of = ABY
```

做好这一步后，这块地就属于你的国家了

而在你把所有有关你的国家的state文件编写完成后  
你的国家才会从一个流浪国家  
变成一个有实际土地的国家

# 第四节

## 国家信息

你已经创造了一个国家，并且赐予它土地了  
但是它仍然还没有政府  
所以你需要进入[history\countries](#)  
新建一个txt文件  
这个文件的标准格式是：国家TAG - 国家全名  
示例：ABY - Abyssinia.txt

这是一个已经完成的国家文件，  
看起来琳琅满目。但是不要紧，  
我们现在不需要这么多

```
1 0 0 1 0 1 1 0 0 1 1 1 1 0 1 1 0 1 0  
1 1 1 0 1 1 0 1 1 1 1 1 0 1 1 1  
1 1 1 0 0 1 1 0 0 1 0 1 1 1  
capital = 814  
  
oob = "ABY_1004"  
  
set_research_slots = 2  
set_stability = 0.7  
set_war_support = 0.6  
  
# Starting tech  
set_technology = {  
    infantry_weapons = 1  
    infantry_weapons1 = 1  
    tech_recon = 1  
    tech_support = 1  
    tech_engineers = 1  
    tech_military_police = 1  
    tech_mountaineers = 1  
    motorised_infantry = 1  
    paratroopers = 1  
    gw_artillery = 1  
    interwar_antiair = 1  
    early_fighter = 1  
    fighter1 = 1  
    early_bomber = 1  
    strategic_bomber1 = 1  
    naval_bomber1 = 1  
    mass_assault = 1  
    fleet_in_being = 1  
    fuel_silos = 1  
    fuel_refining = 1  
    basic_train = 1  
}  
  
set_politics = {  
    ruling_party = despotism  
    last_election = "999.1.1"  
    election_frequency = 48  
    elections_allowed = no  
}  
  
set_popularities = {  
    dictatorshipism = 0  
    fascism = 5  
    despotism = 60
```

```
1 capital = 814
2
3 set_research_slots = 2
4 set_stability = 0.7
5 set_war_support = 0.6
6
7 set_politics = {
8     ruling_party = despotism
9     last_election = "999.1.1"
10    election_frequency = 48
11    elections_allowed = no
12 }
13
14 set_popularities = {
15     dictatorshipism = 0
16     fascism = 5
17     despotism = 60
18     authoritarian_democracy = 25
19     liberal_democracy = 8
20     social_democracy = 2
21     socialism = 0
22     communism = 0
23 }
24
25 add_ideas = {
```

这是只留下必需品的国家文件

capital = 814 这代表这个国家的首都在地区814

set\_research\_slots = 2 这个国家起始有两个实验室  
set\_stability = 0.7 这个国家稳定性是70%  
set\_war\_support = 0.6 这个国家战争支持度是60%

set\_politics = {  
ruling\_party = despotism 这个国家执政党是专制主义的  
last\_election = "999.1.1" 这个国家上次大选在999年  
election\_frequency = 48 这个国家理论上48个月大选一次  
elections\_allowed = no 这个国家并不会进行选举  
}

set\_popularities 这里是这个国家各政党支持率。我们mod因为特地写了，所以意识形态会更多。假如你没有特地去写，那么这里只会默认的四个。但是不管多少，政党支持率总和必须是100  
add\_ideas 这里是这个国家有哪些民族精神，也就是buff