

天际边三国霸业 MOD 开发工具

使用教程

目录

一、 导言	2
1.1 简介	2
1.2 安装说明	2
二、 界面	2
三、 基本流程	3
四、 资源制作	10
4.1 基本设置	10
4.2 扩展设置	13
4.3 文本设置	14
4.4 武将	14
4.5 城池	16
4.6 道具	17
4.7 战斗设置	18
4.8 战斗技能	19
4.9 武将头像	20
4.10 战斗图片	21
4.11 战斗地图	23
五、 常见错误及说明	24
附录	24
君主性格列表	24
武将性格列表	25
兵种列表	25

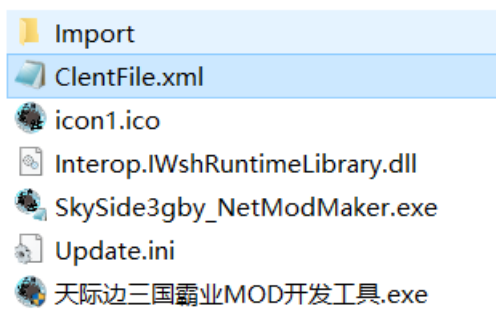
一、 导言

1.1 简介

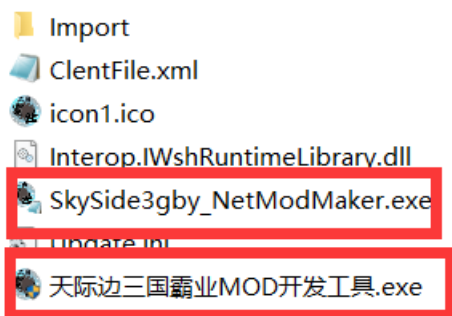
天际边三国霸业 MOD 开发工具是一款在 Windows 操作系统环境下使用的,应用于天际边三国霸业 windows 版 3.1.3 以上版本的模组的制作程序, 由天际边工作室同步出品。为了方便广大玩家开发制作天际边三国霸业模组。

1.2 安装说明

解压  天际边三国霸业MOD开发工具ver1.2.1.rar



双击这两个任意一个均能打开程序:



如果出现未安装.NET 环境的提示, 请安装.NET Framework 2.0 环境

二、 界面

2.1 主界面

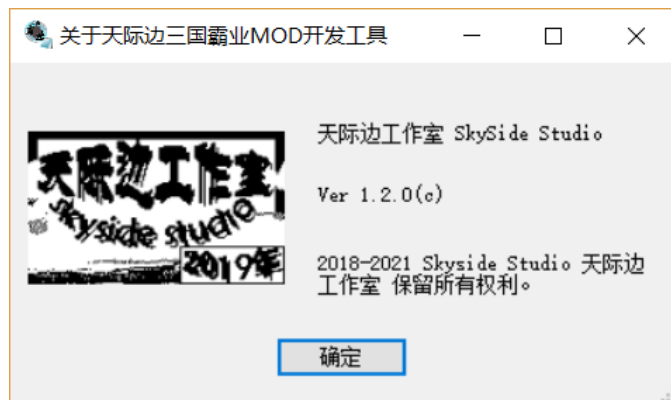


在这个主界面上包含有 11 个选项卡，在打开 LIB 或 MOD 文件后可启用。

在上方也有菜单可以选择。

11 个选项卡具体为

- 基本设置
- 扩展设置
- 文本设置
- 武将
- 城池
- 道具
- 战斗设置
- 战斗技能
- 武将头像
- 战斗图片
- 战斗地图



三、基本流程

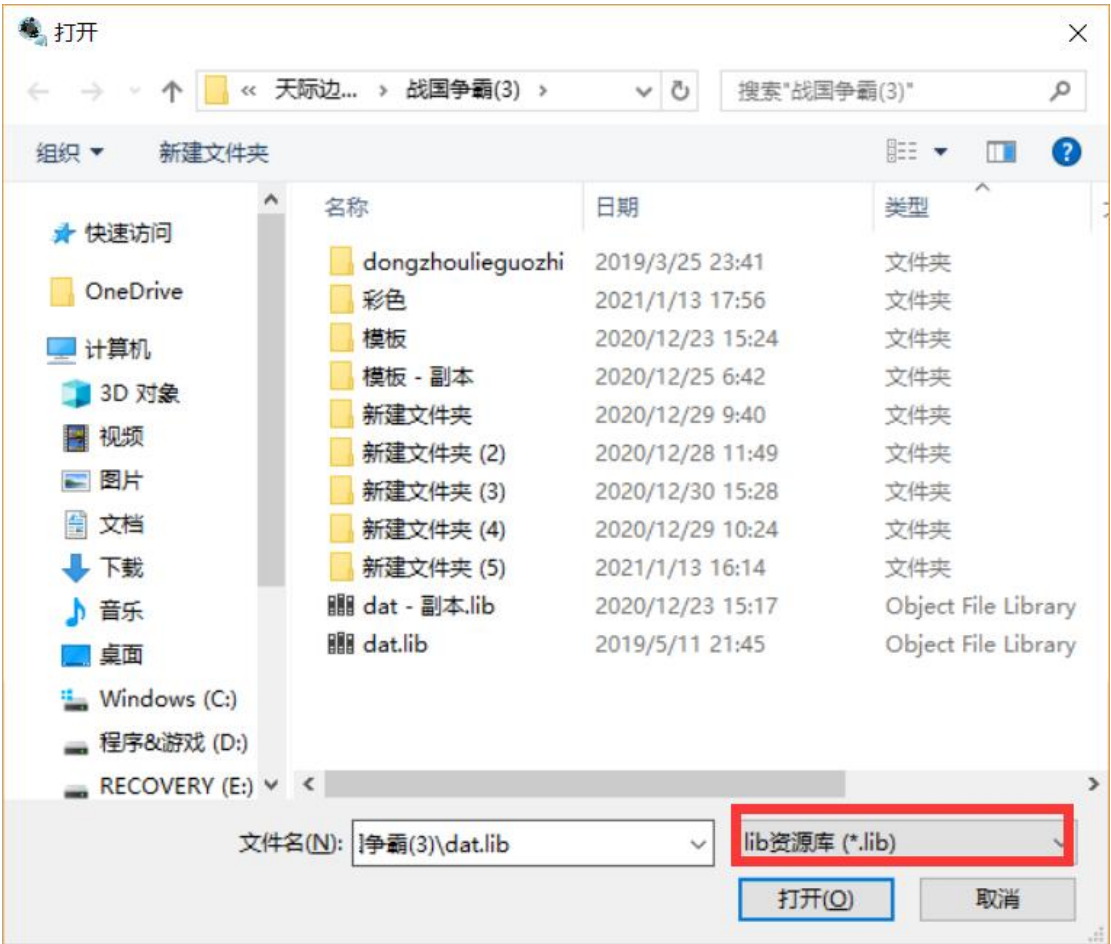
0.关于 MOD

首先，我们需要知道，我们的 MOD 文件是基于原版的 LIB 文件的，在制作时，因通过替换原版 LIB 资源和导出 MOD 的方式进行制作。

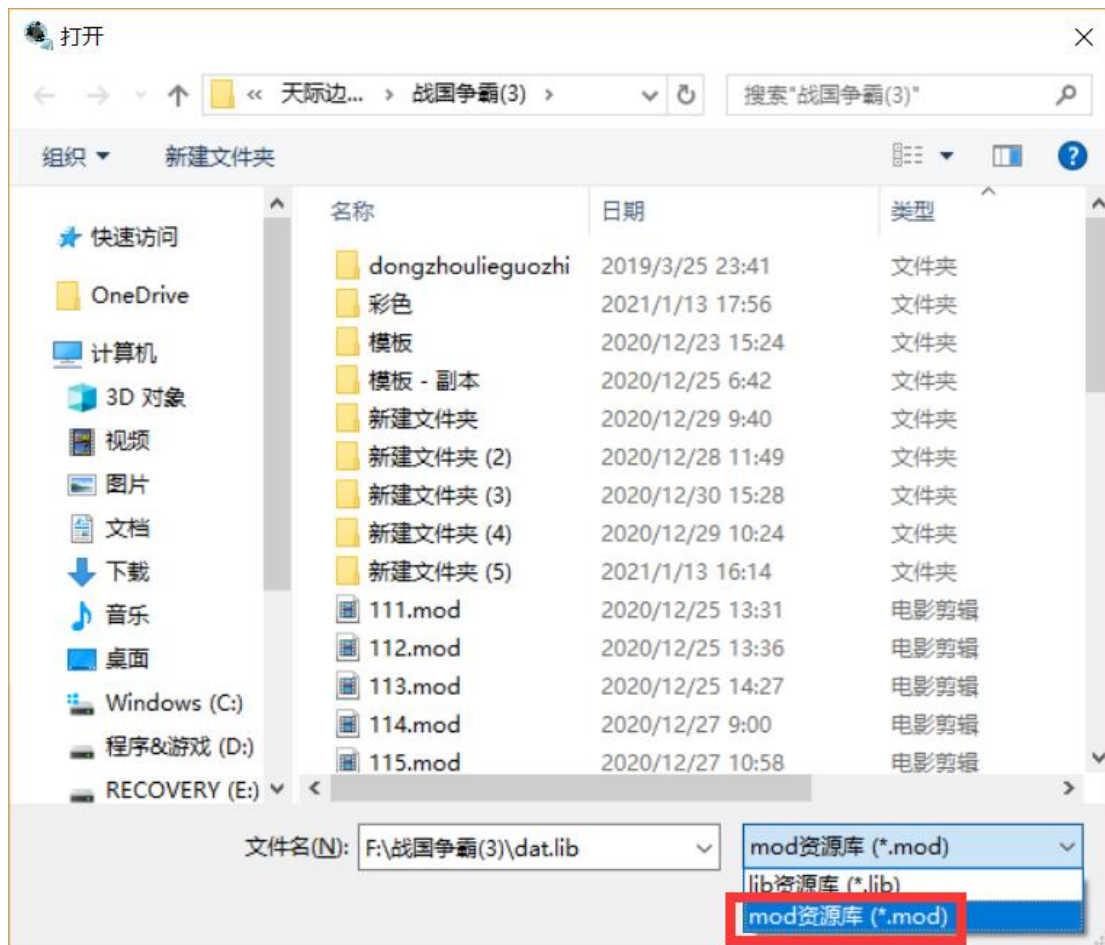
其次，我们的 MOD 文件与原版的区别在于，原版有 LIB 及 RLB 两种文件包含数据，而 MOD 的所有资源文件均在 MOD 文件中包含
最后，MOD 文件不仅可以在 windows 环境下加载，在 android 及 IOS 等环节下也支持。

1.打开 LIB 或 MOD

如果是新建 MOD,可以通过打开 LIB 的形式进行

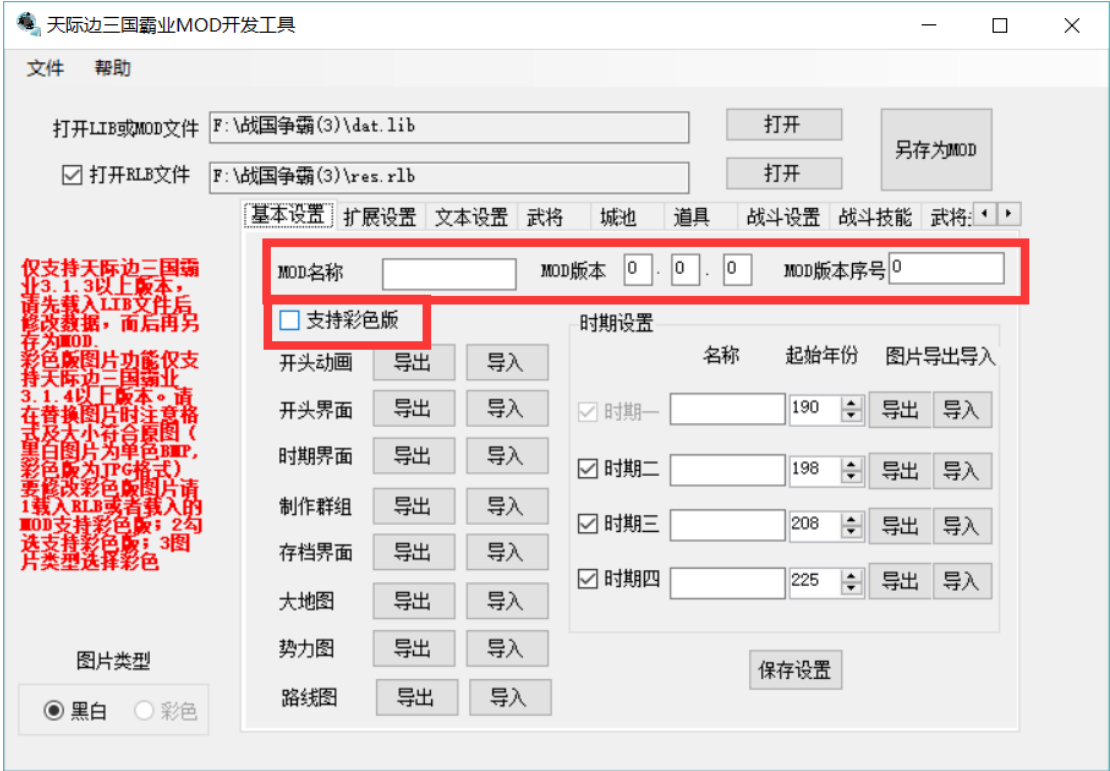


如果已有 MOD，可通过打开 MOD 开始

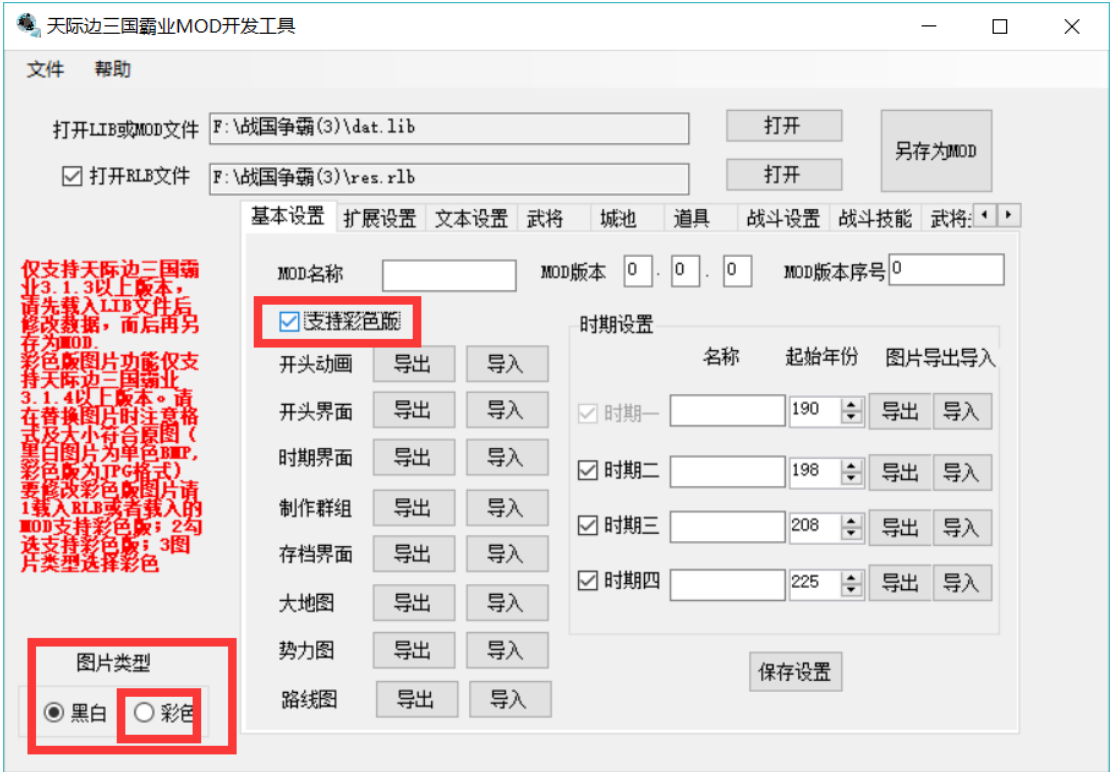


如果需要制作包含彩色版的 MOD,并且之前未在 MOD 中保存过 RLB 资源（第一次,打开的是 LIB 或者 这次打开的之前保存的 MOD 未包含 RLB 彩色图片),则,勾选这个选项

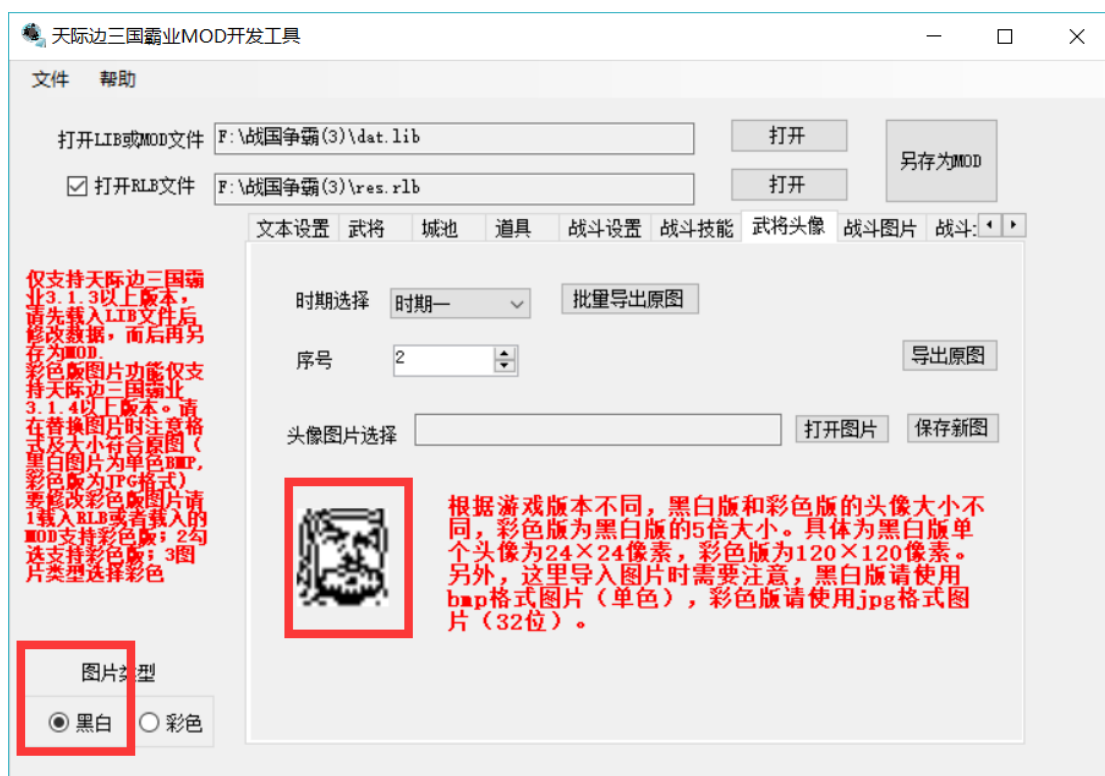
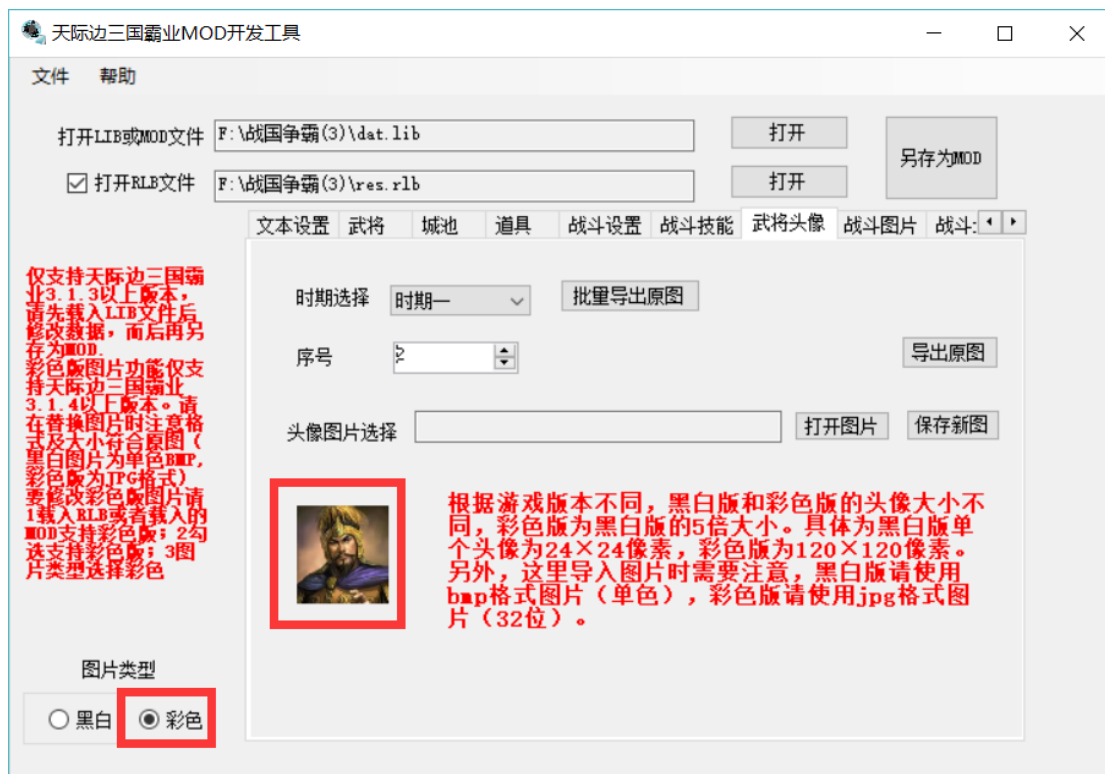
2 此时，可以设置一些 MOD 的基础信息（如果之前已经设置过，则会自动加载）
注意 如果要 MOD 支持彩色版，这里也要勾选之



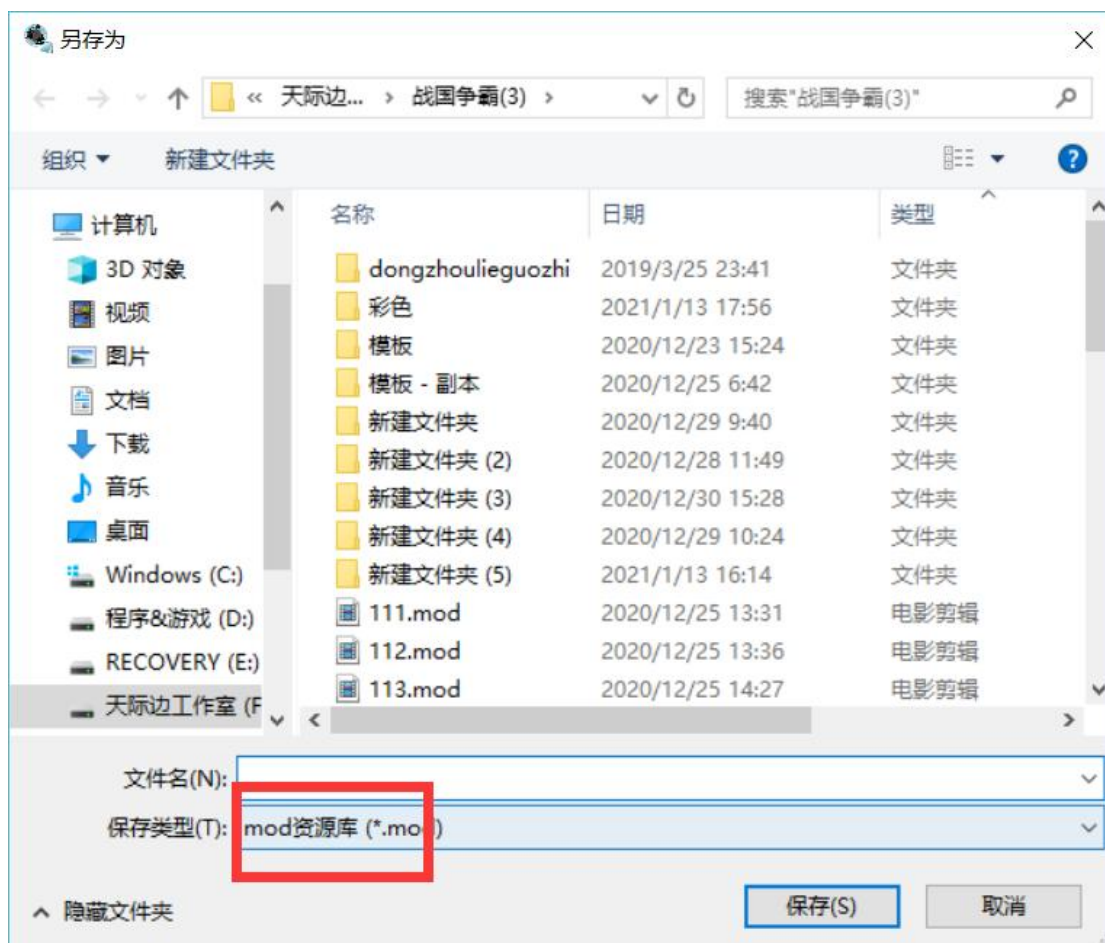
勾选后，左侧图片类型才允许设置彩色



选中后，所有导入导出的动画、图片均为彩色版格式，反选则为黑白版



- 3 切换不同选项卡，根据需求导入导出修改设置数据
- 4 完成操作后，保存 MOD



这样就完成了整个 MOD 的制作。

四、资源制作

4.1 基本设置

基本设置的界面如下显示：



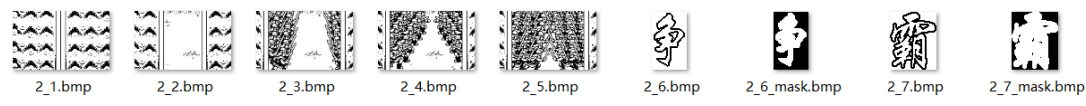
其中 MOD 名称、版本 时期设置在第一次从 LIB 修改时需要自行增加

- **MOD 名称：**用于显示在标题栏中
- **MOD 版本：**用于显示在标题栏中，以及作为版本区分
- **MOD 版本序号：**递增数字，用于区分版本
- **时期设置：**在游戏开始时可选择时期。
时期名称 仅用于后面选项卡的数据区分，在游戏中无显示；
起始年份 则在游戏中启用（范围为-2000～5000）；
图片导入导出 的为选择时期时按键后激活的图片（背景图片见 左侧的时期画面）

			
7.bmp	8.bmp	9.bmp	10.bmp
	黑白版	彩色版	
图片大小	参考原图，可调整		参考原图，可调整
图片格式	单色 BMP		JPEG

- **支持彩色版：**用于确定 MOD 是否支持彩色版

● 开头动画：即游戏开始时的动画



一共 9 张，在导出时选择文件夹即可导出；导入时需要按顺序一张张选择，按顺序从 1->2->3->4->5->6mask->6->7mask->7。此处的 mask 是纯黑白图片，黑色为透明部分，白色为不透明显示部分，然后与非 mask 图片搭配确定显示部分

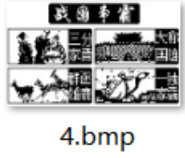
	黑白版	彩色版
图片大小	参考原图，可调整	参考原图，可调整
图片格式	单色 BMP	JPEG

● 开头界面：即游戏开始界面



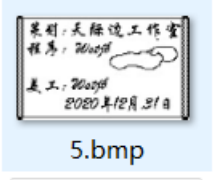
	黑白版	彩色版
图片大小	参考原图，可调整	参考原图，可调整
图片格式	单色 BMP	JPEG

● 时期界面：时期选择背景图



	黑白版	彩色版
图片大小	参考原图，可调整	参考原图，可调整
图片格式	单色 BMP	JPEG

● 制作群组：制作组界面



	黑白版	彩色版
图片大小	参考原图，可调整	参考原图，可调整
图片格式	单色 BMP	JPEG

● 存档界面：存档、读档界面



6.bmp

	黑白版	彩色版
图片大小	参考原图，可调整	参考原图，可调整
图片格式	单色 BMP	JPEG

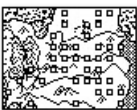
- **大地图：**游戏内大地图背景图



11.bmp

	黑白版	彩色版
图片大小	192×144	960×720
图片格式	单色 BMP	JPEG

- **势力图：**游戏开始前势力显示背景图



2.bmp

	黑白版	彩色版
图片大小	参考原图，可调整	参考原图，可调整
图片格式	单色 BMP	JPEG

- **路线图：**游戏类城市路线图



1.bmp

	黑白版	彩色版
图片大小	参考原图，可调整	参考原图，可调整
图片格式	单色 BMP	JPEG

保存设置：在修改 MOD 名称、版本、时期信息等之后请点击此按钮保存之

4.2 扩展设置

界面如下显示：



包括城池设置、AI 设置、指令消耗、AI 指令几率等设置，在修改后请点击保存设置按钮保存之

- **城池设置**

设置城池的联通情况。选定城池序号后，通过勾选方向并输入该方向的联通城池序号及距离来确定城池联通性

设置城池坐标及战斗地图序号。选定城池序号后，可输入城池坐标 X(0~11)、Y(0~9)来设定最终显示的位置；设置战斗地图编号对应的地图可参照后面的“战斗地图”选项卡内容

- **AI 设置**

勾选高攻击概率用于设定 MOD 中 AI 敌人是否会频繁发起战争

勾选 AI 武将自动升级用于设定每次策略结束 AI 武将是否会自动随机增加等级

勾选攻击空城用于设定 AI 势力是否会主动攻击无归属城池

- **指令消耗**

可设置不同的内政、外交、军备等指令执行时消耗的武将的体力数值及城池中的金钱数量

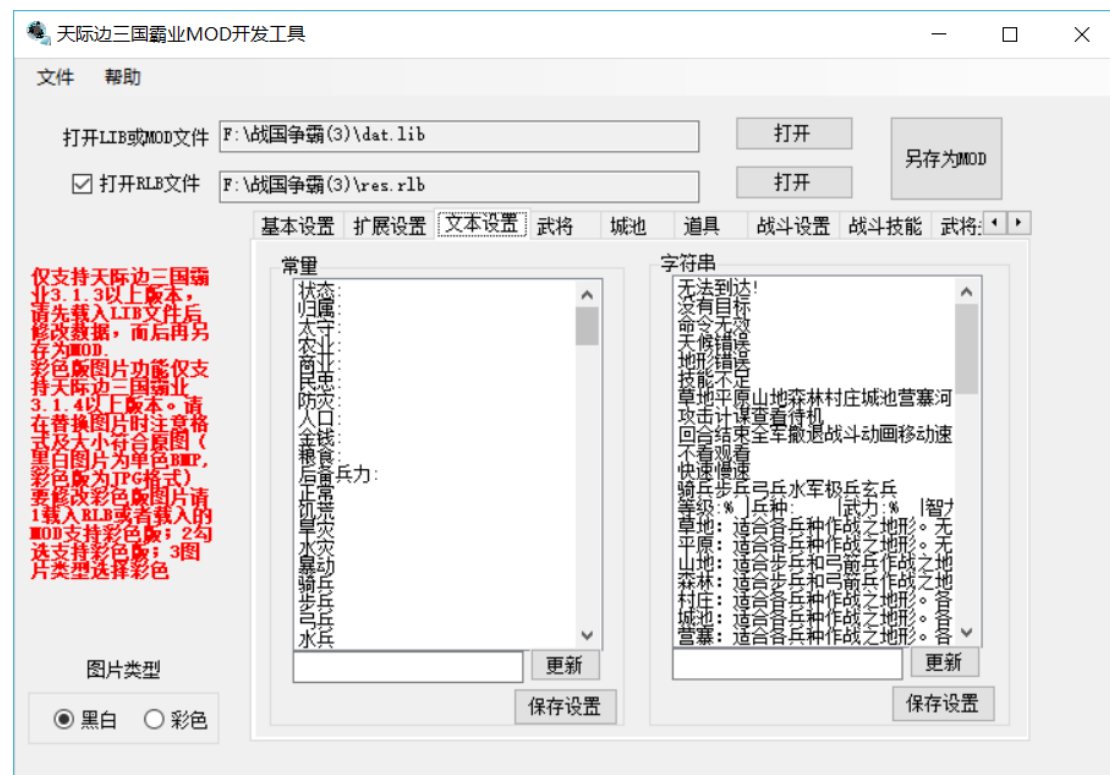
- **AI 指令几率**

可设置每回合结束不同性格君主随机发出内政或外交指令的几率

此处注意 设置内政几率 50 则表示有 50%几率产生内政指令 设置外交几率 80 则表示在 50%几率后未产生内政指令后再有 80%几率产生外交指令（即 $50\% \times 80\% = 40\%$ 产生外交指令，剩余 10%产生军备指令）

4.3 文本设置

界面如下显示:



选中列表中的某项后，在下方文本框中修改，再点击更新按钮更新数据，最后点击保存设置按钮保存之

注意有些文本中包含空格，这些空格可能起到了占位的目的

注意请尽可能不改变字符串长度，以免发生意外

4.4 武将

界面如下显示:

天际边三国霸业MOD开发工具

文件 帮助

打开LIB或MOD文件 F:\战国争霸(3)\dat.lib 打开

☒ 打开RLB文件 F:\战国争霸(3)\res.rlb 打开 另存为MOD

武将 城池 道具 战斗设置 战斗技能 武将头像 战斗图片 战斗地图

仅支持天际边三国霸业3.1.3以上版本，请先载入LIB文件后修改数据，然后再另存为MOD。
彩色版图片功能仅支持天际边三国霸业3.1.4以上版本。请在替换图片时注意格式及大小符合原图（黑白图片为单色BMP，彩色版为JPG格式）。
要修改彩色版图片请1载入RLB或者载入的MOD支持彩色版；2勾选支持彩色版；3图片类型选择彩色

时期选择 时期一

序号 0 姓名 董卓 Excel模板导出

归属 董卓 等级 1 导入Excel文件

武力 86 智力 36 重新载入列表

忠诚 100 性格 忠义

兵种 骑兵 年龄 51

道具一 七星刀 道具二 无 保存当前时期数据

出生年份 139 特殊搜索者 无

所在城池 洛阳 特殊技能 无

图片类型
☒ 黑白 ☐ 彩色

选定时期后，可通过选择序号来修改武将的属性等信息。

注意有时候修改姓名后可能出现归属列表不更新的情况，请使用 重新载入列表按钮刷新之
每次修改时期时请先点击保存当前时期数据按钮

注意：如果需要批量修改，请先使用 Excel 模板导出按钮导出数据格式，再编辑 Excel 文件，再导入 Excel 文件。Excel 文件内容如下图：

1	序号	姓名	归属	等级	武力	智力	忠诚	性格	兵种	年龄	道具一	道具二	出生年	特殊	城池
2	1	燕成公	1	1	63	45	100	0	2	30	21	0	0	0	3
3	2	赵襄子	2	1	52	70	100	2	2	30	3	0	0	0	8
4	3	魏桓子	3	1	81	69	100	2	5	30	20	0	0	0	24
5	4	韩康子	4	1	80	49	100	2	2	30	23	0	0	0	28
6	5	齐平公	5	1	91	62	100	1	5	30	6	0	0	0	13
7	6	周贞定王	6	1	56	65	100	4	1	30	25	0	0	0	23
8	7	卫敬公	7	1	65	80	100	0	0	30	26	0	0	0	7
9	8	鲁元公	8	1	47	51	40	3	1	30	1	0	0	0	19
10	9	秦共公	9	1	55	64	100	2	1	30	30	0	0	0	21
11	10	宋后昭公	10	1	81	69	100	3	5	30	18	0	0	0	30
12	11	楚惠王	11	1	57	72	100	0	1	30	17	0	0	0	37
13	12	越王不寿	12	1	54	81	100	4	0	30	12	0	0	0	38
14	13	姬去疾	6	1	33	75	61	3	2	30	0	0	0	0	23
15	14	姬嵬	6	1	71	41	81	0	1	30	0	0	0	0	23
16	15	姬叔	6	1	65	80	86	2	0	30	0	0	0	0	23
17	16	姬午	6	1	75	47	88	1	2	30	0	0	0	0	23
18	17	刘卷	6	1	89	62	86	3	5	30	0	0	0	0	23
19	18	单旗	0	1	83	49	83	1	5	30	0	0	0	0	23
20	19	甘平公鱄	0	1	72	61	49	3	0	30	0	0	0	0	23
21	20	南宫极	0	1	69	42	65	0	2	30	0	0	0	0	23
22	21	王猛	0	1	64	67	64	1	1	30	0	0	0	0	23
23	22	姬噶	5	1	62	72	99	4	0	30	0	0	0	0	13
24	23	单武公	0	1	54	63	61	4	1	30	0	0	0	0	23
25	24	刘恒公	11	1	73	63	83	4	5	30	0	0	0	0	37
26	25	姬揭	6	1	78	48	76	1	2	30	0	0	0	0	23
27	26	姜积	5	1	67	78	84	3	1	30	0	0	0	0	13
28	27	太史叔	5	1	74	75	83	3	3	30	0	0	0	0	20
29	28	太史季	5	1	67	35	74	0	1	30	0	0	0	0	14
30	29	庆舍	5	1	43	57	82	4	2	30	0	0	0	0	13
31	30	卢浦卒	5	1	48	70	85	4	2	30	0	0	0	0	20

所有数据除名称外均由数字构成，归属代表归属的武将序号，性格序号含义参照附录，兵种序号含义参照附录，道具：0-无道具 1+代表道具序号；特殊搜索者为武将序号，城池为所在城池序号
武将数量上限为每个时期 200 个

4.5 城池

界面如下显示：

天际边三国霸业MOD开发工具

文件 帮助

打开LIB或MOD文件 F:\战国争霸(3)\dat.lib 打开 另存为MOD

☒ 打开RLB文件 F:\战国争霸(3)\res.rlb 打开

武将 城池 道具 战斗设置 战斗技能 武将头像 战斗图片 战斗地图

仅支持天际边三国霸业3.1.3以上版本，请先载入LIB文件后修改数据，然后再另存为MOD。
彩色版图片功能仅支持天际边三国霸业3.1.4以上版本。请在替换图片时注意格式及大小符合原图（黑白图片为单色BMP，彩色版为JPG格式），要修改彩色版图片请1载入RLB或者载入的MOD支持彩色版；2勾选支持彩色版；3图片类型选择彩色

时期选择 时期一

序号	0	名称	西京	Excel模板导出
归属	马腾	民忠	59	导入Excel文件
农业最大值	5141	农业当前值	1747	重新载入列表
商业最大值	6502	商业当前值	1820	
人口最大值	523672	人口当前值	157101	
防灾	58	金钱	202	保存当前时期数据
粮食	436	空闲兵力	0	

图片类型 ☒ 黑白 ☐ 彩色

选定时期后，可通过选择序号来修改城池的属性等信息。
注意有时候修改名称后可能出现归属列表不更新的情况，请使用 重新载入列表按钮刷新之
每次修改时期时请先点击保存当前时期数据按钮
注意：如果需要批量修改，请先使用 Excel 模板导出按钮导出数据格式，再编辑 Excel 文件，再导入 Excel 文件。Excel 文件内容如下图：

每次修改时期时请先点击保存当前时期数据按钮

注意：如果需要批量修改，请先使用 Excel 模板导出按钮导出数据格式，再编辑 Excel 文件，再导入 Excel 文件。Excel 文件内容如下图：

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	序号	名称	道具种类	武力提	智力提	速度提	目标兵	出现年	特殊搜索	所在城池
2	1	诗经	0	0	2	0	255	0	0	19
3	2	论语	0	0	2	0	255	0	0	3
4	3	墨子	0	0	3	0	255	0	0	8
5	4	道德经	0	0	4	0	255	0	0	30
6	5	左传	0	0	5	0	255	0	0	28
7	6	谷梁传	0	0	5	0	255	0	0	13
8	7	公羊传	0	0	5	0	255	0	0	37
9	8	孙子兵法	0	0	7	0	255	0	0	7
10	9	尉繚子	0	0	6	0	255	0	0	24
11	10	吕氏春秋	0	0	7	0	255	0	0	19
12	11	韩非子	0	0	7	0	255	0	0	21
13	12	四楞铁筒	0	3	0	0	255	0	0	38
14	13	背手剑	0	4	0	0	255	0	0	13
15	14	将军令	0	7	0	0	255	0	0	23
16	15	承影剑	0	4	0	0	255	0	0	7
17	16	太阿剑	0	5	0	0	255	0	0	19
18	17	鱼肠剑	0	3	0	0	255	0	0	37
19	18	赤霄剑	0	3	0	0	255	0	0	30
20	19	工布剑	0	5	0	0	255	0	0	21
21	20	纯钧剑	0	3	0	0	255	0	0	24
22	21	胜邪剑	0	5	0	0	255	0	0	3
23	22	莫邪剑	0	5	0	0	255	0	0	8
24	23	随侯珠	0	4	4	0	255	0	0	28
25	24	和氏璧	0	7	7	0	255	0	0	1
26	25	传国玉玺	0	10	10	0	255	0	0	23
27	26	铁骑马	0	0	0	1	255	0	0	7
28	27	赤鬃马	0	0	0	2	255	0	0	19
29	28	山子马	0	0	0	3	255	0	0	30
30	29	绿耳马	0	0	0	4	255	0	0	38
31	30	躡景马	0	0	0	5	255	0	0	21

所有数据除名称外均由数字构成，目标兵种 255-默认（无改变） 其他值参见附录兵种列表
特殊搜索者属于武将序号，所在城池为城池序号。

武将数量上限为每个时期 33 个.与城池一样，每个时期的道具名称等信息应该是一致的，归属及所在城池、出现年份等可以不同。

4.7 战斗设置

界面如下：



战斗设置包含地形影响战斗力、各兵种技能、地形影响战斗力、初始坐标、攻击范围等设置。

- 地形影响战斗力
该表是一个二维数组，表示了战斗时不同的兵种处在不同的地形上的战斗力（攻击）消减的倍数。比如第一行第三列代表骑兵在山地地形下攻击力消减为 3 倍（即 $\div 3$ ），又比如第三行第四列代表弓兵在森林里的攻击力消减为 2 倍（即 $\div 2$ ）。（注意这个地形是攻击方所在地形，而不是被攻击方的地形）
- 各兵种技能
该设置决定了不同兵种拥有的技能。选择兵种后，选择右侧列表中技能，再选择仅能下拉框中的位置，再点击更新按钮完成技能的替换操作。
- 地形影响战斗力
该设置也是个二维数组，表示了战斗时不同的兵种处在不同的地形上的移动力的影响。移动力以（225-下拉框中的值）决定。比如水兵在水中，该值为 131，代表加成为（225-131=94）
- 初始坐标
根据战斗时进攻方与被进攻城池的大地图联通方向不同，有 8 个不停方向类型，选定类型后，再选择不同序号（0 为主将，共 0-9 计 10 个武将）的所在位置进行勾选
- 攻击范围
根据不同兵种，确定以该兵种为中心的 5×5 范围内的攻击点位置（3，3）为中点即武将所在。

4.8 战斗技能

界面如下显示：

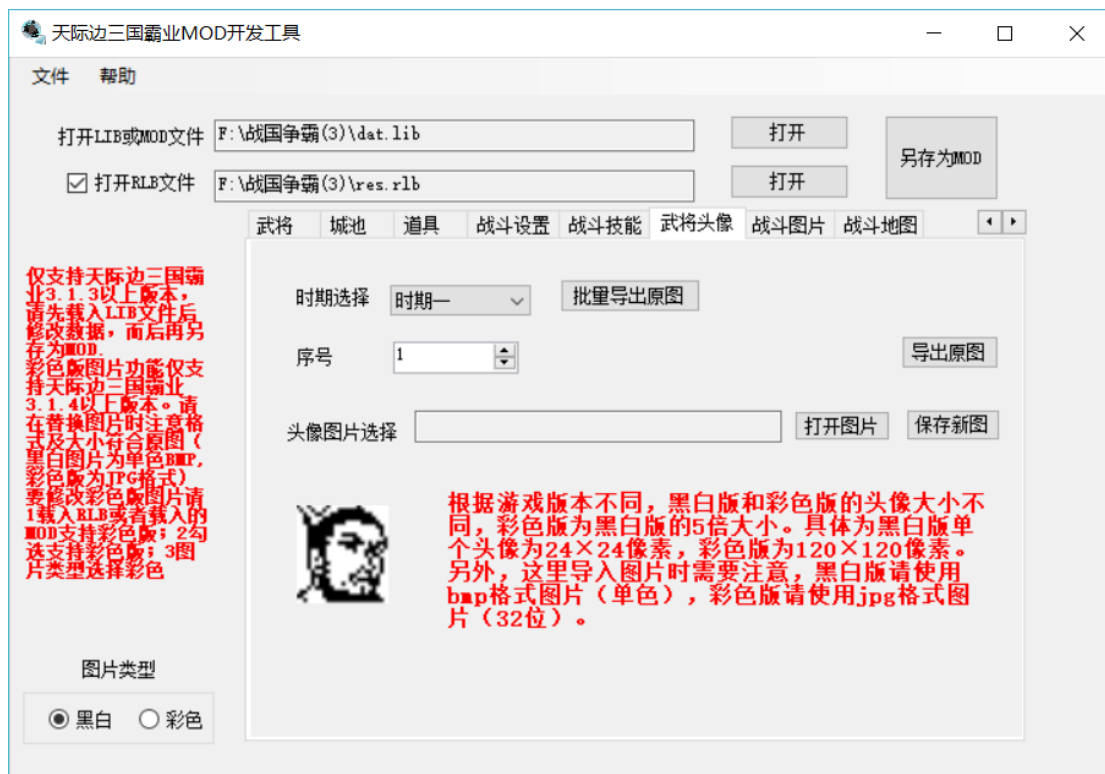


本功能用于设置战斗中技能的效果，选择序号后修改其他属性，修改完成后点击保存设置按钮，具体解释如下：

- 施展目标：0-对敌方有效 1-对我方有效
- 技能对目标状态的影响：释放技能后敌人特殊状态的变更
- 对兵力的基本伤害：计算技能攻击消耗兵力的参数
- 对粮草的基本伤害：计算技能攻击消耗粮草的参数
- 消耗技能点：武将释放技能时消耗的技能点数
- 天气效果：在不同天气下施展技能的效果 0-无法施展 100 最大
- 敌人所在地形效果:技能施展目标（敌人）所处地形对技能效果的影响 0-无法施展 100 最大
- 我方所在地形效果:技能释放武将（我方）所处地形对技能效果的影响 0-无法施展 100 最大
- 敌人兵种加成：技能施展目标（敌人）的兵种对技能效果的影响 0-无法施展 100 最大

4.9 武将头像

界面如下显示：



本功能用于修改武将的头像。可通过选定不同的时期，选定序号来导出原图并用修改后新图替换，同时也支持批量导出原图功能。

4. 10 战斗图片

界面如下显示：



本功能用于修改战斗中出现的一些图片和动画

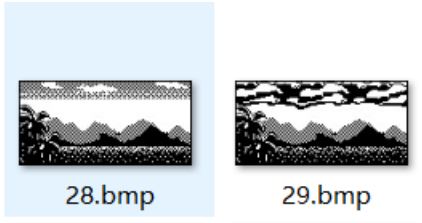
- 战斗人物图片：这里替换的是在战斗地图界面显示的可移动到武将图标，根据不同兵种或类别（8 种）、不同类别（攻击方-左、防守方-右）、图号（1，2）、图型（遮盖、数据）一共有 $8 \times 2 \times 2 \times 2 = 64$ 张。



上图显示的就是车兵（战国争霸 MOD 中替换了玄兵）的 8 张图片

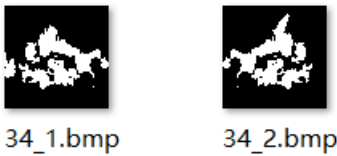
	黑白版	彩色版
图片大小	16×16	80×80
图片格式	单色 BMP	JPEG

- 天气图片：共 6 种天气。这里显示的是每次回合结束后显示的第 N 天的背景天气图



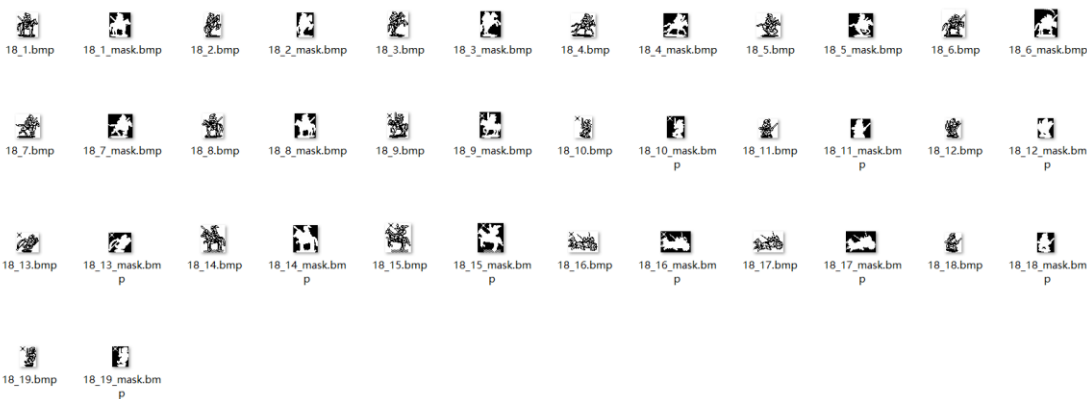
	黑白版	彩色版
图片大小	参考原图，可调整	参考原图，可调整
图片格式	单色 BMP	JPEG

- 技能动画：选定技能后可导入导出动画。注意每个动画 2 张图片。导入时需要按顺序执行 2 次



	黑白版	彩色版
图片大小	参考原图，可调整	参考原图，可调整
图片格式	单色 BMP	JPEG

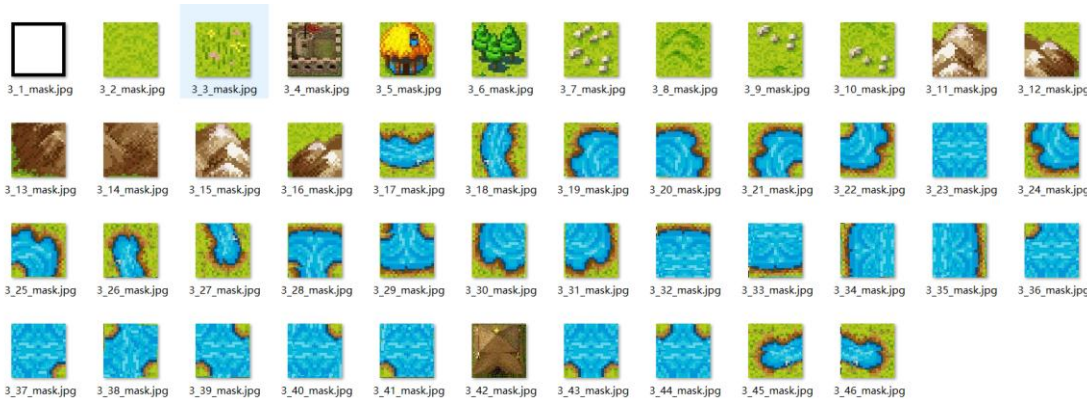
- 战斗动画：根据不同的兵种或者所处环境，可修改不同的战斗动画效果。注意导入时会根据不同的类型重复不同次数，导入时请遵循顺序导入、遮盖 MASK 在前的原则。



如上图因先导入 18_1_mask 再导入 18_1,接着是 18_2_mask,以此类推。

	黑白版	彩色版
图片大小	参考原图，可调整	参考原图，可调整
图片格式	单色 BMP	JPEG

- 战斗地图图块：是用于战斗地图的背景图片，共 46 张，请按需替换



如上图就是彩色版的效果

	黑白版	彩色版
图片大小	16×16	80×80
图片格式	单色 BMP	JPEG

4. 11 战斗地图

界面如下显示：



选择地图编号后，可通过点击右侧的图块，然后点击左侧地图对应位置，替换原图达到修改的目的。修改后用保存按钮即可保存。

五、常见错误及说明

暂无，请反馈给我们：wstjb.email@gmail.com

附录

君主性格列表

#define CHARACTER_PEACE	4	/*和平*/
#define CHARACTER_JUSTICE	3	/*大义*/
#define CHARACTER_DUPLICITY	2	/*奸诈*/
#define CHARACTER_CRAZY	1	/*狂人*/
#define CHARACTER_RASH	0	/*冒进*/

武将性格列表

```
#define CHARACTER_LOYALISM 4 /*忠义*/  
#define CHARACTER_IDEAL 3 /*大志*/  
#define CHARACTER_AVARICE 2 /*贪财*/  
#define CHARACTER_DREAD 1 /*怕死*/  
#define CHARACTER_TEMERITY 0 /*卤莽*/
```

兵种列表

```
0  骑兵  
1  步兵  
2  弓兵  
3  水兵  
4  极兵  
5  玄兵
```