

通用技能模组包安装教程

—>作者：空条怕太郎

以下介绍 2 种主流方法，可以选择其中一种方法安装。

◆ 我应该用哪个？ Penumbra 还是 TexTools？

1. Penumbra 有着更多方便的功能，比如你不需要关闭游戏就能开关 mod，以及你可以让 mod 只对你的角色生效等。并且不需要在游戏更新时关闭 mod（虽然会暂时由于卫月版本适配问题而用不了）但是它需要对它的“Collections”功能进行一些学习和理解，初期需要一些学习成本。

2. Textools 功能比较单一，但从另一方面来说，对于初学者更加容易上手安装 mod，不过你需要关闭游戏才能开关 mod，并且 mod 会对所有对象生效。另外使用 textools，在版本更新时必须提前手动关闭所有 mod 可能会遇到游戏报错。

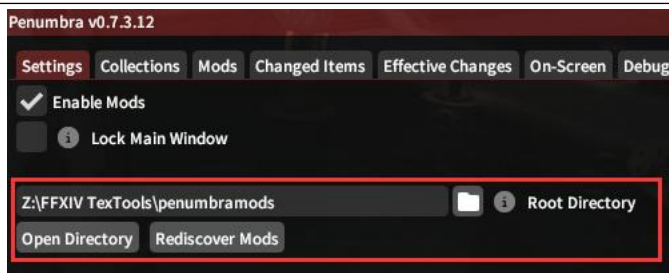
方法一：用 Penumbra 安装（需要先安装 dalamud）（※推荐）

1. 要使用 dalamud 和它里面的插件，你先要从下面网址下载 [xivlauncher](https://aonyx.ffxiv.wang)（也就是卫月登录器），并使用这个登录即登录。（放心，很安全）
下载页: <https://aonyx.ffxiv.wang>

2. 当你成功使用 xivlauncher 登录后，打开插件设置，的测试版选项卡中，在自定义插件库里添加以下地址，并点击右下角的保存按钮启用。
<https://dalamud.cn/3rd.otters.cloud/plugins/all>
然后在[插件列表-全部插件]，中搜索 Penumbra 并安装。

3. 成功加载 penumbra 后，打开插件主界面，在 setting 页的 [Enable Mods] 可以开关所有 mod。


另外在图中这一栏 [Root Dirctory] 你需要选择一个文件夹来存放 penumbra 的临时文件，路径和文件夹名可以你自定义，但是最好都是英文路径。（在完成文件夹设定前将不会出现菜单中的 [Mods] 选项卡）

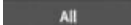


4. 切换到 [Mods] 页的在这里你可以导入你的 mod 以及整理他们。下方有一系列功能按钮 m 以下介绍最主要的 3 个。



 : 这个按钮为导入 mod，在导入时可以按住 shift 或者 ctrl 进行复数选择

 : 这个按钮为在列表中创建一个文件夹，你可以拖动 mod 到文件夹里，来对你的 mod 列表进行整理，此外右键对应文件夹也可以

 将某个文件夹作为默认导入对象，关于右键文件夹菜单的更多功能请见附录。

: Redraw 后面的按钮为刷新游戏加载的资源，其中 [All] 为刷新全部，一般在你完成所有导入操作后都需要刷新一次。

5. 在 [Collections] 页你可以制作你自己的 collection（集合包）以及对集合包的生效对象进行设置。

※：此步骤一般只在第一次使用时需要设置，后续如果没有变动的需求需要可以跳过。

默认的 集合包 是 “Default”，你也可以创建自定义名字的集合包，这里就以默认的 “Default” 举例。在你为默认的 “Default” 集合导入了 mod 并且启用后，来到 [Collections] 页，在对应的简单分类 [Simple Assignment] 里选择你的 “Default”。

“Base” 中的启用的集合里的 mod 会对所有角色生效，适合存放一些身形，或者贴图音效等公用资源。

“Interface” 中的启用的集合只会读取 mod 包中的 UI 部分对你的 UI 生效（比如职业量谱，图标等）

“Your character” 中的启用集合仅仅对你自己角色生效。

你也可以尝试添加更多不同的分类给他们定制不同的 mod，关于如何修改不同集合包请见附录（例如黑骑的弗雷的相关 mod 要为弗雷单独追加一个分类）



6. 最后回到 [Mods] 界面点击 mod 页下方的 “ALL” 来刷新游戏加载资源， 或者也可以在 [Settings] 界面开关一下全部 mod。

方法二：用 Textools 安装

1. 从这个页面下载并安装 textools: <https://www.ffxiv-textools.net>
2. 当 textools 安装时, 根据他的提示选择 ff14 游戏资源所在的文件夹。
3. 在左上角选择 mod-导入 mod, 导入 ttmp2 文件。
4. 然后就可以登录游戏使用了。Mod 只需要安装一次, 安装后可以关闭 textools。

故障排除

- ◆ 如果你在使用 penumbra 安装时,发现职业量谱和技能图标时发无效。请确保你把含有他们的 collection 放进了 penumbra 的[Interface] 里。然后点击重新加载资源的按钮, 再然后切换职业, 或者换个地图, 基本就能生效了。如果还不行, 请尝试重启游戏。
- ◆ 如果 Penumbra 红字提示你模组与其他模组有冲突文件, 在[Mods]选项卡选中对应 mod 的右边窗口中为他们设置不同的优先级 (priority) 就可以了, 数字越大优先级越高。最好检查下哪些文件冲突, 很多情况下一些冲突的文件本身内容可能一样, 因此不会影响。



- ◆ 如果你还遇到其他问题, 请加群寻求帮助: 792834273 (进群请先读群规, 请在充分阅读了本说明后再求助于别人)

附录:

- ◆ 文件夹的**右键菜单**功能: (挑常用的解释)

Enbale Descendants: 启用文件夹内所有 mod

Disbale Descendants: 关闭文件夹内所有 mod

Expand All Descendants: 展开所有内部子文件夹 (如果有的话)

Collapse All Descendants: 收起所有内部子文件夹 (如果有的话)

Set As Default Import Folder: 设置为默认导入文件夹, 意味你之后的导入的 mod 直接导入到这个文件夹内。

Dissolve Folder: 解散文件夹, 意思是删除文件夹本身而把内部的 mod 解散到更上一级的目录中。

- ◆ 在[Simple Assignment]中还有些简单的分类选项, 比如分配给男/女玩家, 男/女 NPC 等。

如果你想为特定的 NPC 分配特定的集合, 可以在[Individual Assignment]中的 Battle NPC 搜索 NPC 名字并添加单独的分类。

- ◆ 关于当你想使用**多个集合分配给不同分类**时, 如何设置:

存在一下情况时, 你可能需要使用多个集合分配给不同分类:

1. 一些 Mod 的技能图标和技能本身被打包在一起不能分别开关。
2. 一些 Mod 中有一些你需要为全部对象启用的功能, 如身形, 基础贴图, 基础音效等。
3. BGM 类 Mod 只在 your character 中时无法生效。
4. 有 2 套相互冲突的 mod 但是你想随时切换等

此时你需要在[Collections]界面的左下角  按钮添加一个新的集合。

然后切换到[Mods]界面, 在右上角的下拉选项中, 选择对应的集合, 然后来修改在该集合中对列表中的 mods 的设置。

举个例子: 你在 A 集合中开启了 X 技能模组, 然后在 B 集合中关闭了 X 技能模组。

其中 X 模组同时带有特效和技能图标且无法单独开关。

然后你把 A 集合分配给了 "Your character", 把 B 集合分配给了 "Base" 和 "Interface"

那么你的角色可以使用 X 技能模组的特效动作, 但是其他玩家无法使用 X 模组, 另外你的技能图标也不会改变。

