

MOD作成

起動用バッチファイルの作り方

解凍してみたら起動ファイルが入ってなくて「mods\Stranded IIIに上書きしてください」となっている半端MODがときどきありますが、
本家フォルダに上書きするというのであればバックアップもとらなきゃだし、後になって元に戻すのも色々面倒だし、
半端な割には導入に踏み切るハードルが高いです。
いっそのこと、しっかりと1つのMODとしてフォルダを独立させた上で、専用の起動ファイルも作ってやりましょう。

1.フォルダの用意

フォルダmods\Stranded IIのコピーを作って適当な名前にする
そのフォルダに半端MODを被せる

2.起動ファイルの用意

メモ帳を開く
メモ帳に下のモノをコピペし、MOD名のところを1.で作ったフォルダ名に書き換える

```
@echo off
title Run Stranded II
start StrandedII.exe -mod "MOD名"
exit
```

それをStrandedII.exeのあるフォルダに保存、ファイル名は日本語でも何でもOK
拡張子を.batに変更する

以上です。

以降は作った.batを実行すればちゃんと独立したMODとして起動します。本家フォルダを汚さずにすむので安心ですね

上記の場合はフルスクリーンになりますが、ウィンドウモードでの起動ファイルも必要であれば作りましょう
3行目を下のように変えるだけです

```
start StrandedII.exe -win -mod "MOD名"
```

ツール

▶ Stranded Mod Viewer

79 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2010/06/15(火) 22:27:05

好きなMODのsysフォルダを指定すれば勝手に解析してコンビネーションリストや建築ツリーを表示してくれて、
アイテムやユニット等もアイコン付きでリスト化されて、そのまま簡単な書き換えまでできちゃう夢のようなツール
が出てるので紹介しとく

[DL先](#)
[フォーラム](#)

このツールを動かすにはMicrosoft .NET Framework 3.5が必要