

# MOD管理

该设置用于管理你已经下载的MOD(模组)。

## MOD相关知识

该桌宠自带的动画，文本等，均由MOD的方式实现，名为“Core”。

如果想制作MOD可以参照该MOD的格式，具体制作方式参见MOD制作。

该游戏支持通过本地和创意工坊导入MOD。你可以在创意工坊寻找你想要的MOD。也可以将MOD放入本地路径。

## 管理界面

### MOD列表

左侧具有所有MOD的名称，颜色的不同代表其不同的状态。

灰色：该MOD已关闭。

黑色：该MOD已启用。

红色：该MOD已启用，但MOD记录的游戏版本为旧版本（不代表不能使用）。

### MOD信息

包含MOD图标、MOD名称、MOD作者、模组版本、游戏版本、MOD介绍。

用于显示MOD的基本信息。

注意：当模组游戏版本低于当前版本时，会提示版本低，且左侧MOD列表名称、MOD信息中名称和MOD游戏版本会标红。

是否能够使用，请以实际为准。

对于MOD的非代码部分，游戏对版本低的MOD进行了兼容，可正常使用（版本低的MOD可能没有对数值和文件格式等进行调整，请注意相关内容）。

对于MOD的代码部分，由于1.10版本使用.NET Core框架替换旧版本的.NET Framework框架，因此所有旧版本的代码插件均不可用，具体升级方式参见MOD制作条目中MOD升级部分。

### MOD内容

显示该MOD可能具有什么内容。

注：以实际为准，有的MOD实际可能并没有某部分的内容。

## MOD操作

### 所在文件夹

可以打开该MOD的所在文件夹，浏览该MOD内容。

### 启用/停用该模组

所有的MOD默认关闭（除了Core[]如果希望启用该MOD[]则点击启用该模组，重启游戏之后，该MOD将启用。

注：在打开游戏时导入的MOD不会显示在MOD列表中，需要重启游戏才会读取。

对于具有代码插件的MOD[]在启用MOD后，需要额外启用代码插件。

启用代码插件游戏将进行提醒，请自行决定是否开启。

启用代码插件后需要重启游戏，重启游戏之后，该代码插件将会启用。

注：不启用某MOD的代码插件不影响非代码插件部分的使用。

如果不想使用某MOD[]可以点击停用该模组，重启游戏之后，该MOD所有功能将关闭。

### 上传/更新至Steam

如果该MOD是由你制作的，你可以上传至创意工坊并进行更新。

具体使用方式参见*MOD制作*条目。

### 创意工坊页面

可以打开该MOD的创意工坊界面并浏览。

浏览创意工坊页面需要你的网络能够正常连接到Steam创意工坊。

### MOD设置

对于代码插件MOD[]可能可以调整该MOD的设置。