

MOD管理

該設定用於管理你已經下載的MOD（模組）。

MOD相關知識

該桌寵自帶的動畫、文字等，均由MOD的方式實現，名為“Core”。

如果想製作MOD，可以參照該MOD的格式，具體製作方式參見MOD制作。

該遊戲支援透過本機和創意工坊匯入MOD。你可以在創意工坊尋找你想要的MOD，也可以將MOD放入本機路徑。

管理介面

MOD列表

左側具有所有MOD的名稱，顏色的不同代表其不同的狀態。

灰色：該MOD已關閉。

黑色：該MOD已啟用。

紅色：該MOD已啟用，但MOD記錄的遊戲版本為舊版本（不代表不能使用）。

MOD資訊

包含MOD圖示、MOD名稱、MOD作者、模組版本、遊戲版本、MOD介紹。

用於顯示MOD的基本資訊。

注意：當模組遊戲版本低於目前版本時，會提示版本低，且左側MOD列表名稱、MOD資訊中名稱和MOD遊戲版本會標紅。

是否能夠使用，請以實際為準。

對於MOD的非程式碼部分，遊戲對版本低的MOD進行了相容，可正常使用（版本低的MOD可能沒有對數值和檔案格式等進行調整，請注意相關內容）。

對於MOD的程式碼部分，由於1.10版本使用.NET Core框架替換舊版本的.NET Framework框架，因此所有舊版本的程式碼插件均不可用，具體升級方式參見MOD製作條目中MOD升級部分。

MOD內容

顯示該MOD可能具有什麼內容。

注：以實際為準，有的MOD實際可能並沒有某部分的內容。

MOD操作

所在資料夾

可以開啟該MOD的所在資料夾，瀏覽該MOD內容。

啟用/停用該模組

所有的MOD預設關閉（除了Core[]如果希望啟用該MOD[]則點擊啟用該模組，重啟遊戲之後，該MOD將啟用。

注：在開啟遊戲時匯入的MOD不會顯示在MOD列表中，需要重啟遊戲才會讀取。

對於具有程式碼插件的MOD[]在啟用MOD後，需要額外啟用程式碼插件。

啟用程式碼插件遊戲將進行提醒，請自行決定是否開啟。

啟用程式碼插件後需要重啟遊戲，重啟遊戲之後，該程式碼插件將會啟用。

注：不啟用某MOD的程式碼插件，不影響非程式碼插件部分的使用。

如果不想使用某MOD[]可以點擊停用該模組，重啟遊戲之後，該MOD所有功能將關閉。

上傳/更新至Steam

如果該MOD是由你製作的，你可以上傳至創意工坊並進行更新。

具體使用方式參見*MOD製作*條目。

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設定

對於程式碼插件MOD[]可能可以調整該MOD的設定。