

关于跑团 Replay 生成器使用

v1.0

这是一份使用概要，介绍了从素材准备、制作到导出的全部流程和注意事项

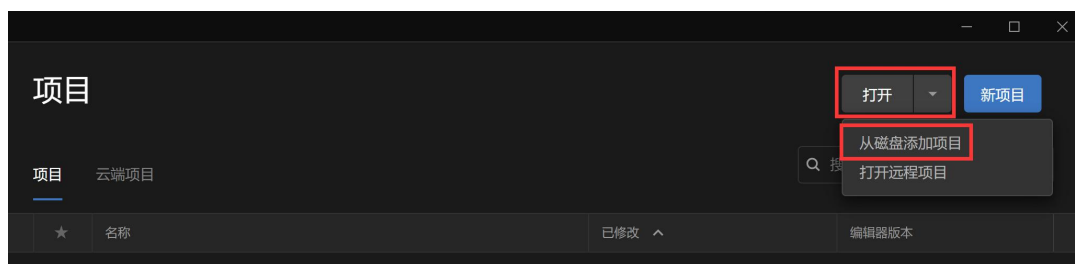
需要用到的工具：Unity 编辑器（用于合成导出），Excel 表格（用于对应素材编号），任意有查找替换功能的软件（比如 WPS，用于简单处理 Log）

Step1: 下载 Unity 并导入预设工程

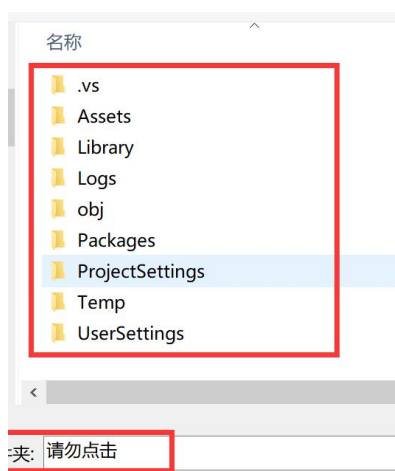
Unity 是本工程依赖的引擎，请搜索 Unity 官网自行下载，注册后申请免费凭证即可使用

工程导入流程如下：

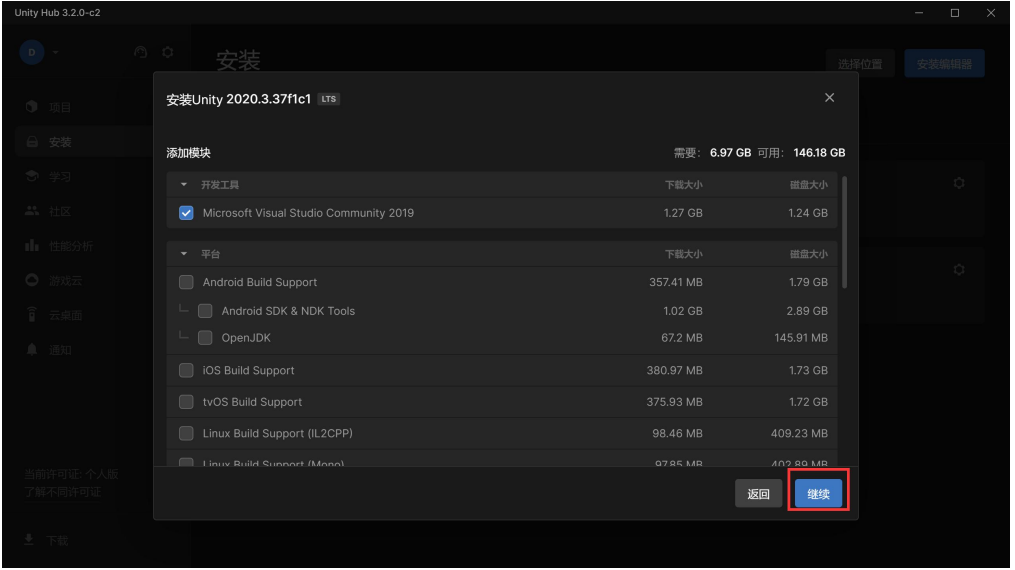
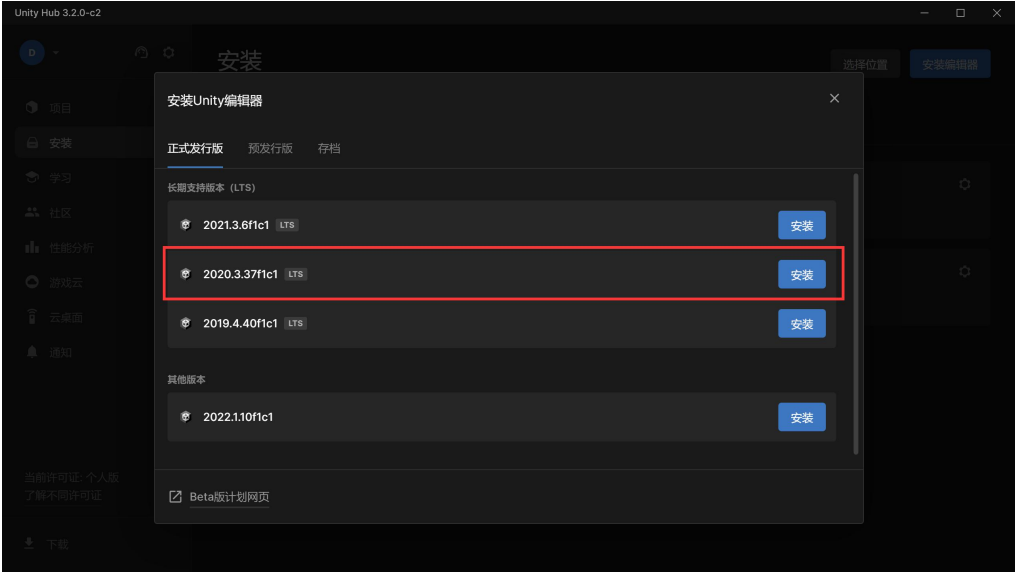
在项目页面点击“打开”，导入文件包



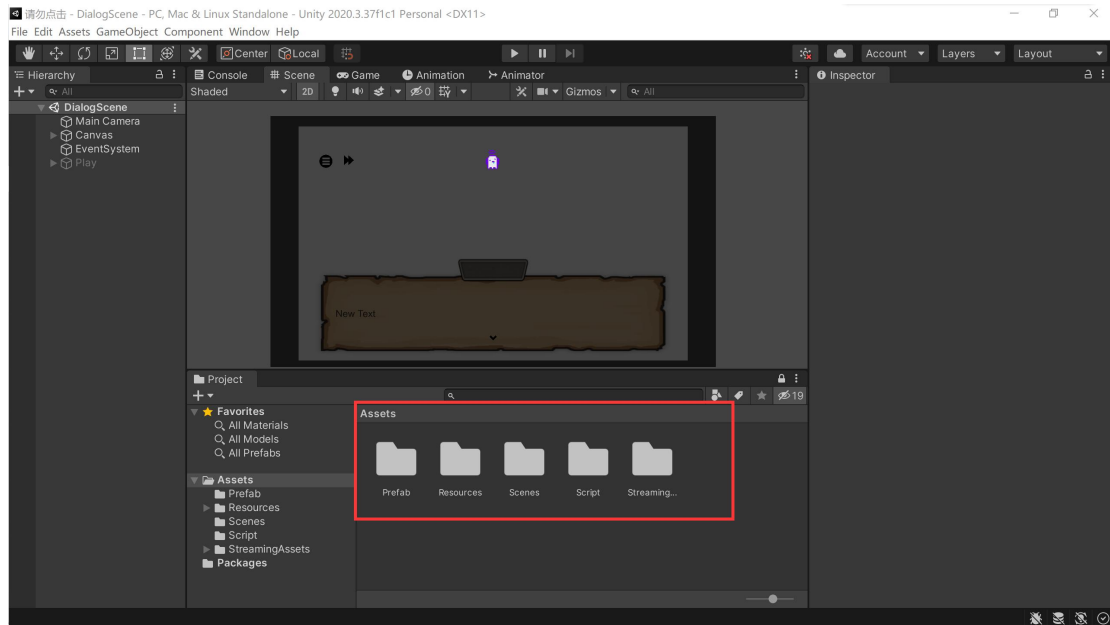
文件夹里应该有类似如下的文件



导入完成后如果无法打开，检查一下编辑器版本，可以按如下步骤安装此版本



正确导入完后，Assets 里应该有如下几个文件夹，并且 Scene 中会显示预设的场景

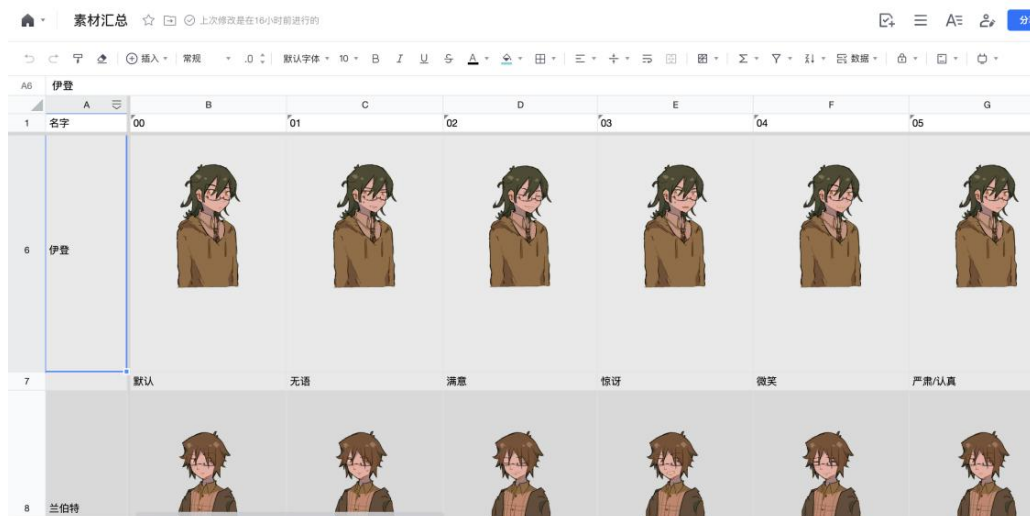









Step2: 素材的准备与分类导入

1.创建素材表

如需切换立绘、场景、音频、插图这四种素材，最方便的管理方式就是做一个分类表格，

便于后续对照编号下达指令



24	废弃仓库				
25		#sc16	#sc17	#sc18	#sc19
26	快餐店				
27		#sc20	#sc21	#sc34	

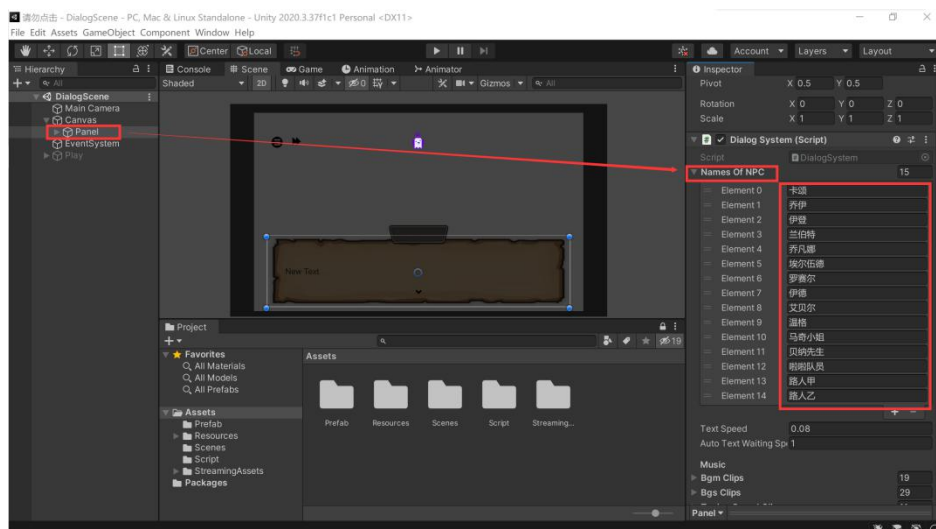
	A	B	C	D	E	F	G
1	BGM (背景音乐)	编号	链接		BGS (背景音效)	编号	链接
2	午饭time or愉快课间/操场	#bgm00	濱剛 - ごんべいとう ピチカート.mp3		乔凡娜solo time	#bgs00	熊通混响.mp3
3	舞会	#bgm01	姬宿書 - 皇家可颂.flac		鼓掌↑	#bgs01	人群鼓掌.mp3
4	书店/图书馆	#bgm02	ハムFoxtail-Grass Studio - ひやむぎ、ソーめん、時々どん.mp3		摔杯为号	#bgs02	碎玻璃.mp3
5	愉快追逐/乔伊进入	#bgm03	田中公平, 浜口史朗 - ルフィのペース.mp3		单人草地跑 (较快)	#bgs03	草地奔跑.mp3
6	boss战拉响/追踪	#bgm04	Mark Mancina - Being Chased.mp3		单人水泥地跑 (非常快)	#bgs04	单人奔跑追逐.mp3
7	上課乔伊遛弯time	#bgm05	鈴木ヤスヨシ - ご主人様と奴隷精霊.mp3		卡丽娜跑	#bgs05	单人草地脚步_跟跑.mp3
8	卡丽娜跑/厕所集合	#bgm06	秋月凉清 - 潜奏.mp3		普通走路	#bgs06	单人脚步.mp3
9	推理调查	#bgm07	Thomas Greenberg - Box Clever.mp3		不太一样的普通走路	#bgs07	单人脚步2.mp3
10	公园	#bgm08	斎藤信 - ふるさとの匂い.flac		多人草地追逐	#bgs08	多人草地追逐.mp3
11	夜晚1	#bgm09	Dixtiant Child - 夜の底にて.mp3		多人仓库脚步	#bgs09	多人空矿场地脚步.mp3
12	夜晚2	#bgm10	菊谷知樹 - 夜明け.mp3		画符纸或者写字	#bgs10	普通写字.mp3
13	餐厅	#bgm11	人魅环境音1.mp3		打字	#bgs11	打字.mp3
14	教室	#bgm12	人魅环境音2.mp3		翻书	#bgs12	翻书.mp3
15	最终战斗	#bgm13	Kobayashi - Blackbird.mp3		洗手	#bgs13	洗手.mp3
16	最终战斗结束	#bgm14	涌泉 - 草花婚礼.mp3		找东西	#bgs14	找东西.mp3
17	乔伊家/轻松愉快氛围	#bgm15	瀬川英史 - Walking and Sleeping.mp3		上课	#bgs15	上课铃.mp3
18	日后进	#bgm16	EYAr,Jami,Soul,Mr.Bang - She线音乐(Splice Version).mp3		发送短信	#bgs16	短信发射.mp3
19	愉快过场	#bgm17	曹英沃 - 全46.mp3		震动	#bgs17	手机震动.mp3
20	悬疑音乐	#bgm18	flash8 - SCARSONG.mp3		开门	#bgs18	开门.mp3

2.将素材分类导入至 Unity 的对应文件夹

目前所有图像要求 png 格式，所有音频要求 mp3 格式

PC/NPC 名称导入：

找到 Panel 组件，并在 Inspector 输入所有具有立绘的 PC/NPC 名称



请注意，本名字和文本里的人名、Characters 文件夹下的角色名应该一致，否则后续运行
会无法映射角色名

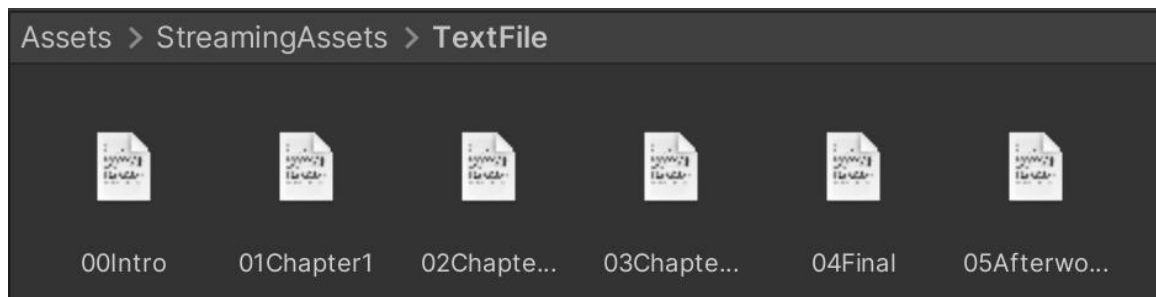


乔伊: 05

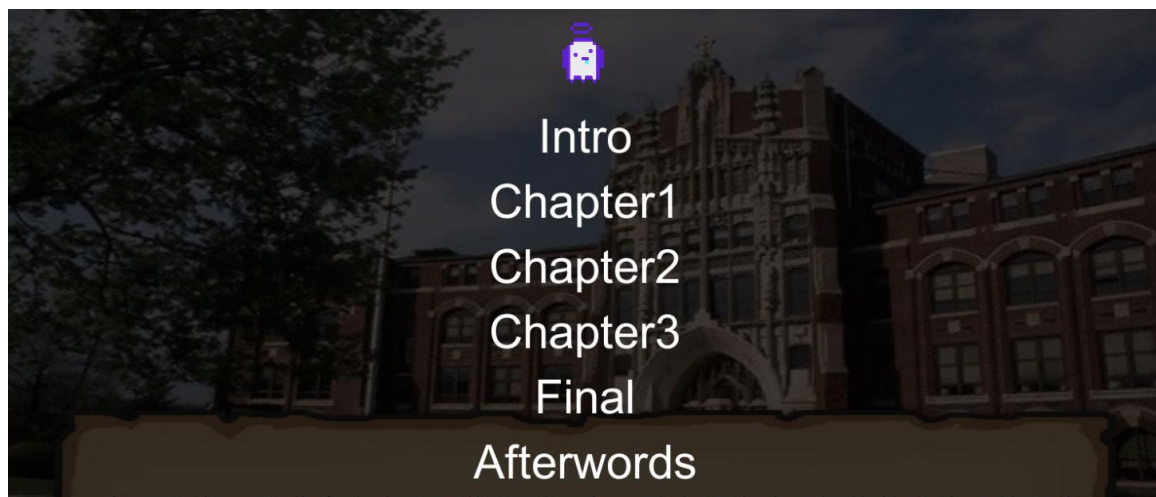
“睡不着哇.....”

文本导入：

导入至 Assets – StreamingAssets – Text File



在文件名前加编号，即可生成对应文件名的菜单

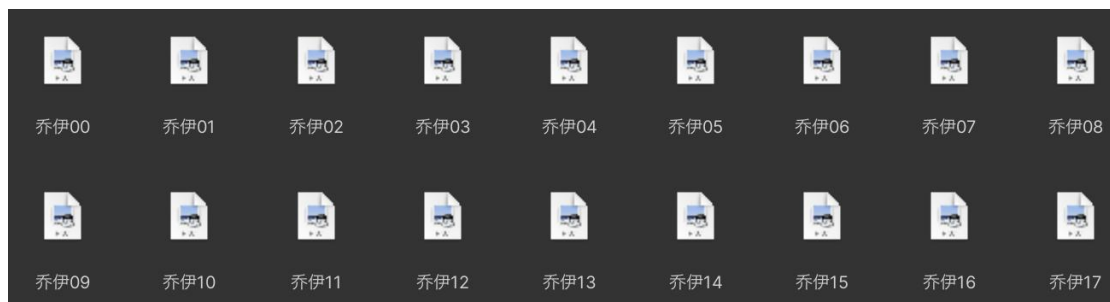


立绘导入：

导入至 Assets – StreamingAssets – Characters



立绘文件命名：名字+编号，从 00 开始



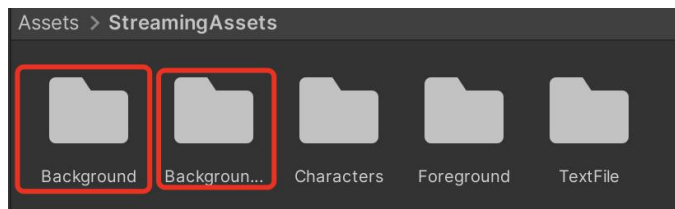
立绘规格参考：

完整画布大小为 1048 × 1632 px，大约如下大小的立绘显示会是这样：

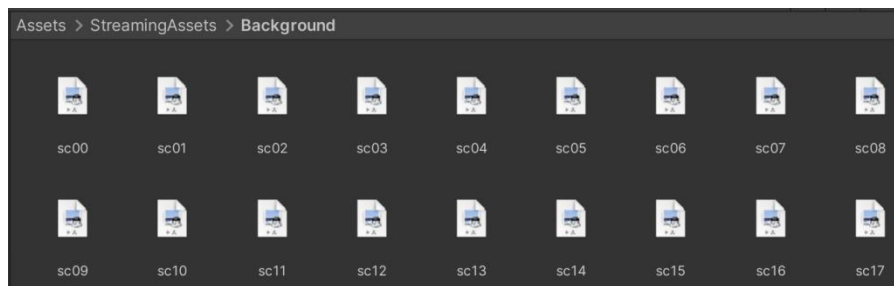


背景导入：

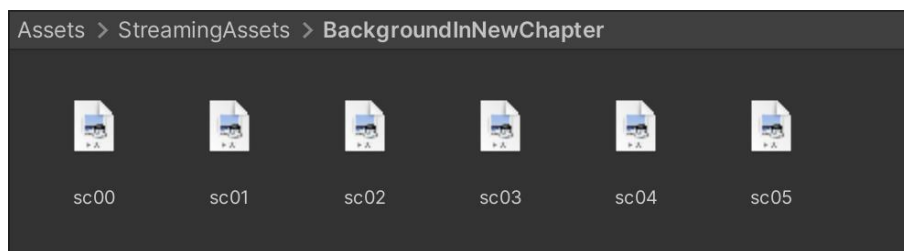
导入至 Assets – StreamingAssets – Background 和 BackgroundInNewChapter



左侧第一个文件夹是所有背景素材，编号从 sc00 开始

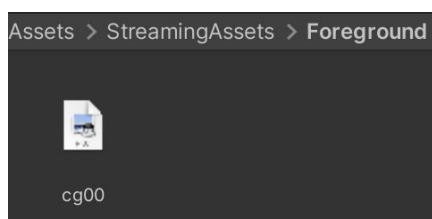
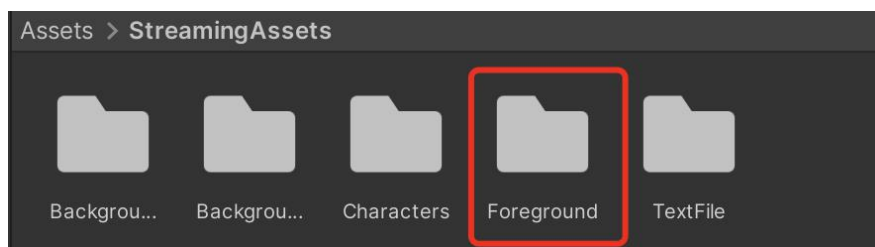


第二个文件夹是每个章节最开始的默认背景，编号和章节序号一致



cg 插图导入：

导入至 Assets – StreamingAssets – Foreground，命名规则同上述一致



音频导入：

所有音频的导入分两步，首先将音频拖入对应文件夹

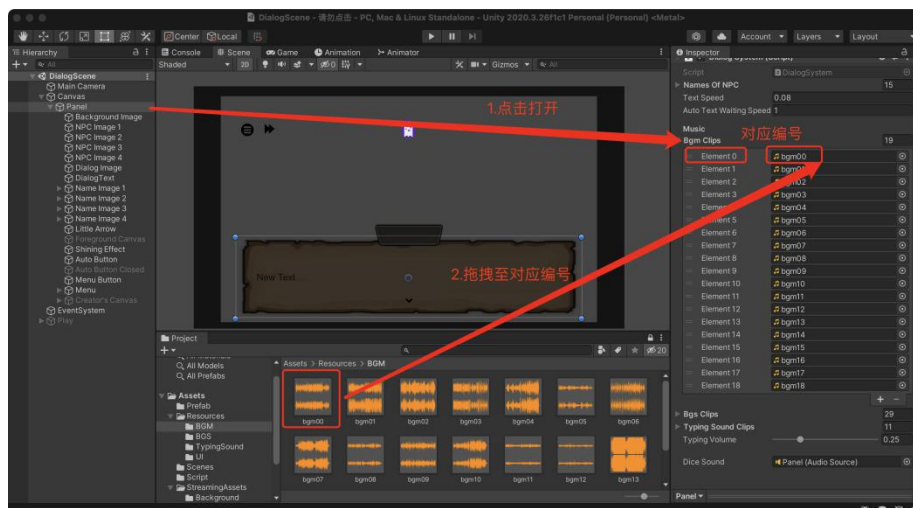
第一步，导入至 Assets – Resources – BGM 和 BGS（注意音频文件夹所在的文件夹是 resources，不是之前存文本和图片的 streaming assets）



同样是从 00 开始命名



第二步，把素材拖拽到面板对应编号处即可



处理完的效果应如下，只要角色名是单独成行的即可：

#kp 随着电子铃声的响起，你们终于得以从枯燥的课程中脱出身，像平时一样，你们聚到平日午休时常霸占的那棵树下准备吃午饭。却发现了一些不同寻常的地方——那些啦啦队的女孩们比平常更吵闹，还有些人在疯狂的发传单。

乔伊·科连娜：
“睡不着哇……”

乔伊·科连娜：
“怎么这么吵？”我抬头张望。

卡颂·埃兰：
我提着便当，走近那些人，试试看能不能得到一张传单。

伊登·布朗：
一言不发地跟在身后。

3.可以为角色加上表情编号（如果不加就会播放默认的 00 号表情）

#kp 随着电子铃声的响起，你们终于得以从枯燥的课程中脱出身，像平时一样，你们聚到平日午休时常霸占的那棵树下准备吃午饭。却发现了一些不同寻常的地方——那些啦啦队的女孩们比平常更吵闹，还有些人在疯狂的发传单。

乔伊·科连娜 05
“睡不着哇……”

乔伊·科连娜 03
“怎么这么吵？”我抬头张望。

卡颂·埃兰 00
我提着便当，走近那些人，试试看能不能得到一张传单。

伊登·布朗 05
一言不发地跟在身后。

4.一键去除空行换行：

这里安利该网站：<http://www.txttool.com/t/?id=MzMw>，处理完效果如下

#kp 随着电子铃声的响起，你们终于得以从枯燥的课程中脱出身，像平时一样，你们聚到平日午休时常霸占的那棵树下准备吃午饭。却发现了一些不同寻常的地方——那些啦啦队的女孩们比平常更吵闹，还有些人在疯狂的发传单。

乔伊: 05

“睡不着哇……”

乔伊: 03

“怎么这么吵？”我抬头张望。

卡颂: 00

我提着便当，走近那些人，试试看能不能得到一张传单。

伊登: 05

一言不发地跟在身后。

分章节以.txt 格式导入到指定文件夹中即可

Step4: 在文本里添加指令

完整指令表附在说明书末尾，这里仅着重介绍几个常用/容易出错的指令

1.角色类指令

为了丰富角色上下场的时机，需要手动控制角色上场和下场，否则就算角色发言也不会显示

角色名+编号+上场（例：路人甲 00 上场）：让该角色以该表情上场

角色名+中文冒号+表情编号（例：路人甲：00）：让角色以该表情说话

角色名+退场（例：路人甲退场）：让该角色退场

使用规则：单独成行

以上文处理好的文本为例，在对应处添加上场/退场指令即可让“乔伊”出现在屏幕，发言，

离开屏幕

乔伊 05 上场

乔伊： 05

“睡不着哇.....”

乔伊： 03

“怎么这么吵？”我抬头张望。

乔伊退场

如果此类文本不播放对应效果且显示在屏幕上，首先看看是不是这行前后有空格！

2.操作类（#号）指令

比较常用的操作指令有场景切换和 BGM/BGS 切换，只需在必要之处加上相关指令即可

场景切换指令：#sc00, #sc01, #sc02……

音频相关指令：

切换 BGM – #bgm00, #bgm01, #bgm02……

停止/继续播放 BGM – #bgmx / #bgmo

切换 BGS – #bgs00, #bgs01, #bgs02……

使用规则：

指令连用/放在句子末尾都需要带一个空格（例如 “#bgm00 ”）

值得注意的是，如果想做 一批角色退场 – 切换场景 – 另一批角色上场 的效果，需要把

场景切换指令安插在退场和上场指令中间，操作如下：

卡颂退场

乔伊退场

伊登退场

#sc02 后面仍然要

卡颂 03 上场

乔伊 04 上场

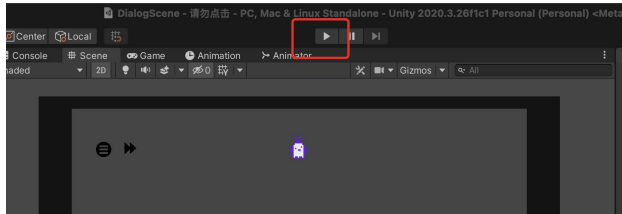
伊登 04 上场

带空格！

这样就能丝滑地切换场景了

Step5: 运行与导出

1.运行：单击红框处即可运行，若导入素材较多则需要时间加载



在初次测试文本时，常遇到各种错误，下面列举了一些常见运行报错：

播到某个地方卡住了：

1.可能是有空行或一行只有一个字


2.可能没有找到该行的素材（可能是没导入该素材、文件格式有误（图片需 png 格式，音频需 mp3 格式）、文件命名乱码、或者音频没挂在 Inspector）

播出#特效指令/一个数字：#号指令后面没有空格

播出了角色名/角色上下场指令：打错字了，或指令行有空格等额外字符

角色名不显示：如果名字过长，可能显示不完整

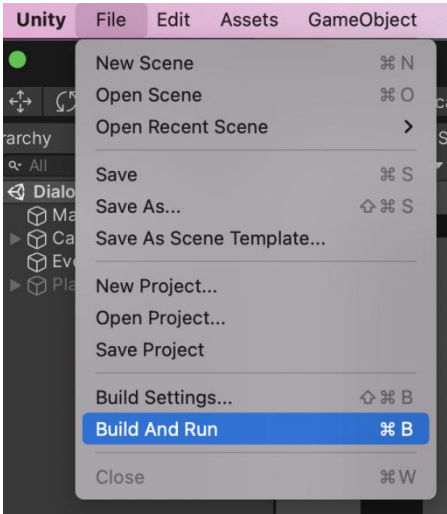
注：切换章节可能报如下错误，是因为把 2 位数的 string（比如 00，01）转成了个位数的 int（比如 0，1），不影响播放，且导出后不会显示

 **FormatException: Input string was not in a correct format.**

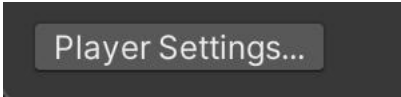
如果还有其他播放问题可以联系邮箱或该 QQ：3332099165@qq.com

2.导出：

点击 File – Build And Run （不同系统的电脑 Unity 按钮位置/预设语言可能不同）即可



也可以点击它上方的 Build Settings 自定义导出设置，比如导出平台、窗口大小、软件图标等，目前本工程支持导出到 Windows 和 Mac OS。窗口和软件图标等高级设置在 Build Settings 页面左下角的 Player Settings



需要注意的一点是，如果你的角色名是汉字，那有可能无法跨系统导出，因为背后的资源在跨系统转换编码时乱码了，详情见下表

名称	示例	特点	产生原因
古文码	鑿辨溪瑕佉ッ濂藉洊豺お遭十怪涓?	大都为不认识的古文，并加杂日韩文	以GBK方式读取UTF-8编码的中文
口字码	?????Ç?""2?AK?????	大部分字符为小方块	以UTF-8的方式读取GBK编码的中文

解决方法是把工程发给对应系统的电脑，然后把文件里乱码的角色名一一改对再导出。跨电脑开工程运行不了也可能是此原因，打开 Characters 文件夹看看文件名有无乱码就知道了

附录 1: 所有可用指令

所有角色指令:

使用规则: 角色指令单独成段

角色名+编号+上场 (例: 路人甲 00 上场): 让该角色以该表情上场

角色名+中文冒号+表情编号 (例: 路人甲: 00): 让角色以该表情说话

角色名+退场 (例: 路人甲退场): 让该角色退场

所有操作指令 (字母顺序):

使用规则:

指令连用/放在句子末尾都需要带一个空格 (例如 “#bgm00 ”)

#bgm00, #bgm01, #bgm02: 切换为该编号的 BGM

#bgmx, #bgmo: 停止/继续播放当前 BGM

#bgs00, #bgs01, #bgs02: 切换为该编号的 BGS

#cb, #cr, #ch: 当前段文字颜色变为蓝、红、黑

#cg00, #cg01, #cg02: 切换为该编号的 cg (也就是前景插图)

#d: 播放骰子音效

#kp: 旁白

#lb, #lr, #lw: 屏幕闪光, 闪为黑、红、白

#s>, #s<: 当前段播放速度变快或变慢

#sc00, #sc01, #sc02: 切换为该编号的场景

#y: 摇晃屏幕

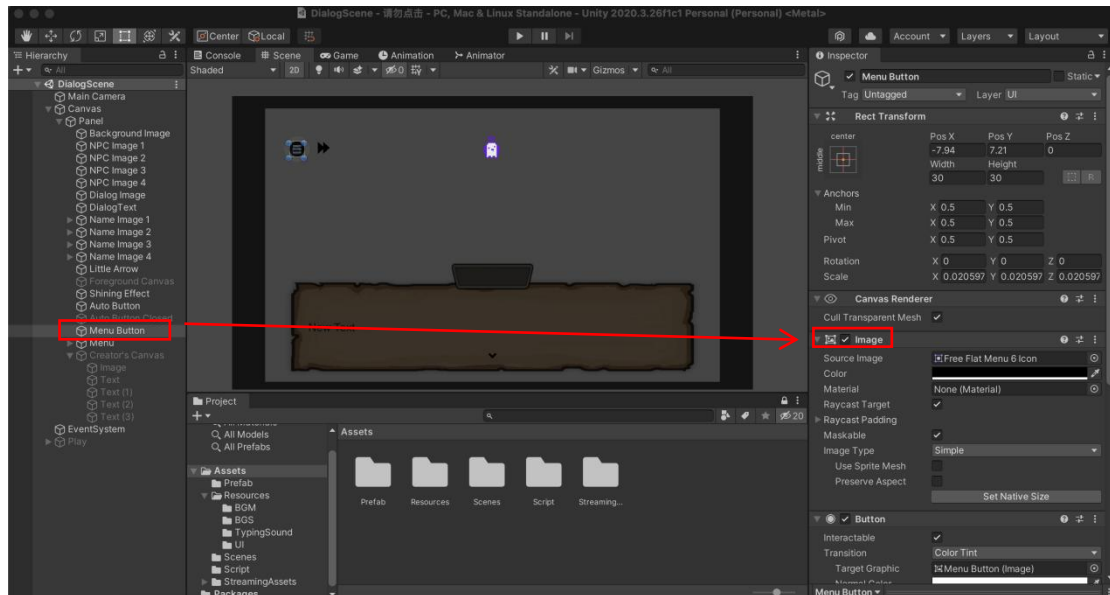
#>, #<: 字体变大或变小 (变大以后, 记得在下一段打一个变小, 反之亦然)

附录 2:高级设置

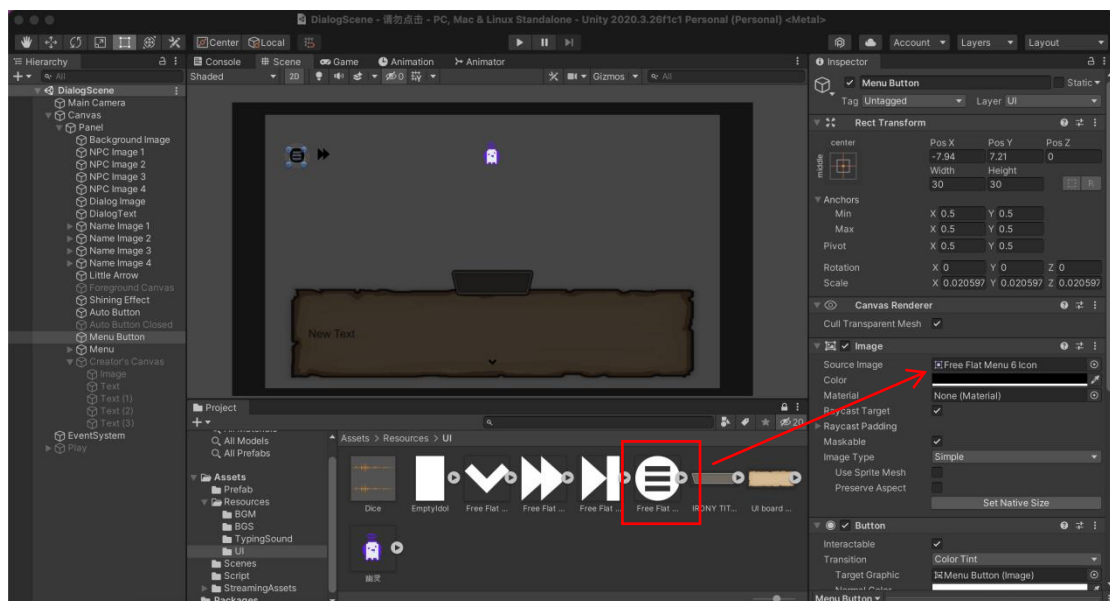
本工程的所有 UI 贴图/字体/音效都能 DIY，具体更改方法如下：

贴图修改：

每一个贴图所在的物体都能在 Hierarchy 面板找到，首先点击该物体并在 Inspector 面板找到 Image 组件

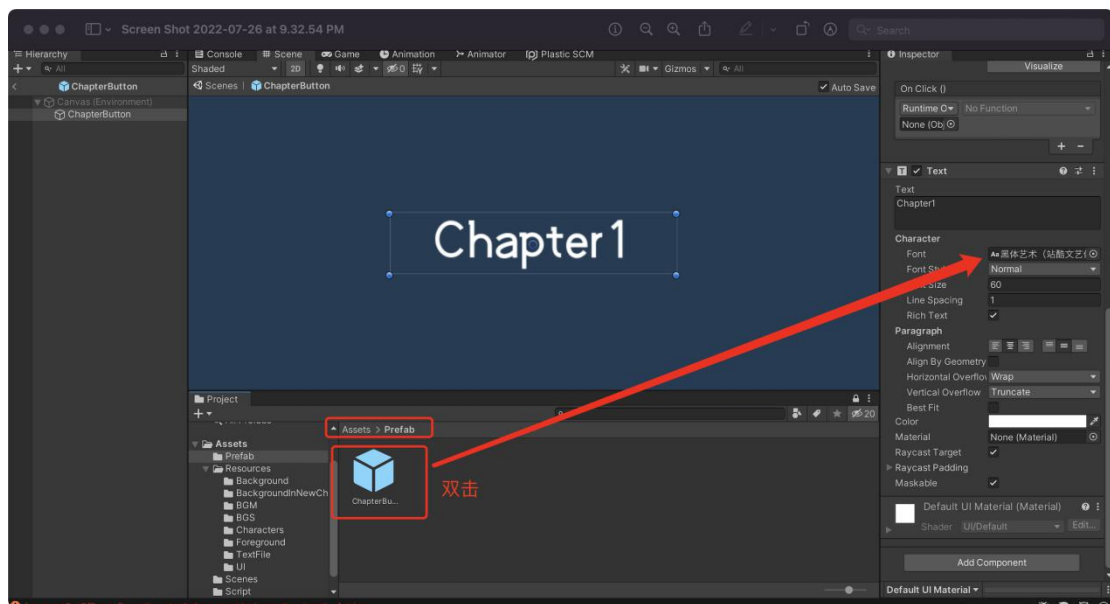
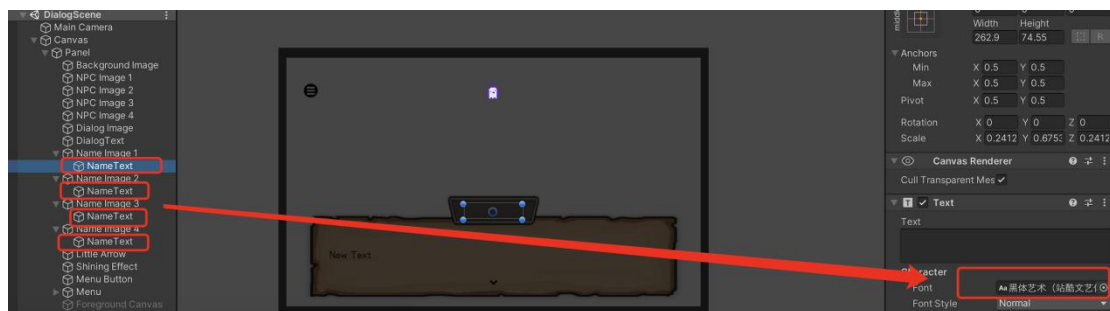
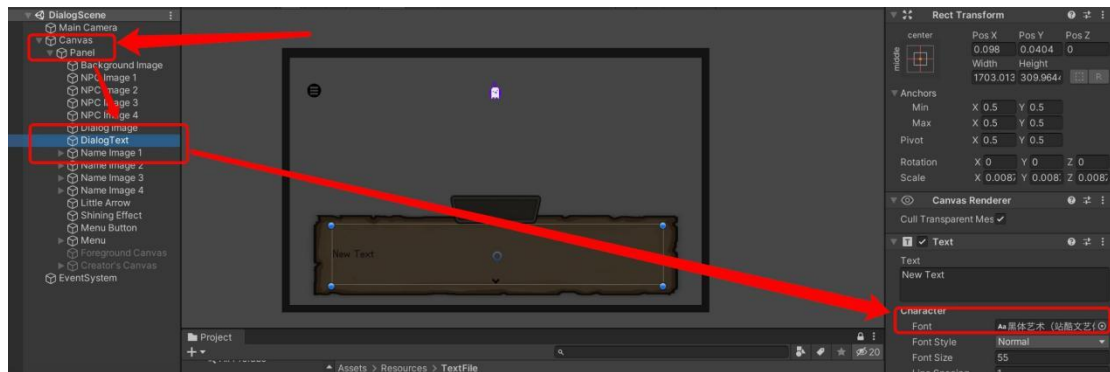


随后把替换的贴图拖拽至 Source Image 的方框里即可（不会有命名和文件夹问题）



字体修改:

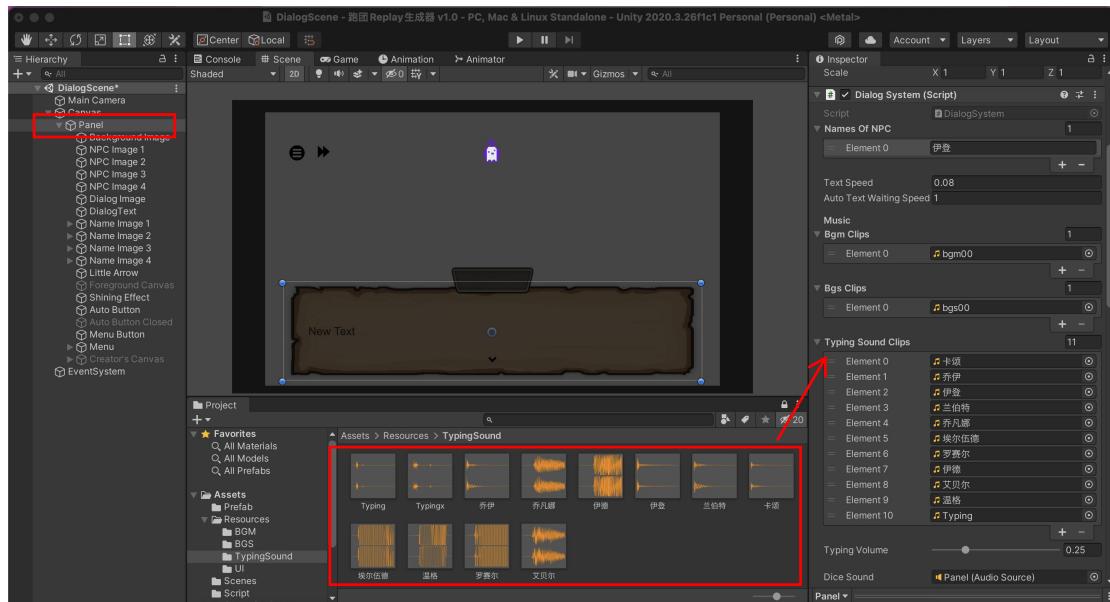
基本流程同上, 把字体导入后在如下指定位置进行修改



让不同角色以不同音效发言：

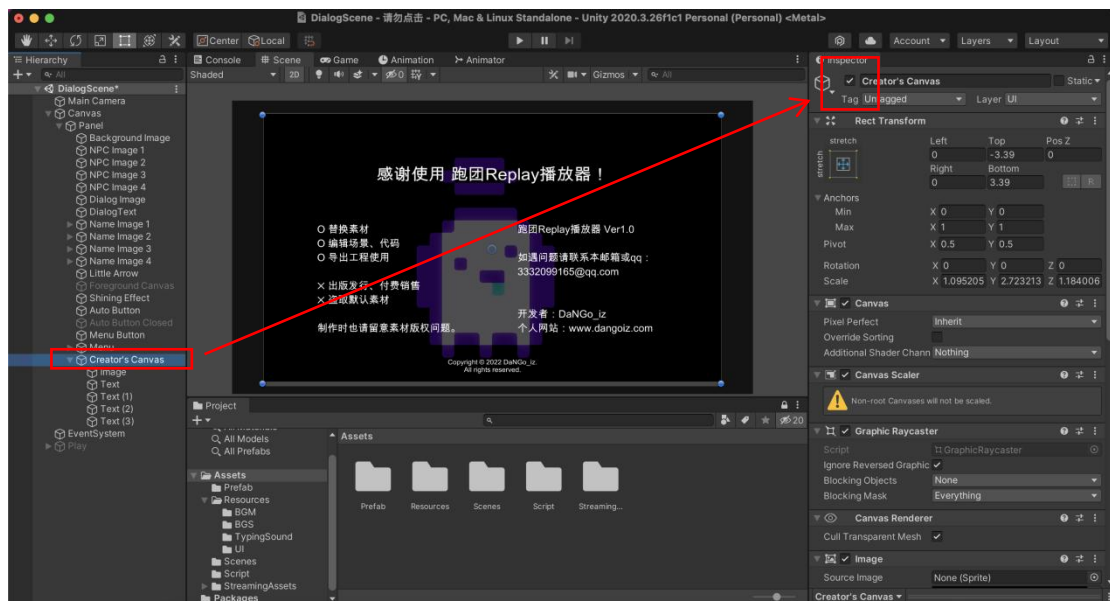
打开 Assets – Resources – Typing Sound，把音效文件拖到如图位置（不会有命名和文件夹问题）

此处的 Element 编号和输入角色名字时的编号对应，最后一个框的音效是没有特殊音效的角色以及旁白通用的



修改章节页面上方 Logo 的内容：

Logo 贴图修改方法见前文贴图修改，页面文本和背景需要点击物体并勾选显示再进行修改
注意修改完以后应取消勾选显示，否则运行最初会显示此页



新增自制指令：

从约 800 行开始的代码是关于#号指令的运行，可以复制 switch - case 结构自制方法

```
793         switch (textList[index][letter])
794         {
795             case '>':
796                 textLabel.fontSize += 10;
797                 break;
798             case '<':
799                 textLabel.fontSize -= 10;
800                 break;
801             case 'b':
802                 letter++;
803                 switch (textList[index][letter])
804                 {
805                     case 'g':
806                         letter++;
807                         switch (textList[index][letter])
808                         {
809                             case 'm':
810                                 letter++;
811
812                                 if(textList[index][letter] == 'x')
813                                 {
814                                     StartCoroutine(StopPlayingBGM());
815                                 }
816                                 else if(textList[index][letter] == 'o')
817                                 {
818                                     StartCoroutine(StartPlayingBGM());
819                                 }
820                             }
821                         }
822                 }
823             }
```

后记

感谢使用跑团 Replay 播放器 v1.0!

本播放器可能进行不定期更新，可以加 QQ: 3332099165 提问或蹲更

开发者: DaNGo_iz