

# 【去码+汉化】通过解包和修改文件实现的去马赛克教程！

## 简介

【去码实现】通过解包data.unity3d文件并替换资源文件实现

【汉化实现】基于机器翻译插件：**XUnity.AutoTranslator**

本方法可实现 去码+汉化 同时实现，因为去码并不依靠与XUnity.AutoTranslator冲突的插件

## 本方法注意事项

1. 解包后游戏文件体积将可能增大至少一倍，初步建议保留有10G大小的空间供解包时使用，最终游戏本体与翻译插件可能占用最多7G大小的空间。
2. 本教程方法可能有所简略，简略部分可以自行度娘。

## 解包步骤说明

1. 打开**assetstudio**工具（自行百度下载或者github上获取）
2. 点击左上角**file-extract file**，之后选中游戏目录**HolyKnightRicca\_Data**下的**data.unity3d**文件并确定，之后程序会解包该文件（需要大量读写，可能需要很长时间）
3. 之后删除**data.unity3d**文件，并将解包后的文件放到**HolyKnightRicca\_Data**文件夹下（游戏可直接使用解包后的文件）
4. 之后需要修改**globalgamemangers.assets**文件，请参考下面给出的链接来操作或加入反馈群获取。

## 去码思路参考文章

实现圣骑士莉卡（聖騎士リッカの物語）v1.1.3汉化的历程

[unity游戏去除mosaic方法](#)

## 对于V1.13版本的文件更改说明

### 工具

[UABEA](#)

[AssetStudio](#)

### 核心操作

将0 float val = 15全部替换0 float val = 0

### 文件定位信息

所处理文件：**globalgamemangers.assets**

PathID182，选择Export Dump导出文件。用文件编辑器打开，看看开头应该是

```
0 Shader Base
1 string m_Name = ""
0 SerializedShader m_ParsedForm
0 SerializedProperties m_PropInfo
0 vector m_Props
1 Array Array (9 items)
0 int size = 9
[0]
0 SerializedProperty data
1 string m_Name = "_VcolMask"
1 string m_Description = "頂点カラーマスク"
```

```
0 vector m_Attributes
1 Array Array (2 items)
```