

# 【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， 本帖提供该文件下载或者请参考下面给出的链接来操作。

## 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