# 声明

* 由于本插件涉及到更改游戏文件，可能会有封号风险，本项目及其贡献者均与cygames无关并且不对使用该项目造成封号负责!
* 本汉化插件完全免费，若您付费购买了此插件请立刻举报店家。
* 根据我国《计算机软件保护条例》第十七条规定：“为了学习和研究软件内含的设计思想和原理，通过安装、显示、传输或者存储软件等方式使用软件的，可以不经软件著作权人许可，不向其支付报酬。”您需知晓本插件仅供用户交流学习与研究使用，用户本人下载后不能用作商业或非法用途，需在24小时之内删除，否则后果均由用户承担责任。
* 您可在[Gitee](https://gitee.com/Minami_Chiwa/umamusume-localify/releases)、[NGA论坛](https://bbs.nga.cn/read.php?tid=30189444)及[B站](https://www.bilibili.com/video/BV1vT4y1m7pE?share_source=copy_web)找到本插件的免费下载方式

[交流QQ频道](https://qun.qq.com/qqweb/qunpro/share?_wv=3&_wwv=128&inviteCode=1olqdK&from=246610&biz=ka)

目前请用手机加，密码：cygames 若无资格请挂梯子

# 一、安装：

1.将压缩包内的文件夹与两个文件解压至游戏根目录（X:\Umamusume）【包含umamusume.exe文件的文件夹】。

2.从DMM平台启动游戏。

3.游戏时请勿关闭debug窗口。（可通过config文件中的enableConsole命令关闭debug显示）

# 二、更新：

方法①：启动游戏后自动检测新版本，点击确定更新。

方法②：前往：[Gitee](https://gitee.com/Minami_Chiwa/umamusume-localify/releases)仓库下载发布的软件包或者直接从仓库下载相应的更新文件

三、设置：**config.json文件**

1. {
2. "enableConsole": **true**, /\*启用用来输出调试信息的控制台 (true/false)\*/
3. "enableLogger": **true**, /\*将未覆盖的文本输出到 `dump.txt` (true/false)\*/
4. "dumpStaticEntries": **true**, /\*需要上一条启用, 在游戏启动时将游戏内硬编码的文本条目输出到 `dump.txt`\*/
5. "maxFps": 60, /\*帧率限制 (-1 = 游戏原版/0 = 无限/>0 = 锁定到特定帧数)——注: 垂直同步已开启\*/
6. "unlockSize": **true**, /\*允许游戏使用`1080p`以上的分辨率 (true/false)\*/
7. "uiScale": 1.0, /\*自定义UI缩放\*/
8. "extraAssetBundlePath": null, /\*图片等资源替换包的路径（需要用unity打包，一般情况下请不要改动此项）\*/
9. "replaceFont": **true**, /\*替换字体，true:用系统默认字体或自定义字体替换；false：使用游戏原字体\*/
10. "customFontPath": null, /\*extraAssetBundlePath项设置的资源包内的字体路径：自定义字体\*/
11. "customFontSizeOffset": -4, /\*字体大小，-4即为减少4\*/
12. "customFontStyle": 1, /\*字体风格，0为正常，1为粗体，2为斜体，3为粗斜体\*/
13. "customFontLinespacing": 1.05, /\*文字行间距，基准值为1.0\*/
14. "replaceAssets": **false**, /\*是否开启图片等资源替换(true/false)\*/
15. "assetLoadLog": **false**, /\*是否在debug输出游戏资源调用情况(true/false)\*/
16. "autoFullscreen": **false**, /\*在屏幕比例对应时自动设置为全屏 (true/false)
17. - 如屏幕是16:9 并且横屏，将会在横屏播放剧情/live时全屏
18. - 如屏幕是9:16，将会在绝大多数情况下全屏\*/
19. "LineBreakHotKey": "u", /\*设置 "忽略换行符" 模式的热键。按下`Ctrl` + `设置的键`  即可切换。（若不需要可以直接删除此条命令）\*/
20. "autoChangeLineBreakMode": **true**, /\*根据横竖屏模式自动切换"忽略换行符"模式\*/
21. "resolution\_start": [-1,-1], /\*设置启动时的分辨率, 格式: `array[w, h]`（[-1,-1]为默认）\*/
22. "aspect\_ratio": [16.0,9.0], /\*设置UI比例, 格式: `array[w, h]`（没有需求可以不填）\*/
23. "dicts": [ /\*将会读取的字典列表` (相对/绝对路径)，可删除相应字典提取命令。例如删除"localized\_data/Umaname.json",即可在游戏内显示角色名日文，不影响其他翻译\*/
24. "localized\_data/chara.json", /\*角色语音\*/
25. "localized\_data/race\_name.json", /\*比赛名\*/
26. "localized\_data/race\_message.json", /\*比赛实况・解说\*/
27. "localized\_data/race\_comment.json", /\*旧实况解说文件(简中版删掉即可)\*/
28. "localized\_data/Umaname.json", /\*角色名\*/
29. "localized\_data/mainstory.json", /\*主线剧情\*/
30. "localized\_data/umastory.json", /\*角色个人剧情\*/
31. "localized\_data/extrastory.json", /\*额外剧情\*/
32. "localized\_data/himitsumanga.json", /\*漫画标题、小秘密\*/
33. "localized\_data/item.json", /\*物品及描述\*/
34. "localized\_data/LIVE.json", /\*LIVE歌词等\*/
35. "localized\_data/scardname.json", /\*支援卡名\*/
36. "localized\_data/skillname.json", /\*技能名\*/
37. "localized\_data/skillcontent.json", /\*技能描述\*/
38. "localized\_data/event.json", /\*育成事件文本\*/
39. "localized\_data/designation.json", /\*训练员称号及赛马娘称号(二つ名)\*/
40. "localized\_data/common.json", /\*旧杂项文本(简中版可删掉)\*/
41. "localized\_data/hash\_entries.json" /\*杂项文本\*/
42. ],
43. "static\_dict": "localized\_data/static.json", /\*static字典文件的路径\*/
44. "autoUpdate": {
45. "source": "gitee", /\*自动更新的仓库源（gitee或github）\*/
46. "path": "Minami\_Chiwa/umamusume-localify" /\*自动更新的抓取地址\*/
47. }
48. }