人物对换/覆盖教程 by Cake

本文为调换或覆盖人物的教程,以对换**杰斯** (Giggs) 和**地狱亡灵** (Ghost) 为例,简要介绍调换 人物的步骤以及对换后的效果,在结尾处另外给出覆盖人物而非调换人物的方法简述。教程分为以 下三部分:

1. 修改、重名 Spt 文件; 2. 效果简述; 3. 覆盖人物方法 以下为正文。

第一部分 人物对换

1 修改、重命名 Spt 文件

对于 Spt 文件,需要分别修改对换的两个人物各自的 Spt 文件,并交换两个 Spt 文件的文件 名。

1.1 分别修改两个人物的 id 和 name

1. 打开**杰斯** (Giggs) 的 Spt 文件, 搜索"id":(这里加标点是为了将其他项目的 id 排除) 并将giggs改 为**地狱亡灵** (Ghost) 的 id 对应的名字z_skull。(如图 1)

2. 继续搜索"Giggs"(结果唯一且首字母大写则无误),并将Giggs改为对应的Skull。(如图 2)

保存对**杰斯** (Giggs) 的 Spt 文件的修改,再对**地狱亡灵** (Ghost) 的 Spt 文件进行同类操作。这里不进行展示。

1.2 对换两人的 Spt 文件名

即将原始文件 A 的名字改为 B,将原始文件 B 的名字改为 A。这里不做展示。

2 对换后的效果简述

1. 选角界面的**杰斯** (Giggs) 贴图变为**地狱亡灵** (Ghost) 贴图,但名字保持不变。(笔者尚不知 改名方法)

2. 进入游戏后,选择的**杰斯** (Giggs) 的模型、贴图都变为**地狱亡灵** (Ghost) 的模型、贴图,即 实际上玩家操纵的是**地狱亡灵** (Ghost)。

1

文件的 編集 建筑 建四 140 宏M 运行的 編件的 第日 140 宏M 运行的 編件的 第日 140 宏M 运行的 編件的 第日 140 宏M 运行的 編集 140 140 140 140 140 140 140 140 140 140
····································
ist.jsm3 1402 "ite_atkName2": "", "mpBurn": 0.0, "mpBurn": 0.0, "ite_blastBreak": true, "ite_blastBreak": true, "ite_blastBreak": true, "ite_blastBreak": true, "ite_blastBreak": true, "ite_slastBreak": true, true, "ite_slastBreak": true, "ite_slastBreak": true,
1402 "ite_atkName2": "", "mpBurn": 0.0, "mpBurn": 0.0, "keyTriggerRefIndex": -1.0, "ite_blastBreak": true, "jecc": { * 1403 "ite_blastBreak": true, "jecc": { "ite_blastBreak": true, "jecc": { * 1404 "jecc": { "ite_sfx2": 0.0 * 1405 "ite_sfx2": 0.0 * * 1410 "ite_sfx2": 0.0 * * 1411 - }, * * 1412 "5": null, * * * 1413 "6": null, * * * 1414 "7": null, * * * 1416 "9": null _ _ _ 1416 "9": null _ _ _ 1417 * , _ _ 1418 "6": null, _ _ _ 1416 "9": null _ _ _ 1417 * , _ _ 1418 "6": null, _ _ _ 1416 "9": null _ _ _
1403 "mpBurn": 0.0, 1404 "keyTriggerRefIndex": -1.0, 1405 "ite_blastBreak": true, 1406 "piece": { 1407 "lte_vor: 0.0, 1408 , 1409 "ite_vor: 0.0, 1410 "ste_vor: 0.0, 1411 , 1412 "5": null, 1413 "6": null, #38": null, #38": null, 1416 "9": null 1417 _, 1418 "6": null, #38": null,
1404 "keyTriggerRefIndex": -1.0, 1405 "ite_blastBreak": true, 1406 "picce": { 1407 "HFW_ArrayLenXXX": 0 1408 - 1409 "ite_vo": 0.0, "ite_sfx2": 0.0 - 1410 "S": null, 1411 - 1412 "S": null, "6": null, = #38 mull, 1413 "6": null, "8": null, = "8": null, = 1416 "9": null 1417 - 1418 "6": null, "8": null, = 1416 "9": null 1417 - 1418 "CMBEX 50.0
1405 "ite_blastBreak": true, 1406 "piece": { 1407 "HFW_ArrayLenXXX": 0 1408 . 1409 "ite_vo": 0.0, "ite_sfx2": 0.0
1406 "piece": { 1407 "HFW_ArrayLenXXX": 0 1408 }, 1409 "ite_vo": 0.0, "ite_sfx2": 0.0 "ite_sfx2": 0.0 1411 "ite_sfx2": 0.0 1412 "5": null, 1413 "6": null, 1414 "7": null, 1415 "8": null, 1416 "9": null 1417
1407 "HFW_ArrayLenXXX": 0 1408 }, 1409 }, 1410 "ite_vo": 0.0, 1411 "ite_sfx2": 0.0 1412 "5": null, 1413 "6": null, 1414 "7": null, 1415 "8": null, 1416 "9": null 1417 - 1418 "fite_schat": 50 0
1408 }, 1409 "ite_vo": 0.0, 1410 "ite_sfx2": 0.0 1411 }, 1412 "5": null, 1413 "6": null, 1414 "7": null, 1415 "8": null, 1416 "9": null 1417 },
1409 "ite_vo": 0.0, "ite_sfx2": 0.0 "ite_sfx2": 0.0 #410 "ite_sfx2": 0.0 #411 * #412 "5": null, #413 "6": null, #414 "7": null, #415 "8": null, #416 "9": null #417 - #418 "9": null
1410 "ite_sfx2": 0.0 1411 }, 1412 "5": null, 1413 "6": null, 1414 "7": null, 1415 "8": null, 1416 "9": null 1417 - 3, 1418 "fite_sfx": 50,0
1411 }, → → → → 1412 "5": null, □ ± 皆換 文件查找 标记 → ○ 1413 "6": null, □ ± 找目标(p): ["di:
1412 "5": null, 童衣 皆美 文件查找 标记 1413 "6": null, 童戎田标(r): 'm': 童戎田市(r): 'm': 1414 "7": null, □逸取范固内(r) 计数(r) 1415 "8": null, □ 違取范固内(r) 1416 "9": null
1413 "6": null, 童技目振(r): ner: 童技下一个 1414 "7": null, □逸取范围内□ 计数(T) 1415 "8": null, □逸取范围内□ 计数(T) 1416 "9": null 重技所有打开文件(o) 1417 }, □反向直找 互知的生化中共
1414 "7": null, 」注意取范囲内① 计数(7) 1415 "8": null, 」注意取范囲内② 计数(7) 1416 "9": null
1415 "8": null, 可数(7) 1416 "9": null 查技所有打开文件(0) 1417 }, □友欣會強化 五知節文化の事務
1416 "9": null 査技所有打开文件(o) 1417 - }, □反向直找 互相的文件のの
1417 - }, 1418 "attack": 50.0
1419 "id": "giggs", □ 匹配大/写(c) 即油
1420 "refSpt": "model0", 应循环查找p
1421 "fh": null, 查找模式 网络明度M
1422 "cropApp": "0", @普通(h) @失去焦点后
1423 "mHp": 120.0, Offex(n,v,v,v,v,v,v,v,v,v) Offex(n,v,v,v,v,v,v,v,v,v,v,v,v,v,v,v,v,v,v,v
1424 "rHp": 1.0, O正则表达式(G) 匹配新行
1425 "mst": 500.0,
1426 "rMp": 1.0, #
1427 "rst": 1.0,
1428 "mMp": 500.0,
1429 6 "renderedPic": {
1430 "HFW_ArrayLenXXX": 0
1431 - },
1432 "wisdom": 50.0,
1433 "type": 1.0,
1434 "defense": 50.0,
1435 "st_rate": 0.7,
1472 "Joodowshin", 50.0

图 1: 修改 id

☐ C:\Users\wind\AppD 文件(E) 编辑(E) 搜索(S)	ata\Local\Temp\BNZ.5d49fab8a507d55\Spt.json - Notepa) 视图(业) 编码(<u>M) 语言(L) 设置(I) 工具(Q) 宏(M</u>) 运行	ad++ (万(3) 插件(2) 頭□(\ <u>\</u>) 2	- 🗆 ×
	≥ ∦ № № ⊃ ⊂ # ½ ≪ ≪ ⊑ ⊑ ≕ 1		
X+FC MHLC MHLC <t< th=""><th><pre>) #MENO ###AU #E#CD IF#CO #ACM IF#) #MENO ###AU #E#CD IF#CO #ACM IF#), "isSoldier": false, "guardSfx": 0.0, "keyTgT": { "HFW_ArrayLenXXX": 0), "shadowR": 1.0, "RQ": 2000, "HGQ": 0.0, "HGQ": 0.0, "HGQ": 0.0, "HTW_ArrayLenXXX": 0), "fn": null, "soldierQ": 10.0, "arme": "Giggs", "STQ": 0.5, "hasHorse": false, "hire_h": { "HFW ArrayLenXXX": 0 </pre></th><th>F(K) 補件(P) 蜀口(M) 2 ■ □ ■ P) ● ■ P) ● ■ P) ● ■ P) ● ■ ■ P) ● ■ ■ P) ● ■ ■ P) ● ■ P) ● ■ P) ● ■ ■ P) ● ■ ■ P) ● ■ ■ P) ● P) ●</th><th>×</th></t<>	<pre>) #MENO ###AU #E#CD IF#CO #ACM IF#) #MENO ###AU #E#CD IF#CO #ACM IF#), "isSoldier": false, "guardSfx": 0.0, "keyTgT": { "HFW_ArrayLenXXX": 0), "shadowR": 1.0, "RQ": 2000, "HGQ": 0.0, "HGQ": 0.0, "HGQ": 0.0, "HTW_ArrayLenXXX": 0), "fn": null, "soldierQ": 10.0, "arme": "Giggs", "STQ": 0.5, "hasHorse": false, "hire_h": { "HFW ArrayLenXXX": 0 </pre>	F(K) 補件(P) 蜀口(M) 2 ■ □ ■ P) ● ■ P) ● ■ P) ● ■ P) ● ■ ■ P) ● ■ ■ P) ● ■ ■ P) ● ■ P) ● ■ P) ● ■ ■ P) ● ■ ■ P) ● ■ ■ P) ● P) ●	×
69445 - 69446 = 69447 - 69448 - 69449 = 69450 - 69451 - 69451 - 69453 - 69453 - 69455 - 69455 - 69456 -	<pre>), "hire_price": { "HFW_ArrayLenXXX": 0 }, "hire_id": { "HFW_ArrayLenXXX": 0 }, "meleeDx": 255.0, "soldierNumber": 4.0, "soldierNumber": 4.0, "brldierReserved": 6.0, "meleeDz": 80.0, "brk0": 90.0 }</pre>	○正則素达式(ω) . 匹配新行	
JSON file		length: 2,713,882 lines: 69,458 Ln: 69,440 Col: 24 Sel: 6 1 Unix (LF) UTF-8	INS

图 2: 修改 name

3. 按照本文步骤对换人物后,在 vs 模式会出现玩家操作的**地狱亡灵** (Ghost) 不显示状态条的 情况,这是因为**地狱亡灵** (Ghost) 的默认设定是**士兵**。若要显示,将被修改为"giggs" 名字的原有 亡灵 Spt 文件内的"isSoldier" 的参数值 true 改为 false 即可。

第二部分 人物覆盖

3 覆盖人物方法

由于上文的操作与覆盖人物的操作较为相似,这里以用**地狱亡灵** (Ghost) 覆盖**杰斯** (Giggs) 为例,仅进行简单描述。具体方法可参考上文。

1. 如 1.1 中所述,"对地狱亡灵 (Ghost) 的 Spt 文件进行同类操作"。

2. 将含有修改后的 json 文件的压缩包导入 HFW,并导出游戏文件。(注意,这是任何修改游 戏数据的操作的最后一步)