

# 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)。

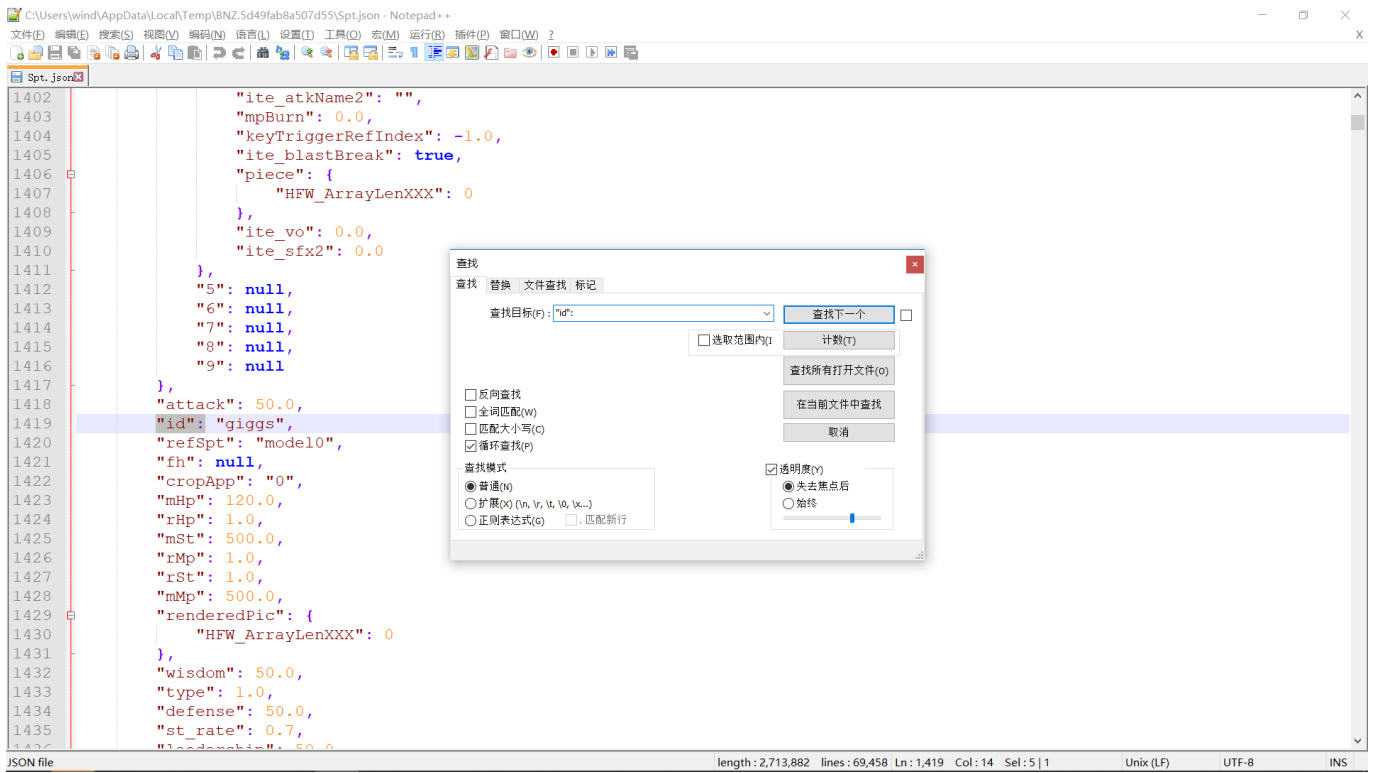


图 1: 修改 id

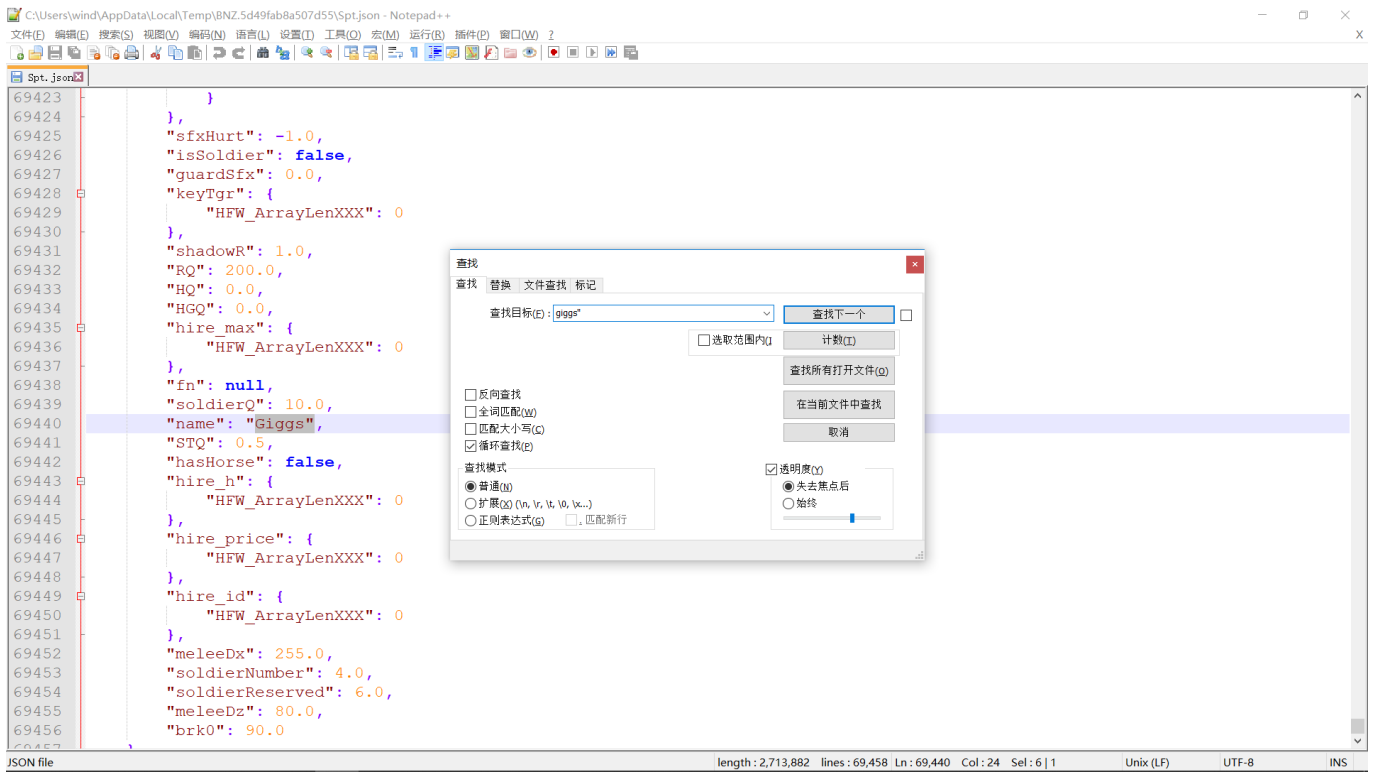


图 2: 修改 name

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）