

首先找到游戏安装目录下的StreamingAssets\Custom\Booths文件夹，在这里你可以看到所有自定义摊位，如要加入新摊位，打开BoothList.txt文件另起一行输入新摊位名称，并创建一个同名文件夹（推荐使用Template文件夹中的摊位模板创建）
图片文件请尽量压缩，可以节省游戏内存~

替换或改写你的摊位文件夹中的以下文件：

Thumbnail.jpg UI里面的摊位缩略图，必须是128 x 128像素的JPG文件

PropertyContent.txt 定义摊位属性的关键文件，如果包含汉字的话请在保存时选择UTF-8编码格式，另注意逗号部分请使用英文逗号

BoothName=摊位名称 这里填写摊位名称

BoothTags=0,1,2,3 摊位的特色，数字表示，最多四种。第一项会成为摊位的最佳卖点（0游戏，1同人，2手办，3周边，4艺术，5Cosplay与服饰，6音乐，7原创，8动画，9漫画，10文学）

AgentNumber=1 摊主数量，最多两人

AgentName=摊主1, 摊主2 这里填写摊主的名称，最多两人

ReputationGate=1000 在玩家达到何种人气时摊位会出现，暂无用处

Location=Default 摊位刷新的地区，暂无用处

核心文件夹：

PosterV 易拉宝和贴在桌子周边的纵向海报，推荐A4尺寸

CoverM 摊位上同人本封面，推荐Letter尺寸

Agents 包含1和2两个子文件夹，对应两位摊主，里面可放置摊主的美术素材，格式参考Cosplayer

Extra文件夹可以放额外的美术素材，如留空则会自动生成，不修改也没关系

Extra/PosterH 横向的海报，暂无用处

Extra/Banner 摊位上方悬挂的条幅 推荐256 x 23像素

Extra/CoverS 光碟及小件，推荐方形图片

Extra/CoverL 书签之类的纵向长条形美术

Extra/PropertyContent_EN.txt 摊位与摊主的英文名