

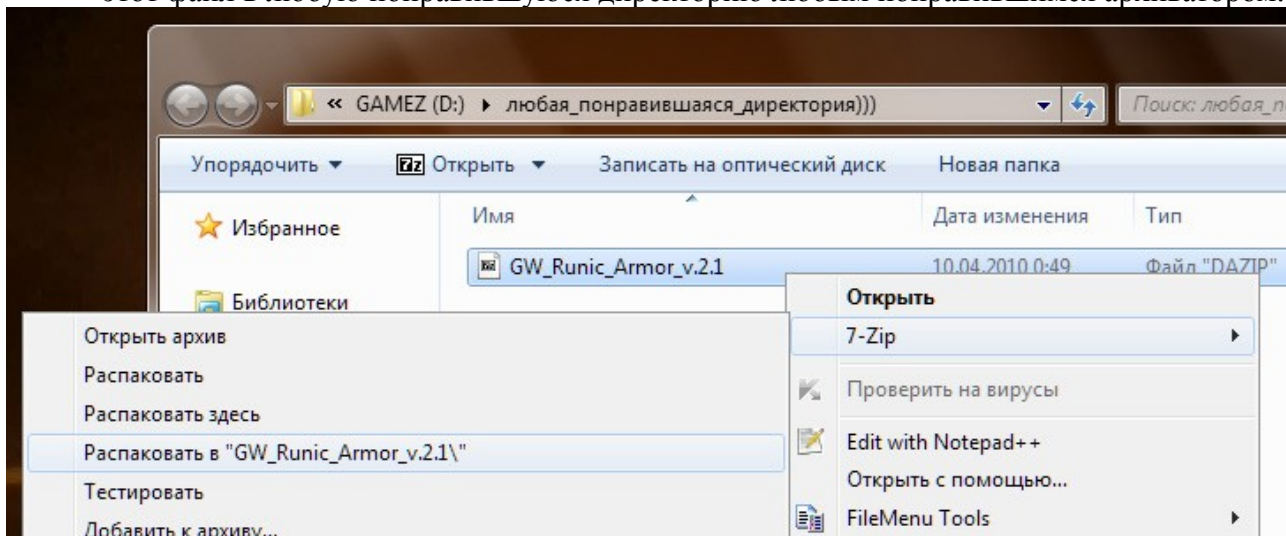
Этот короткий пошаговый tutorial по переводу модификаций для Dragon Age: Origins создан по просьбе администрации сайта modgames.net. Распространение его на других ресурсах допускается только с разрешения администрации сайта.

Итак, начнем с программ, которые Вам понадобятся:

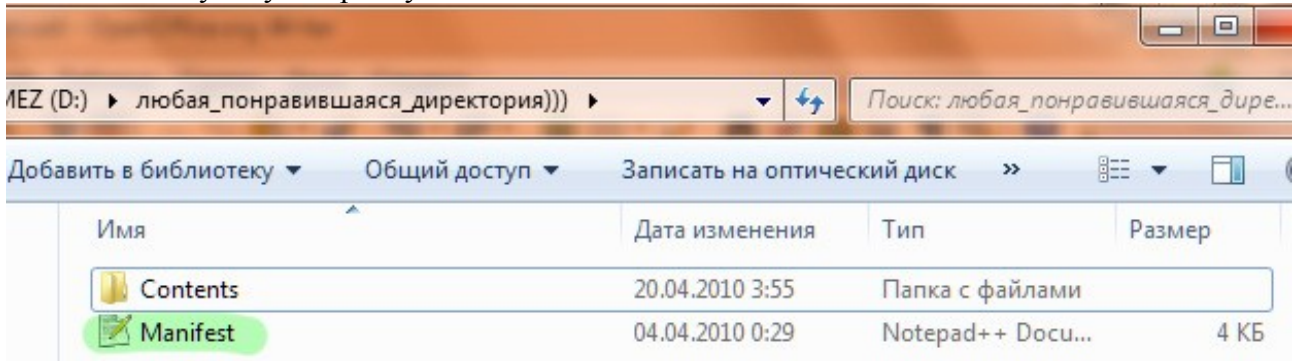
1. WinHex (или любой шестнадцатиричный редактор, найти можно через поисковик, подойдет и триал-версия)
2. DA:O Toolset (по теме перевода нас интересуют два редактора, встроенных в него: GFFEditor и ERFEditor, оба можно найти в папке с тулсетом)
3. DAOTlkEdit; последнюю версию можно найти по адресу <http://www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=271>
4. TranslationFlagPatcher, что лежит по адресу <http://social.bioware.com/project/1586/#files>
Не рекомендую пользоваться этим инструментом: он не патчит флаг "requires translation" для *.uti файлов и портит имена внутри файла. Однако, может быть полезен для быстрого изменения флага "requires translation" в файлах *.utc *.utp. В общем, выбор за вами.

Итак, предположим, что Вы успешно скачали и установили все необходимые программы, и они даже запускаются.

1. Идем на первый попавшийся сайт с модами для Dragon Age. Предположим, это будет <http://modgames.net/>.
2. Выбираем понравившийся Вам модуль на английском языке. Предположим, это будет http://modgames.net/load/dragon_age_origins/bronja/seraja_runicheskaja_bronja/63-1-0-113, который также можно найти по ссылке <http://www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=647>. (почему мод нужен именно на английском? Потому что, если Вы будете переводить модуль уже созданный на другом языке, в этом tutorialе не будет смысла, поскольку, достаточно будет переименовать файл %modname%_с_fr-fr.tlk в %modname%_с_ru-ru.tlk; перевести в *.tlk файле, открытом с помощью DAOTlkEdit все строки, и все, перевод готов. Однако, насколько мне известно, на данный момент никем не придуман способ нормально переводить моды, поэтому, смело можете пропустить данную ремарку мимо ушей.)
3. В загруженном архиве Вам нужно найти файл с расширением *.dazip. Распаковываем этот файл в любую понравившуюся директорию любым понравившимся архиватором.



4. Видим следующую картину:



На данном этапе Вас интересует файл manifest.xml, выделенный зеленым. Открываем его редактором notepad2 или notepad++, жмем ctrl+f, ищем «<ru-ru>». Увидите что-то вроде:

```
<ru-ru>  
<![CDATA[Grey Warden Runic Armor]]>  
</ru-ru>
```

Это название файла. Переделываем на такое:

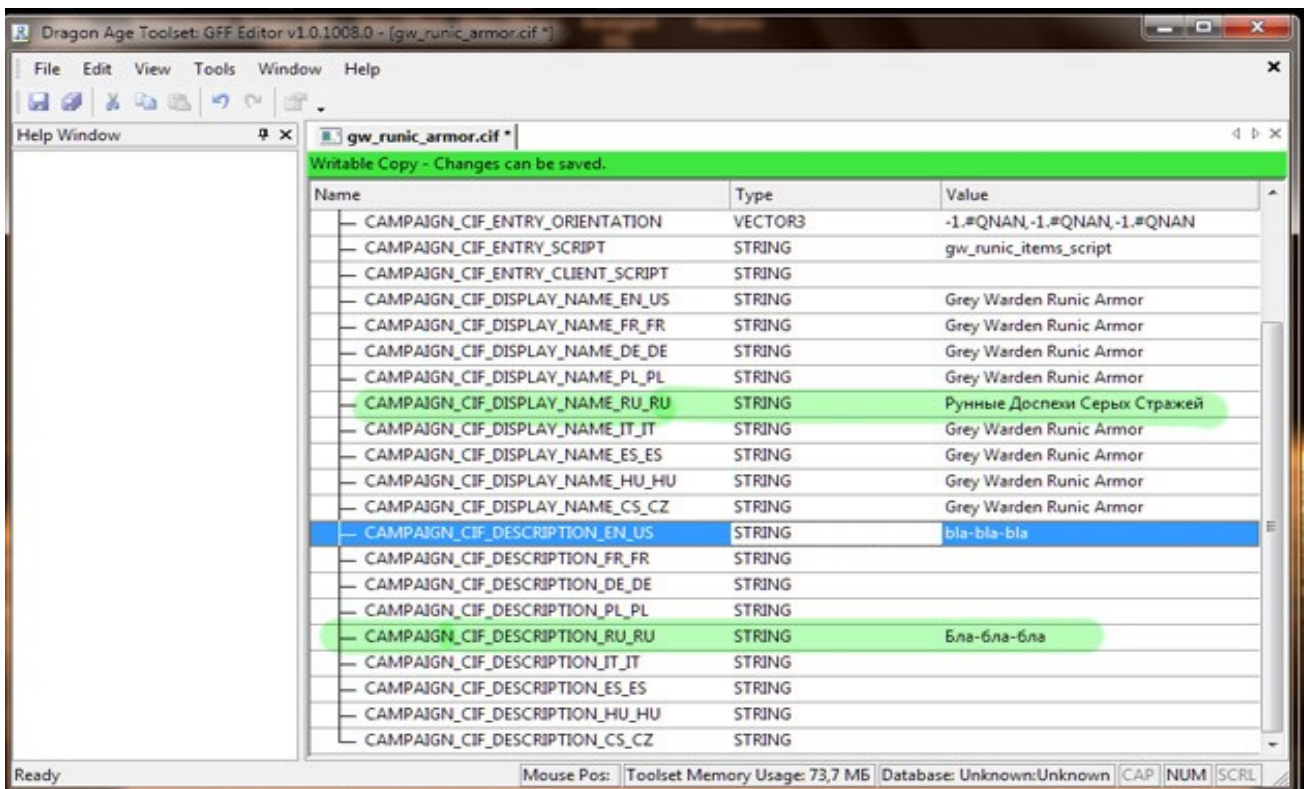
```
<ru-ru>  
<![CDATA[Рунные Доспехи Серых Стражей]]>  
</ru-ru>
```

То же самое делаете с секциями описания и автора мода. Если секция описания пуста, она выглядит так: <![CDATA[]]>. Можете добавить что-то из головы, а можете так и оставить. Рекомендую, все же, уделить этому внимание, поскольку именно эти строки вы видите в разделе «загружаемый контент» в игре, т.е. это лицо мода.

5. Идем по адресу

«.../любая_понравившаяся_директория/Contents/addins/gw_runic_armor/module»

тут нас интересует файл с расширением *.cif. Кликаем на нем два раза, открываем с помощью GFFEditor'a, который лежит в папке с тулсетом. Или же просто открываем файл с помощью тулсета. Вот что видим:



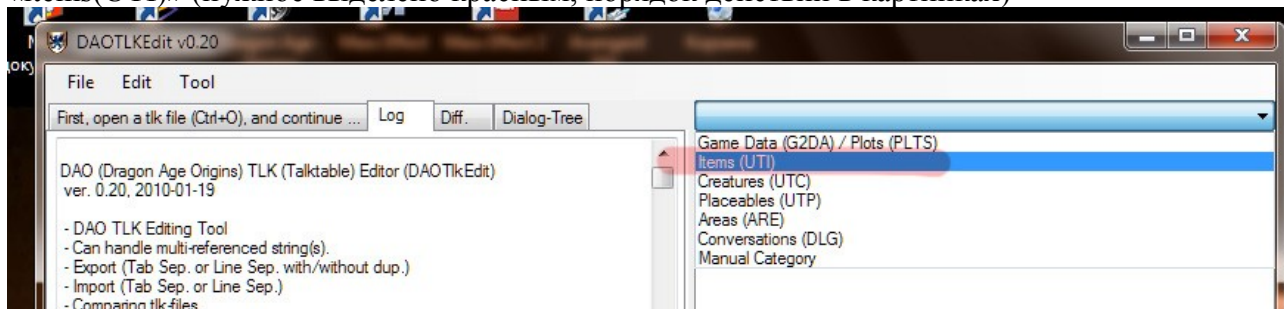
CAMPAIGN_CIF_DISPLAYNAME_RU_RU – имя мода, переведенное на русский.
CAMPAIGN_CIF_DESCRIPTION_RU_RU – описание мода, переведенное на русский.
Переводим (просто копируем имя и описание из manifest.xml, переведенного ранее)
Данная информация, похоже, сохраняется в сэйве и отображается в дневнике.

6. Теперь — самое интересное. Нам нужно сделать файл *.tlk.

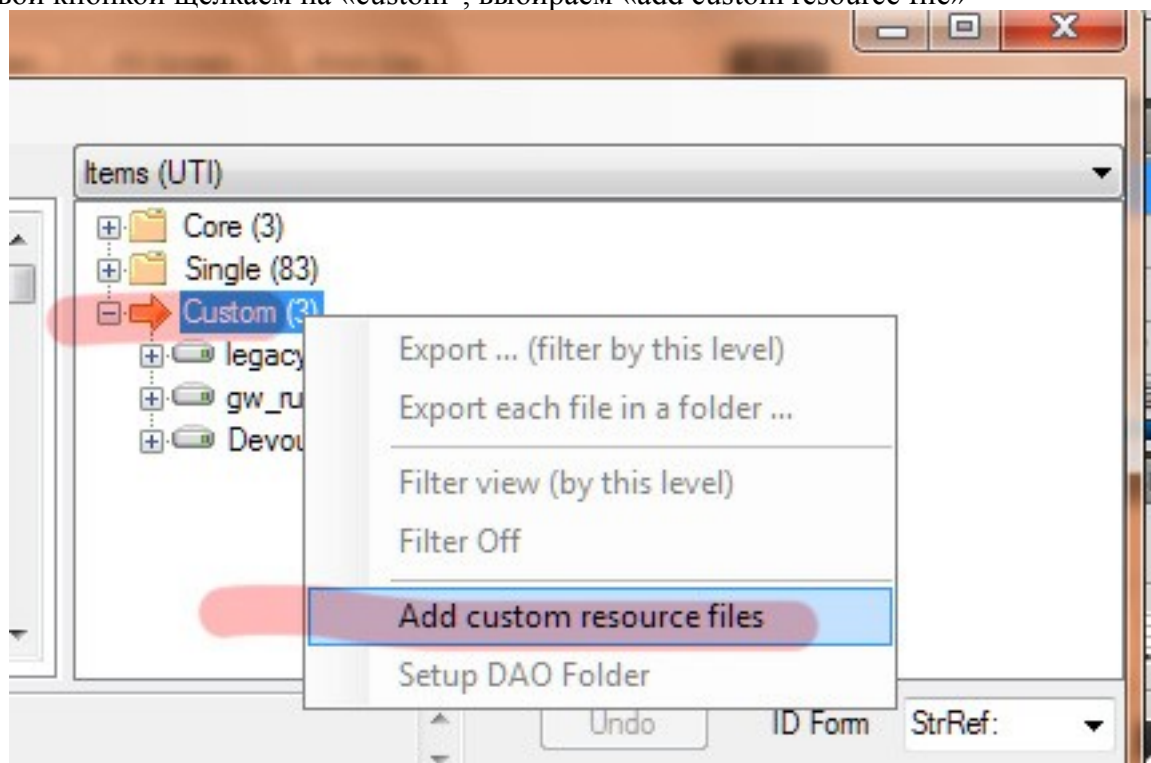
Для этого идем в папку addins, куда устанавливаются моды, из папки с любым модом копируем файл *.tlk в папку

...любая_понравившаяся_директория\Contents\addins\gw_runic_armor\core\data\talktables
(папку talktables нужно создать) и переименовываем скопированный файл в
«gw_runic_armor_en-us.tlk». Пусть такой и лежит пока.

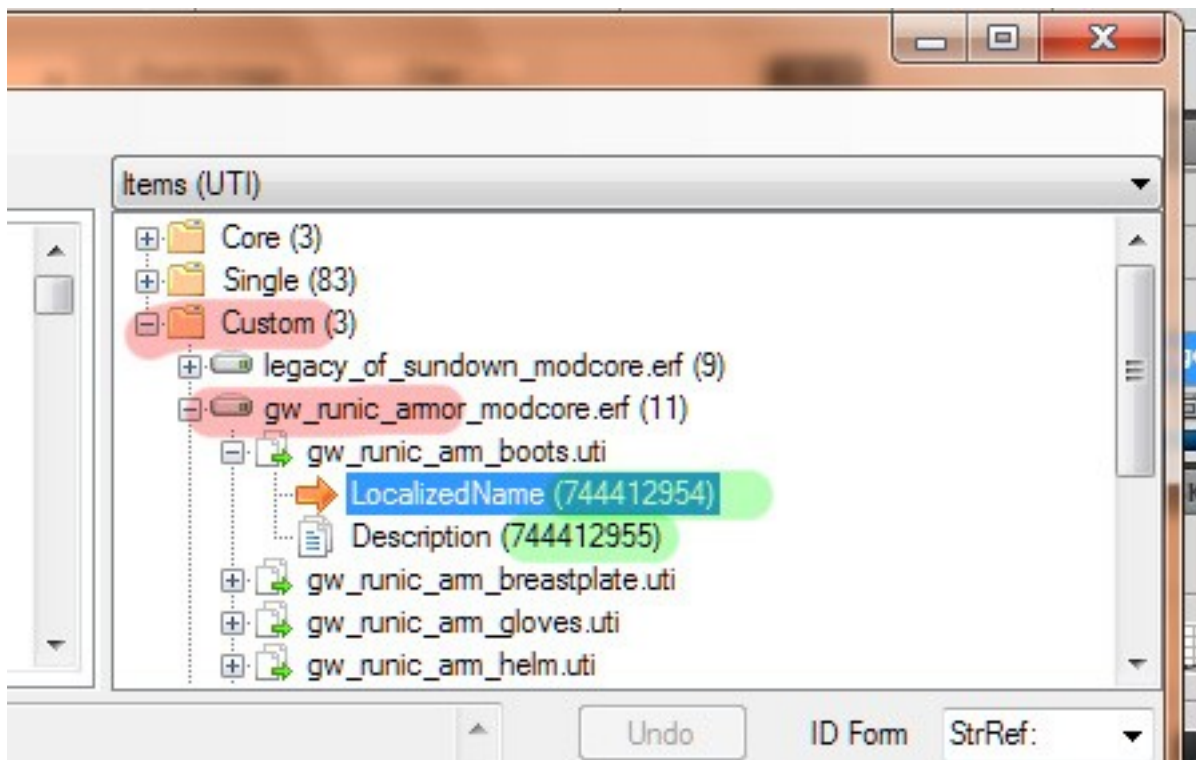
7. Нужно узнать ID предметов. Для этого запускаем DAOTlkEdit, выбираем в меню справа «items(UTI)» (нужное выделено красным, порядок действий в картинках)



Правой кнопкой щелкаем на «custom», выбираем «add custom resource file»



Указываем путь к файлу gw_runic_armor_modcore.erf, который в папке core, и видим следующую картину:



Эти длинные девятизначные цифры, выделенные зеленым и есть ID.

8. Их нужно перенести в *.tlk файл. Для этого откройте скопированный ранее gw_runic_armor_en-us.tlk GFFEditor'ом, и вручную создайте нужное количество строк (по количеству ID) Для этого щелкаем правой кнопкой на TALK_STRING_LIST>>insert>>structure. В правой колонке добавившейся строки вручную пишем STRN, повторяем операцию нужное количество раз (по числу предметов UTI, умноженному на два)

9. Выбираем уже существующие от предметов из DLC “TALK_STRING”, жмем Ctrl+C и вставляем через Ctrl+V в уже существующие строки, идущие под TALK_STRING_LIST. Ту же самую операцию проделываем с TALK_STRING_ID

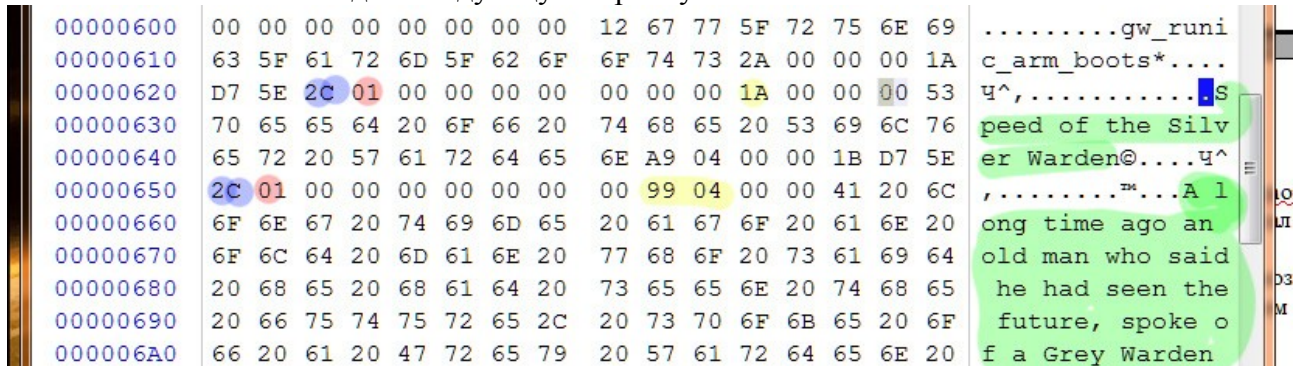
10. В TALK_STRING_ID вписываем ID предметов, которые мы видим в DAOTlkEdit.

Name	Type	Value
Top Level Struct	Type: TLK , Version: V0.2, ... TLK V0.2 PC	
TALK_STRING_LIST	STRUCT LIST	
0	STRUCT	STRN
TALK_STRING_ID	UINT32	744412954
TALK_STRING	STRING	Speed of the Silver Warden
1	STRUCT	STRN
TALK_STRING_ID	UINT32	744412955
TALK_STRING	STRING	A long time ago an old man who said h...
2	STRUCT	STRN
TALK_STRING_ID	UINT32	744412956
TALK_STRING	STRING	Hope of the Silver Warden
3	STRUCT	STRN
4	STRUCT	STRN

11. Открываем ERFEditor'ом или тулсетом файл gw_runic_armor_modcore.erf. Извлекаем куда хотим все файлы *.uti; из gw_runic_armor_modcore.erf их удаляем, жмем сохранить.

12. Самая творческая часть, придется на секунду включить мозги)

Открываем первый попавшийся *.uti файл WinHex'ом. Мотаем скролл до читабельного текста на английском. Видим следующую картину:



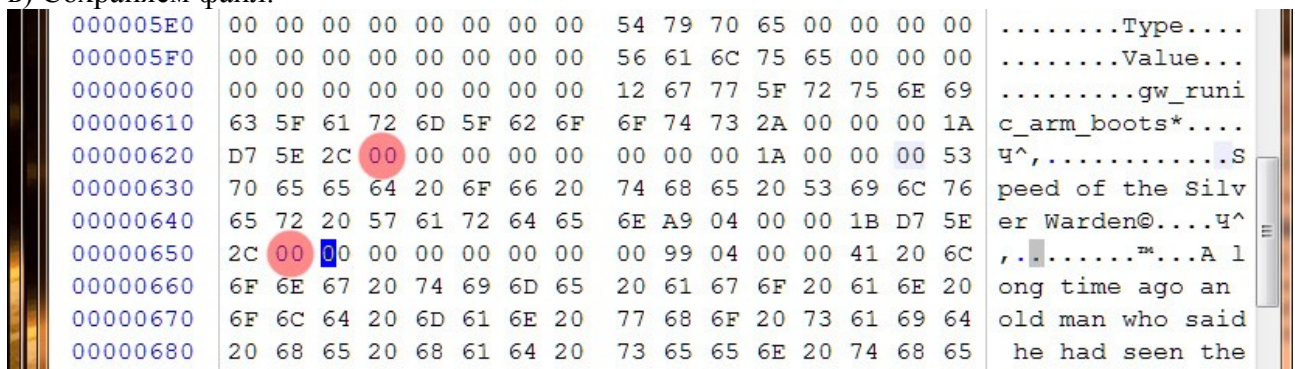
```
00000600 00 00 00 00 00 00 00 00 12 67 77 5F 72 75 6E 69 .....gw_runi
00000610 63 5F 61 72 6D 5F 62 6F 6F 74 73 2A 00 00 00 1A c_arm_boots*....
00000620 D7 5E 2C 01 00 00 00 00 00 00 00 1A 00 00 00 53 Ч^,.....S
00000630 70 65 65 64 20 6F 66 20 74 68 65 20 53 69 6C 76 peed of the Silv
00000640 65 72 20 57 61 72 64 65 6E A9 04 00 00 1B D7 5E er Warden@....Ч^
00000650 2C 01 00 00 00 00 00 00 00 99 04 00 00 41 20 6C ,.....™...A l
00000660 6F 6E 67 20 74 69 6D 65 20 61 67 6F 20 61 6E 20 ong time ago an
00000670 6F 6C 64 20 6D 61 6E 20 77 68 6F 20 73 61 69 64 old man who said
00000680 20 68 65 20 68 61 64 20 73 65 65 6E 20 74 68 65 he had seen the
00000690 20 66 75 74 75 72 65 2C 20 73 70 6F 6B 65 20 6F future, spoke o
000006A0 66 20 61 20 47 72 65 79 20 57 61 72 64 65 6E 20 f a Grey Warden
```

Итак, что это за хрень:

а) Зеленым выделены имя и описание ботинок серого стража. Копируем их в строки с соответствующими ID, в файл gw_runic_armor_en-us.tlk. Имя в строку с ID 744412954, описание - 744412955.

б) Видите единичку, выделенную красным? Эта та самая единичка, которая мешает игре читать название из *.tlk файла. Правим ее на 0, выделено красным (было 01, стало 00)

в) Сохраняем файл.



```
000005E0 00 00 00 00 00 00 00 00 54 79 70 65 00 00 00 00 .....Type....
000005F0 00 00 00 00 00 00 00 00 56 61 6C 75 65 00 00 00 .....Value...
00000600 00 00 00 00 00 00 00 00 12 67 77 5F 72 75 6E 69 .....gw_runi
00000610 63 5F 61 72 6D 5F 62 6F 6F 74 73 2A 00 00 00 1A c_arm_boots*....
00000620 D7 5E 2C 00 00 00 00 00 00 00 00 1A 00 00 00 53 Ч^,.....S
00000630 70 65 65 64 20 6F 66 20 74 68 65 20 53 69 6C 76 peed of the Silv
00000640 65 72 20 57 61 72 64 65 6E A9 04 00 00 1B D7 5E er Warden@....Ч^
00000650 2C 00 00 00 00 00 00 00 00 99 04 00 00 41 20 6C ,.....™...A l
00000660 6F 6E 67 20 74 69 6D 65 20 61 67 6F 20 61 6E 20 ong time ago an
00000670 6F 6C 64 20 6D 61 6E 20 77 68 6F 20 73 61 69 64 old man who said
00000680 20 68 65 20 68 61 64 20 73 65 65 6E 20 74 68 65 he had seen the
```

13. Переходим к следующему *.uti, повторяем операцию.

14. После переноса всех данных в gw_runic_armor_en-us.tlk (можно еще назвать его gw_runic_armor_c_en-us.tlk, как в официальных DLC) и исправления всех 01 на 00 – пакуем *.uti файлы обратно в gw_runic_armor_modcore.erf ERFEditor'ом.

15. Открываем gw_runic_armor_en-us.tlk в DAOTlkEdit, переводим все названия и описания, жмем file>>save as, сохраняем как gw_runic_armor_ru-ru.tlk.

16. Пакуем файлы лежащие в папке «любая_понравившаяся_директория» в zip-архив, меняем расширение на *.dazip, устанавливаем, тестируем, доделываем.

Теперь о вопросах, которые могут возникнуть. Самый главный — как найти эту «01». По аналогии. Как правило, она находится за, примерно, одинаковое количество символов. Какое — посчитаете сами. После правки пары предметов будете находить на глаз, безошибочно. Иногда единицы попадают в длину блока (выделено желтым) главное — не перепутать с ними.

Файлы *.utp, *.utc, *.dlg и некоторые *.gda, например, с названием материалов, переводятся таким же образом, с той лишь разницей, что для них удобнее использовать TranslationFlagPatcher.

ID предметов можно узнать только через DAOTkEdit или спросить у автора мода. Другого способа не придумано.

Gray Warden