Этот короткий пошаговый туториал 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 <u>http://social.bioware.com/project/1586/#files</u> 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 <u>http://modgames.net/</u>.
- Выбираем понравившийся Вам модуль на английском языке. Предположим, это будет <u>http://modgames.net/load/dragon\_age\_origins/bronja/seraja\_runicheskaja\_bronja/63-1-0-</u> 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 туториале не будет смысла, поскольку, достаточно будет переименовать файл %modname%\_c\_fr-fr.tlk в %modname%\_c\_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.

○○-	AMEZ (D:) 🕨 любая_понравившаяся	я_директор	ия))) 👻 🐓	Поиск: люба			
Упорядочить 🔻	🖬 Открыть 🔻 Записать на о	оптический	і диск Новая папка				
쑭 Избранное	Имя		Дата изменения	Тип			
	GW_Runic_Armor_v.2.1		10.04.2010 0:49	Файл "DA7			
🔚 Библиотеки			Открыть				
Открыть архив			7-Zip				
Распаковать		K					
Распаковать здесь							
Распаковать в "GW_Runic_Arr	nor_v.2.1\"		Edit with Notepad++				
Тестировать			Открыть с помощью				
Лобавить к архиву			FileMenu Tools	•			

## 4. Видим следующую картину:

and the local division of the local division			1000	
ИЕZ (D:) ▶ любая_понравив	шаяся_директория)))	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	Поиск: любая_понра	вившаяся_дире
Добавить в библиотеку 🔻	Общий доступ 🔻	Записать на оптиче	ский диск »	= • 🔳 (
Имя	A	Дата изменения	Тип	Размер
Contents		20.04.2010 3:55	Папка с файлами	
Manifest		04.04.2010 0:29	Notepad++ Docu	4 КБ

На данном этапе Bac 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 файда. Передельнаем на та

Это название файла. Переделываем на такое:

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

То же самое делайте 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'а, который лежит в папке с тулсетом. Или же просто открываем файл с помощью тулсета. Вот что видим:

elp Window 4	X w nunic armor.cif*		
	Writable Copy - Changes can be saved.		
	Name	Туре	Value
	- CAMPAIGN_CIF_ENTRY_ORIENTATIO	ON VECTOR3	-1.#QNAN,-1.#QNAN,-1.#QNAN
	- CAMPAIGN_CIF_ENTRY_SCRIPT	STRING	gw_runic_items_script
	- CAMPAJGN_CIF_ENTRY_CLIENT_SCR	UPT STRING	
	- CAMPAIGN_CIF_DISPLAY_NAME_EN	US STRING	Grey Warden Runic Armor
	- CAMPAIGN_CIF_DISPLAY_NAME_FR	FR STRING	Grey Warden Runic Armor
	- CAMPAIGN_CIF_DISPLAY_NAME_DE	_DE STRING	Grey Warden Runic Armor
	- CAMPAIGN_CIF_DISPLAY_NAME_PL	PL STRING	Grey Warden Runic Armor
	- CAMPAIGN_CIF_DISPLAY_NAME_RU	RU STRING	Рунные Доспехи Серых Стражей
	- CAMPAIGN_CIF_DISPLAY_NAME_IT_	IT STRING	Grey Warden Runic Armor
	- CAMPAIGN_CIF_DISPLAY_NAME_ES	ES STRING	Grey Warden Runic Armor
	- CAMPAIGN_CIF_DISPLAY_NAME_HU	J_HU STRING	Grey Warden Runic Armor
	- CAMPAIGN_CIF_DISPLAY_NAME_CS	CZ STRING	Grey Warden Runic Armor
	- CAMPAIGN_CIF_DESCRIPTION_EN_U	IS STRING	bla-bla-bla
	CAMPAIGN_CIF_DESCRIPTION_FR_F	R STRING	
	- CAMPAIGN_CIF_DESCRIPTION_DE_D	E STRING	
	- CAMPAIGN_CIF_DESCRIPTION_PL_P	L STRING	
	- CAMPAIGN_CIF_DESCRIPTION_RU_R	U STRING	Бла-бла-бла
	- CAMPAIGN_CIF_DESCRIPTION_IT_IT	STRING	
	- CAMPAIGN_CIF_DESCRIPTION_ES_ES	S STRING	
	- CAMPAIGN_CIF_DESCRIPTION_HU_H	HU STRING	

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)



ж Items (UTI) Core (3) +÷. Single (83) E. Custom ( Export ... (filter by this level) Iegacy 🕂 💷 gw ru Export each file in a folder ... + Devou Filter view (by this level) Filter Off Add custom resource files Setup DAO Folder ID Form StrRef: Undo

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

🔝 gw_runic_armor.cif * 🔳 gw_runic_arm	mor_en-us.tlk *	4 Þ ×				
Nritable Copy - Changes can be saved.						
Name	Туре	Value				
Top Level Struct	Type: TLK , Version	n: V0.2, TLK V0.2 PC				
TALK_STRING_LIST	STRUCT LIST					
-= 0	STRUCT	STRN				
- TALK_STRING_ID	UINT32	744412954				
L TALK_STRING	STRING	Speed of the Silver Warden				
- 1	STRUCT	STRN				
- TALK_STRING_ID	UINT32	744412955				
L TALK_STRING	STRING	A long time ago an old man who said h				
<u> </u>	STRUCT	STRN				
- TALK_STRING_ID	UINT32	744412956				
L TALK_STRING	STRING	Hope of the Silver Warden				
·# 3	STRUCT	STRN				
+ 4	STRUCT	STRN				

10. В TALK\_STRING\_ID вписываем ID предметов, которые мы видим в DAOTlkEdit.

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:

	gw_runi	69	6E	75	72	5F	77	67	12	00	00	00	00	00	00	00	00	00000600
F	c_arm_boots*	1A	00	00	00	2A	73	74	6F	6F	62	5F	6D	72	61	5F	63	00000610
	ч^,в	53	00	00	00	1A	00	00	00	00	00	00	00	01	2C	5E	D7	00000620
	peed of the Silv	76	6C	69	53	20	65	68	74	20	66	6F	20	64	65	65	70	00000630
	er Warden@ 4^ =	5E	D7	1B	00	00	04	A9	6E	65	64	72	61	57	20	72	65	00000640
10	,	6C	20	41	00	00	04	99	00	00	00	00	00	00	00	01	2C	00000650
л	ong time ago an	20	6E	61	20	6F	67	61	20	65	6D	69	74	20	67	6E	6F	00000660
	old man who said	64	69	61	73	20	6F	68	77	20	6E	61	6D	20	64	6C	6F	00000670
03	he had seen the	65	68	74	20	6E	65	65	73	20	64	61	68	20	65	68	20	00000680
M	future, spoke o	6F	20	65	6B	6F	70	73	20	2C	65	72	75	74	75	66	20	00000690
	f a Grey Warden	20	6E	65	64	72	61	57	20	79	65	72	47	20	61	20	66	000006A0

Итак, что это за хрень:

a) Зеленым выделены имя и описане 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	Туре
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^,в
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@ 4^ =
00000650	2C	00	00	00	00	00	00	00	00	99	04	00	00	41	20	6C	,
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 попадаются в длине 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 DAOTlkEdit или спросить у автора мода. Другого способа не придумано.

Gray Warden