В данной статье мы попытаемся перевести плагин для dragon age:origins/awakening на русский язык. За идею спасибо Gray Warden. Распространение данной инструкции на всех сайтах кроме <u>http://da-world.3dn.ru/</u> запрещено. Для получения разрешения обращайтесь <u>мне в ЛС</u>.(что бы отправлять ЛС вы должны быть зарегистрированы.Для перевода плагинов нам потребуются следующие программы:

Любой НЕХ-редактор. Подойдет даже триальная версия. Думаю, вам не составит труда погуглить и найти его.

Dragon age toolset v 1.01, а в частности 2 входящие в него утилиты: Gff Editor и Erf Editor. Скачать toolset вы можете с da-world.3dn.ru, или с любого другого ресурса.

DAO .TLK Edit, она потребуется нам для того, что бы узнать ID-ы, последнюю версию качаем отсюда.

Вам может пригодиться утилита Translator toolkit, а именно входящая в ее состав прога «Transkation flag patcher». Она позволит вам изменить флаг "requires translation" в файлах *.utc *.utp (с файлами .uti работает некорректно, + портит имена некоторых ресурсов, так что я не советую с ней работать..

Итак, приступим. Для начала нам необходимо выбрато мод для перевода, я выбрал броню для Стена (armor of the Stan) (вы можете выбрать любой другой мод, я советую искать моды на <u>dragonagenexus.com</u>):



Мой выбор пал именно на этот файл так как он наиболее легок для перевода, так как в моде присутствует всего несколько предметов. Мод на английском я выбрал именно потому, что иначе этот учебник теряет свою актуальность, так как 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.)

Для того, что бы приступить к переводу, нам необходимо открыть файл .dazip с помощью любого архиватора (вроде winrar, winzip, 7zip, total commander итд), и извлечь его в какую-нибудь папку, в результате этого у нас должна полуиться папка такого вида:



C:\Documents and Settings\NEO\Paбoчий стол\Stan armour является директорией распакованного плагина.

Открываем файл manifest.xml с помощью блокнота. Ищем там строчку типа:

<ru-ru>

<![CDATA[Armor of the Stan]]> </ru-ru>

</l>

Текст, который находится в квадратных скобках это название, перводим его:

<ru-ru>

<![CDATA[Броня Стена]]>

</ru-ru>

Дальше идем к строчке <Description DefaultText=" This mod adds an armor restricted to Sten, to the Chantry in Lothering.">, и после нее ищем:

<ru-ru>

<![CDATA[This mod adds an armor restricted to Sten, to the Chantry in Lothering.]]> </ru-ru>

Это описание. Переводим оригинальное описание или пишем свое.

Все, что идет ниже мы можем не трогать. Выходим из блокнота и сохраняем изменения в файле:

Блокно	T
⚠	Текст в файле C:\Documents and Settings\NEO\Рабочий стол\Sten armour\Manifest.xml был изменен. Сохранить изменения?
	Да Нет Отмена

Строки из файла manifest.xml вы будете видеть в «загружаемом контенте», так что советую вам оформлять этот файл красиво.

Далее идем в папку \Sten armour\Contents\addins\Sten_Armor\module, тут нас интересует файл с расширением .cif. Открываем его с помощью Gff editor, который лежит в папке \Program Files\Dragon Age\tools (там же, где и сам тулсет). Вашему взору предстанет примерно такая картина:

Name	Туре	Value	^
Top Level Struct	Type: CIF , Version: V0.1, Platform: PC	CIF V0.1 PC	1
■ RIMTREE_ROOT_NODE	STRUCT	RIM	
SCRIPTVARTABLE	STRUCT LIST		
- CAMPAIGN_CIF_ENTRY_AREA_LIST	STRING		
- CAMPAIGN_CIF_ENTRY_AREA	STRING		
- CAMPAIGN_CIF_ENTRY_POSITION	VECTOR3	-1.#QNAN,-1.#QNAN,-1.#QNAN	
- CAMPAIGN_CIF_ENTRY_ORIENTATION	VECTOR3	-1.#QNAN,-1.#QNAN,-1.#QNAN	
- CAMPAIGN_CIF_ENTRY_SCRIPT	STRING		
- CAMPAIGN_CIF_ENTRY_CLIENT_SCRIPT	STRING		Ξ
- CAMPAIGN_CIF_DISPLAY_NAME_EN_US	STRING	Sten Armor	
- CAMPAIGN_CIF_DISPLAY_NAME_FR_FR	STRING	Sten Armor	
- CAMPAIGN_CIF_DISPLAY_NAME_DE_DE	STRING	Sten Armor	
- CAMPAIGN_CIF_DISPLAY_NAME_PL_PL	STRING	Sten Armor	
- CAMPAIGN_CIF_DISPLAY_NAME_RU_RU	STRING	Броня Стена	
- CAMPAIGN_CIF_DISPLAY_NAME_IT_IT	STRING	Sten Armor	
- CAMPAIGN_CIF_DISPLAY_NAME_ES_ES	STRING	Sten Armor	
- CAMPAIGN_CIF_DISPLAY_NAME_HU_HU	STRING	Sten Armor	
- CAMPAIGN_CIF_DISPLAY_NAME_CS_CZ	STRING	Sten Armor	
- CAMPAIGN_CIF_DESCRIPTION_EN_US	STRING	Sten Armor	
- CAMPAIGN_CIF_DESCRIPTION_FR_FR	STRING	Sten Armor	
- CAMPAIGN_CIF_DESCRIPTION_DE_DE	STRING	Sten Armor	
- CAMPAIGN_CIF_DESCRIPTION_PL_PL	STRING	Sten Armor	
CAMPAIGN CIF DESCRIPTION RU RU	STRING	Этот мод добавляет броню, предназаначенную для Стена. Искать в церкви в	v

В поле value для CAMPAIGN_CIF_DESCRIPTION_RU_RU вводим описание, оно будет отображаться в вашем дневнике. Если хотите, можете просто скопировать из манифеста.

С CAMPAIGN_CIF_DISPLAY_NAME_RU_RU проделываем то же самое, после чего сохраняем .cif файл. Обратите внимание, что про сохранении автоматически создается .bak файл, так что если вы где-то накосячили, то вы запросто сможете восстановить

Начальную версию и перевести описание и название заного. Если же вы уверены в том, что все сделали правильно, можете его удалить, дабы он не занимал место в финальном плагине.

Адрес: 🔂 C:\Documents and Settings\NEO\Pa6очий cron\Sten armour\Contents\addins\Sten_Armor\module\data\talktables 🔹 🍝 Переход

Задачи для файлов и папок

🚳 Опубликовать папку в вебе



sten_armor_en-en.tlk Файл "TLK" 4 КБ

Далее нам необходимо создать файл .tlk. Идем в папку мои документы/bioware/dragon age/addins, где находятся установленные моды, и копируем оттуда любой .tlk файл, после чего вставляем его в папку \dragon slayer\Contents\addins\sten_armor\module\data\talktables (папку talktables необходимо создать), и переименовываем наш tlk файл в sten_armor_en-us.tlk (в моем случае) и оставляем его пока лежать в этой папке.

Далее нам необходимо уэнать ID предмета. Мы воспользуемся программой DAO TLK EDIT (ссылка на не в самом начале), далее щелкаем на items (uti)



И выбираем файл Sten_Armor_modcore.erf, который лежит в папке \Sten

armour\Contents\addins\Sten_Armor\core\data. Если у вас нет этого файла, то открывайте файлы .uti. В итоге получаем это:



Девятизначные числа в скобках это и есть ID, они-то нам и нужны.

Нам необходимо перенести их в *.tlk файл. Для этого откройте скопированный paнee sten_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 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.

sten_armor_ru-ru.tlk									
Writable (opy - Changes can be saved.								
Name		Туре	Value						
🖃 Top Le	vel Struct	Type: TLK , Version: V0.2, Platform: PC	TLK V0.2 PC						
L 🖃 T/	LK_STRING_LIST	STRUCT LIST							
-0	0	STRUCT	STRN						
	- TALK_STRING_ID	UINT32	1284676073						
		STRING	Броня стена						
- 1		STRUCT	STRN						
	- TALK_STRING_ID	UINT32	1284676074						
		STRING	Эта броня создана специально для Стена						

После этого сохраняем файл.

Следующий шаг наиболее трудоемкий, и требует наибольшего напряга мозга. Открываем файл stan_armor_modcore.erf тулсетом или erf editor-om, и извлекаем оттуда куда угодно все *.uti файлы, после чего удаляем их из stan armor modcore.erf.

Открываем первый *.uti файл вашим hex редактором, и мотаем вниз до читаемого текста:

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^,	
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	01	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	
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 Grev Warden	
I																		

Итак, что это такое:

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.

Переходим к следующему *.uti, повторяем операцию.

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.

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.

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