

Ajout de langue dans Marbotic Unified

Création des assets de langue

- Créer un nouveau Language Code dans [LocalizedData/Data/LanguageCodes](#)
- Créer un nouveau LanguageBundle dans [LocalizedData/Resources/LanguageBundles](#) (vous pouvez copier un ancien langage bundle pour récupérer ses données par défaut)
- Cliquer sur AutoComplete de [LocalizedData/Data/Core/language.asset](#)
- Ajouter le lien avec les langues système dans [LocalizedData/Data/Core/first-launch-system-language-scriptable-dictionary.asset](#)

Une fois cela fait vous pouvez importer à nouveau les strings avec le menu : Window/Marbotic/Localization/Import en rentrant le nom "Content SHARED" et une fois le document chargé cocher toutes les cases.

Vous pourrez ensuite changer le drapeau de la langue courante dans le LanguageBundle partie LocalizedSprite.

Création des données de jeu

ABC

Créer l'alphabet dans : [Themes/Letters/Sections/ABC/Marbotic Letters/Data/Alphabets](#)

Ajouter l'alphabet au


[Themes/Letters/Sections/ABC/Marbotic](#)

[Letters/Data/ScriptableDictionaries/language-code-alphabet-scriptable-dictionary.asset](#)

Créer une progression save dans

[Themes/Letters/Sections/ABC/Marbotic Letters/Data/PlayerPrefs/](#)

et la link dans l'alphabet.

Il faudra ensuite créer le scaffolding en respectant les spécifications du design (trouvables ici:  Content Marbotic Letters), pour vous aider les scaffoldings sont dispo ici :


[Assets/Themes/Letters/Sections/ABC/Marbotic Letters/Data/Scaffoldings](#)

Les groupes de lettres ici : [Assets/Themes/Letters/Sections/ABC/Marbotic](#)

[Letters/Data/ScriptableCollections_LetterData](#). Faire les letter data avant les groupes de lettres permet d'utiliser l'autocomplete des letter group.

et les Letter data ici : [Assets/Themes/Letters/Sections/ABC/Marbotic Letters/Data/Letters](#)


Pour générer et remplir les Writable Words dans l'alphabet :

La liste des mots est dans  Content Words page [WordList](#) filtrer par colonne [ABC](#)

[<Language Code> writable](#).

Pour générer les mots créer un dossier dans [Assets/Themes/Letters/Sections/ABC/Marbotic Letters/Data/WritableWords/](#) et faire clic droit [Create>WritableWords](#) et utiliser le menu de génération.

Alphamonstre (AM)

Créer un glossaire dans [Assets/Themes/Letters/Sections/AM/Alpha Monster/Data/Glossaries](#) et y importer les wordData avec les identifiants contenus dans  Content Words page [WordList](#) qui ont une croix dans la colonne [Alpha <Language Code>](#) .

Linker le glossaire ainsi créé aux endroits suivants :

- [Assets/Themes/Letters/Sections/AM/Alpha Monster/Prefabs/Activity - Challenge.prefab](#) => Challenge - Logic => LocalizationWordsByLetter
- [Assets/Themes/Letters/Sections/AM/Alpha Monster/Prefabs/Activity - Free.prefab](#) => Activity Logic => LocalizationWordsByLetter

Build/BBbox

Télécharger le bundle acapella en ouvrant l'une des url suivantes dans un navigateur :

FR : "<https://marbo.io/tts/hq-lf-French-Margaux-22khz.zip>"
EN : "<https://marbo.io/tts/hq-lf-British-Lucy-22khz.zip>"
US : "<https://marbo.io/tts/hq-lf-USEnglish-Karen-22khz.zip>"
DE : "<https://marbo.io/tts/hq-lf-German-Julia-22khz.zip>"
ES : "<https://marbo.io/tts/hq-lf-Spanish-Ines-22khz.zip>"
DK : "<https://marbo.io/tts/hq-lf-Danish-Mette-22khz.zip>"
SE : "<https://marbo.io/tts/hq-lf-Swedish-Emma-22khz.zip>"
NL : "<https://marbo.io/tts/hq-lf-Dutch-Jasmijn-22khz.zip>"
FI : "<https://marbo.io/tts/hq-lf-Finnish-Sanna-22khz.zip>"
NO : "<https://marbo.io/tts/hq-lf-Norwegian-Bente-22khz.zip>"

L'importer dans le dossier : [StreamingAssets/Voices](#)

Décommenter la ligne correspondant à la langue dans le script [AcapelaHelper.cs](#) ([Assets/Themes/Letters/Sections/Build/BBbox/Scripts/TextToSpeech/Acapela/AcapelaHelper.cs](#)) vers la ligne 30 (ou écrire le bon code selon la branche, la branche swedish contient les bonnes lignes).

Vocabulary (Voca)

You can find all the language specific data of the vocabulary themes referenced in [Themes/Letters/Sections/Voca/Data/VocabularyThemes](#) .

You'll need to add your new language to the dictionary and add the list of the words you want to have in this theme in this specific language.

You can import a list of words more quickly using the Generate section if needed.

Official game data for Vocabulary is found here : [📄 Content Words](#) in the pages
[<LanguageCode> integration](#)

Création de nouveaux mots de vocabulaire

Illustrations

Une fois l'illustration récupérée sur dropbox il faut la compresser à deux tailles différentes : une pour la miniature (200x200 pixels) et une pour les afficher normalement qui sera renommée en .byte (1024x1024).

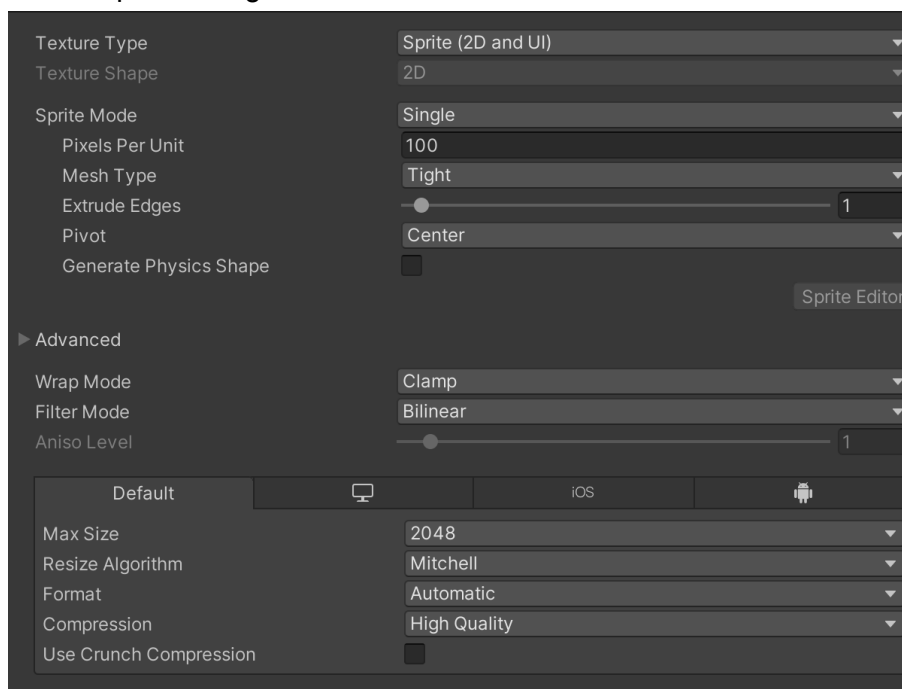
Compresser les illustrations : `mogrify -resize 1024 *.png`

Compresser les icônes : `mogrify -resize 200 *.png`

Les illustrations doivent ensuite être renommées en .bytes et placées dans le dossier [Assets/Resources/Images/Words](#)

Les icônes doivent être uniquement les premières illustrations de chaque mot, nommées avec uniquement l'id du mot. Elles doivent être placées dans le dossier [Assets/Textures/Words/Words icons](#)

Leurs import settings doivent être les suivants :



Importation de l'audio

Mettre l'audio dans les bon dossiers et cliquer sur le bouton pour linker l'audio de l'asset bundle de la langue.

Vérifier que tous les fichiers ont les bons noms et sont bien tous présents.

Convertir les fichiers en ogg à l'aide du script suivant :

```
OLD_IFS=$IFS;IFS=$'\n'; for file in $(find . -name '*.wav'); do echo "Processing $file"; ffmpeg -hide_banner -loglevel error -i "${file}" -c libvorbis -q 7 "${file/%wav/ogg}" && rm "${file}" && mv "${file}.meta" "${file/%wav/ogg}.meta"; done;IFS=$OLD_IFS
```

10 Fingers (10F)

Dupliquer les chiffres de 1 à 10 dans la langue en cours d'importation et les mettre dans le dossier [Assets/Themes/Numbers/Sections/10F/DixD/Audio/Numbers](#) avec le pattern de nommage [child-<number>](#)

Ftue de ABC

Dans le dossier [Assets/Themes/Letters/Sections/ABC/Marbotic Letters/Animations/FTUE](#) les timelines [ftue-show-named-marbos](#) et [ftue-show-simple-marbos](#) on des pistes audio pour chaque langue, il faut en ajouter une nouvelle pour la langue que vous ajoutez et mettre les sons correspondants dans la timeline.