**Manual Dreamfall Assets Editor**

Contenido

[Versiones 2](#_Toc442731588)

[Assets 2](#_Toc442731589)

[Fichero de Localización 2](#_Toc442731590)

[Fichero de Traducción 3](#_Toc442731591)

[Crear una traducción 3](#_Toc442731592)

[Exportar Textos 4](#_Toc442731593)

[Importar Textos 4](#_Toc442731594)

[Herramientas 4](#_Toc442731595)

[Scripting 5](#_Toc442731596)

# Versiones

|  |  |
| --- | --- |
| **Versiones** | **Cambios** |
| 1.0 | Versión inicial |
| 1.1 Beta | Lectura unity 5 |
| 1.1 | Manejo de assets unity 5 |
| 1.2 | Automatización mediante script |
|  |  |

# Assets

Los archivos Assets están compuestos por ficheros, cada fichero se estructura de forma diferente y almacena información diferente. El programa solo detecta dos tipos de ficheros, los ficheros de Localización y los ficheros de Traducción, más adelante comentaremos en qué consiste cada uno.

Los ficheros Assets pueden ser abiertos individualmente o por carpeta, cada vez que abramos un assets este será añadido como nodo del árbol Dreamfall. Abrir el mismo assets dos veces creara dos nodos iguales, esto no es un error en sí, podemos realizar modificaciones distintas en cada uno y generar dos nuevos assets distintos\*.

Para abrir un assets debemos ir a “Archivo” y luego seleccionar “Abrir Assets” o “Abrir carpeta Assets”.

Para cerrar un Assets simplemente debemos seleccionarlo y hacer clic derecho, en el menú desplegable una de las opciones será “cerrar”. Si queremos cerrar todos los assets debemos ir a “Archivo” y seleccionar “Cerrar todos los Assets”. Cerrar un assets implica perder todos los cambios hechos sobre el que no han sido guardados.

Los Assets deben guardarse para que los cambios se hagan visibles, para guardar un assets solo tenemos que seleccionar y hacer clic derecho, en el menú desplegable aparecerá la opción “guardar como”.

\*Dado que podemos sustituir el assets original durante el guardado, si abrimos el assets dos veces, el otro archivo perderá su referencia y será imposible guardarlo.

# Fichero de Localización

El ficheros de localización es único en cada juego, este fichero se encuentra dentro del assets “resources.assets”. Este fichero contiene los idiomas con soporte para voces y subtítulos y la versión del juego. Para facilitar la edición solo se verán los subtítulos dentro de una carpeta con este nombre.

Los idiomas están representados por dos letras, unos ejemplos son:

en Ingles

de Alemán

fr Francés

es Español

ru Ruso

it Italiano

pl Polaco

El programa aceptará cualquier combinación de dos letras que exista y no esté ya en la lista. Si introduces una combinación que no existe, en el menú de selección de subtítulos del juego aparecerá como “Idioma desconocido”, aunque el identificador funcionará igualmente su uso no se aconseja.

Para añadir un nuevo subtitulo, seleccionarnos la carpeta “Subtítulos” y en el menú desplegable seleccionamos “añadir”, que nos pedirá su identificador y luego se añadirá a la carpeta si es que no existe. Borrar un idioma es más fácil que añadirlo, solo tenemos que seleccionarlo y elegir esta opción en el menú desplegable.

El juego ignorará todos los bloques de un idioma si este no está entre los idiomas de subtítulos, por lo cual lo primero antes de empezar a crear una traducción es añadir su idioma a los subtítulos.

# Fichero de Traducción

Los ficheros de traducción están compuestos por bloques y cada bloque pertenece a un idioma. Para facilitar su visualización en vez de mostrar los bloques por orden de aparición, estos se agruparán por el idioma al que pertenecen.

No todos los idiomas tienen los mismos bloques, por definición el idioma original del juego es el que tiene todos sus bloques. Un idioma puede carecer de un bloque por dos razones, la primera el que su traducción por parte del estudio oficial aun no esté completa y la otra es que ese bloque no necesite ser traducido. El segundo tipo puede parecer confuso, pero si pensamos por ejemplo en los títulos de crédito o en los nombres de los personajes, sería absurdo crear otro bloque para poner los mismos nombres.

# Crear una traducción

Para crear una traducción debemos seleccionar un fichero y en su menú desplegable elegir la opción “nuevo idioma”. Un nuevo idioma debe basarse en otro para crear sus bloques, puedes seleccionar cualquiera de los ya existentes, en principio sería aconsejable usar como referencia un idioma al que no le falten bloques de traducción. Si eliges uno incompleto luego no podrás añadir los bloques restantes directamente, pero existen otras formas que comentaremos en el apartado Herramientas.

Dos ficheros distintos pueden basar un mismo idioma en idiomas diferentes, así que puedes elegir el que mejor convenga en cada caso.

Para borrar un idioma solo tenemos que situarnos en su carpeta y seleccionar “Borrar” en su menú desplegable.

# Exportar Textos

Los textos pueden exportarse tanto a nivel de bloque como a nivel de idioma, en el primer caso podremos elegir el nombre del fichero .xml que contendrá las líneas del bloque y en el segundo caso se usara el siguiente padrón:”NombreFichero”\_”Idioma”\_”NumeroBloque”.xml

En cualquiera de los dos casos la opción exportar aparecerá en su menú desplegable correspondiente.

# Importar Textos

La importación permite importar tanto a nivel de bloque como a nivel de idioma, pero de un modo diferente. La importación a nivel de bloque funciona igual que la exportación, seleccionamos el bloque y en su menú desplegable elegimos importar\*.

Por otro lado, la importación a nivel de idioma es global, el programa pedirá una ruta y cargará todos los xml que encuentre en su interior. Este proceso solo sustituye los bloques referenciados por los xml que pertenecen a este fichero. Este proceso solo indica cuantos bloques han sido cargados correctamente y no entra en detalles en cuanto a errores, solo deberías usarlo para cargar una traducción que fuiste probando bloque a bloque y estas seguro del contenido de cada xml.

\*dos bloques iguales de distinto idioma generan xml distintos, no puedes importar un xml de uno en el otro.

# Herramientas

El programa incluye dos herramientas que facilitan la conversión entre los distintos tipos de xml.

**Conversión de idiomas**

Puede que te encuentres con el problema de que exportaste los textos de un bloque que pertenecía a un idioma y ahora quieres importarlo en otro. Pues con esta herramienta es posible cambiar el idioma sin perder el contenido del xml. El problema que resuelve esta herramienta es que las líneas no están guardadas en el mismo orden en distintos idiomas, cambiar manualmente el campo idioma en xml producirá que los textos en el juego aparezcan cambiados.

También podemos combinar esta herramienta con la manipulación manual del campo idioma de los xml, a continuación, se muestra un ejemplo del único caso donde esto no provoca efectos inesperados.

Si creamos por ejemplo el idioma “español” basado en el “Ingles” y luego extraemos los textos no encontraremos con un xml con idioma “es”.

Si ahora volvemos a empezar y creamos el idioma “español” basado en el “alemán”, ambos producirán un xml con idioma “es” pero estos xml son incompatibles y no deben cargarse uno en el otro, aunque el programa lo permita.

En caso de querer cargar los textos del “español” creados con el “ingles” al “español” creado con el alemán. Primero debemos cambiar el idioma del xml a “en” y usando la herramienta de conversión transformarlo a “alemán”, luego abrir el xml resultado y cambiar “de” por “es”.

Este problema es fácil evitarlo cuando solo traduce una sola persona todos los bloques de un idioma, pero si hay más personas pueden usar disantos idiomas de referencia y esto es una fácil solución a este problema.

Nota: Si creas un nuevo idioma usando como referencia otro, puedes cambiar el campo idioma manualmente entre estos idiomas dado que su estructura interna es la misma.

**Conversión de .ref**

Si has usado Dreamfall Assets Extractor, al extraer los textos del juego se te habrán generado un .xml y un .xml.ref. Si quieres conservar todas las líneas traducidas sin tener que copiarlas a un nuevo xml extraído con el nuevo formato puedes usar esta herramienta para la conversión.

La herramienta actualizara el xml al nuevo formato y si la operación tiene éxito, veras que el xml ha cambiado su formato cuando lo vuelvas a abrir. Desde este momento el archivo.xml.ref puede ser borrado porque ya no cumple ninguna función.

Si por ejemplo empezaste tu traducción extrayendo los textos del inglés y ahora quieres importarlos en el español. Tienes dos opciones, crear el español usando como referencia el inglés y luego cambiar el campo idioma manualmente, o usar la herramienta de conversión de idiomas cono se indica en el apartado anterior.

# Scripting

Crear scripts permite automatizar tareas como la de añadir todos los textos de una traducción a uno o más assets sin tener que ir uno por uno. La funcionalidad de script está disponible de dos formas, una mediante la interfaz gráfica del programa en el menú script o directamente pasando los comandos como argumentos del programa.

**Gestor de scripts**

El gestor de scripts permite crear un script de forma gráfica sin tener conocimiento de la sintaxis. La interfaz permite añadir y eliminar comandos, guardar el script, cargar un script, exportar el script y ejecutar el script.

Para añadir comandos lo único que hay que hacer es seleccionar la opción, elegir la acción a realizar y rellenar los campos solicitados. Los nuevos comandos se añadirán en la posición seleccionada, al borrar se eliminarán los comandos seleccionados.

Guardar y cargar sirve para almacenar el script en un fichero para luego volver a cargarlo con el programa. Exportar tiene la característica de que genera un script que puede ejecutarse directamente sin abrir el programa, puede generarse para Windows o Linux y necesita estar en la misma carpeta que el ejecutable jar del programa, un script exportado no podrá medicarse un vez generado, para ello es mejor haber guardado una copia primero.

Para ejecutar un script hay dos formas, si una vez cargado o generado el script, pinchamos en el botón ejecutar, el programa ejecutara todas las tareas y generara un fichero .log en la carpeta del ejecutable donde podrás comprobar si la ejecución fue correcta.

**Forma manual**

Como cualquier otro programa java puede ejecutarse desde la línea de comandos con:

Java -jar DreamfallAssetsEditor.jar

Ejecutar esto directamente abrirá la interfaz gráfica normal, pero si pasamos parámetros, los ejecutará y no abrirá la interfaz. Este modo esta aconsejado para automatizar tareas sin tener que realizarlas manualmente de forma repetitiva.

El paramento -h muestra la sintaxis que hay que seguir para definir todas las acciones que pueden ejecutarse desde la interfaz, como se muestra a continuación:

Comandos:

-a ruta -> Abre un assets

-g ruta -> Guarda el assets.

-ni nombre\_fichero nuevo\_idioma idioma\_ref -> Crea un nuevo idioma.

-bi nombre\_fichero idioma -> Borra un idioma.

-ii carpeta\_xml nombre\_fichero -> Carga una carpeta de xml.

-ei carpeta\_xml nombre\_fichero idioma -> Exporta un idioma en xml.

-ns idioma -> Crea un subtítulo para ese idioma.

-bs idioma -> Borra el subtítulo para ese idioma.

-h -> muestra esta ayuda.

Por ejemplo, el comando:

java -jar DreamfallAssetsEditor.jar -a "resources.assets" -ns es -g "resources.assets"

Abre un assets, crea la localización de subtítulos para el español y luego vuelve a guardarlo con el mismo nombre.

La principal diferencia a la interfaz gráfica es que es más fácil cometer errores y las acciones no están tan controladas, si el programa encuentra un error, imprimirá un error y no ejecutara más acciones.