

AutoDUMP 2.5

Руководство пользователя

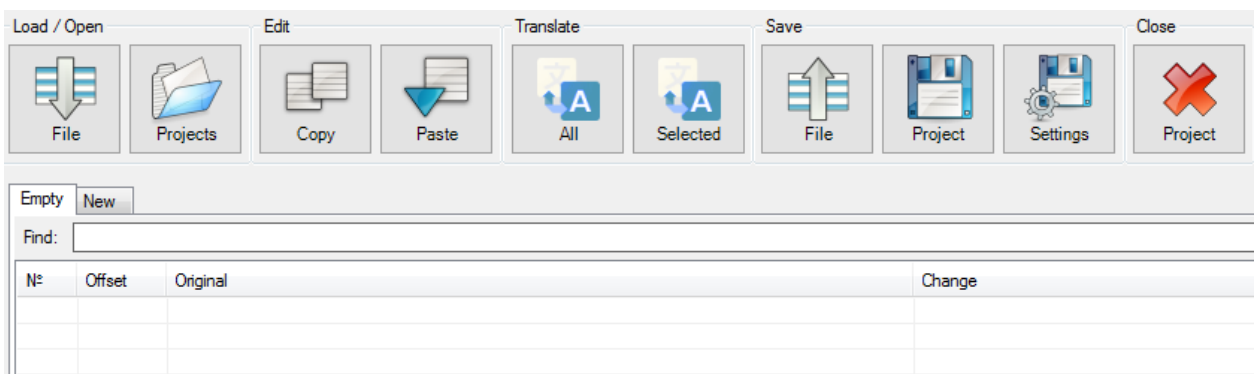
22.09.2017

Оглавление:

О программе	3
Начало работы и загрузка файлов (Load files)	3
Проекты (Projects)	4
Установки чтения файла (Parse Settings)	5
Плагины (Plugins)	6
Внутренний плагин по умолчанию (Internal Default plugin)	6
Дополнительное декодирование текста (Additional decoding)	7
Спецификация TBL-2	7
Редактирование	8
Редактирование списка сообщений	8
Редактирование текста	8
Дополнительные инструменты редактирования	9
Форматирование строк	9
Поиск (Find)	10
Переводчик (Google translator)	10
Сохранение файлов и установки кодирования (Encoding options)	10

О программе

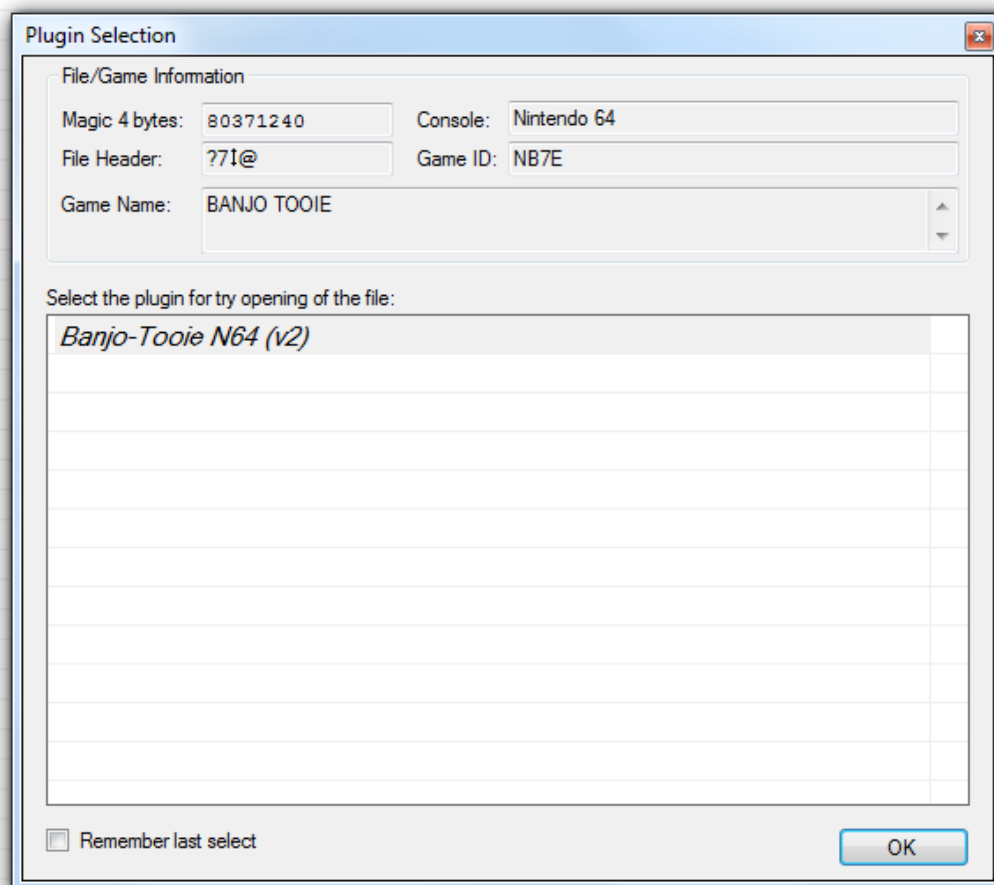
AutoDUMP - это приложение для редактирования текста консольных игр.



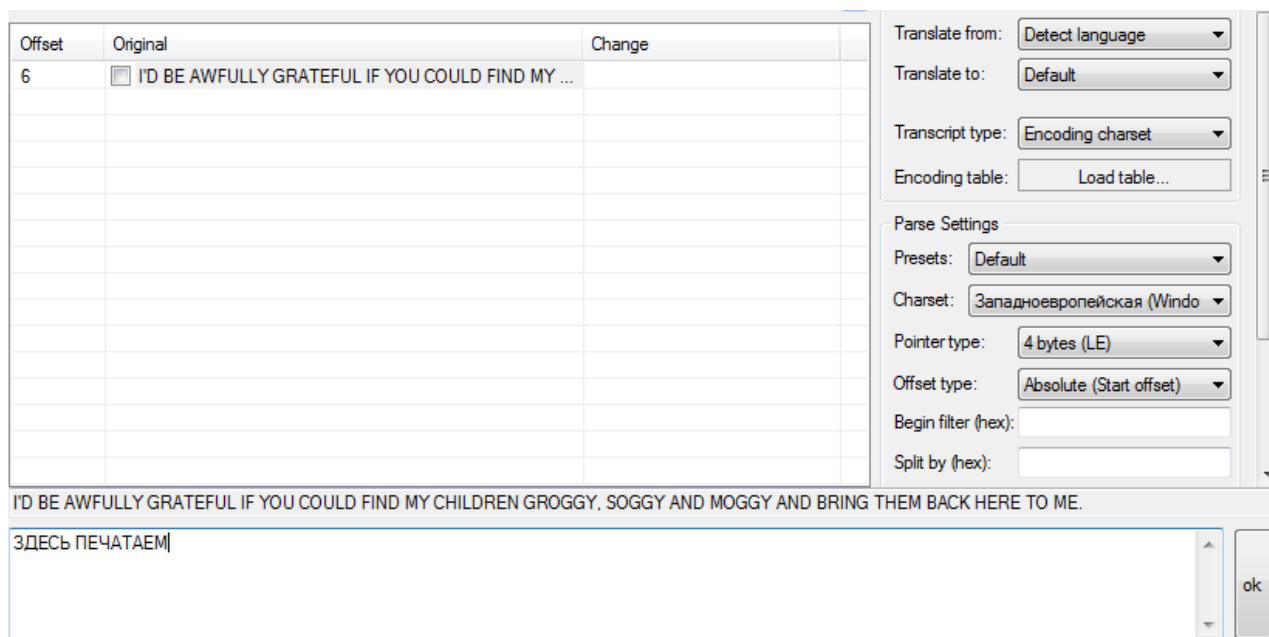
Начало работы и загрузка файлов (Load files)



Для начала работы необходимо разобраться с форматом файла, хранящего текст. После того, как он разобран, необходимо указать параметры чтения файла (см. раздел **Установки чтения файла**), если используется стандартный плагин (**Default**) или при необходимости таких настроек. После указания установок необходимо загрузить бинарный файл в проект, по кнопке **Load Files**.



Если программой определяется несколько подходящих (или дефолтных) плагинов для открытия файла, то AutoDUMP предложит выбрать плагин из списка (см. раздел **Плагины**).



При необходимости, чтобы не выбирать плагин каждый раз в текущей сессии программы, можно «запомнить» выбор, отметив **Remember last select**.



ВАЖНО!: После открытия файла, список отображаемых сообщений может содержать ненужные строки, текст может содержать спец-коды, не имеющие символов для отображения. Некоторые строки можно удалить из списка (см. раздел **Редактирование**). Неотображаемые символы заключены в один символ  (по в. 1.1 использовался символ , как показано на рисунке:

 Доброе утро,  3 ! Похоже, ты проспал, да?

В этом примере неотображаемый символ в сочетании с “3” обозначают имя игрока, введенного в консоль. Для более удобного отображения таких символов рекомендуется использовать дополнительное декодирование таблицей (см. раздел **Дополнительное декодирование**).

Проекты (Projects)

Все текущее состояние проекта можно сохранить в проект-файлы (*.adum/*.admp) с помощью кнопки **Save Project**. В проектные файлы сохраняются исходный файл, все строки для редактирования, весь принятый перевод, а также настройки парсинга (чтения) файла. А с версии 1.2 в проект сохраняются символ переноса и таблица дополнительного декодирования.

Для открытия/закрытия проекта необходимо воспользоваться кнопками **Open Project / Close Project**.

Многофайловость

С версии 2.0 можно создавать проекты, состоящие из множества файлов (AutoDUMP Multi-file Project, *.admp), которые в проекте образуют **Главы (Chapters)**. При создании такого проекта, все использующие файлы должны иметь одинаковую структуру и открываться одним плагином. Иначе, неподходящие файлы будут игнорироваться.

ВАЖНО!: При использовании определенного плагина для открытия исходных файлов, необходимо использовать тот же плагин и при открытии проекта.

Установки чтения файла (Parse Settings)

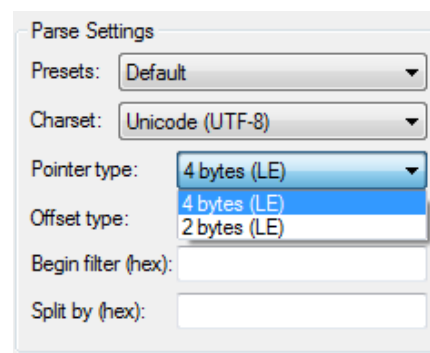
Pointer type

Стандартно (программно) читаются файлы, содержащие набор указателей (поинтеров) по 4 или 2 байта LE/BE (UInt32 / UInt16). В версии 1.2 реализована поддержка Big Endian и возможность выбрать поинтеры вручную (см. раздел **Плагин по умолчанию**). Если указатели имеют более сложную структуру, то используется специальный плагин (см. раздел **Плагины**).

Offset type

Также необходимо указать тип сдвига - значение поинтера, который может быть 3 вариантов:

- Absolute (Start offset) – абсолютный, т.е. относительно начала файла;
- Pointer position offset – относительно позиции указателя;
- First fragment offset – относительно позиции первого блока в файле.



Charset

Указывает набор символов, корректно отображающий текст игры, обычно это UTF-8 (Юникод-8), ASCII или Shift-JIS (Японский).

Begin filter (не обязательный параметр)

Этот параметр фильтрует найденные текстовые сообщения, по указанному набору байт (задается в 16-й системе), при этом поинтеры, указывающие на отфильтрованные сообщения, остаются для последующего их изменения. Отображаться будут только те сообщения, которые начинаются с указанного значения.

Split by (не обязательный параметр)

Этот параметр делит одно текстовое сообщение (полученное по одному указателю) на несколько строк, каждое из которых будет редактироваться отдельно. Также задается в 16-й виде. Рекомендуется использовать, когда сообщение длинное и имеет служебные команды, такие как: переход на следующее диалоговое окно, перенос строки, а также **Stop-byte**.

Использование масок для *Begin filter* и *Split by*

Для указания этих параметров можно использовать маски:

* - заменяет любую комбинацию символов Нех-числа

? – заменяет 1 символ Нех-числа.

Примеры:

- FF*00 - ищет комбинацию байт начинающуюся с FF и концом 00 с любым количеством символов.

- FF?00 - обязательно ? писать в паре, так как заменяет 1 байт = 2 символа в hex.

Пресеты (Presets)

Указав все настройки чтения файла, можно сохранить их по кнопке **Save Settings**, указав имя.

Для последующего использования сохраненных настроек, их нужно выбрать из меню *Presets* в области *Parse Settings*.

Плагины (Plugins)

Плагины представляют собой реализацию методов чтения поинтеров и сохранения файлов. Располагаются плагины в папке **Plugins** исходного каталога с программой.

Плагины для версии 1.0-1.3 идентифицируются по 4-х символьному заголовку (ASCII) исходного файла (*File header*). Плагины, указывающие пустой заголовок, определяются программой как **дефолтные** (по умолчанию), и используются для открытия неидентифицируемых файлов.

С версии 2.0 добавлен интерфейс плагинов (в. 2.0), с помощью которых облегчена возможность создавать плагины для целостных ромов. AutoDUMP теперь определяет дополнительную информацию о роме: **название консоли, название рома, ID игры**.

Список поддерживаемых консолей: NES, SNES, SMD, GB, GBC, GBA, NDS, N64 (только *.z64)

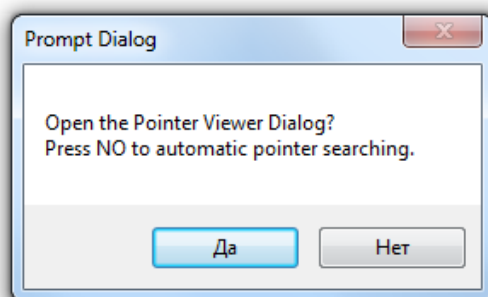
С версии 2.5 изменена логика чтения заголовка: убрана привязка к 4-символьному заголовку с поддержкой более коротких, учитывается регистр и все символы ANSI. А также добавлена новая надстройка (интерфейс в. 2.5) к плагинам, которые сами кодируют и декодируют бинарные строки. Это увеличивает производительность работы при сложных структурах скрипта, которые проблематично декодируются даже с помощью таблицы TBL.

ВАЖНО!: Плагины, основанные на более новых интерфейсах, не будут работать в более старых версиях АД.

Внутренний плагин по умолчанию (Internal Default plugin)

Для файлов (но не для игровых ромов), не поддерживаемых каким-либо плагином, приложение будет подбирать дефолтные плагины (по умолчанию). В AutoDUMP'е уже есть внутренний метод чтения файлов, называемый **Default**.

При выборе внутреннего **Default** плагина, AutoDUMP предложит выбрать метод выбора указателей: автоматической (для версии 1.1 и ранее – единственный метод) или ручную (доступен только с версии 1.2):



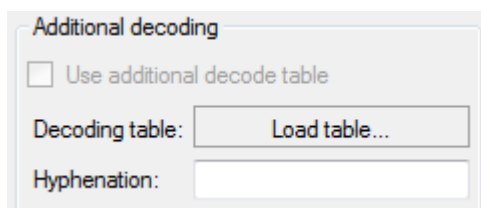
Ручную выбор поинтеров осуществляется в специальном окне **PointerViewer**, отмечая нужные указатели галочкой. По завершению нужно нажать **OK**.

Сохраненные проекты дефолтным плагином будут помечаться специальным заголовком ADEF, а выбранные поинтеры запишутся в проектный файл, что позволит открывать проект без выбора плагина и указателей.

ВАЖНО!: Для открытия проектов, сохраненных в версиях 1.1 и ранее необходимо выбрать автоматический поиск поинтеров.

Дополнительное декодирование текста (Additional decoding)

В случае, когда исходный текст использует свою кодировку, можно загружать таблицу символов для дополнительного декодирования текста.



Для загрузки таблицы нажмите на кнопку **Load table...** справа главного окна в разделе **Additional decoding**.

Формат таблицы – это простой текстовый файл, каждая строка которого следующего вида:

<HEX-код символа>=<СИМВОЛ>

Например: 21=! (где «21» – 16-е значение символа «!» для стандартной кодировки ASCII)

Наряду с кодами символов в таблицу можно прописывать и специальные коды, например:

FF01={RED}
EE02=/СИНИЙ/

Таким образом, в программе AutoDUMP, начиная с версии 1.1, специальные коды оригинального текста заменяются на произвольное обозначение, которое и отображается в списке сообщений.

С версии 1.2 код, обозначающий перенос строки, можно не прописывать в таблицу, а указать в поле **Hyphenation**, и нажав **Enter**. Переносы строк отредактированного текста будут заменяться на соответствующий код «переноса» при сохранении файла. При указании такого кода, в строках на местах переноса будет отображаться символ .

С версии 2.5 расширен формат таблицы перекодировки (TBL-2) с расширенной возможностью чтения определенной последовательности байт после определенной команды.

Спецификация TBL-2

<HEX>[,N]=<СТРОКА>

<HEX> - шестнадцатеричный код символы/команды

<СТРОКА> - строковое представление символа/команды

N – число байт, считываемое после символа/команды

Примеры:

EF,1=<COLOR>

FF00,2,2={IMAGE}

Редактирование

Редактирование списка сообщений

Разобранный оригинальный текст отображается в левой половине списка сообщений. Зачастую встречаются сообщения, которые не требуют редактирования, это либо строки только из специальных кодов, либо строки с непереводаемыми символами, такие как цифры и другие. Их можно удалить из списка, причем, в этом случае, поинтеры, указывающие на них, не будут теряться, и при изменении всего файла они тоже изменят свое значение.

ВАЖНО!: Для редактирования списка все операции используют только *отмеченные* (галочкой) строки.

Элементы контекстного меню для редактирования списка:

- *Select All (Ctrl+A)* – отмечает все строки.
- *Select No-Letter string* – отмечает только те строки, которые не содержат символы алфавита.
- *Inverse Selection* – инвертирует отмеченные строки.
- *Unselect All* – снимает все отмеченные строки.
- *Copy selected* – копирует в буфер отмеченные строки оригинального/отредактированного текста.
- *Jump to Chapter* – перелистывает видимую область списка к началу главы
- *Delete Row* – удаляет только 1 сфокусированную строку.
- *Delete Selected* – удаляет отмеченные строки.
- *Delete Unselected* – удаляет неотмеченные строки.

Редактирование текста

Отредактированный «принятый» текст отображается в правой половине списка сообщений.

При фокусировке/выделении мышкой любой строки оригинального текста, в нижнем окне редактора отображается текущее состояние измененного текста. Оно не всегда совпадает с «принятым». Изменение принимается при нажатии на кнопку **OK**, расположенную справа.

Для быстрого перехода в окно редактора для изменения текущего сообщения можно использовать клавишу **ENTER**. Для обратного перехода к списку используйте **Ctrl+Tab**.

Элементы контекстного меню для редактирования текста:

- *Undo (Ctrl+Z)* – отменяет последнее действие.
- *Copy (Ctrl+C)* – копирует выделенный текст в буфер обмена.
- *Paste (Ctrl+V)* – вставка текста из буфера обмена в текущее положение.
- *Paste Source Text (Ctrl+S)* – заменяет весь текст на оригинальный.
- *Select All (Ctrl+A)* – выделяет весь текст.
- *Apply Changes (Alt+Enter)* – применяет изменение.
- *Go To List (Ctrl+Tab)* – переход к списку.
- *Next message >> (Ctrl+Down)* – быстрый переход к следующему сообщению.
- *Prev message << (Ctrl+Up)* – быстрый переход к предыдущему сообщению.

Кнопки Edit главного меню:

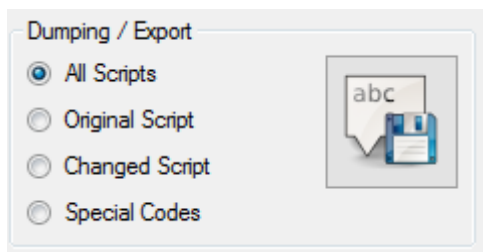
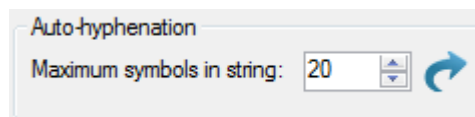
Copy: копирует в буфер обмена все строки оригинального текста;


Paste: вставляет по порядку текст из буфера обмена в строки отредактированного текста.

Дополнительные инструменты редактирования

- Переводчик (*Google translator*) (см. раздел **Переводчик**)
- Поиск по тексту (*Find*) (см. раздел **Поиск**)
- Подсчет символов по строкам / Информация по спец. кодам (вкладка *Info*)
- Авто-перенос (*Auto-hyphenation*, вкладка *Tools*)
- Экспорт текста (*Dumping/Export*, вкладка *Tools*)

С версии 1.3, если указан параметр разрыва строк, можно воспользоваться дополнительным инструментом автоматического переноса во вкладке *Tools*, указав максимальное количество символов в строке.





С версии 2.0, можно напрямую экспортировать весь исходный/редактируемый текст в файл. Также в разделе *Dumping/Export*, вкладки *Tools*, можно сохранить все спец-коды в шестнадцатеричном формате, встречаемые в оригинальном скрипте в виде символа .

Также, во вкладке *Info*, можно следить за количеством символов и просматривать спец. коды (*Special chars*) выделенного текстового сообщения.

Форматирование строк

Если специальные коды текста не указаны в таблице дополнительного декодирования, а в некотором месте нужно использовать такой код, то используется следующий формат вставки специального кода: <текст> {x} <текст>


x – последовательный номер символа  в оригинальном сообщении, нумерация начинается с 0.

Например, имеем следующее сообщение: *Happy birthday, 3 !*

Пишем в редакторе: *С Днем Рождения, {0}3 !*

Число повторений определенного номера неограниченно, однако, если используется номер несуществующего кода в оригинальном сообщении, то команда {x} просто игнорируется. Можно просматривать спец. коды выделенного текстового сообщения в информационной вкладке *Info*.

ВАЖНО!: до версии 1.2 в качестве альтернативы {x} использовалось деление строки на несколько строк, где собственно разрыв строки и обозначал место вставки специального кода, причем порядок разрывов должен был соответствовать порядку спец-кода. Такой подход не рекомендуется, так как требовал точного подсчета количества кодов и наличия таких вообще. С версии 1.2 разрывы строк обозначают только сами переносы и заменяются на соответствующий символ при его указании.

ВАЖНО!: При сохранении файла до версии 1.2 и открытии его в AutoDUMP 1.2, символы спец-кодов (если они использовались) будут читаться программой как символ переноса, необходимо их заменить на .

Поиск (Find)

Для поиска укажите в строке **Find** запрашиваемый текст и нажмите на иконку с лупой справа или кнопку **ENTER**. Поиск осуществляется по обоим столбцам, без учета регистра, и при нахождении искомой строки выделяет найденную. Для каждого последующего запроса введенного текста также необходимо воспользоваться иконкой или ENTER.



Переводчик (Google translator)

Для быстроты редактирования можно использовать Google переводчик, чтобы сэкономить время на копирование текста и заходы в браузеры.

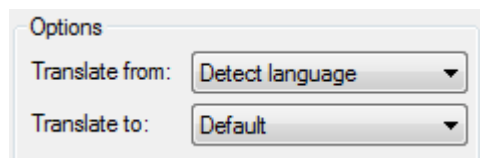
Кнопкой **Translate All** переводятся все строки, заменяя уже существующий текст. Для перевода избранных строк, необходимо отметить такие строки галочкой и воспользоваться кнопкой **Translate Selected**.

Переводчик работает только при подключенном соединении с InterNet.

Опции переводчика:

Translate from: указывает, с какого языка будет осуществляться перевод, причем параметр *Detect language* определяет язык автоматически сервером.

Translate to: на какой язык необходимо перевести, причем параметр *Default* определяет язык автоматически по версии системы.



Сохранение файлов и установки кодирования (Encoding options)

После завершения проекта необходимо сохранить файл при помощи кнопки **Save File**. При компиляции файла можно использовать несколько методов транскрипта, опции которого расположены справа в разделе **Encoding → Encoding type**:

- Encoding charset – кодирует текст по указанной кодировке в разделе **Parse Settings → Charsets**. Если оригинальный текст читался кодировкой Windows-1250 или Windows-1252 (Западноевропейская, Центральноевропейская), а отредактированный текст содержит кириллицу, то в этом случае при компиляции AutoDUMP автоматически выбирает кодировку Windows-1251 (Кириллица). Аналогично и для других случаев при работе с кодировками семейства Windows. Если была загружена таблица дополнительного декодирования, то она используется совместно с выбранной кодировкой при компиляции файла ТОЛЬКО при данной опции.
- Default table – кодировка текста проходит по внутренней таблице AutoDUMP, в которой все региональные символы кодировки Default (регион определяется системой) перемещаются по порядку на места английских символов, начиная с буквы A (т.е. на позицию 65 или 0x41).
- Loaded table – кодировка проходит по загруженной таблице tbl-файла, опция доступна при загрузке таблицы при нажатии на кнопку **Load table...** Если используемая таблица идентична таблице дополнительного декодирования, то использование данной опции не несет никакой смысл.