

Переводы сценариев

Строки в сценарии можно переводить на другие языки.

По умолчанию, если у сценария нет перевода, для всех языков будет выводиться текст, прописанный в исходном сценарии.

Подготовка сценария

Первое, что нужно сделать — это подготовить сценарий для перевода.

Следующие команды сценария поддерживают переводы:

- [Команда вывода текста](#)
- [menu](#)

Для каждой такой команды, текст которой нужно перевести, необходимо придумать уникальный идентификатор. Он прописывается в самом начале команды через двоеточие:

```
# пример сценария с локализуемыми командами
text1: "Эти падающие лепестки сакуры..."

menu
{
    text2: "Опция 1"
    {
        "... "
    }

    text3: "Опция 2"
    {
```

```

    "... "
}
}

```

Здесь `text1`, `text2` и `text3` — идентификаторы строк для переводов. Они необязательно должны называться именно так, можно написать любое название (однако оно подчиняется общим правилам составления имён — только латинские буквы, цифры и нижнее подчёркивание), но оно обязательно должно начинаться с буквы.

Файл перевода

Переводы для сценариев хранятся в **.csv**-файлах.

Рассмотрим перевод первого дня игрового сценария:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	text1	"These falling <note=note1>sakura</note> petals..."										
2	text2	"Does anyone really find them beautiful?"										
3	text3	"Does anyone really see a deep meaning in their whirl?"										
4	text4	"Maybe this interplay of color — the purple velvet against the setting sun — does mesmerize."										
5	text5	"<i>Back then</i>, I must have thought the same as I watched the leaves fall."										
6	text6	"Maybe too much time has passed. I have forgotten. I have changed."										
7	text7	"Only the trees are still the same — they don't care!"										
8	text8	"They came into the world before me and they will yet outlive my descendants."										
9	text9	"They don't care for the beauty of their falling petals, their speed, direction, or angle. It's all the same to them."										
10	text10	"Why would they bother with such minutiae?"										
11	text11	"To them, this is nothing more than a routine change of the seasons."										
12	text12	"To me, though, it is a flood of memories..."										
13	text13	"The tree in front of me now is exactly the same as it was that day."										
14	text14	"The day when I had to do something — the day when it was too late to do anything."										
15	text15	"It's the same."										
16	text16	"The same are the petals, too, falling with perfidious indifference."										

Как можно увидеть из примера — в первом столбце прописываются идентификаторы, во втором — строки (включая кавычки), которые необходимо заменить в игре — со всеми тэгами.

Чтобы прописать в строке кавычку (т.е., чтобы она отображалась непосредственно в игре), нужно перед ней поставить символ `\` — обратный слэш:

94	text90	"\"You thought\" it was okay to call at three A.M.?"								
95	text91	"I saw the light come on in your kitchen, so I figured you were up!"								
96	text92	"Are you spying on me?"								
97	text93	"No, I was just..."								
98	text94	"The line went silent for a few seconds. <w>She must have been trying to think of something that wouldn't sound too ridiculous."								
99	text95	"It's just that I couldn't sleep either."								
100	text96	"Why \"either\"? What if I had been sleeping?"								

По сути, строки из файла перевода просто заменяют текстовую часть строки в игровом сценарии — поэтому синтаксис у них должен совпадать. В переводах также можно использовать переменные.

После создания файла перевода, вы можете [прописать его в resources.yaml](#).

Разделитель

Можно использовать любой разделитель, поддерживаемый **.csv**-форматом. Однако мы рекомендуем использовать символ `;`.

Примеры

Вы можете посмотреть, как устроены игровые сценарии и их переводы [на этой странице](#).

Revision #7

Created 8 August 2023 21:34:20 by Admin

Updated 27 November 2023 07:11:49 by Admin