

### ∴ Правила: ∴

1. Категорически **ЗАПРЕЩАЕТСЯ** использование кнопки Auto-Translate или копирование “промтовского” авто-перевода для создания готовой модели! Уличенные в этом пользователи получают БАН на сервисе перевода!
2. **Запрещен** флуд и порча готовых правок. Откат правок и БАН на сервисе.
3. **Не рекомендуется** изменение готовых правок без заведомого обсуждения. Откат правок, возможен БАН.
4. **Не рекомендуется** багофикс на раннем этапе. Отмечайте в теме с пометкой [На исправление].
5. Все непонятные/спорные моменты перевода выносятся/обсуждаются в теме. Решение принимает Координатор (**Foxys**).
6. Коррекцией перевода занимается Координатор и доверенный состав переводчиков.
7. Все плитки **Vocab.** переводятся только опытными и доверенными переводчиками.

- *Перед использованием сервиса настоятельно рекомендую ознакомиться со [справкой по редактированию](#) на сервере перевода.*
- *Очень удобное редактирование стало доступно прямо в игре. Для активации бета-версии совместного перевода необходимо воспользоваться инструкцией для PC или Мобильной платформы. **Примечательно то, что при редактировании на сервере перевода выгружается сразу целая ветка связанных между диалогов.** В случае активации сервиса так же будет доступна игра с уже имеющимся переведенным контентом.*

Прошу заметить, что указанная в документе информация **не подлежит изменению и обязательна к сведению**, т.к. все обсуждалось не один раз и в итоге имеет то значение, в котором представлено здесь. Свое предложение можно внести в тему.

Разделы:

|                           |                                                                                 |
|---------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Item_Dictionary.EN</b> | список всех врагов                                                              |
| <b>Vocab.charName</b>     | список сокращения характеристик на панели героя. Почему-то переводятся не все.. |

### ∴ КАК ИСКАТЬ ТЕКСТ НА СЕРВЕРЕ ПЕРЕВОДА: ∴

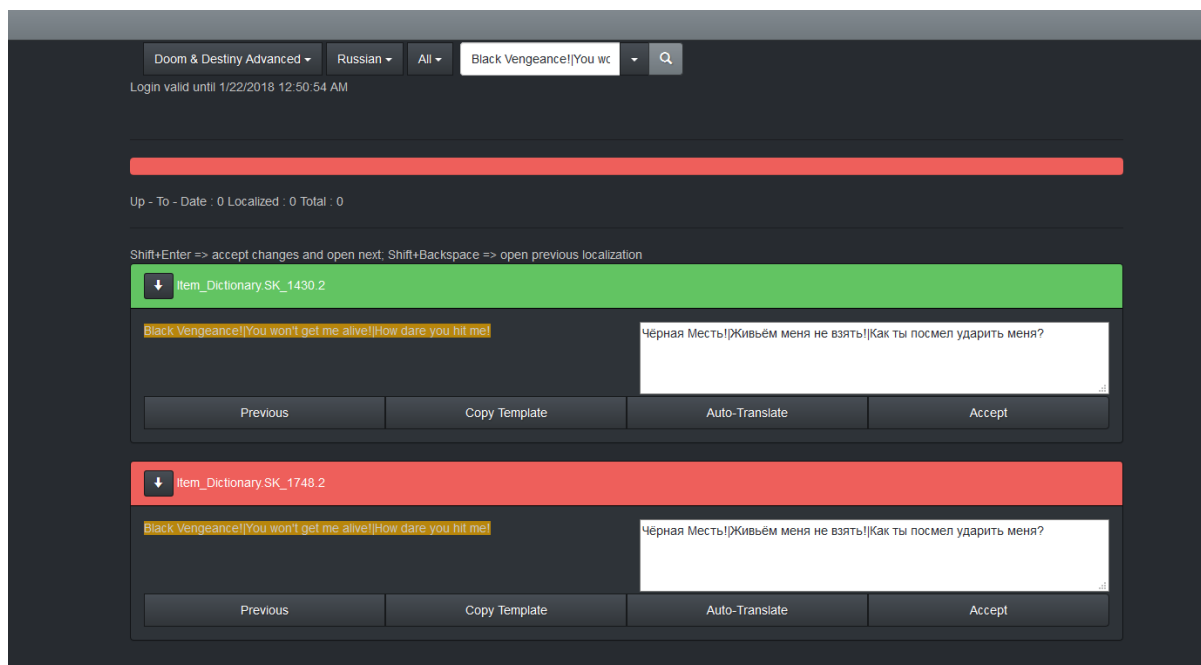
- В поле **search** ввести текст из фразы на экране (прим: *"there are who called"* без кавычек)
- выбрать тип (стрелочка вниз справа от строки поиска): указать **'Template'**
- Нажать поиск.
- . Высветятся все строки, в которых встречается искомая комбинация слов.
- === IT\_ (key) - и высветятся все предметы в игре
- === IT\_ (template) - и высветятся все диалоги, где употребляются предметы
- === AR\_ (key) - будут видны все типы брони в игре

=== AR\_ (template) - все диалоги, где встречается броня.

=== WE\_

=== WE\_ (template) - все строки, где встречается оружие

!Примечание! Некоторые плашки (например скиллы) зачастую повторяются. Найти похожие, если они ранее переводились, можно посредством поиска, выбрав текст в фильтре 'Template'



### ... ЕСЛИ ВОЗНИКЛИ ТРУДНОСТИ С ПЕРЕВОДОМ ...

Для этого и создан [мопик](#). Выкладываем спорный вопрос, оформляя по схеме:

1) Шаблон

2) Текст на англ

3) вариант перевода

- мысли по поводу перевода ,как лучше сделать, куда может относиться. Все, что может помочь коллегам.

**Для чего это нужно:** В дальнейшем будет проще сделать багофикс перевода, чем шерстить непонятную отсебятину и искать, откуда у нее ноги растут.

Все спорные моменты отражаются так же и в [этом документе](#) (редактирование по инвайтам)

### ...НЕКОТОРЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ НЕ ПОДЛЕЖАТ ПЕРЕВОДУ!...

Например **+V[111] W[36]!** Здесь в коде записано получаемое кол-во определенного ресурса. Все подобные элементы не переводятся, а копируются в нужное место в тексте соблюдая кодировку.

### ...ТОНКОСТИ ПЕРЕВОДА...

...Падежи и склонения ...

В Английском и Итальянском все относительно просто, то в русском необходимо изначально правильно предать верное склонение и падеж. Проблема заключается и в том, что все предметы или артефакты записаны в виде кодов предметов, т.е. имеют четкой именительный падеж, в то время как при диалоге должны трансформироваться. (Пример: Туника Волшебника. В диалоге: Вы нашли ТуникУ Волшебника).

Дабы обойти эту систему - в диалогах будут внесены следующие дополнения при переводе:

- к IT\_\*\* - предмет IT\_\*\*

- к AR\_\*\* - экипировка AR\_\*\* (т.к. все от щитов до браслетов и ботинок)

- готовые диалоги сразу переводятся в Винительном падеже (пример плитки: Event\_Dictionary.MP\_009004.1 )

## Города

**/S[0-]\*\*** - Это наименования городов. В игре они записаны, как /s[\*], чтобы не прописывать город заново, но из-за обилия склонений в могучем Русском нам придётся заменять эти данные на склоняемые названия городов, прописывая нужное место в тексте.

## Почта (Event Dictionary.MAIL\_)

Герои получают уведомления, как бы почту, в игре. Из-за этого все заголовки стоит оформлять в Винительном или Дательном падежах (Герои, Героям), а поле "От" - в родительном (Королевы МакГаффин)

## Ресурсы

^^^You found: - > ^^^Вы нашли, часто после этого идет диалоговое сообщение с обозначением найденного ресурса. В этом случае текст описывается в винительном падеже. (пример: Закуску Авантюристов, +\V[20] \I[36]!)

## Мощи/Навыки/Умения:

Item\_Dictionary.SK\_ - это все строки, в которых встречаются Мощи/Навыки и их описание в игре. **Стоит заметить**, что встречаются не только Мощи Героев, но и врагов, в связи с чем переводить их стоит одинаково (для этого копируем название Мощи и ищем в по полю Template).

## Тэги:

**Vocab.tagdic\_** - все теги в игре. Тэг виден в описании врага (Орк, Человек, Повар).

Нужен для расчета при атаке (некоторые теги защищены от огня, другие от физ урона и пр).

Так же тэги отображаются в описании пассивной мощи (2.8.2.0)

1. Из-за того, что в английском языке нет родов - тэги адаптируются под стилистику построения речи
2. Если тэг задействован не только в описании пассивной мощи (например Человек - так же и ТЭГ существа в профиле и его нельзя перевести, как человекУ, человекОМ и т.д.) - запись имеет исключительно **мужской** или **средний** род.

Квесты

QuestLog.CHAPTER\_ - описание квестов в главах. Как правило, первая часть повествовательная (в ней рассказывается о текущем моменте) а вторая - сделать то-то и то-то. Прийти, найти, добыть, спасти.

### ..КАК ПОНЯТЬ СМЫСЛОВУЮ ЦЕПЬ ДИАЛОГОВ..

К сожалению, в утилите для перевода весьма тяжело уловить суть перевода, особенно, если диалоги переводятся частями и из "ToDo list" уходят в "Done".

Для этого необходимо выгрузить цепочку диалогов:

**1 Вариант:** (актуален при работе на сервере перевода)

- 1) Например нам неясен диалог Event\_Dictionary.MP\_299110
- 2) Копируем название плитки без последних двух цифр (Event\_Dictionary.MP\_2991)
- 3) Записываем в поле поиска (key)
- 4) Система выгружает всю цепочку строк, включая и наши диалоги. Находим нужный и ориентируемся.

**2 Вариант:** (актуален при редактировании из игры)

- 1) Найти сам диалог сразу в игре
- 2) Воспользоваться функциями редактирования

### ..КОНСТАНТЫ..

Это названные постоянные. Иными словами - это те части, которые не должны изменяться в тексте, иметь определенную структуру диалога (например ввиду построения фразы)

Предметы

Так или иначе герои находят в мире те или иные предметы. Все они записаны в именительном падеже. В связи с этим предлагаю следующий перевод

IT\_043 has been found! -> Найден предмет IT\_043!.

^^^You found: - > ^^^Вы нашли

часто после этого идет диалоговое сообщение с обозначением найденного ресурса. В этом случае текст описывается в винительном падеже.

### ..Знаковые обозначения в диалогах..

|    |                                                                                                                      |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| \\ | - идёт секундная задержка при отображении текста в игре. Тип пауза театральная. Ставится перед паузным предложением. |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

:

### ..ИМЕНА СОБСТВЕННЫЕ..

|                    |                    |
|--------------------|--------------------|
| Benjamin           | Бенджамин          |
| Baron Bernardo GUI | Барон Бернардо ГУИ |

|                                |                               |
|--------------------------------|-------------------------------|
| Dark Eidous                    | Тёмный Эйдус                  |
| Francis                        | Фрэнк                         |
| Johnny                         | Джонни                        |
| Mike                           | Майк                          |
| Mr Denson                      | Мистер Дэнсон                 |
| Mr Muscul                      | Мастер Мускул                 |
| SMASH O'NEIL                   | СМЭШ О НИЛ (ОНИЛ?)            |
| Nigel                          | Найджел                       |
| Queen MacGuffin, The Available | Королева МакГаффин, Доступная |
| Rose MacGuffin                 | Роза МакГаффин                |
| Solomon Steel                  | Соломон Стил                  |
| Violetta (Violla) MacGuffin    | Виолетта МакГаффин            |
| Esmeralda                      | Эсмеральда                    |
| Mr. Frosty                     | Мистер Холодок?               |
| SionAries                      | ШионАриес                     |
| Blinkin                        | Моргун                        |
| Heroes                         | Герои                         |
| Game Master                    | Игровой Мастер                |
| Caromel                        | Карамелька                    |
| MagiHobo                       | Event_Dictionary.MP_049007    |
| White MagiCrocodiles           | Белые МагоКрокодилы           |
| MIMI                           | МИМИК                         |
| Bewhiskered Waitress           | Усатая официантка?            |
| Laurentio of the Attinidi      | Лоурентио из Актиноидов       |
| Flux Capacitor                 | Конденсатор Потока            |

### ЛОКАЦИИ

Все локации в тексте записаны кодами. Установить соответствие тех или иных локаций помогает наша карта на вики и диалоги в игре в самих городах.

Можно выгрузить по **Key**: Item\_Dictionary.S\_

|       |                            |                                      |
|-------|----------------------------|--------------------------------------|
| \S[1] | Small Village, Hamlet Town | Маленькая Деревушка,<br>Город Гамлет |
| \S[2] | Castle Town                | Город Замок                          |
| \S[3] | Mac Guffin Castle          | Замок МакГаффин                      |

|                       |                            |                                         |
|-----------------------|----------------------------|-----------------------------------------|
| \S[4]                 | River Town                 | Речной Город                            |
| \S[5]                 | Mage Tower                 | Башня Магов                             |
| \S[6]                 | Mage Sewer                 | Канализация                             |
| \S[7]                 | BoneBurg                   | КостеГрад                               |
| \S[8]                 | Ivory Castle               | Замок Слоновой Кости                    |
| \S[9]                 | Ivory Lands                | Земли Слоновой Кости                    |
| \S[10]                | Croaking Swamps of Mystery | Квакающие Болота Таинств                |
| \S[12]                | Swampy Town                | Болотный Город                          |
| \S[13]                | Imperial City              | Имперский Город                         |
| \S[14]                | Laurentio of Attinidi      | Имя Императора - Лоуренти из Актиноидов |
| \S[15]                | Marcus Fatum               | Имя Мага Маркус Фатум                   |
|                       | Ethereal Plane             | Эфирная Реальность                      |
| \S[17]                | IMPERIAL CITY              | Имперский город                         |
| \S[18]                |                            | Башня Магов                             |
| \S[24]                | Death Mountin              | гора Смерти                             |
| \NAME[V[179], V[180]] | Concentrate Void           | Концентрированная Пустота               |

список точек

## КЛАССЫ

| Mike's Hero Classes   |              |
|-----------------------|--------------|
| Cleric                | Жрец         |
| Knight                | Рыцарь       |
| Bard                  | Бард         |
| Pirate                | Пират        |
| Johnny's Hero Classes |              |
| Barbarian             | Варвар       |
| Black Guard           | Тёмный Страж |
| Warrior               | Воин         |
| Piromant              | Поджигатель  |
| Francis' Hero Classes |              |
| Chef                  | Повар        |
| Rogue                 | Вор          |
| Ranger                | Рейнджер     |

|                      |             |
|----------------------|-------------|
| Adventurer           | Авантюрист  |
| Nigel's Hero Classes |             |
| Wizard               | Волшебник   |
| Sorcerer             | Чародей     |
| Necromancer          | Некромант   |
| Summoner             | Призыватель |
|                      |             |

## ИГРОВАЯ МЕХАНИКА

|                                                                                              |                                                                                       |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Big Floating Crystal                                                                         | Большой Парящий Кристалл                                                              |
| Affinity                                                                                     | Родство                                                                               |
| Power                                                                                        | Мощи/Мощь                                                                             |
| Item Powers                                                                                  | Предметные Мощи, заменяются на Артефакты                                              |
| Void Troop ( <a href="#">ссылка</a> )                                                        | Штурмовик Бездны                                                                      |
| Elemental<br>Elemental attacks<br>6 elements<br>Earth, Knowledge, Ether, Air, Fire and Water | Элементальный<br>Элементальные атаки<br><br>Земля, Знания, Эфир, Воздух, Огонь и Вода |
| Heroic Spirits                                                                               | Духи Героев                                                                           |
| DOOM MERCENARIES                                                                             | Наёмники Рока                                                                         |
| random encounter                                                                             | случайные столкновения                                                                |
| Protection status                                                                            | Статус защиты                                                                         |
| Ticket (Statuses)                                                                            | Жетон                                                                                 |
| “Book of Spells”                                                                             | Том Заклинаний                                                                        |
| Spiritualist Crystals                                                                        | Духовные Кристаллы                                                                    |
| Planar Codex                                                                                 | Кодекс Реалей                                                                         |
| Ресурсы                                                                                      |                                                                                       |

|              |                        |
|--------------|------------------------|
| Food         | Еда                    |
| Reagents     | Алхимия                |
| Stuff        | Хлам                   |
| Void         | Пустота                |
| Raw Void     | Необработанная Пустота |
| Golz         | Гольц                  |
| Resource Box | Хранилище Ресурсов     |
| Nuggets      | Самородки              |
| Shards       | Осколки                |
| Gems         | Камни                  |
| Magic Runes  | Магические Руны        |
| Profane      | Тёмная, Нечестивая     |

## Багофикс

### ПОСТРАДАВШИЕ В ХОДЕ ОПТИМИЗАЦИИ

- Описание Классов:

До следующего уровня - До след. уровня

Сопротивление - Сопротив-я

Надето - Надето:

Герои - Состоя-е

- Описание Мощей в гайде:

Наносит - Урон

Исцеляет - Восст-т

Восстанавливает - Восст.

- Мощи

Благословение Синего Дракона - Благо Синего Дракона

- Меню:

Герои - Состоя-е

Проверка Целостности (Перезагрузка) -> Полная Проверка

- Ресурсы

Сумка для покупок - Пакет

Livingbone - Живокость

Plate Armor - Нагрудная Броня

Banded Armor - Бандажная Броня

Muchbone - Костяная

Advanced - цлцшшенаня

Magitools - Инструменты

Thieve's Tool - Отмычки

Longbone - Длиннокостная

Toughbone Крепкокостный

Magitunic - Мантия