

Come tradurre un mod weidu (versione 1.0, di all17)

Programmi necessari:

- Word

Premessa: i file di cui parleremo, .tra, .tp2 e .d sono apribili e modificabili con un qualsiasi programma di scrittura (word, notepad, context, etc).

1) Weidu e i suoi file

Un mod rilasciato nel formato weidu permette una facile installazione multilingua attraverso alcuni file .tra. Tuttavia, non tutti i mod weidu sono predisposti per la traduzione, quindi, prima di avventurarci nel lavoro, dobbiamo verificare alcune cose.

Prima di tutto dobbiamo aver ben chiaro come weidu aggiunge i testi del mod (tecnicamente le "string") al gioco (più precisamente al file dialog.tlk e al dialogf.tlk, se esiste).

Nei file .tp2, .d e .tra quando troviamo una sola parola o una frase o più frasi tra "~" significa che quel testo verrà aggiunto durante l'installazione.

2) Mod traducibili e mod non traducibili

Ritornando alle cose da verificare, siamo sicuri che il nostro mod è predisposto alla traduzione se:

- non troviamo nessuna parola o frase/i tra "~" nei file .d
- non troviamo nessuna parola o frase/i tra "~" nel file .tp2 (o al limite non più di quattro o cinque)

Dobbiamo però escludere gli ordini di installazione dei .tp2 tra "~", facilmente identificabili, come possiamo notare poco sotto, perchè terminanti quasi sempre con una estensione.

Se non c'è testo tra "~" (che non siano ordini del setup), vedremo allora tanti "@XXX" con XXX=numeri.

Esempio di ordini di installazione di .tp2 di mod (Setup-Solaufein.tp2 del mod di Solaufein, nota estensioni .dlg, .ids e .cre)

```
-----  
ALLOW_MISSING ~bsarev25.dlg~  
                ~fatesp.dlg~  
                ~valenj.dlg~  
...  
ACTION_IF NOT FILE_EXISTS ~override/action.ids~ THEN BEGIN  
    COPY ~solarom/ids/action.ids~ ~override/action.ids~  
END  
...  
COPY    ~solarom/sola5.cre~ ~override/sola5.cre~  
        ~solarom/sola7.cre~ ~override/sola7.cre~  
-----
```

Esempio di file .d di mod traducibile (banterCR.d del mod di Chloe, notare: @2, @3, @4, etc)

```

-----
CHAIN IF WEIGHT #-10 ~Global("ImoenYouDontLookSoGoodCR","GLOBAL",1)~ THEN CHLOEJ
ImPre1
@0 DO ~FaceObject("Imoen")~
== IMOENJ @1 DO ~SetGlobal("ImoenYouDontLookSoGoodCR","GLOBAL",2)
FaceObject("Chloe")~
== CHLOEJ @2
== IMOENJ @3
== CHLOEJ @4
== IMOENJ @5
== CHLOEJ @6
== IMOENJ @7
== CHLOEJ @8
== IMOENJ @9
== CHLOEJ @10
== IMOENJ @11
== CHLOEJ @12
== IMOENJ @13
== CHLOEJ @14
== IMOENJ @15
EXIT
-----

```

Esempio di file .d di mod non traducibile (divalir.d del mod di Yasraena, notare:
~Yasraena, you have returned victorious---, ~You are injured, beloved. Try not to
speak.~, etc)

```

-----
CHAIN
IF ~InParty("Yasraena")
!StateCheck("Yasraena",STATE_SLEEPING)
Global("MetDivalir","GLOBAL",1)
PartyHasItem("YSDVKEY")~
THEN DIVALIR YSGotKey
~Yasraena, you have returned victorious--- [YASRA123]
== BYASRAEN
~You are injured, beloved. Try not to speak.~ [YASRA124]
== DIVALIR
~Indeed, I am wounded almost to death, and I feel a chill creeping into my bones.~
== BYASRAEN
~(Yasraena reaches through the bars in fear of his life.) My Divalir, no! You must
hold on.~
== DIVALIR
~(Divalir presses her hands.) I will survive, my love, but I must return to
Suldanessellar to rest. I will convalesce there and wait for you.~
== BYASRAEN
~But we can help you, Divalir, take you there!~
== DIVALIR
~No. I have a contingency spell, and I will use my magic to flee this place. I
would be a burden if I came with you.~
...
-----

```

Ovviamente bisogna ignorare le condizioni e le azioni di modding, come
InParty("Yasraena"), !StateCheck("Yasraena",STATE_SLEEPING), etc.

Come troveremo scritto anche nel prossimo paragrafo del tutorial, tutto ciò che si trova tra "/*...*/" viene ignorato da weidu. Quindi la frase dell'esempio successivo "~Hello again. A pleasure as it was before.~", anche se tra "~" non deve ingannarci.

Esempio di file .d di mod 'finto' non traducibile (multig.d del mod di Solaufein)

```
-----
IF ~Global("Waiting","LOCALS",1)
!InParty(Myself)~ THEN BEGIN wait
  SAY #13347 /* ~Hello again. A pleasure as it was before.~ */
  IF ~~ THEN REPLY #74098 /* ~Please rejoin the party.~ */
  DO ~SetGlobal("Waiting","LOCALS",0)
JoinParty()~ EXIT
  IF ~~ THEN REPLY #27251 /* ~You will have to wait here. I have no room for you
at the moment.~ */ EXIT
END
-----
```

3) Cosa tradurre

A questo punto, se il nostro mod è traducibile, dobbiamo andare alla ricerca dei file .tra in inglese, che di solito si trovano in una cartella chiamata "English". :)

Il nostro lavoro consiste nel tradurre tutto quello che si trova tra "~" e niente altro (non dobbiamo toccare le frasi precedute da "//", quelle tra "[...]" e quelle che iniziano con "/*" e terminano con "*/"). Le prime e le ultime di solito sono appunti per l'autore del mod o indicazioni per i traduttori, le seconde fanno riferimento a file audio).

Anche se nulla vieta di tradurre un mod dal francese, per esempio, io lo sconsiglio vivamente. Il 99% dei mod nasce in lingua inglese, e le altre lingue che trovi sono semplici traduzioni non curate dall'autore del mod. Siccome una parte, seppur minima, del significato originale della frase tradotta va perso, il risultato di una "traduzione delle traduzioni" non sarà mai ottimale.

Esempio di file .tra originale (chloedia.tra del mod di Chloe)

```
-----
@1 = ~Aran Linvail's daughter has been abducted

  Aran wants me to rescue his daughter Abigail and won't help me any further until
that task is completed. His spies have reported that they think she is somewhere
north of the Balthis Estate in the Bridge District. I guess I will take a look
around there.~
@2 = ~Aran Linvail's daughter has been abducted

  I found Abigail, and she seems to be in good health, given the circumstances. I
should return her to her father now.~
-----
```

Esempio di file .tra tradotto (chloedia.tra del mod di Chloe)

```
-----
@1 = ~La figlia di Aran Linvail è stata rapita
```

Aran vuole che salvi sua figlia e non mi darà più alcun aiuto finchè l'incarico non sarà completato. Le sue spie... Penso che darò un'occhiata lì intorno.~
@2 = ~La figlia di Aran Linvail è stata rapita

Ho trovato Abigail, e sembra essere in buona salute, date... da suo padre ora.~

Una volta finito con tutti i file .tra, dobbiamo spedire il nostro lavoro all'autore del mod. Sarà poi suo compito occuparsi di creare una nuova versione del mod che includa la nostra traduzione e di metterla on-line. E non dimentichiamoci i credits!

4) Note finali

Talvolta gli autori di mod sono dei pigroni. Rompergli le scatole ogni settimana può aiutare a velocizzare i tempi. :)

Sul mio sito (guarda due righe sotto) sono presenti i link a tutti i mod già disponibili in italiano.

Hai scaricato questo tutorial da: <http://rtt.altervista.org>