

FAQ по редактированию (для версии 0.8.4)

Редактирование файла Messenger.xml

В зашифрованном файле messenger.xml при удалении чего-либо нужно обязательно столько же символов добавить, чтобы смещение основных тэгов типа **<battleVictoryResult>**, **<battleDrawGameResult>**, **<battleDefeatResult>** и т.д. относительно начала файла было строго фиксировано, иначе ошибка обработки всего файла. Поэтому в зашифрованном файле безболезненно можно менять только цвета, добавить что-либо без удаления такого же количества символов вызовет ошибку.

Для расшифровки файла нужна программа **wottools0.5** (в поисковиках можно найти), для редактирования любой текстовый редактор.

P.S. Расшифрованный файл немного неудобен для восприятия.

Обозначения:

< - открывающая скобка

> - закрывающая скобка

**
** - перевод строки

**** - жирный шрифт

! : "пробел" - любые доступные знаки, просто выводятся на экран

1. Сообщение о результатах боя

<battleVictoryResult> ... </battleVictoryResult> - сообщение о победе

<battleDrawGameResult> ... </battleDrawGameResult> - сообщение о ничье

<battleDefeatResult> ... </battleDefeatResult> - сообщение о поражении

Оригинальный кусок кода: (сообщение о победе)

```
<battleVictoryResult>
  <type> battleResult </type>
  <icon> BattleResultIcon </icon>
  <message><font color="#D6D7D4">_ (#messenger:serviceChannelMessages/battleResults/victory)!</font>
<font color="#929290">_ (#messenger:serviceChannelMessages/battleResults/battle): %(arenaName)s %(createdAt)s</font>
<font color="#929290">_ (#messenger:serviceChannelMessages/battleResults/tank): %(vehicleName)s</font>
<font color="#929290">_ (#messenger:serviceChannelMessages/battleResults/experience): <font
color="#D6D7D4">%(xp)s</font>%(xpEx)s</font>%(gold)s
<font color="#929290">_ (#messenger:serviceChannelMessages/battleResults/credits): <font
color="#D6D7D4">%(credits)s</font>%(creditsEx)s</font>%(achieves)s %(lock)s</message>
</battleVictoryResult>
```

Расшифровка:

<type> battleResult </type> - цвет фона сообщения (red, green, yellow...)

<icon> BattleResultIcon </icon> – иконка перед сообщением, под нее выделен блок фиксированной ширины слева (названия иконок заданы/задаются в SWF-файлах) (стандартные: BattleResultIcon, TournamentBattleResultIcon, ClanBattleResultIcon, toolTipCreditsIcon, icon_gold, ToolTipXPIcon, icon_free_xp и другие)

<message>...</message> - текстовое сообщение, под него выделен блок фиксированной ширины справа.

** ... ** - задает цвет для содержимого расположенного внутри (допускаются вложенные конструкции, приоритет у вложенной конструкции)

#D6D7D4 – цвет ([таблица цветов](#), [таблица цветов2](#))

Переменные задаются в файле "messenger.mo":

(в кавычках указаны значения переменных по умолчанию)

_ (#messenger:serviceChannelMessages/battleResults/victory) – «Победа» (#289)

_ (#messenger:serviceChannelMessages/battleResults/drawGame) – «Ничья» (#284)

_ (#messenger:serviceChannelMessages/battleResults/defeat) – «Поражение» (#282)

_ (#messenger:serviceChannelMessages/battleResults/battle) – «Бой» (#278)

_ (#messenger:serviceChannelMessages/battleResults/tank) – «Танк» (#288)

_ (#messenger:serviceChannelMessages/battleResults/experience) – «Получено опыта» (#285)

_ (#messenger:serviceChannelMessages/battleResults/credits) – «Получено кредитов» (#281)

Переменные:

%(arenaName)s – Название карты

%(createdAt)s – Дата и время боя
%(vehicleName)s – Танк
%(xp)s – Опыт
%(xpEx)s – Опыт за первую победу в день (#283), Опыт компенсация/штраф (#280, #287)
%(gold)s – что-то с золотом (подставляется раздел `<battleResultGold>...</battleResultGold>`)
%(credits)s – Кредиты
%(creditsEx)s – Кредиты компенсация/штраф (#280, #287)
%(achieves)s – Достижения (подставляется раздел `<battleResultAchieves>... </battleResultAchieves>`)
%(lock)s - Сообщения о блокировке танка для кланового боя (подставляется раздел `<battleResultLocks> ... </battleResultLocks>`)

2. Сообщение о Достижениях

Кусок кода:

```
<battleResultAchieves>  
<font  
color="#929290">_ (#messenger:serviceChannelMessages/battleResults/achieves): <font  
color="#D6D7D4">%(achieves)s</font></font></battleResultAchieves>
```

Расшифровка:

**** - иконка с параметрами, внутри текстового сообщения

Переменная задается в файле "messenger.mo":

(в кавычках указано значение переменной по умолчанию)

_ (#messenger:serviceChannelMessages/battleResults/achieves) – «Достижения в бою» (#272)

Переменная:

%(achieves)s – Достижения

3. Сообщение о блокировке танка (для клановых боев)

Оригинальный кусок кода:

```
<battleResultLocks>  
<font color="#929290">_ (#messenger:serviceChannelMessages/vehicleLock)</font></battleResultLocks>
```

Расшифровка:

Переменная задается в файле "messenger.mo":

(в кавычках указано значение переменной по умолчанию)

_ (#messenger:serviceChannelMessages/vehicleLock) – «Танк уничтожен. **%(vehicleName)s** недоступен для кланового боя до **%(expireTime)s.**» (#363)

4. Сообщение о результате кланового боя

<prebattleArenaFinish> ... </prebattleArenaFinish> - о результатах кланового боя

<prebattleDestruction> ... </prebattleDestruction> - что-то с ошибкой завершения кланового боя.

Оригинальный кусок кода:

```
<prebattleArenaFinish>  
  <type> battleResult </type>  
  <icon> BattleResultIcon </icon>  
  <message><font color="#D6D7D4">%(desc)s</font>  
<font color="#929290">_ (#messenger:serviceChannelMessages/prebattle/finishedTime): %(createdAt)s</font>%(opponents)s  
<font color="#D6D7D4">%(result)s</font>%(subtotal)s</message>  
</prebattleArenaFinish>
```

Расшифровка:

Переменная задается в файле "messenger.mo":

(в кавычках указано значение переменной по умолчанию)

_ (#messenger:serviceChannelMessages/prebattle/finishedTime) – «Завершено» (#336)

Переменные:

%(desc)s – Карта и тип боя

%(createdAt)s – Дата и время боя

%(opponents)s – Участники боя (подставляется раздел `<prebattleOpponents>... </prebattleOpponents>`)

%(result)s – в зависимости от результата подставляются переменные из "messenger.mo" «Поражение» (#324), «Ничья» (#325), «Результаты не определены» (#326), «Победа!» (#327), «Техническое поражение» (#331),

«Техническая ничья» (#332), «Результаты не определены» (#333), «Техническая победа!» (#334) возможно и другие...

%*(subtotal)* - какой-то промежуточный итог (подставляется раздел `<prebattleSubtotal> ... </prebattleSubtotal>`)

5. Сообщения о ремонте, продаже, покупке и другие

Разделы:

`<ErrorMessage>` - сообщения об ошибке

`<WarningSysMessage>` - предупреждающие сообщения

`<InformationSysMessage>` - информационные сообщения

`<GameGreetingSysMessage>` - сообщение при входе в игру

`<PowerLevelSysMessage>` - исследовано

`<PurchaseForCreditsSysMessage>` - покупка за кредиты

`<PurchaseForGoldSysMessage>` - покупка за золото

`<DismantlingForGoldSysMessage>` - демонтаж за золото

`<SellingSysMessage>` - продажа

`<RepairSysMessage>` - ремонт

`<FinancialTransactionWithCreditsSysMessage>` - финансовые операции за кредиты

`<FinancialTransactionWithGoldSysMessage>` - финансовые операции за золото

`<CustomizationForGoldSysMessage>` - кастомизация (камуфляж) за кредиты

`<CustomizationForCreditsSysMessage>` - кастомизация (камуфляж) за золото

`<actionBegin>` - информация о начале акции

`<actionEnd>` - информация об окончании акции

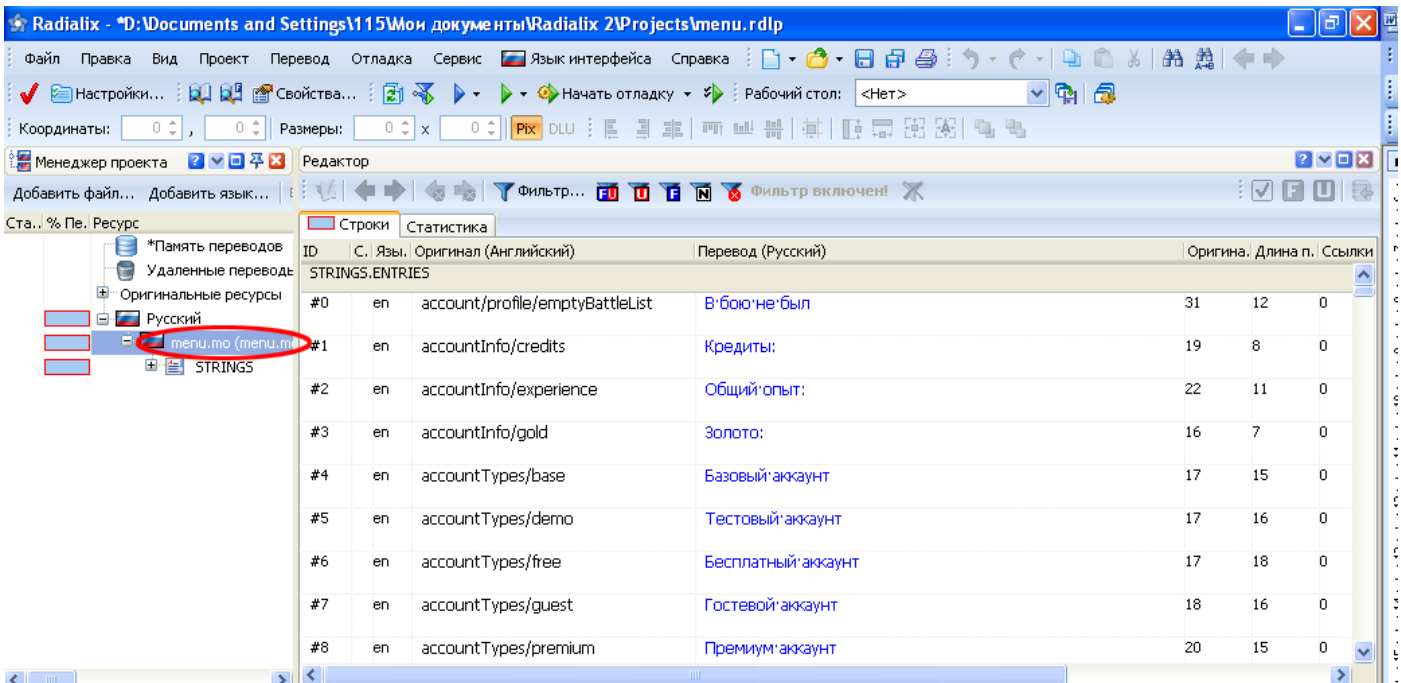
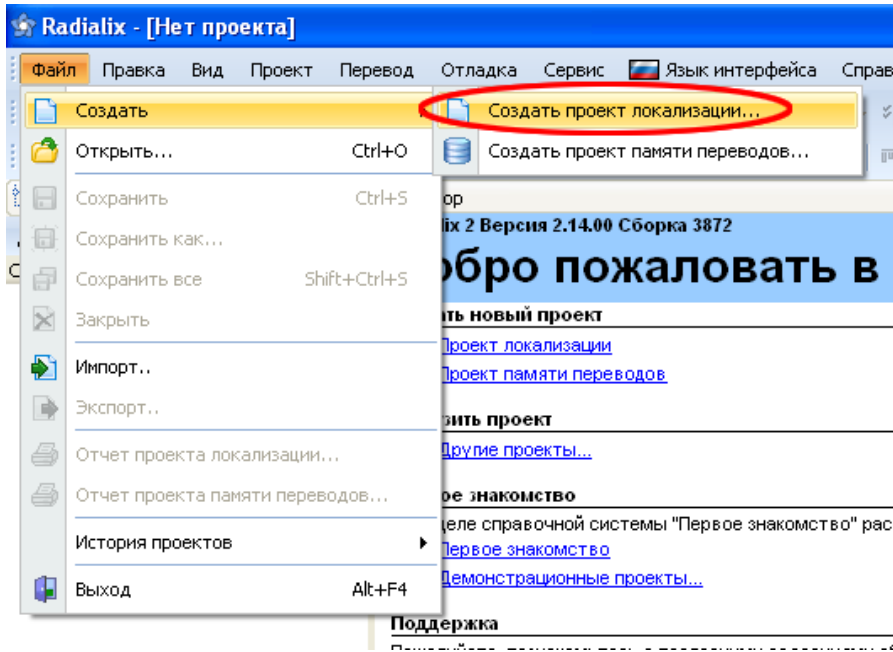
Редактирование файлов *.MO

Для редактирования файлов *.mo нужен **Radialix**. Попробуйте поискать в интернете **Radialix 2.14.00** (в отличие от 2.12.02 корректно импортирует данные), эту версию легко найти с лекарством.

Иногда **Radialix** некорректно декомпилирует (открывает) файлы *.mo. Какого-то явного признака этого нет, но после компиляции (сохранения) в игре глюки с отображением основных надписей (не путать с «кривыми руками»). Тогда сначала файл *.mo конвертируем в формат *.po ([ссылка](#)), а затем открываем файл *.po в **Radialix**. (на момент версии клиента 0.8.4 – это файл menu.mo)

Открыть файл

"Файл" – "Создать" - "Создать проект локализации" - "Добавить файл" - <Выбираем файл> - "ОК" - "Создать" – слева в окне нажимаем на <Выбранный файл>.

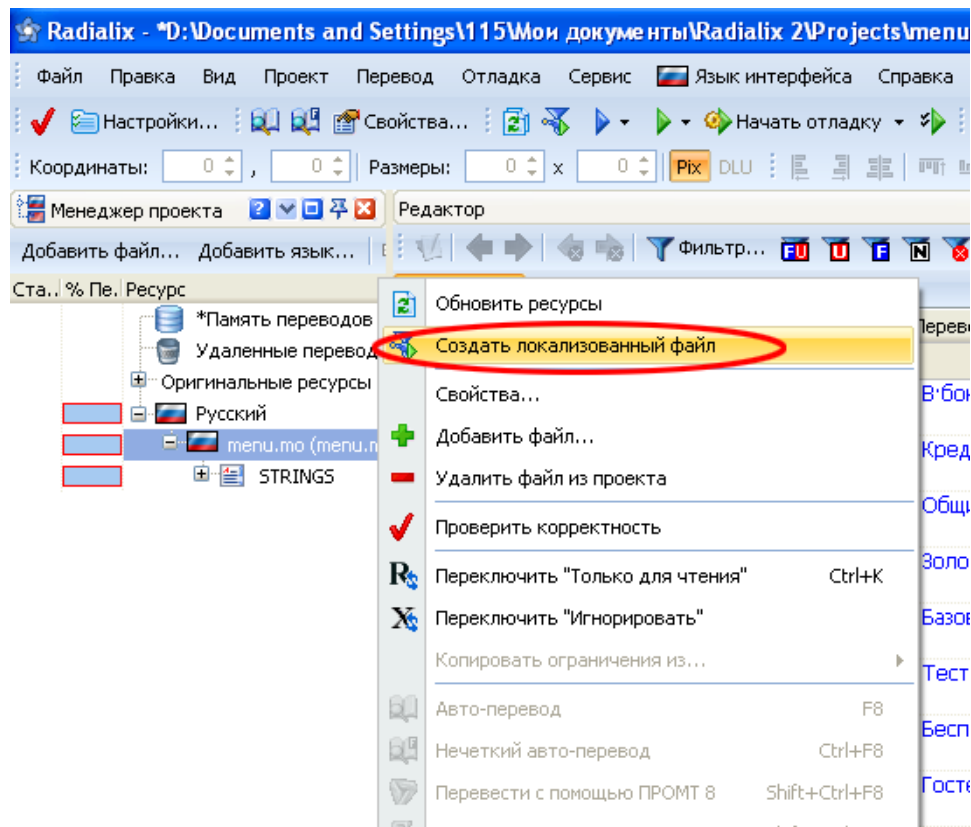


Редактирование

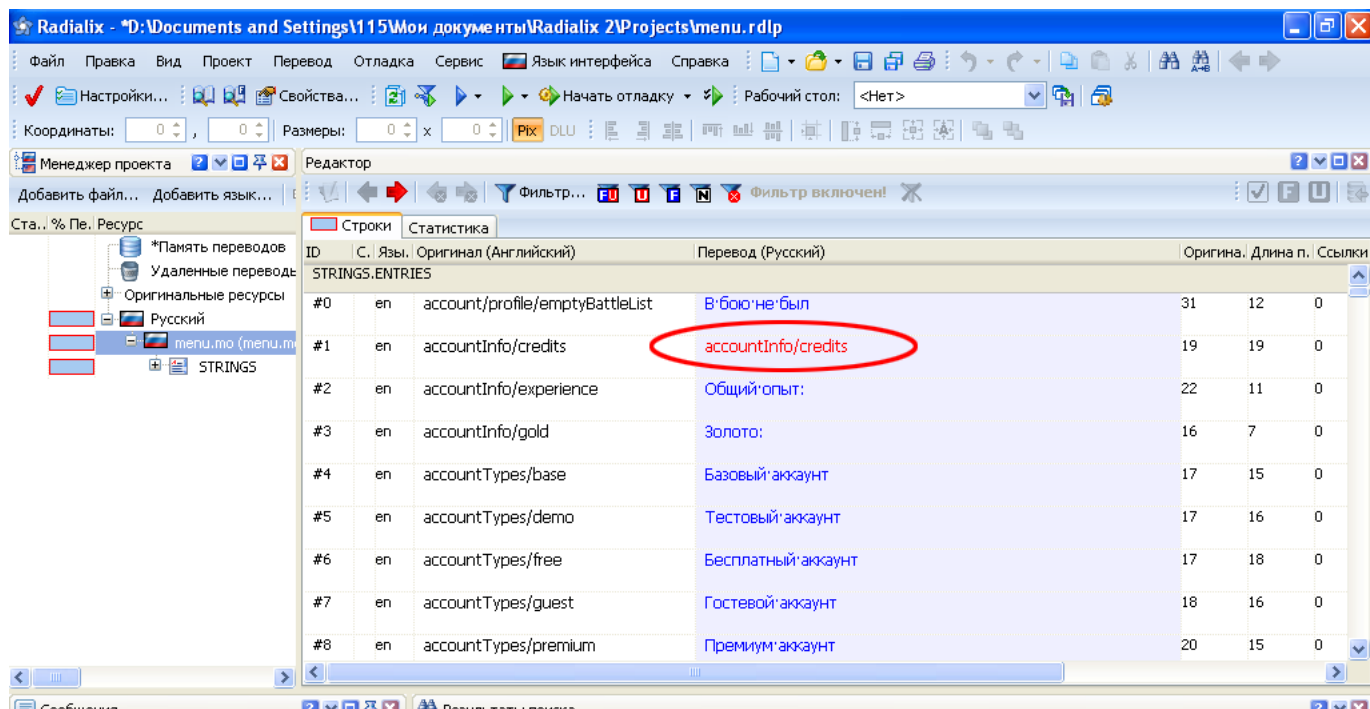
Справа в окне находим и правим нужный параметр.

Сохранить файл

Слева в окне правой кнопкой мыши на <Выбранном файле> вызываем меню, выбираем "Создать локализованный файл". В папке, где был оригинальный файл, появится директория "RU", там новый файл.



P.S. При повторном открытии файла *.mo удаленные значения заполняются именем переменной (подкрашены красным) и их нужно вручную опять удалять.



Для продвинутых, если значений для исправления много, то можно сначала экспортировать значения в EXCEL, там исправить, а потом импортировать обратно.