

## このwikiについて

---

- Multiwiniaを日本語化しようというwikiです。
- 問題を見つけたり、疑問点のある方は、2chの該当スレッドまでご連絡願います。
- 翻訳作業をされた方は、アップロードページへ翻訳したテキストファイル（WordやExcelも可）をアップロードをしたうえで2chの該当スレッドまでご連絡願います。
- 直接編集することもできます。頻繁に更新される方は、ユーザー登録をすると画像認証無しで編集できます。（捨てアド推奨）
- 管理人が編集とレイアウトを担当します。気が向いたら翻訳もするかも。しないかも。

## Multiwiniaを日本語化する時に必要な情報

---

### 基本

- 拡張子が.datのファイルは、全てrar形式の圧縮ファイルです。拡張子を.rarに変えて解凍することで中を見ることができます。
- 一部のファイルはパスワードがかかっていますが、日本語化に当たっては見れなくても支障は無さそうです。

### メッセージ

- Multiwiniaのメッセージはmain.datの中のdata/language/english.txtに書かれています。
- multiwinia.exeと同じフォルダにdataフォルダを作り、その中にlanguageフォルダを作り、その中にjapanese.txtを置くと、オプションの言語設定からjapaneseが選択できるようになり、選択するとjapanese.txtの内容を参照します。
- 日本語化する場合、japanese.txtはビッグエンディアンのUnicodeで保存する必要があります。
- 文章が自動で折り返すときに、右端の文字が消えやすいので、長い文は改行マーク(\n)で適当に強制改行させると良いです。

### フォントファイル

- フォントファイルはmultiwinia.exeと同じフォルダにdataフォルダを作り、その中にtexturesフォルダを作り、その中にunicodeフォルダを作り、その中に規定のファイル名でBMPファイルを置くと使えるようになります。
- ファイル名の書式は、「ヘッダー」.「Unicode上位バイト」+00.「Unicode上位バイト」+ff.bmpです。
  - ヘッダー
    - editor/speccy/squareの3種類です。3種類とも作成する必要があります。
  - Unicode上位バイト
    - Unicodeは2バイトで1文字を表現します。たとえばひらがな・カタカナは30 00～30 FFに含まれるので、上位バイトは30になります。
- ひらがな・カタカナのフォントファイルは、上記の理由によりeditor.3000.30ff.bmpとspeccy.3000.30ff.bmpとsquare.3000.30ff.bmpの3つになります。

