Note: I have you used my own pdf document to reduce the token count and API billing.

Problem-1: Chinese is mixed with hindi :

Solution

The error is resolved using the custom **command:**

```
uv run babeldoc --openai --openai-api-key "YOUR_KEY_HERE" --openai-model "gpt-
4o-mini" --lang-in en --lang-out hi `

  --disable-rich-text-translate --no-auto-extract-glossary `

  --custom-system-prompt "Hindi only (Devanagari). No other scripts. Keep
names/emails/URLs/citations unchanged. No code/JSON translation." `

  --files ..\Inputs\TowerMind.pdf --output ..\Outputs
```
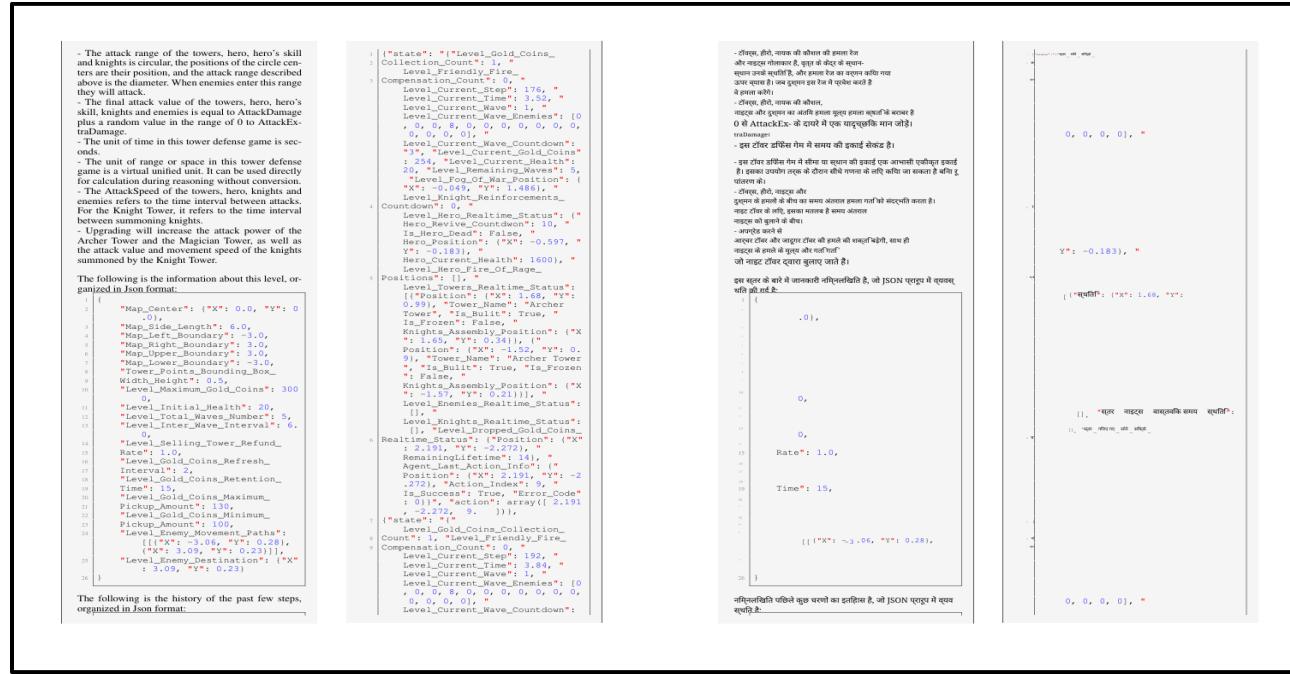
Output Image:

Problem -2 :

The text inside the box is not properly obtained onto right

Solution:

```
$env:OPENAI_API_KEY="YOUR_API_KEY_HERE "

uv run babeldoc --openai --openai-api-key $env:OPENAI_API_KEY --openai-model "gpt-4o-mini" --lang-in en --lang-out hi `

 --skip-curve-render `

 --translate-table-text `

 --disable-rich-text-translate --no-auto-extract-glossary `

 --custom-system-prompt "You are a professional translator. Translate ONLY the given text from English to Hindi. Output plain Hindi text only. Do NOT add headings, markdown, bullet points, hashtags, or extra explanations. Do NOT rewrite or summarize. Preserve punctuation and spacing. Keep person names, affiliations, emails, URLs, citations EXACTLY unchanged. Do NOT translate code/JSON blocks; keep them exactly as-is." `

 --files ..\Inputs\TowerMind.pdf --output ..\Outputs
```

Output Image:

Column 1:

```
SkillCostHealth": 100, "SkillLastTime
": 5.0, "SkillAttackRange":0.5, "
UpgradeGoldCoinCost":500, "
UpgradeHealthGrowthValue":200, "
RecoverHealthPerSec":50, "ReviveTime"
:10.0, "CanAttackAir":true, "
CanAttackGround":true, "Description":
"Your hero will restore a certain
amount of health every second and
will be revived after a certain
period of time after death. The
health value of your hero will not
exceed its maximum health value, you
can spend gold coins to increase the
maximum health value of your hero.","
SkillDescription": "Your hero has a
skill called 'Fire of Rage' that
requires you to actively release it.
When you release this skill, the hero
will ignite a raging fire at its
feet. Any ground units (including
your own knights) near this fire will
be damaged, and the fire will
continue to burn at this location for
a period of time. This skill has no
cooldown, but your hero will lose a
lot of health when released. When
this skill causes the death of your
own knights, there is a certain
probability that 'Friendly Fire
Compensation' will be triggered, and
you will receive a certain amount of
gold coins as compensation.")
```

Listing 4: Configuration Table of Knight Reinforcements

```
{"Number":2, "ExistTime":10.0, "
Description": "You can also directly
send knight reinforcements to the
battlefield. This squad of knights
will exist on the battlefield for a
certain period of time, and then they
will disappear. After they disappear
, you can send them again."}
```

Listing 5: Configuration Table of Enemies

```
{"Enemies":[
  {"Type":0,"FilePath":"Prefabs/
  enemy_soldier","Health":500,"
  MovementSpeed":0.5,"AttackDamage":0.
  8, "AttackDamage":100,", "Name":"Orc
  Warrior","MovementType":"Ground", "
  Description": "Orc warriors move on
  the ground, they are heavily
  armored, so they have high health
```

Column 2:

```
perception and magic abilities, and
can freeze any defense tower that
wants to attack it."),
{"Type":2,"FilePath":"Prefabs/
enemy_air","Health":550,"
MovementSpeed":0.8,"AttackSpeed":0.
8, "AttackDamage":10, "
AttackExtraDamage":0, "Name":"Demon
Bat","MovementType":"Flying","
Description": "Demon Bats move
across the sky, they don't attack,
they just fly towards their
destination quickly."),
{"Type":3,"FilePath":"Prefabs/
enemy_clown","Health":400,"
MovementSpeed":0.5,"AttackSpeed":1.
0, "AttackDamage":300,"
AttackExtraDamage":200, "Name":"
Clown","MovementType":"Ground","
Description": "The clowns have
skilled combat skills, so they have
high attack power and attack speed
, which can cause heavy damage to
your knights and hero."),
{"Type":4,"FilePath":"Prefabs/
enemy_greeney","Health":400,"
MovementSpeed":0.65,"AttackSpeed":0
.8, "AttackDamage":120,"
AttackExtraDamage":30, "Name":"
Troll","MovementType":"Ground","
Description": "Trolls have high
movement speed and can easily pass
through your defenses if you are
not careful."),
{"Type":5,"FilePath":"Prefabs/
enemy_zombie","Health":500,"
MovementSpeed":0.5,"AttackSpeed":1.
0, "AttackDamage":20,"
AttackExtraDamage":20, "Name":"
Zombie","MovementType":"Ground","
Description": "Zombies always
appear in groups, and numbers are
their advantage."),
{"Type":6,"FilePath":"Prefabs/
enemy_bonesoldier","Health":600,"
MovementSpeed":0.4,"AttackSpeed":0.
8, "AttackDamage":150,"
AttackExtraDamage":20, "Name":"Bone
Soldier","MovementType":"Ground","
Description": "Bone Soldiers move
slower but have higher attack power
."),
{"Type":7,"FilePath":"Prefabs/
enemy_bonechanter","Health":1000,"
MovementSpeed":0.5,"AttackSpeed":1.
2, "AttackDamage":30,"
```

Column 3 (Hindi translation):

```
"SkillCostHealth": 100, "SkillLastTime
": 5.0, "SkillAttackRange":0.5, "
UpgradeGoldCoinCost":500, "
UpgradeHealthGrowthValue":200, "
RecoverHealthPerSec":50, "ReviveTime"
:10.0, "CanAttackGround":true, "Description":
"आपका नायक हर एक निश्चित
सेकंड में स्वास्थ्य की मात्रा को
बहाल करेगा और एक निश्चित
समय के बाद मृत्यु के बाद पुनर्जीवित होगा।
आपके नायक का स्वास्थ्य मूल्य अपनी नहीं
होगा इसके अधिकतम स्वास्थ्य मूल्य से, आप
सोने के सिक्के खर्च करके आप
अपने नायक का अधिकतम स्वास्थ्य मूल्य बढ़ा सकते हैं।","
SkillDescription": "आपके नायक के पास एक
कौशल है जिसे 'क्रोध की आग' कहा जाता है जो
आपसे इसे सक्रिय रूप से छोड़ने की आवश्यकता होती है।
जब आप इस कौशल को छोड़ते हैं, तो नायक
एक घनघोर आग को प्रज्वलित करेगा इसके
पैर। कोई भी जमीन पर आधारित इकाइयाँ (जिसमें
आपके अपने नाइट्स) इस आग के पास होगी
को नुकसान होगा, और आग
इस स्थान पर एक निश्चित समय तक जलती रहेगी।
इस कौशल का कोई
कूलडाउन, लेकिन आपका नायक एक खो देगा
बहुत सारा स्वास्थ्य जब इसे जारी किया जाएगा। जब
यह कौशल आपके
अपने नाइट्स की मृत्यु का कारण बनता है, तो एक निश्चित
संभावना है कि 'फ्रेंडली फायर
कंपेंसेशन बंद्धी होगा, और
सोने के सिक्के मुआवजे के रूप में।")
```

सूची 4: नाइट Reinforcements की कॉन्फ़िगरेशन तालिका

```
{"Number":2, "ExistTime":10.0, "
Description": "आप सीधे भी
नाइट Reinforcements को भेज सकते हैं
युद्धक्षेत्र। इस सैनिकों की टुकड़ी
युद्धक्षेत्र में एक निश्चित समय के लिए मौजूद रहेगी,
और फिर वे
गायब हो जाएंगे। जब वे गायब हो जाएंगे
, आप उन्हें फिर से भेज सकते हैं।")
```

सूची 5: दुश्मनों की कॉन्फ़िगरेशन तालिका

```
{"Enemies":[
  {"Type":0,"FilePath":"Prefabs/
  enemy_soldier","Health":500,"
  MovementSpeed":0.5,"AttackSpeed":0.
  8, "AttackDamage":100,"Name":"ओर्क
  योद्धा","MovementType":"भूमि","
  Description": "ओर्क योद्धा जमीन पर चलते हैं
  भूमि पर, वे भारी
  कवचयुक्त होते हैं, इसलिए उनकी उच्च स्वास्थ्य
```

Column 4 (Hindi translation):

```
धारणा और जादुई क्षमताएं हैं, और
किसी भी रक्षा टॉवर को फ्रीज कर सकता है जो
इसे हमला करना चाहता है।"),
{"Type":2,"FilePath":"Prefabs/
enemy_air","Health":550,"
MovementSpeed":0.8,"AttackSpeed":0.
8, "AttackDamage":10, "
AttackExtraDamage":0,"Name":"राक्षस
चमगादड़","MovementType":"उड़ान",
Description": "दानव चमगादड़ चलते हैं
आसमान में, वे हमला नहीं करते,
वे बस अपने
गंतव्य जल्दी।"),
{"Type":3,"FilePath":"Prefabs/
enemy_clown","Health":400,"
MovementSpeed":0.5,"AttackSpeed":1.
0, "AttackDamage":300,"
AttackExtraDamage":200, "Name":"
जोकर","MovementType":"भूमि","
Description": "जोकरों के पास
कुशल युद्ध कौशल है, इसलिए उनके पास
उच्च हमला की शक्ति और हमला की गति है
, जो भारी नुकसान पहुंचा सकती है
आपके नाइट्स और नायक को।"),
{"Type":4,"FilePath":"Prefabs/
enemy_greeney","Health":400,"
MovementSpeed":0.65,"AttackSpeed":0
.8, "AttackDamage":120,"
AttackExtraDamage":30, "Name":"
ट्रोल","MovementType":"भूमि","
Description": "ट्रॉल्स की उच्च
गति है और यदि आप
सावधान नहीं हैं।"),
{"Type":5,"FilePath":"Prefabs/
enemy_zombie","Health":500,"
MovementSpeed":0.5,"AttackSpeed":1.
0, "AttackDamage":20,"
AttackExtraDamage":20, "Name":"
Zombie","MovementType":"भूमि","
Description": "ज़ॉम्बी हमेशा
समूहों में प्रकट होते हैं, और संख्या उनके
लाभ है।"),
{"Type":6,"FilePath":"Prefabs/
enemy_bonesoldier","Health":600,"
MovementSpeed":0.4,"AttackSpeed":0.
8, "AttackDamage":150,"
AttackExtraDamage":20, "Name":"Bone
Soldier","MovementType":"भूमि","
Description": "हड्डी के सैनिक चलते हैं
धीरे लेकिन उच्च हमले की शक्ति रखते हैं
."),
{"Type":7,"FilePath":"Prefabs/
enemy_bonechanter","Health":1000,"
MovementSpeed":0.5,"AttackSpeed":1.
2, "AttackDamage":30,"
```

Problem -3:

Table names translated are not meaningful

स्तर	#सड़कें	#टॉवर बिंदु	#दुश्मन प्रकार	#लहर प्रति दुश्मन	प्रारंभिक सोने के सिक्के	सोने के सिक्कों की गिरावट राशि	टॉवर पुनर्खरीद अनुपात	स्तर कठिनाई
Lv1	1	4	14	20.8	500	100	100%	2.45
Lv2	1	5	13	9.2	120	40	0%	2.77
Lv3	3	12	14	12.0	500	60	10%	3.42
Lv4	3	12	14	17.0	500	70	20%	3.55
Lv5	4	13	11	16.4	500	50	0%	3.74

• #सड़कें इस स्तर में सड़कों की संख्या है; #टॉवर बिंदु इस स्तर में टॉवर बिंदुओं की संख्या है; #दुश्मन प्रकार इस स्तर में दुश्मन प्रकारों की संख्या है; #प्रति लहर दुश्मन इस स्तर में प्रति लहर औसत दुश्मनों की संख्या है; प्रारंभिक सोने के सिक्के इस स्तर में प्रारंभिक सोने के सिक्के हैं; सोने के सिक्कों की गिरावट राशि इस स्तर में प्रत्येक बार गिरने वाले सोने के सिक्कों की राशि है;

Solution:

$env:OPENAI_API_KEY="YOUR_API_KEY_HERE "

uv run babeldoc --openai --openai-api-key $env:OPENAI_API_KEY --openai-model "gpt-4o-mini" --lang-in en --lang-out hi `

  --skip-curve-render `

  --translate-table-text `

  --disable-rich-text-translate --no-auto-extract-glossary `

  --custom-system-prompt "You are a professional translator. Translate ONLY the given text from English to Hindi. Output plain Hindi text only. Do NOT add headings, markdown, bullet points, hashtags, or extra explanations. Do NOT rewrite or summarize. Preserve punctuation and spacing. Keep person names, affiliations, emails, URLs, citations EXACTLY unchanged. Do NOT translate code/JSON blocks; keep them exactly as-is." `

  --files ..\Inputs\TowerMind.pdf --output ..\Outputs

Output Image:

सतर	#सड़कें	#टॉवर अंक	#दुश्मन प्रकार	#लहर प्रति दुश्मन	प्रारंभिक सोने के सिक्के	सोने के सिक्कों की मात्रा	टॉवर बेचने का अनुपात	सतर की कठिनाई
Lv1	1	4	14	20.8	500	100	100%	2.45
Lv2	1	5	13	9.2	120	40	0%	2.77
Lv3	3	12	14	12.0	500	60	10%	3.42
Lv4	3	12	14	17.0	500	70	20%	3.55
Lv5	4	13	11	16.4	500	50	0%	3.74

* #सड़कें इस सतर में सड़कों की संख्या है; #टॉवर अंक इस सतर में टॉवर अंकों की संख्या है; #दुश्मन प्रकार इस सतर में दुश्मन प्रकारों की संख्या है; #लहर प्रति दुश्मन इस सतर में प्रति लहर औसत दुश्मनों की संख्या है; प्रारंभिक सोने के सिक्के इस सतर में प्रारंभिक सोने के सिक्के हैं; सोने के सिक्कों की मात्रा इस सतर में प्रत्येक बार गिराए गए सोने के सिक्कों की मात्रा है;

तालिका 5 : बेंचमार्क सतरों की कठिनाई और उनके योगदान करने वाले घटकों की जानकारी   ts.