Что нужно перевести?

1. Заходим во многие сцены, видим объект в иерархии, содержащий слово interface(MainMenuInterface или Interface). Почти у всех дочерних объектов (именно дочерних, а не «внучатых», «правнучатых» и так далее) есть в одном из компонентов список под названием Language Changes. Нужно вбить туда правильные переводы. После вбивания в компонент, если объект, с которым вы работаете подсвечен синим, то не забываем нажимать apply в поле управления префабами, чтобы сохранить для всех сцен проделанные изменения. Также такие поля есть в геймконтроллере, их тоже надо переводить, но тут НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ нажимать на apply нельзя – нужно пройтись по всем сценам и найти, что можно переводить. В большинстве случаев геймконтроллер переводить не надо.
2. Переводим комиксы – нужны новые картинки. Вообще, лучше не все разрешения кидать, а только 1920х1080
3. Заходим в папочку Database и проходимся по всем репликам, квестам и предметам (если только они не находятся в папочке Experiment). Там тоже будут соответствующие поля для ввода.
4. Остальные переводы нужно осуществить внутри скрипта. Дальше по списку будут идти скрипты и соответствующие им фразы, которые надо перевести. Например, LoadMenuScript: «Новое сохранение»
5. HeroController: "Увеличивает максимальное количество здоровья"; "Увеличивает максимальное число активных особых предметов"; "Вы нашли "
6. SpecialFunctions: "Вы нашли секретное место!"
7. SentryIndicator и Countdown в квесте с пауком: фраза «Вас обнаружили»
8. SpiderWarriorController: "Не стоит испытывать благосклонность Королевы на прочность"
9. CheckpointController: "Вы не можете воспользоваться тотемом, пока находитесь в бою"
10. NPCController: "Вы не можете разговаривать, пока находитесь в бою"
11. NextLevelDoor: "Вы не можете воспользоваться дверью, пока находитесь в бою"
12. Нужно пройтись по всем дверям всех уровней и перевести closedDoorMessage и openedDoorMessage. По дефолту эти фразы имеют значение "Для того чтобы открыть эту дверь тебе нужен ключ - найди его!", "Дверь открыта"
13. Имена боссов
14. GameController: Названия эффектов
15. AlchemyWindow: Фраза «Неизвестное зелье
16. AlchemyLab: Если зайти на уровень mine\_lvl7 найти объект AlchemyQuest, внутри найти объект Lab, то у этого объекта в компоненте AlchemyLab можно найти описания всех зелий, там же можно ввести переводы. Кроме того нужно перевести «Это зелье больше на вас никак не действует»
17. DM\_lvl5 – не забыть записать переводы в TombQuestRiddleWindow, который находится в объекте TombQuest