

Sprache hinzufügen

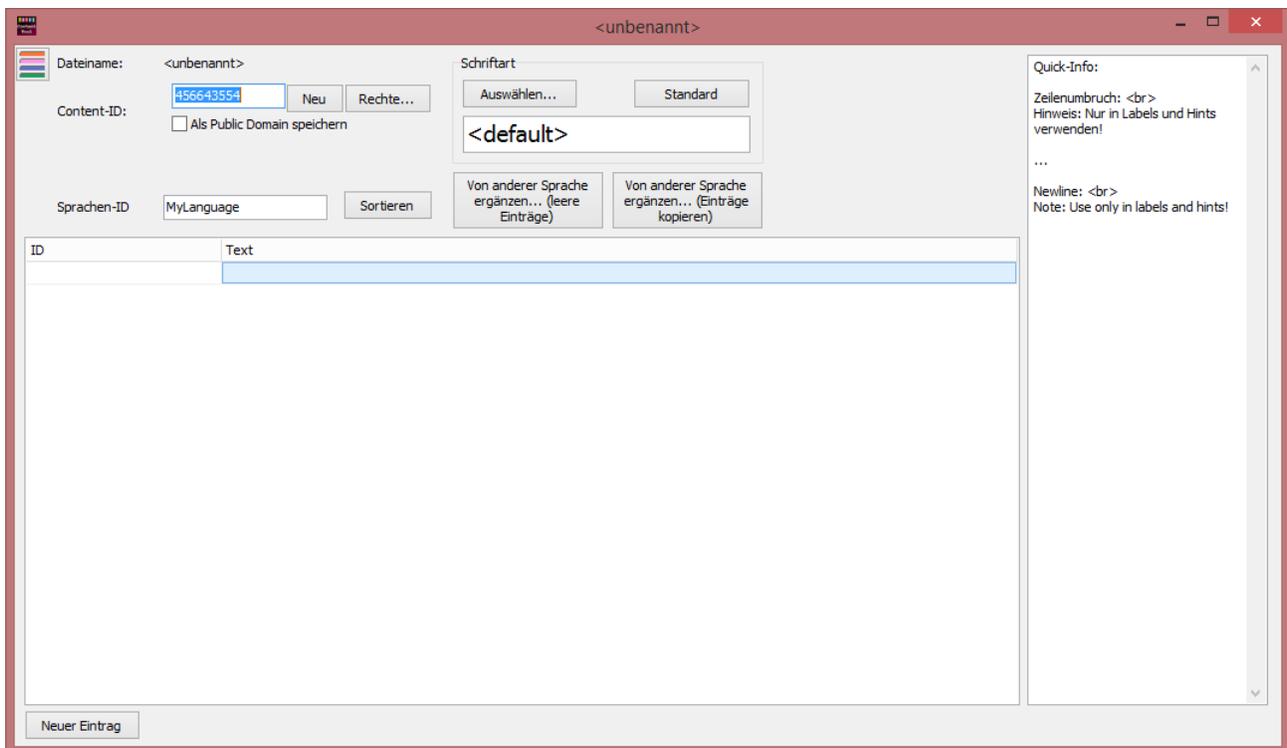
Inhaltsverzeichnis

- [1 ContentTool starten und Sprach-IDs importieren](#)
- [2 Sprachdatei erweitern](#)
- [3 Allgemeine Einstellungen vornehmen](#)
- [4 Übersetzen](#)

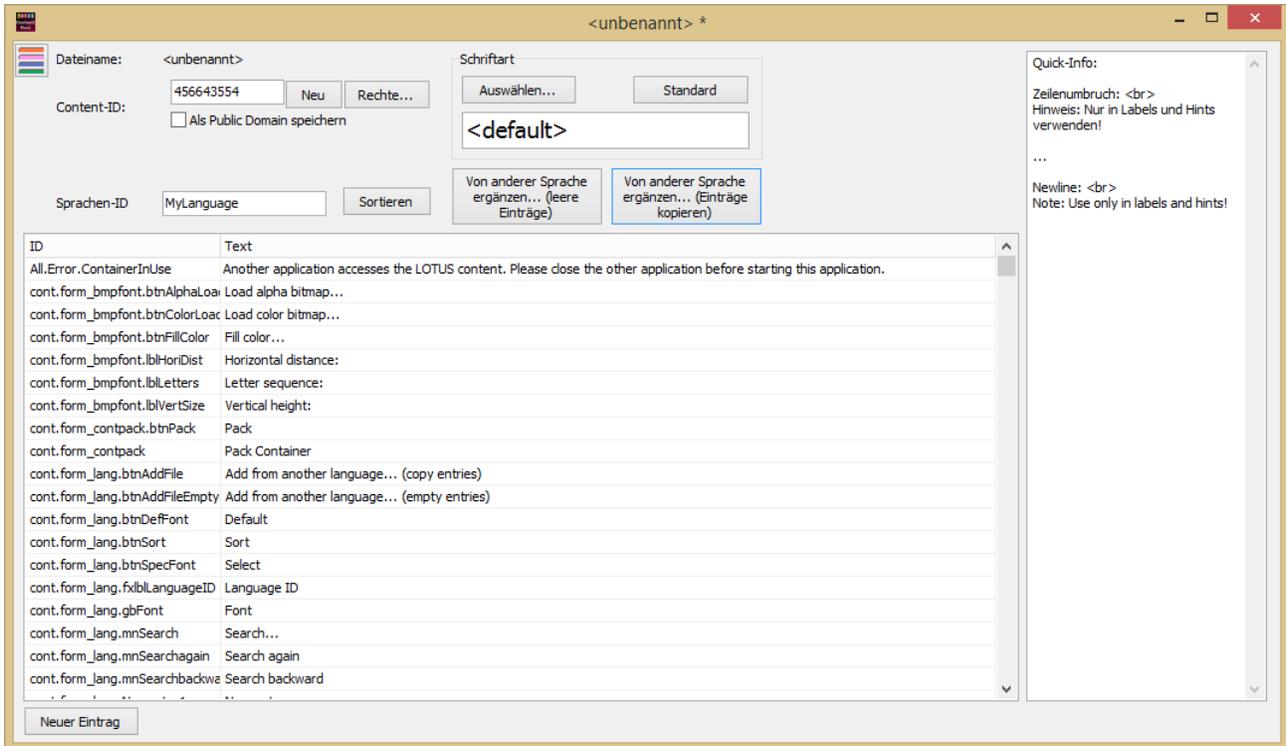
Als Vorlage muss man sich zuerst die hier angehängte Datei "English.llg" irgendwo hin kopieren. Die kann später auch wieder gelöscht werden.

1 ContentTool starten und Sprach-IDs importieren

Um eine neue Sprache anzulegen, startet man zuerst das ContentTool und klickt im Hauptmenü auf "Sprachdateien".



Nun muss die heruntergeladene englische Sprachdatei importiert werden. Hierzu empfiehlt sich die Schaltfläche "Von anderer Sprache ergänzen... (Einträge kopieren)". Dann wählt man die heruntergeladene "English.llg", wodurch diese importiert wird:



Wie man sieht, wurden nicht nur sämtliche IDs eingefügt, sondern auch die zugehörigen englischen Texte.

(Man kann den Import auch so durchführen, dass rechts gar keine Texte stehen. Dies ist aber nicht empfehlenswert, weil man dann nicht wirklich weiß, was da eigentlich stehen soll.)

2 Sprachdatei erweitern

Sobald wir unsere deutsche und englische Sprachdatei erweitern, solltest Du natürlich auch Deine Sprachdatei entsprechend erweitern. Das geht aber im Grunde genauso wie oben beschrieben: Du öffnest *Deine* Sprachdatei, klickst auf "Von anderer Sprache ergänzen... (Einträge kopieren)", wählst dann *unsere* neue englische Sprachdatei aus dem OpenSource-Verzeichnis aus und scrollst in der Tabelle ganz nach unten. Dort findest Du dann die neuen Spracheinträge, die das ContentTool unten an Deine bestehende Sprachdatei angefügt hat. Auf der rechten Seite steht unser englischer zugehöriger Text, den Du als Orientierung nutzen kannst. Nun musst Du nur diesen Text jeweils übersetzen, speichern und packen und ggf. in den [Workshop](#) hochladen - fertig 😊 Das Gute ist ja, dass alle, die Deine Sprachdatei über den [Workshop](#) abonniert haben, automatisch die neueste Version erhalten.

3 Allgemeine Einstellungen vornehmen

Abgesehen von der Übersetzung muss zunächst nur noch die "Sprachen-ID" eingegeben werden, das ist der Name der Sprache, wie er in der jeweiligen Sprache lautet, d.h. "English", "Deutsch", "Français".

Im Normalfall sollte die Schriftart nicht geändert werden:

LOTUS ist voll Unicode-kompatibel!

4 Übersetzen

So, nun beginnt die große Arbeit! Nun müssen "nur" noch sämtliche Texte in der rechten Spalte in die Wunschsprache übersetzt werden! 😊

Wichtig: Gelegentlich taucht das Kürzel %s auf. Dies steht als Platzhalter für einen Begriff, den LOTUS hier einsetzen soll. Wichtig ist, dass die "logische" Reihenfolge der %s-Kürzel gleich bleiben muss!

Sobald die Sprachdatei gespeichert und gepackt wurde, erscheint sie bei LOTUS in den Eigenschaften. Der Container erscheint dann auch im [Workshop](#)-Fenster und kann sofort als [Workshop](#)-Artikel veröffentlicht werden.