

F*A*Q

Často-kladené-dotazy

TECHNICKÉ DOTAZY	2
Podporované verze hry	2
České fonty	2
Prohozené zvukové stopy v dabingu	2
Podpora japonského dabingu	2
Sekající se videa	3
Hra neustále padá a zamrzá	3
DOTAZY OHLEDNĚ PŘEKladU	4
Hlášení chyb v překladu	4
Návrhy na změnu v překladu	4
Překlad neodpovídá souvislostem	5
Nové stupňování kouzel	5
OSTATNÍ DOTAZY	6
Podpora naší práce	6
Neoficiální úpravy češtiny	6
Čeština pro Lightning Returns: Final Fantasy XIII	6
Překlad starších Final Fantasy	6
Není tu, co jsem hledal	6
ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ	8



TECHNICKÉ DOTAZY

Podporované verze hry

Q: Jaká verze Final Fantasy XIII-2 mi bude s češtinou fungovat? Lze ji aplikovat na PC verzi, nebo například PS3 verzi hry?

A: Čeština je určena výhradně pro PC, respektive originální STEAM verzi hry. Konzolové verze bohužel nejsou podporovány a čeština s nimi nebude fungovat.

České fonty

Q: U některých fontů s kurzívou je mírně posunutá diakritika, to jste si nevšimli? Do strany. A zdá se mi, že slovo „Nahrávání...“ leží moc nízko na té čáře, co ho podtrhuje.

A: Abychom dostali do bojových fontů českou diakritiku, musel Kruci vymyslet velice důvtipnou metodu. České znaky se totiž do grafiky nevešly, bylo v ní málo místa. Nezbylo tedy než udělat několik málo kompromisů. Jedním z nich je posunutí slova „Nahrávání...“ o několik pixelů níže, aby byla diakritika vidět. U velkých slov s kurzívou je to bohužel problém hry a nedokážeme s tím nic lepšího udělat, aniž bychom poničili běžnou diakritiku. Naštěstí se to týká jen 2-3 slov.

Prohozené zvukové stopy v dabingu

Q: Narazil/a jsem na situaci, kdy se během rozhovoru ozve jiná zvuková stopa, než by měla. Například místo hlasu NPC začne dlouhý monolog Lightning. Souvisí to s češtinou?

A: Tohle je problém, který jsme zažívali při testování, když se chybně importovala některá data, což vedlo k jejich „rozbití“. Pokud na toto narazíte, dejte nám prosím hned vědět skrze hlášení chyb na [webu](#) či knihu návštěv.

(Velice důkladně jsme testovali, tak doufáme, že v žádné vydané verzi se toto neobjeví.)

Podpora japonského dabingu

Q: Můžu hrát v češtině i s japonským dabingem, nebo je určena výhradně pro anglickou verzi hry? Ten anglický dabing mi tam vůbec neseďí.

A: Kvalita anglického dabingu šla od předchozích dílů strmě nahoru, ale chápeme, že někomu vyhovuje spíše japonština. Proto naše čeština zahrnuje podporu obou jazyků. Jen pamatujte, že obě verze mají oddělená data. **Naše čeština je však ve výchozím nastavení aplikována na obě verze.**

Sekající se videa

Q: Mám problém, sekají se mi ve hře videa, ale přitom nemám zrovna slabý počítač. Setkali jste se s tím? S češtinou to sice nesouvisí, ale...

A: Nesetkali, ale někteří členové naší komunity ano a byli tak hodní, že se s námi podělili o řešení, které jim fungovalo. Nicméně bych rád dodal, že toto řešení jsme nemohli osobně otestovat. Problém je v zásadě v tom, že hra si ve velice krátkých intervalech kontroluje USB, zda není připojený gamepad. Řešení tedy tkví v zakázání tohoto zařízení.

1. Otevřete si "**Správce zařízení**". (Ve Windows 10 stačí napsat do vyhledávání *Správce zařízení*, případně lze najít zde: *Tento počítač/Vlastnosti/Správce zařízení*.)

2. Otevřete si záložku "**Zařízení standardu HID**".

3. Klikněte na jednotlivá zařízení HID pravým tlačítkem myši a zvolte "**Zakázat**". Tímto způsobem byste měli dosáhnout nejlepšího možného výkonu hry. V případě potřeby stačí zařízení opět "**Povolit**".

Hra neustále padá a zamrzá

Q: Pořád se mi stává, že hra padá. Má smysl instalovat češtinu, když to nebudu moct ani dohrát?

A: Potěšíme vás, **naše čeština opět obsahuje opravu**, která řeší nejčastější příčinu padání Final Fantasy XIII-2. Nemusíte si tedy vypínat automatické ukládání ani jiné programy, které lidé označují za viníky.

Large Address Aware patch (*v češtině zkráceně LAA patch*) řeší časté padání hry. Díky této opravě může hra využít až 4GB paměti ve 64bit Windows. Ve 32bit Windows nemá žádný vliv. Nedoporučujeme jeho použití, pokud máte méně než 3GB RAM.

DOTAZY OHLEDNĚ PŘEKladU

Hlášení chyb v překladu

Q: Našel jsem chybu v překladu. Překlep, nesmysl, chybějící písmeno...

A: Informujte nás prosím o této chybě v sekci [Hlášení chyb na našem webu](#). Tato sekce je vždy otevřená několik měsíců od vydání překladu. Kvůli přehlednosti pište prosím podle tohoto návodu:

1. *(Volitelné)* Zkontrolujte, zda už chyba nebyla nahlášena. Pokud si nejste jistí, či nemáte čas a chuť, radši chybu nahláste opakovaně.
2. Neposílejte chyby emailem, ale výhradně přes sekci [Hlášení chyb](#).
3. Jak správně nahlásit chybu. Uveďte:

-Místo, kde k chybě došlo. (př. Trosky Breshy 005 po p.)

-Opište větu a chybu zvýrazněte, např. „Noel měl příliš ostr**E** meč a řízl se.“

-Pokud se text nevešel kam měl, napište poslední viditelné písmeno a za něj dejte velká písmena X. Např. „Yeul byla věštkyně, která měla v**XXXX**“

-Pokud bude problém hůře popsateľný, lze poslat screenshot.

Ve Steamu klávesa F12, jinak klávesa „PrintScreen“, následně otevřete nějaký grafický editor (třeba Malování) a stisknete CTRL+V -> uložíte jako JPG, pošlete jako přílohu.

Za každou nahlášenou chybu budeme moc vděční a nejpilnější betatestery poctíme přítomností v samotné češtině a na našem webu.

Návrhy na změnu v překladu

Q: Nemyslím, že přeložit „Void Beyond“ jako „Prostor mimo čas“ je dobrý nápad. Navrhoval bych „Nicota“.

A: Rádi každý návrh zvážíme, ale pohled na tyto věci je velice subjektivní. Proto nám návrhy **ZÁSADNĚ NEPIŠTE** do sekce [hlášení chyb](#), ale posílejte mailem, který naleznete na našem webu v sekci **kontakty**. Za dobré nápady budeme moc vděční, špatné nás neurazí, nebojte.

Překlad neodpovídá souvislostem

Q: Jak se podařilo přeložit „X“ jako „Y“? Vždyť to neodpovídá souvislostem...

A: Překlad běžel z velké části naslepo, dialogové texty jsou promíchané a neuspořádané, proto se někdy může stát, že dojde k chybě. Ostatně pořádný tvar dostává překlad až při betatestu, ale to, co jsme nenašli, nemohli jsme opravit. Proto také máme veřejný betatest. V tomto případě nám prosím popište situaci, případně pošlete uloženou pozici či video.

Nové stupňování kouzel

Q: Všiml jsem si, že kouzla jako Fire, Fira a Firaga jsou přeloženy jako Oheň, Oheň² a Oheň³. Proč zase jinak?

A: Toto stupňování jsme zachovali a odpovídá překladu Final Fantasy XIII. Se stupňováním se v sérii Final Fantasy pereme už léta. Dosud jsme to řešili unikátními názvy kouzel, ale ukázalo se to být občas matoucí – nebylo jasné, který stupeň je silnější. Také úprava českých slov, aby jim přípona **-ra** či **-ga** slušela, je komplikovaná a hezkou variantu jsme nenašli. V předchozím projektu FFX jsme se nechali inspirovat jinými překladateli v Evropě, konkrétně těmi španělskými a používali jsme **+** pro druhý stupeň a **++** pro třetí stupeň kouzla. Třináctý díl nám ovšem otevřel nové možnosti, kterými jsou čísla v podobě horního indexu. Za nás zatím nejlepší varianta.

OSTATNÍ DOTAZY

Podpora naší práce

Q: R@zieli a Kruci, moc se mi líbí, co jste vytvořili. Rád bych vás finančně podpořil/a.

A: To je od vás moc hezké, ale finanční podporu jsme ukončili. Budeme rádi, když nás podpoříte sdílením naší práce na FB či jinde a napíšete nám něco hezkého do knihy návštěv či na [Facebook](#).

Neoficiální úpravy češtiny

Q: Mohu volně upravovat a šířit vaši češtinu?

A: Ne. Pokud chcete projednat nějaké změny, musíte nás kontaktovat. Rádi si vás vyslechneme a bude-li to v naší moci, tak i zrealizujeme zajímavé nápady. Svévolné úpravy naší češtiny a její následné šíření však bereme jako zásah do našeho duševního vlastnictví – tedy za krádež.

Čeština pro Lightning Returns: Final Fantasy XIII

Q: Budete překládat i poslední část trilogie? Tedy aktuálně Lightning Returns: Final Fantasy XIII?

A: To do značné míry záleží na fanoučcích, kteří nám budou pomáhat s volbou dalších projektů. Pokud projeví zájem o překlad Lightning Returns: Final Fantasy XIII, tak je nejspíš vyslyšíme. Teď je ovšem poněkud předčasné o tom mluvit.

Překlad starších Final Fantasy

Q: Přeložíte i nějaké starší díly Final Fantasy? (1-6)

A: Starší díly nemáme v plánu, nezavrhujeme však jejich nové verze, které poslední dobou hojně zaplavují STEAM. Jako vždy dáme prostor našim fanouškům, aby se k dalším projektům vyjádřili. Ostatně, nepřekládáme přece jenom sérii Final Fantasy... nebo ano?

Není tu, co jsem hledal

Q: Není tu to, co jsem hledal, kam se mám obrátit?

A: V tom případě vás rádi uvítáme na [našem webu](#), kde si můžeme v knize návštěv povídat o čemkoliv dalším. Máme tam pro vás spoustu bonusů k našim překladům a škrken. Budeme se těšit!

RK-Translations.cz

Copyright 2018



MARTIN KOŠTÁL

R@ziela vcucla časová deformace a poslala ho přímo do Valhaly, kde se pokusil získat pod svou nadvládou některou z příšer. Bohužel, všechny mu nakopaly zadek a tak skončil ve službách malého impa. Toho jednoho dne zabila Lightning a R@ziela zdělila. Ten se tak konečně dostal blíž k příběhu, aby ho mohl zaznamenat.

E-mail: [kostal.martin\(zavináč\)post.cz](mailto:kostal.martin(zavináč)post.cz)

Web: www.rk-translations.cz



JINDŘICH TOMEK

Cie'th Kruci se toulal Cocoonem po mnoho staletí, a to až do dne, kdy zakopl o Tonberryho a spadnul na Pulse. Udeřil se při tom silně do hlavy a zapomněl, že už není člověk. Poté se nechal zaměstnat jako údržbář křišťálového sloupu a asi sto let hubil rosoly, které sloup ohrožovaly. Co s ním bylo dál, to ví snad jen Etro.

E-mail: [jtome\(zavináč\)seznam.cz](mailto:jtome(zavináč)seznam.cz)

Web: www.rk-translations.cz

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ

- Albeoris** – Za nástroje, které jsme použili.
Čedič – Za prostor určený k distribuci naší češtiny na češtinách.idnes.cz.
Vám všem – Za podporu a přízeň! ...a testování.

**Pokud si myslíte, že sem také patříte a já na vás zapomněl, tak to se mýlíte!
Zahrnul jsem vás totiž prozíravě do Všech ☺**

