

F*A*Q

Často-kladené-dotazy

TECHNICKÉ DOTAZY	2
Instalace češtiny	2
Hra nefunguje	2
Zamrzající mapa světa	2
Chyba při vstupu do oblasti	2
Některé texty zůstaly anglicky	3
Černá obrazovka místo efektů	3
Zpomalená / zrychlená hra	3
Výměna CD	3
DOTAZY OHLEDNĚ PŘEKLADU	4
Hlášení chyb v překladu	4
Výběr jména hratelných postav	4
Úprava překladu	5
Překlad příšer, národů, budov... ..	5
Počeštěná videa	5
OSTATNÍ DOTAZY	6
Jak vám mohu pomoci?	6
Sponzorský dar	6
Mohu upravovat češtinu?	6
Rekordy překladu	7
Nenašel jsem tu, co hledám	7



TECHNICKÉ DOTAZY

Instalace češtiny

Q: Je potřeba dát si na něco při instalaci pozor?

A: Instalace češtiny pro hru na PlayStation není nikdy úplně snadná, respektive vyžaduje pozornost a čtení pokynů. Pokud se jich budete držet, tak by mělo vše dopadnout dobře. Pokud ovšem jen namačkáte „Další,“ „Další“ a „Dokončit,“ tak neočekávejte funkční výsledek. Na výběr dostanete více možností počestění, nejjednodušší jsou PPF patche pro emulátor ePSXe, které jen nakopírujete do patřičné složky v emulátoru. Mírně složitější je pak počestění obrazů CD s hrou, které vyžadují jiné emulátory jako Arbex.
Více v instalačním souboru s češtinou.

Hra nefunguje

Q: Hra mi s češtinou nefunguje, poradte, prosím.

A: Stejně jako v předchozích projektech musíte nejprve zkontrolovat následující:
Fungovala hra vůbec před aplikací patche s češtinou?
-Pokud ne, čeština to určitě nevylepší.
-Pokud ano, přečtěte si podrobně pokyny k instalaci češtiny a ujistěte se, zda jste neudělali chybu. Samozřejmě také zkontrolujte, zda máte odpovídající verzi hry – tedy US verzi. Pokud nevíte jak dál, napište nám do [naší knihy návštěv](#) a my se vám pokusíme poradit. (Samozřejmě se nejprve ujistěte, zda podobný dotaz již nepadl.) Vždy buďte maximálně konkrétní!

Zamrzající mapa světa

Q: Nevím čím to je, ale když se na mapě světa dostanu do blízkosti jakékoliv lokace, třeba vesnice Arni nebo Terminy, hra mi ihned zamrzne.

A: S tímto problémem jsme se několikrát setkali, určitě nám ho co nejrychleji nahlaste přes naše webové stránky, pokud se vám něco podobného stane. Je však možné, že máte jen špatnou verzi hry nebo jste se dopustili chyby při aplikaci češtiny. Proto buďte při instalaci maximálně pozorní.

Chyba při vstupu do oblasti

Q: Ahoj, kdykoliv vstoupím do oblasti XY, vyskočí výstražné okno s nějakým „kdosí cosi opcode“ a emulátor spadne. Nevíte, co s tím?

A: Je možné, že jde o chybu češtiny a v místnosti je víc textu, než je povoleno. Stávat by se to však nemělo, protože jsme to testovali. V každém případě nám v podobném případě hned pište.

Některé texty zůstaly anglicky

Q: Nainstaloval jsem si češtinu, ale některé texty zůstaly anglicky. Proč je to tak?

A: Muselo dojít k chybě při instalaci. Zkuste znovu krůček po krůčku češtinu nainstalovat. Pokud se Vám to opět nepodaří, kontaktujte nás.

Černá obrazovka místo efektů

Q: Když se mají zobrazit nějaké efekty ve hře, zčerná mi obrazovka a není nic vidět, dokud efekt nepřestane. Čím to je?

A: V nastavení grafického pluginu bude patrně v kolonce *Framebuffer textures* zaškrtnuto „*Black – Fast but no special effects.*“ Pokud máte s nastavením a zobrazováním efektů problém, zkuste v nastavení pluginu zvolit softwarové zpracování grafiky.

Zpomalená / zrychlená hra

Q: Hra mi běží hrozně rychle / pomalu, nevíte, čím to může být?

A: Pokud běží hra pomalu, může to být například nevýkonným počítačem nebo mobilem. V takovém případě se nedá nic dělat. Druhou možností je, že jste špatně nastavili grafický plugin a ten hru buď zrychluje, nebo zpomaluje. Určitě si přečtěte příložený návod na ePSXe emulátor.

Řešení zrychlené hry: Zaškrtněte v nastavení grafického pluginu Use FPS limit a Auto-detect FPS.

Řešení zpomalené hry: Zkuste si pohrát s nastavením grafického pluginu. Některé obsahují tlačítko „*Fast,*“ které nastaví vysokou rychlost hry.

Výměna CD

Q: Snažím se vyměnit CD pomocí „File/Change disc,“ ale nefunguje to...

A: Možnost výměny CD byla funkční ve verzi 1.5.2. Ve všech novějších verzích výměna nefungovala. Zlom přináší až nová verze 1.8.0., kde výměna opět funguje.

DOTAZY OHLEDNĚ PŘEKLADU

Hlášení chyb v překladu

Q: Našel jsem chybu v překladu, chybějící písmeno, překlep, text se nevejde do okna, text nedává smysl... a rád bych to nahlásil korektorovi. Jak to mám udělat?

A: Stejně jako v předchozích projektech funguje na našich stránkách sekce „[hlášení chyb](#)“. Budeme velice rádi, když nám pomůžete překlad ještě vypilovat. Tato sekce obvykle funguje asi 2-6 měsíců, podle aktivity testujících. Vždy se také najde nějaký oficiální betatester.

JAK SPRÁVNĚ HLÁSIT CHYBY:

1. Ujistěte se, že chyba již nebyla nahlášena. Pokud nebyla, pokračujte druhým bodem. (V žádném případě neposílejte chyby e-mailem!!)
2. Napište, v jaké oblasti jste chybu objevili.
Např. Vesnice Arni
3. Opište celou větu a chybu zvýrazněte:
Př. „Serge se probudYl s vejcem v ruce, ale rozmáčkI ho.“
Kdybyste náhodou narazili na text, který se nevešel do okna, opište celou větu a místo písmenek, které nejsou vidět nebo přesahují určené místo, dejte XXX.
Př. „Kid nakopala Guilovi zadek a on měsíc kadiXXXX“
4. Pokud je problém hůře popsatelný, udělejte screenshot, nahrajte ho třeba na [photobucket](#), a do sekce „[hlášení chyb](#)“ napište link.
(Screenshot uděláte stisknutím klávesy PrintScreen, pak stačí otevřít grafický editor, třeba Malování nebo Irfanview, a stisknout CTRL+V.)

Výběr jména hratelných postav

Q: Víím, že v minulých projektech bylo nějaké omezení, týkající se pojmenování postav. Je něco podobného i tady?

A: Bohužel ano. Kvůli skloňování **VŮBEC NEDOPORUČUJEME** měnit jména hratelných postav. Některé postavy mají jméno vloženo „napevno,“ takže by se změna neprojevila všude a vznikl by zmatek.
Určitě vám neušlo ani to, že Serge se v menu a bitvě jmenuje jen Serg. To je bohužel další oběť na oltáři skloňování.
Pokud si ovšem budete chtít změnit jméno, minimálně hlavní postavy, pamatujte, že skloňování nového jména musí být stejné, jako skloňování jména Serge.

Příklad:

1. pád	=	<i>Serge</i>
2. pád	=	<i>Serge</i>
3. pád	=	<i>Sergovi</i>
4. pád	=	<i>Serge</i>
5. pád	=	<i>Sergi</i>
6. pád	=	<i>Sergovi</i>
7. pád	=	<i>Sergem</i>

Nepříjemnost jména Tuřín: Toto jméno bude na obrazovce zadávání jmen vypadat zatím nějak takhle: „Tu__n“

Důvodem je, že na této obrazovce se berou fonty z BIOSu a zatím nebylo možné přidat české znaky. Neobávejte se však, všude ve hře byste měli vidět „Tuřín.“

Úprava překladu

Q: Nelíbí se mi, jak jsi přeložil „X“, já bych to spíš přeložil jako „Y“.

A: Překládal jsem volně, spousta věcí byla upravena, ale pokud máte nějaký návrh, jsem tomu klidně otevřen. Pošlete mi ho na mail a já se rozhodnu, zda je vhodnější. Jen upozorňuji, že většina textů je přísně limitována na počet znaků, které smí obsahovat!

Překlad příšer, národů, budov...

Q: Proboha kdo vymyslel jména těch příšer? To je maso.

A: Snad se budou líbit, některé příšery nesou věru potrhle jméno, ale co byste chtěli, vždyť je to japonská hra ☺

Počestěná videa

Q: Jsou v rámci češtiny přeložená také videa?

A: Ano, úvodní i závěrečná videa jsme pro vás přeložili, můžete se těšit na komplexní zážitek.

OSTATNÍ DOTAZY

Jak vám mohu pomoci?

Q: Zajímalo by mě, jestli mohu také nějak pomoci a účastnit se tak vašich překladů?

A: Samozřejmě, pokud nám chcete nabídnout pomoc, určitě vás rádi vyslechneme. Vždy se nám hodí schopní betatesteři, kteří pomáhají zlepšovat kvalitu našich překladů a vyslouží si tak čestné místo v credits instalace nebo FAQ.

Sponzorský dar

Q: Cením si vaší práce a jsem s překladem velice spokojen/á, mohu vás nějak odměnit?

A: Pokud se vám naše překlady líbí a shledáváte je užitečnými, moc nás to těší samo o sobě. Pokud chcete podpořit naše další projekty, číslo našeho účtu je:

1524808013/0800

Za každý příspěvek děkujeme, nově umístíme všechny sponzory projektů do sekce projektu, jež sponzorují. Nezapomeňte však napsat do poznámky u platby své jméno nebo přezdívku a projekt, který chcete sponzorovat!

Mohu upravovat češtinu?

Q: Mohu si volně upravovat a šířit vaši češtinu?

A: Ne, všechny změny musí být projednány s autory a prováděny přes ně. Také je zakázáno vytváření českých releasů Chrono Crossu a jejich šíření. Tato čeština je duševní vlastnictví RK-Translations a jako taková je pod ochranou autorského zákona. Jsou to stovky hodin naší práce, děkujeme za pochopení.

Rekordy překladu

Q: Máte nějakou zajímavost ze zákulisí překladu?

A: Ano...

Na překladu Chrono Crossu jsme začali pracovat už v březnu 2011, pak jsme ho na dva týdny přerušili, abychom přeložili náš nejrychlejší překlad - Disciples 3. Tehdy jsme ještě nevěděli, že nejrychleším překladem prokládáme náš nezdoluhavější překlad, který nás bude strašit skoro dva roky!

Níže několik málo rekordů tohoto překladu:

- Nejpomalejší překlad (práce nám zabrala skoro 2 roky)
- Překlad na kolejích (velká část překladu vznikla ve vlaku mezi Prahou a Čáslaví)
- Požírač času (Chrono Cross si vyžádal nejvíce času ze všech překladů)

Nenašel jsem tu, co hledám

Q: Nenašel jsem tu odpověď na svou otázku, co mám dělat?

A: Ani v tomto případě nezoufej, zeptej se přímo nás prostřednictvím knihy návštěv na [našem webu](#).

RK-Translations

Copyright 2012



MARTIN KOŠTÁL

R@ziel vzal pod svá ochranná křídla překlad textů, grafiky, tvorbu akcentů, betatest, přípravu FAQ, distribuci a propagaci.

e-mail: kostal_martin@post.cz

Web: www.rk-translations.wz.cz



JINDŘICH TOMEK

Krucí svou ocelovou pěstí rozdrtil kód hry a vytvořil nástroje, postaral se o autoakcenty. Dále počestil fonty, vytvořil instalační patch... a mnoho dalšího.

e-mail: jtome@seznam.cz

Web: www.rk-translations.wz.cz