

F * A * Q

Často-kladené-dotazy

TECHNICKÉ DOTAZY.....	2
Použití emulátoru	2
Hra nefunguje	2
Mám ošklivé fonty	2
Čeština a konzole PS1	3
PAL vs. NTSC.....	3
Bude i PAL verze?	3
Čeština i na PSP	3
 DOTAZY OHLEDNĚ PŘEKLADU	4
Hlášení chyb v překladu	4
Skloňování jmen	4
Úprava překladu.....	5
Překlad předmětů, kouzel, dovedností.....	5
Předložky a spojky na konci řádku	6
Ošklivá grafika	6
Quina, muž nebo žena?.....	7
Strom lifa aneb český návod	7
 OSTATNÍ DOTAZY.....	8
Jak vám mohu pomoci?.....	8
Sponzorský dar	8
Mohu upravovat češtinu?	8
Lež jako věž, budete či nebude FFXcz?	8
FF9cz v prosinci 2009, aneb proč to nevyšlo.....	9
Překlad závěrečného videa	9
Co je oglop?.....	9
Nenašel jsem tu, co hledám	9



TECHNICKÉ DOTAZY

Použití emulátoru

Q: Nikdy jsem nepoužíval/a emulátor PSX, můžete mi nějak poradit, jak se to používá a co musím nastavit, aby mi Final Fantasy IX dobře fungovalo?

A: Pro takovéto účely byl k češtině přiložen, mimo jiné, také návod na ePSXe v obrázkovém vydání... a zvažujeme, že natočíme i celovečerní film. Návod je k pročtení také na [našem webu](#). Kdyby vám náhodou nevyhovoval, doporučuji také velice kvalitní návod na [Pildových stránkách](#). Kdyby v boji nefungovalo menu rozkazů, je to vina grafického pluginu.

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. (Viz nastavení ePSXe.)

-Pokud ano, přečtěte si podrobně pokyny k použití češtiny a ujistěte se, zda jste neudělali chybu. Samozřejmě také zkontrolujte verzi své kopie Final Fantasy IX. Náš překlad vznikl pro NTSC 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.) **Yždy buďte maximálně konkrétní!**

Mám ošklivé fonty

Q: Mám ve hře příšerně ošklivé fonty, proč jste neudělali hezčí, jako například ve Final Fantasy VIII?

A: Final Fantasy VIII a Final Fantasy IX vznikali takřka souběžně, přesto se může zdát, že FF8 oplývá lepší grafikou. Bohužel to zahrnuje i fonty, které jsou v FF9 zhruba na stejné úrovni, jako menší sada fontů u FF7. Abych to shrnul, fonty jsou pouze 4-bitové, což nám opravdu nedává moc šancí je jakkoliv vylepšit. Jedinou šancí na vylepšení je použití vyhlazování v nastavení grafického pluginu.

Čeština a konzole PS1

Q: Bude možné hrát s vaší češtinou na originální stolní konzoli PlayStation1?

A: Patrně ne, snad jen v případě, že vlastníte upravenou (tzv. očipovanou) konzoli. Struktura hry se ovšem nemění, takže pokud na svém PS1 spustíte neoriginální hry, pak nevidím v ničem problém.

PAL vs. NTSC

Q: Mám originální verzi Final Fantasy IX (PAL) pro Evropu, ale čeština mi nechce fungovat! Co se děje?

A: Před zahájením překladu jsme si museli vybrat ze dvou verzí, evropské PAL a americké NTSC. Nakonec vyhrála NTSC verze, protože na rozdíl od své sestřičky neobsahuje žádné ochrany. Tyto ochrany by nám překlad neumožnily. NTSC verze znamená pro všechny uživatele méně problémů. Shrnutí:

NTSC: PODPOROVÁNO

PAL: NEPODPOROVÁNO

Bude i PAL verze?

Q: Plánujete v budoucnu také PAL verzi?

A: Rádi bychom, ale jak jsem psal výše, bylo by to značně problematické. PAL verze se od NTSC diametrálně liší. Tudíž musím konstatovat, že pravděpodobně ani v budoucnu tato verze nebude.

Čeština i na PSP

Q: Bude možné hrát počeštěné Final Fantasy IX pro PSX na PSP? Respektive, bude mi to fungovat přes emulátor jako PSX-P?

A: Ano, čeština na PSP funguje.

DOTAZY OHLEDNĚ PŘEKLADU

Hlášení chyb v překladu

Q: Našel jsem chybu v překladu, chybějící písmeno, překlep... 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 4-6 měsíců, podle aktivity testujících. Vždy se také najde nějaký oficiální betatester. (Zárným příkladem je Marty.)

!! 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. Strom lifa, paluba Rudé Růže, kaple v Alexandrii...
3. Opište celou větu a chybu zvýrazněte:
Př. „Pět samYc Chocoba.“
Kdybyste náhodou narazili na text, který se nevešel do okna, opište celou větu a místo písmenek, které nejsou vidět, dejte XXX.
Př. „Zidan se našťval a šel sníst ogloXXX“
4. Pokud je problém hůře popsateľný, udělejte screenshot, nahrajte ho třeba na [photobucket](#) a do sekce „[hlášení chyb](#)“ mi napište link.
(Screenshot uděláte stisknutím klávesy PrintScreen, pak stačí otevřít grafický editor, třeba Malování nebo Irfanview, a stisknout CTRL+V.)

Skloňování jmen

Q: Jak se to má se skloňováním jmen? Mohu si vybrat libovolné jméno?

A: Plně skloňujeme jména: Zidan, Vivi, Steiner, Amarant.
Nesklonná zůstávají: Dagger, Eiko, Freya, Quina.
Z toho plyne následující: Jména, která se skloňují, upravujte tak, aby byly koncovky původního jména a vámi zvoleného jména VŽDY stejné!
Příklad:

- | | |
|-------------------|-------------|
| 1. PÁD – ZIDAN | - MARTIN |
| 2. PÁD – ZIDANA | - MARTINA |
| 3. PÁD – ZIDANOVI | - MARTINOVI |
| 4. PÁD – ZIDANA | - MARTINA |
| 5. PÁD – ZIDANE! | - MARTINE! |
| 6. PÁD – ZIDANOVI | - MARTINOVI |
| 7. PÁD – ZIDANEM | - MARTINEM |

- | | |
|-----------------|-----------|
| 1. PÁD – VIVI | - TEDDY |
| 2. PÁD – VIVIHO | - TEDDYHO |
| 3. PÁD – VIVIMU | - TEDDYMU |
| 4. PÁD – VIVIHO | - TEDDYHO |
| 5. PÁD – VIVI! | - TEDDY! |
| 6. PÁD – VIVIM | - TEDDYM |
| 7. PÁD – VIVIM | - TEDDYM |

(Asi si říkáte, že z vás touhle malou ukázkou dělám blbce, ale mnoho lidí ji opravdu potřebuje... řekněme, že jste děti. Mimochodem, Steiner a Amarant mají identické skloňování jako Zidan.)

Bohužel, objevuje se nám tu podobný problém, jako u Final Fantasy VII se jménem Tifa. Tentokrát ovšem hned dvakrát a to se jmény Quina a Freya. Museli jsme je tedy ve všech případech nechat pouze v prvním pádu. (Tento problém ovšem můžete sami eliminovat zvolením jména, které není nutné skloňovat - v případě FF7 bylo možné nahradit Tifu např. za Tiffany.) Já vám nabízím řešení alespoň pro Quinu, kterou jsem zkrátil na „Quin“ - je však pouze a jen na vás, jaké jméno zvolíte.

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. (Je však nutné brát na vědomí velikost oken dialogů, především u předmětů, kouzel a dovedností!)

Překlad předmětů, kouzel, dovedností

Q: Mám dotaz, nebylo by možné nechat kouzla, dovednosti a předměty v angličtině? Jsem na to zvyklý. Proč to vůbec překládáte?

A: Vysvětlím to názorně: Někdy neangličtinář si otevře inventář a vidí anglické názvy, podle kterých se nedokáže orientovat - nic mu neříkají. Potřebuje vyléčit otravu, ale neví, že antidote je protijed. Takže by podle českých popisů pročítal všechny ostatní předměty,

než by se dostal k protijedu. Totéž platí u některých kouzel a vlastně i dovedností. Jak jsem říkal před rokem a také rok předtím, naše projekty jsou určeny především pro neangličtináře. Pokud rozumíte, můžete vždy hrát anglicky.

Předložky a spojky na konci řádku

Q: Mám za to, že spojky a jednoslabičné předložky na konec řádku nepatří, co mi k tomu řekneš, R@zieli?

A: To je věru pravda, ale bohužel to bylo nezbytné. Jelikož se okna objevují s přesně danou velikostí, musíme dbát spíše na rovnoměrné rozmístění textu na řádcích. Zjednodušeně: Pokud by měl být spodní či horní řádek delší, raději necháme na konci řádku spojku, aby rozdíl minimalizovala. Tím mimo jiné dosáhneme i toho, že bude okno menší a nebude vám tedy zabírat celou obrazovku - když to vyženu do extrému.

Ošklivá grafika

Q: Nemůžu si pomoci, ale česká grafika Final Fantasy IX mi připadá ohavná a zubatá. Co se stalo, hoši? A má vůbec cenu grafiku překládat?

A: Inu, to je těžké, limituje nás bohužel horší grafika než u Final Fantasy VIII. Abych vám přiblížil situaci s překladem grafiky, musím vám přiblížit grafiku samotnou. Jedná se o skutečně malé obrázky, například obrázky úvodního menu, „Nová hra“ a „Pokračovat“, mají pouhých 64x10 pixelů. S tím se opravdu moc kouzlit nedá. To by ovšem nebylo tak hrozné, práci nám ještě stěžovaly multi palety, které měla velká část grafiky. Zkrátka horor! Pro ukázkou připojuji obrázky:

CONTINUE

(Původní grafika)



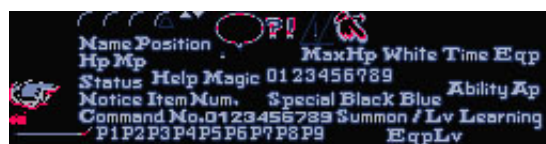
POKRAČOVAT

(Počeštěná grafika)

Konkrétně u těchto obrázků má původní grafika, oproti naší, hezčí font. Ale my o ozdobném písmu přemýšlet ani nemohli, protože slovo „Pokračovat“ je o 2 znaky delší a kvůli písmenu „Č“ také vyšší. Abych vám přiblížil to utrpení, podívejte se na následující obrázky. Je na nich nápis „Ledová jeskyně“, jeden z těch, co se objeví při prvním vstupu do oblasti. (Ani snad nebudu zmiňovat, že jsme je museli hledat mezi více než 15 000 jinými obrázky!)



↑ **Obrázky:** Ukázka editované grafiky, samotný text v nich je zatím poměrně těžko rozlišitelný.



← **Obrázky:** Na první pohled trochu jednodušší grafika. Opak je pravdou, konkrétně tento obrázek má 13 palet! Vy můžete vidět 3 z nich. Kromě toho jsou ještě trochu zvětšené. Bylo peklo zachovat všechny barvy...

Quina, muž nebo žena?

Q: Všiml jsem si, že ve vašem překladu se v hovoru o Quině několikrát objevuje on/a, případně se o „tom“ někdy mluví jako o muži, jindy zase jako o ženě. Co je to za bordel, tak jak je to? Muž nebo žena?

A: Obávám se, že to nikdo neví. Já osobně mám Quinu zafixovanou jako samici, mnoho postav ve hře jí však oslovuje jako samce. Kdo zjistí jak to je, dostane lízátko.

Strom lifa aneb český návod

Q: Doslechl jsem se něco o jakémsi stromu lifa, kde by měly být všechny informace o hře v češtině a různé rady. Co je to? Kde je to?

A: Strom lifa skutečně existuje, je to sekce na [našich webových stránkách](#). Odkaz na ni naleznete v subsekcí projektu FF9cz. Offline verze je pak ke stažení v sekci download. Obsahem stromu lifa je přehled kouzel, dovedností, příšer, jejich výskytu, vysvětlení karet a také podrobnosti o minihře Chocobo Hot & Cold. Příložené jsou i naše vlastní mapy, tip jak zaručeně najít Létající zahradu chocobů a mnohem víc.

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 nabídnou 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 sledáváte 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 své jméno nebo přezdívku!

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 Final Fantasy IX 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.

Lež jako věž, budete či nebude FF7cz?

Q: Zrovna jsem si pročítal FAQ k předchozímu projektu a objevil jsem lež jako věž! Tvrdíš tam, R@zieli, že FF9 překládat nebudete. Dokonce se o tom zmiňuješ i ve FAQ k projektu FF7. Jak nám to vysvětlíš? A je tedy možné, že přeložíte i Final Fantasy X, o kterém jste v minulosti prohlásili, že ho překládat nebudete?

A: Ano, uznávám. Tehdy pro nás bylo překládání her na PSX něco zcela neznámého, proto jsem je automaticky smetal ze stolu. Hrubě

jsem ovšem podcenil Kruciho! Je to především jeho zásluha, že dnes můžete hrát Final Fantasy IX a poslouchat staré příběhy mými ústy. Už jen z tohoto důvodu nebudu Final Fantasy X okamžitě zatracovat. Opravdu je ale jen hodně malá šance. Největší problém totiž je, že ani jeden z nás nevlastní PS2. A PS2 emulátor na našich strojích funguje mizerně. Přednost bychom dali FF7: Crisis Core, ale až bude funkční PSP emulátor.

FF9cz v prosinci 2009, aneb proč to nevyšlo

Q: Podle druhého traileru měl být projekt Final Fantasy 9cz vydán již v prosinci 2009, jak je možné, že došlo ke zdržení v řádu několika měsíců?

A: Bohužel nás zastihly svátky, dostihla práce a také překvapily technické obtíže s grafickými texty. (Viz obrázky výše.) To všechno mělo za následek ono politováníhodné zdržení. Mohli jsme vydat neúplnou verzi, ale rozhodli jsme se radši o oddálení vydání.

Překlad závěrečného videa

Q: R@ziele, proč není přeložený text v závěrečném videu?

A: Chtěl jsi říct R-@-Z-I-E-L-I, že? Text ve skutečnosti přeložený je, ale zatím se stále pracuje na tom, jak ho do překladu dostat a přimět fungovat. Pokud Kruci nějaký způsob vymyslí, bude ve verzi 1.0. přítomno i toto video, jinak musím všechny odkázat na náš web, kde je [závěrečné video](#) samozřejmě přeložené.

Co je oglop?

Q: Víte, vrtá mi to hlavou už nějakou dobu, co je to vlastně ten oglop?

A: To je takový brouk... hovnivál.

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](#).



MARTIN KOŠTÁL

R@ziel vzal pod svá ochranná křídla překlad textů, počeštění grafiky, alfatest, betatest, přípravu FAQ, distribuci a web.

e-mail: [kostal_martin\(zavináč\)post.cz](mailto:kostal_martin(zavináč)post.cz)

Web: www.rk-translations.wz.cz



JINDŘICH TOMEK

Kruci svou ocelovou pěstí rozdrtil kód hry a získal zákeřně ukrytý text. Dále počeštil fonty, vytvořil nástroje na import a export textů, grafiky a vytvořil instalační patch. Podílel se také na tvorbě FAQ, úpravách počeštěné grafiky, textů a řešení technických problémů.

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

Web: www.rk-translations.wz.cz

EXTERNÍ SPOLUPRÁCE

MNOHOKRÁT DĚKUJEME NÍŽE ZMÍNĚNÝM LIDEM, ŽE NÁM OCHOTNĚ POMOHLI PŘI TVORBĚ A ÚPRAVÁCH PROJEKTU FINAL FANTASY IX CZ.

BETATEST:

MARTY