

F*A*Q

Často-kladené-dotazy

TECHNICKÉ DOTAZY

Podporované verze hry	2
České fonty.....	2
Nezobrazující se informace o nepříteli.....	2
Podpora japonského dabingu	2
Odlišnosti japonského dabingu	3

DOTAZY OHLEDNĚ PŘEKLADU

Hlášení chyb v překladu	5
Návrhy na změnu v překladu.....	5
Překlad neodpovídá souvislostem	6
Nové stupňování kouzel	6
Nepřeložená grafika ovládání.....	6

OSTATNÍ DOTAZY

Podpora naší práce.....	7
Neoficiální úpravy češtiny	7
Čeština pro Final Fantasy XIII-2	7
Překlad starších Final Fantasy	8
Není tu, co jsem hledal.....	8
ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ:	10



TECHNICKÉ DOTAZY

Podporované verze hry

Q: Jaká verze Final Fantasy XIII 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.

Nezobrazující se informace o nepříteli

Q: Když během bitvy stisknu "C", objeví se mi dostupné informace o nepříteli. Jenže z nějakého důvodu tam nemám ve spodní části vypsané strategické informace. To samé v datalogu. Je to nějaká chyba češtiny?

A: Toto není chybou češtiny. Jde o problém, který se týká jen vyšších rozlišení hry. Pokud budete hrát v původním rozlišení 1280x720, zobrazí se vám vše správně. Dodatečně přidaná podpora FullHD, tedy rozlišení 1920x1080, přinesla tento problém. My s tím bohužel nic dělat nemůžeme. Víím, že použití Libry na eidolony tak poněkud ztrácí smysl, ale naštěstí se to dá přežít.

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.**

Odlišnosti japonského dabingu

Q: Liší se nějak japonský dabing od toho anglického?

A: Ano, liší se vlastně v mnoha věcech. Japonská verze hry, tedy volba japonského dabingu, nemění pouze zvukovou stopu. Přepíná na jiný soubor dat. Jinými slovy: V počítači máte dvě verze hry – anglickou a japonskou. Proto je také při instalaci češtiny nutné zvolit právě tu, kterou chcete používat, případně obě - což je výchozí nastavení. (Ano, proto je hra tak obrovská.)

Důležité je říct si, že při překladu jsme vycházeli z anglické verze, která bude pro naše uživatele jistě tou výchozí a upřednostňovanou. Když si tedy naši češtinu nainstalujete na japonskou verzi hry, určitě se setkáte s místy, kde nebude český překlad úplně sedět. A teď nemyslím časování – Japonci totiž místo některých dialogů prostě mlčí, takže náš překlad je v takové situaci poněkud nadbytečný. Níže malá ukázka rozdílů, které přidáváme čistě pro zajímavost:

Ohavné vrcholky | Hope spadne z bitevního stroje:

(AJ) Lightning: „Pěkný přistání.“

(JP) Lightning: „Není ti nic?“

Ohavné vrcholky | Hope mluví ze sna:

Hope cestuje spolu s Lightning a únavou usíná. Když se k němu Lightning přiblíží, řekne ze sna „Mami?“, na což Lightning reaguje:

(AJ) Lightning: „Ne tak docela.“

(JP) Lightning: „Kdo, že je tvoje máma?“ *Mnohem milejší reakce.*

Kapitola 12 | Úvodní scéna:

Lightning naskočí na vozidlo Svatyně a jeho posádka na ni křičí „Chcípneš!“, její odpověď pro jednotlivé verze:

(AJ) Lightning: „Až po tobě!“

(JP) Lightning: „...“ *V japonské verzi mlčí.*

Bodhum | Lightning si rozbaluje dárek od Serah a komentuje ho slovy:

(AJ) Lightning: „Jak praktické.“

(JP) Lightning: „Má dobrý vkus.“

Ve výsledku tak máme z Lightning v anglické a české verzi hry o trochu větší mrchu, což není na škodu. Ostatně ono to podobně bylo i se Squalem ve Final Fantasy VIII. Zatímco v anglické verzi, kterou jsme překládali, říkal často „cokoliv“ nebo mlčel, čímž působil tak trochu vzpurně a samolibě, v japonské verzi byl mnohem pokornější a místo toho říkal (nebo si myslel) „omlouvám se“. V originálu byl tedy spíše nejistý. Jak vidíte, překladatel může velice snadno změnit povahu celé postavy, a to jen změnou několika slov.

Jsme zkrátka velice mocní!

Ale jak říkal Spiderman, s velkou mocí jde ruku v ruce i velká zodpovědnost. ☺

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**".

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 nahlaste opakovaně.
2. Neposílejte chyby emailem, ale výhradně přes sekci [Hlášení chyb](#).
3. Jak správně nahlásit chybu. Uveďte:

-Místo, kde k chybě došlo. (př. Kapitola 12/Eden...)

-Opíšte větu a chybu zvýrazněte, např. „Vanille stál**O** v dešti jako tele.“

-Pokud se text nevešel kam měl, napište poslední viditelné písmeno a za něj dejte velká písmena X. Např. „Hope se rozplakal, když ho Lightning kopla do h**XXXX**“

-Pokud bude problém hůře popsitelný, lze poslat (či někam nahrát) screenshot.

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 „Guardian Corps“ jako „Ochranný sbor“ je dobrý nápad. Navrhoval bych „Strážný sbor“.

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. Když už jsme u toho Strážného sboru, byla to naše první volba. Když se pak ovšem ve hře používala zkratka SS, a to v některých nepříliš vhodných vyvražďovacích situacích, rozhodli jsme se název raději změnit na Ochranný sbor.

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: 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 jsme se nechali inspirovat jinými překladateli v Evropě, konkrétně těmi španělskými a používali jsme **+** pro druhý stupeň a **++** pro třetí stupeň kouzla. Tento díl nám ovšem otevřel nové možnosti, kterými jsou čísla v podobě horního indexu. Za nás zatím nejlepší varianta.

Nepřeložená grafika ovládání

Q: Proč nejsou přeložené obrázky s ovládáním pro klávesnici a gamepad?

A: Tyto dva obrázky jsme sice dokázali exportovat a počesťit, ale jelikož pocházejí přímo ze spouštěcího souboru, nemůžeme je kvůli ochraně dostat zpět. Vše ostatní se nám ovšem podařilo přeložit. Oba chybějící obrázky si můžete stáhnout v češtině ze sekce [ke stažení](#) na našem webu.

OSTATNÍ DOTAZY

Podpora naší práce

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

A: Pokud se vám překlad vážně líbí a chcete nám projevít svou přízeň jinak, než slovy podpory, v tomto případě finančně, tak můžete zaslat libovolný dar na náš účet. Budeme moc vděční za jakoukoliv částku, použijeme ji na provoz webu a nákup her, které překládáme. Jsou dvě možnosti:

1. **PAYPAL:** Naleznete ho na našich stránkách, ale účtuje si vysoké poplatky, takže nám z vašeho příspěvku přijde o něco méně. *(Zašlete-li třeba 600,-Kč, dorazí nám 566,-Kč.)*
2. **Převod na účet:** Toto je sice malinko zdlouhavější varianta, ale váš příspěvek dorazí celý, bez poplatků. Proto doporučujeme spíše tuto variantu. Číslo našeho bankovního účtu je: **1143240014/3030**

Nezapomeňte prosím do poznámky uvést své jméno nebo přezdívkou, každý podporovatel má právo se objevit v naší sekci „Podporovatelé“. Pokud si to nepřejete, napište nám to prosím e-mailem. Rozhodně se ozvěte také v knize návštěv, účet pravidelně nesledujeme, takže může dojít ke zbytečně dlouhým prodlevám. Všem moc děkujeme!

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 Final Fantasy XIII-2

Q: Budete překládat i zbývající části trilogie? Tedy aktuálně Final Fantasy XIII-2?

A: To do značné míry záleží na fanoušcích, kteří nám budou pomáhat s volbou dalších projektů. Pokud projeví zájem o překlad Final Fantasy XIII-2 a později 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 2016

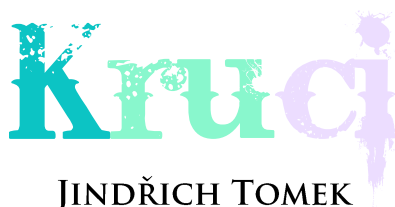


MARTIN KOŠTÁL

R@ziel měl tu smůlu, že seděl při čistce ve stejném vlaku jako Sazh a Lightning. Naštěstí se mu podařilo přežít krutý střet s armádou Svatyně a poté, co v temné rouře pod Palumpolem zařízl Hopa, zaujal jeho místo v partě. Od té doby pilně pracoval na překladu. Během táboření na Gran Pulsu dokonce nakreslil několik map a zpracoval bonusové informace o misích a pokladech.

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

Web: www.rk-translations.cz



JINDŘICH TOMEK

Kruci se hned po čistce připojil k NOŘE, kde začal fungovat jako technický specialista, čímž příliš nepotěšil Maquiho. Nakonec jej však zmanipuloval fal'Cie Fénix a udělal z něj svého l'Cie. Od té doby pracoval Kruci pro něj. Jeho posláním bylo udržet cocoonské slunce v dobré kondici. Pokud neumřel, nejspíš je z něj už spokojený Cie'th.

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

Web: www.rk-translations.cz

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ:

Stefan Judin – Za velkou pomoc s testováním češtiny při veřejném betatestu.

Fraxinus – Za velkou pomoc s testováním češtiny při veřejném betatestu.

Albeoris – Za nástroje, které jsme použili.

Pilda – Za webhosting, který nám léta štědře poskytoval.

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 ☺

