

Nazdarek prekladatele.

Texty většinou dostanete v TXT nebo Wordu.

Original texty se dají otevřít přes Notepad++. Stahnete, nainstalujete, date otevřít cestinu co je na strankach a mate origos texty. Je to fajn, pokud se chcete podívat, jak a co pekkladali ostatní.

Ale preklady dávejte do souboru co vám přišel. Pakho budete posílat naz5.

Posílám malý tahak k prekladum FM20.

Takze. Original text k prekladu vypada si takto:

KEY-281061: [%person#1-surname] fears negative reaction

KEY-281061-M: [%male#1-surname] fears negative reaction

STR-1:

KEY-281061-F: [%female#1-surname] fears negative reaction

STR-1:

Je rozdelenej podle KEY – což jsou jednotlivé vety, které se zobrazují ve hře.

Preklad se umísťuje do STR radku. Tam patří preklad KEYe nad STR.

První key je jen informativní. Teda v případě, že za ním nenasleduje STR.

KEY-256715: Activate[COMMENT: text on dialog button to confirm manual activation of serial number (digital download versions only)]

STR-1:

Tady se bude prekladat. Jasný? Proste prekladas text NAD STR.

Nasledují komentáře.

Některé KEYe mají na svém konci komentáře. Ty říkají kde je veta použita, případně čeho se týká. Je to taková napověď. Komentý není potřeba prekladat.

[COMMENT - squad selection rules for Hong Kong teams] – text se týká pravidel v Honkongske lize

[COMMENT: tactical meeting - area to emphasise - SQUAD_BIG_CHANGES_SINCE_LAST_MATCH_WON_LAST] – text se týká taktického meetingu kdy sestava ma velkou snaci na výhru.

[COMMENT: press_conference; very negative answer to question, QID_USER_SIGNS_NEW_CONTRACT_GET_IMMEDIATE_THOUGHTS, revision to ID 360594] – text je revize textu na KEY-360594. Tady je fajn zjistit co bylo v tomhle textu. Dost mozna se jedna jen o jeho lehkou modifikaci a tak ho můžete po uprave prekopirovat.

Nektere KEYe mají přídomek, který říká, kdo text říká M – muz / F – zena. ☺

Pripadne MF – muž ženě / MM – muž muži / FM – žena muži / FF žena ženě. Je to většinou když se baví dva manageri,...

KEY-281061-M – text bude v muzskem rode. Nesl, videl, řešil,...

KEY-281061-F – text v ženskem rode – Nesla, viděla, řešila,.....

KEY-281061-MF – muž něco zdeluje ženě -on říkal aby ona udelala

KEY-281061-FM – žena něco zdeluje muži – ona říká any on něco udělal.

Něco jako

MM – Jeho zápas jsem neviděl, ale taktiku měl připravenou dobře.

MF - Její zápas jsem neviděl, ale taktiku měla připravenou dobře.

FM – Jeho zápas jsem neviděla, ale taktiku měl připravenou dobře.

Jasný? Celkem jednoduchý.

A teď to nejlepší.

Proměnné. Jsou označeny hranatou závorkou. [začátek a] konec

Pak nasleduje specialni znak [%]

A popis o jakou osobu se jedná male#1-muž číslo 1 v rouzhovoru

Poslední je co se bude zobrazovat [surname] – příjmení, I – já, hidden – nezobrazovat proměnou.

Takže proměnná značí

[%male#1-surname] – muž číslo 1 a to jeho příjmení

[%female#1-I] – žena číslo 1 a to ty – ty jako žena říkáš tuto větu

[%male#2] - muž číslo 2 v rozhovoru

[%job#2] – pracovní pozice v týmu číslo 2

[%team#1-short] – zkrácený název týmu číslo 1 v rozhovoru.

.....

Místo proměnné se pak ve hře doplňuje jméno / název. Pokud ve hře hrajete za AC Sparta Praha, pak [%team#1-short] bude SPARTA. Pokud váš manager je John Vomlelka, pak [%male#1-surname] zobrazí Vomlelka.

Takže. Vaše jméno bude John Vomlelka. Pak věta s - [%male#1-surname] fears negative reaction – se v anglictine zobrazí jako - Vomlelka fears negative reaction.

Problem je, že díky tomu neumí text skoňovat. Ve větě v příkladu je to lehké.

Překlad bude - [%male#1-surname] se obává negativních reakcí – a zobrazí toto - Vomlelka se obává negativních reakcí.

Tak a teď do češtiny dejme tohle. [%male#1-I] se v angline zobrazí jako I – tedy Já. [%male#3-first] – bude třeba Jan Kulič

[%male#1-I] think it would be beneficial if [%male#3-first] started running with the ball a bit less often though

Hra ukáže

I think it would be beneficial if Jan started running with the ball a bit less often though.

Doslovný překlad postrádá smysl. Je potřeba text přepsat tak, aby dával smysl. U toho se snažíme udržet význam věty.

Takže třeba

Myslím si, že [%male#3-first] zbytečně běhá s balónem po hřišti. Měli bychom mu říct, aby s tím přestal.[%male#1-hidden]

Hra ukáže

Myslím si, že Jan zbytečně běhá s balónem po hřišti. Měli bychom mu říct, aby s tím přestal.

V původní větě byly dvě proměnné - [%male#1-I] a [%male#3-first].

V české jsme však použili jen jednu. Ale hra očekává zobrazení i druhé. Co s tím? Druhou – nepoužitou proměnou dáme na konec s „přívlastkem“ –hidden -- [%male#1-hidden]. Tím říkáme, nezobrazuj se.

Hra vidí v origos textu dve promenne, v prekladu taky. Jednu ukaze, druhou ne. Takze text se zobrazi korektne.

Specialni promenna je {s}

Ta říká, že se jedná o množné / pořadové číslo.

[%male#3-you] - Jan Kulič – jméno, jasnačka

[%male#3-first] – Jan – Honza, OK

[%male#3-first] {s} – Jan "s – ale tohle je v češtině Honzův

Proto proměnou {s} v českém překladu dáváme jen jako { }. Cokoliv jiného přináší problémy.

Pokud by jsme tam dali { ův }, tak při Janovi se zobrazí Janův. Ale u pokud by to byl třeba Pepa Hnátek, tak se zobrazí Pepaův. A pamatujte. Nikdy nevíte jaké jméno se zobrazí.

Takže překládáme s citem a nevzužité proměnné ukončujeme na konci –hidden.

A to je vše. Pokud něco není jasné, přečtete si to ještě jednou. A pak se obraťte na outmana :-D