

Jak na češtinu do her...

Počešťování her se v poslední době stalo mým koníčkem a tak mě napadlo, že se se svými zkušenostmi z této oblasti podělím s ostatními.

Při překladu a počešťování hry postupuji v podstatě takto:

1. Výběr hry.

Zde si vybírám podle toho, jak se mi hra líbí (Překládat něco, co člověka nebaví je otrava.) a pak podle toho, jak je její struktura vhodná pro překlad.

Ideální jsou hry, které byly vytvořeny jako vícejazyčné a tudíž obsahují více jazykových

variant. Takováto hra má většinou oddělené soubory s texty a jejich struktura

má pevně stanovená pravidla. (UFO1, UFO2)

2. Zjištění umístění textů.

Nejjednodušší je hledat v celém adresáři hry nějaké její slovo nebo text.

Ve většině případů jsou texty v hrách psány v ASCII a jejich nalezení nedělá problémy.

Můžou tedy nastat takovéto varianty:

a) Texty jsou v samostatném souboru, volně editovány a oddělovače jsou klasické CR LF (0D 0A)

Hra pak vybírá správný text odpočítáním jeho pořadí, nebo podle návěští, před ním. (BIOFORGE)

Takovýto text je možné přepsat libovolným textovým editorem.

b) Texty jsou v samostatném souboru, volně editovány, ale oddělovač je jiný (zpravidla 00)

I takový text lze přepsat v textovém editoru, ale musí se dávat pozor, aby se žádný

z oddělovačů nepřepsal. Pak by se narušila synchronizace textů.

(UFO1,2,3)

c) Texty jsou v samostatném souboru, ale jejich začátky jsou uloženy v tabulce na začátku,

nebo někde v programu. Zde je nejlepší použít hexadecimální editor, protože nepodaří-li se

nalézt, pochopit a přepsat tabulku odkazů, musí být přeložený text volen tak, aby byl

maximálně stejně dlouhý jako původní. (SYSTEM SHOCK)

d) Texty jsou součástí dlouhého souboru. Zde je třeba je osamostatnit do menšího souboru,

a poté se řídit body a,b,c... (JEDI KNIGHT)

e) Texty jsou sice v samostatném souboru, ale jsou nějakým způsobem zneprístupněny či zakódovány.

Zde je každá rada drahá. Záleží na zkušenosti překladatele, nebo na dokonalosti rýpacího

programu, zda se podaří zjistit způsob ukrytí. (INCUBATION)

f) Texty jsou v dlouhém souboru a zakódovány. No comment....

Musím poznamenat, že dost lze vyzorovat také z názvů jednotlivých souborů. Pokud se soubor

jmenuje třeba -c-0101.txt a je v adresáři English, lze předpokládat, že se tam nějaký ten text

skrývá... (INCUBATION)

Další část se věnuje implantaci diakritiky, kdo má chuť psát překlady jen v "cestine" nemusí číst dál :-))

3. Zjištění vhodnosti k instalaci diakritiky.

Tady je vhodné, vybrat si některý z textů v úvodu hry a vepsat do něj znaky z oblasti 80-FF.

(128-255) V této oblasti se alternativní ASCII znaky většinou skrývají .

Po spuštění hry lze pak sledovat, co se v tomto textu objeví.

Zobrazí-li se znaky s vlnovkami, tečkami a podobně, je třeba zjistit, zda je jich dost, aby

pokryly celou českou diakritiku. "ÁČĎĚĚÍŇÓŘŠŤÚŮÝŽ áčďěěíňóřšťúůýž"

Většina současných her tyto znaky ve svých fontech používá, přestože nejsou v jejich textech.

Nepodaří-li se vyprovokovat zobrazení žádného znaku v celém intervalu 128-255, je téměř jisté,

že hra používá jen základní ASCII znaky a diakritika se sem již nevleze.

(I když jsem už viděl stav, kdy byla na české znaky přepsána část standardních symbolů jako

"+", "=", "/" a podobně. I tento postup můžeme v případě nouze použít.)

4. Zjištění a zápis tabulky alternativních znaků

Zapsání tabulky všech alternativních znaků je velice důležité.

Tabulka by měla obsahovat číslo znaku, (dec n. hex popř. oboje) a tvar znaku. Po nalezení

fontu se pak doplní ještě jeho ofsetová adresa (pozice začátku znaku v souboru) a jeho

délka v bodech. (Téměř všechny hry používají proporcionální fonty s různou délkou znaků.)

5. Nalezení datových vzorů znaků - fontů.

Zde bych doporučil, projít si soubory a všimnout si jejich názvů. Podezřelé jsou soubory s názvy

jako big, small, font a příponami .fon, .fnt, a podobně.

Dále je třeba zjistit způsob uložení a prezentace fontů. Ve většině případů jsou jednotlivé znaky

prezentovány jako matice jednotlivých bytů a řazeny zleva doprava a shora dolů.

K tomuto účelu používám jednoduchý program, který mi na obrazovku vypisuje ascii významy

jednotlivých bytů a řadí je podle zmíněných pravidel. Šířku a výšku výpisu ovládám klávesami.

Po určení, které byty jsou ve fontu použity, jim změním formu zobrazeného znaku a určím

editační klávesy.

Zde může dojít k těmto variantám:

a) Znaky fontů jsou v samostatném souboru, řazeny za sebou a mají stejnou velikost matice.

Zde není problém přeeditovat kterýkoliv znak. Délka (počet sloupců) znaku, je pak dána tabulkou proporcionality.

b) Znaky jsou v samostatném souboru, řazeny za sebou ale nemají stejnou

šířku matice.

Tzn. krátké znaky jsou kratší i v souboru. Při editaci je nutné respektovat jejich skutečné šířky.

c) Znaky jsou řazeny tak, že nepoužité znaky chybí v posloupnosti. Nepůsobí problémy s editací, pouze s orientací v souboru.

d) Jednotlivé byty znaků jsou řazeny jiným způsobem, nebo jsou součástí většího souboru. Zde nastává skutečně detektivní práce. Prohlížet editorem fontů celý třeba 58MB velký soubor je neúnosné, a tak nezbývá, než se snažit pochopit systém, kterým je tak velký soubor složen případně přijít na to, jakým způsobem jsou jednotlivé byty fontu uloženy.

(Nebo použít skutečně dokonalý vyhledávací program, který ovšem nemám...)

6. Náhrada původních alternativních znaků v tabulce, znaky s českou diakritikou.

Zde využiji tabulku znaků a určím, kterým českým písmenem nahradím původní znak. Záleží

především na jeho skutečné či zdánlivé šířce v rámci proporcionality fontu. Nelze například do znaku "í" o délce 4 body, naeditovat "ň" dlouhé 8 bodů, i když by to

třeba u varianty a) šlo.

(Potom by musel následovat zásah do tabulky proporcionality znaků.)

Většina her, má v alternativní oblasti standardní znaky rozšířeného ASCII kódu pro západní Evropu.

Tyto znaky si můžete prohlédnout pod DOSem s vypnutou českou abecedou, zapsáním jejich čísel

při stlačení pravém tlačítku ALT. (ALT 160 = á)

Z této tabulky lze vycházet.

7. Proporcionalita znaků

Na tento problém jsem narazil v okamžiku, kdy byly znaky o shodné délce vyčerpány a zbyly jen

znaky delší nebo kratší. Navíc, pokud má hra více fontů, může se tento problém objevit jen v některém z nich.

Pokud nelze najít a upravit tabulku proporcionality, je někdy nutné změnit pozici českého

znaku a umístit ho místo jiného... (Pokud už je nějaký text přeložen, je to nepříjemné)

Setkal jsem se s tím, že se tabulka proporcionality skrývala v jiném souboru, (UFO2 a 3)

nebo že byla na začátku souboru s fontem (JEDI KNIGHT) případně jsem ji vůbec nenašel.

(INCUBATION)

8. Editace vlastních fontů

Zde používám podobný program, jako pro hledání fontů. Prakticky ke každému souboru s fonty

si změnou parametrů vytvořím speciální editační program. Jak si kdo takový

program napíše, je
jen jeho starost :o)

9. Editace textu s novou kódovou tabulkou.

Náhradou alternativních znaků vznikla nová kódová tabulka češtiny, platná pro překládanou

hru. Nyní je nutné editovat texty hry tak aby se v nich objevila čeština. Zde používám dvě varianty. U jednoduchých textů s volnou editací použiju libovolný editor, umožňující psát česky, a po skončení editace převedu celý soubor z kódu použitého editoru

(latin2, nebo kameničtí) do kódování překládané hry. (INCUBATION, UFO2)

U textů, kde není tato možnost, používám vlastní editační program, který mi umožňuje editovat

samostatné věty textu od oddělovače k oddělovači. Tímto je zaručeno i to, že nový text

nebude delší než původní. Ve specifických případech si můžu dovolit tyto oddělovače posouvat.

(UFO 3)

10. Instalace češtiny do hry

Spočívá v náhradě upravených souborů, případně v nahrazení části textu ve větším souboru.

(Nelze vždy nabídnout soubor dlouhý 12MB v němž je upraveno 6kB textu :-)

Zde je ještě třeba vzít v úvahu, že hra může vykazovat několik různých instalací, a ne vždy

je soubor, ze kterého byly texty vypreparovány totožný s tímtež při jiném typu instalace !

(X-COM Apocalypse) Případně se po instalaci objeví úplně jiný soubor, který obsahuje

tytéž texty. (JEDI KNIGHT)

To by bylo vše co se týká mnou prováděných překladů her.

Programy, které mi pomáhají, píšu v QBASICU (editační a konverzní rutiny) a Turbo Pascalu

(instalační a vykusovací programy).

WEX 18.04.1998

Článek psán pro www.game.cz, přetisknuto s povolením autora