



Příručka překladatele Grand Strategy Paradoxu

Obsah

1. O překládání.....	3
2. Struktura textů.....	4
1.1 Proměnná.....	4
1.2 Číslo události.....	4
1.3 Textový řetězec a jeho uvozovky.....	4
2. Kometáře.....	6
3. Vložené proměnné a formátovací znaky.....	7
3.1 Vložené proměnné.....	7
3.2 Formátování.....	7
3.3 Zalomení řádku.....	10
3.4 Textová ikonka (znak obrázku).....	10
4. Pasti a propasti překladu.....	12
4.1 Oslovování.....	12
4.2 Slovosled.....	12
4.3 Rod mužský a ženský.....	13
4.4. Příklad z praxe.....	14
4.5 Příklad některých vyhozených proměnných.....	15
4.6 Co když musíme rody zachovat?.....	16
5. Překladatelský editor.....	17
5.1 Adresářová struktura programu.....	17
5.2 Jak to funguje.....	18
5.3 Záložka Originál.....	18
5.3.1 Ovládací prvky (Originál).....	18
5.3.2 Nastavení barvy řádku (Originál).....	19
5.3.3 Záložky (Originál).....	21
5.3.4 Jdi na řádek (Originál).....	21
5.4 Záložka Překlad.....	22
5.4.1 Ovládací prvky (Překlad).....	22
5.4.2 Editace překladu (Překlad).....	22
5.4.3 Oprava již přeloženého (Překlad).....	24
5.4.5 Pomocná lokalizace (Překlad).....	24
5.4.6 Kopírování celého řádku (Překlad).....	24
5.4.7 Kopírování proměnné (Překlad).....	25
5.4.8 Kopírování formátovaného výrazu (Překlad).....	25
5.4.9 Kopírování textové ikonky (Překlad).....	25
5.4.10 Kopírování vybraného textu (tabulka Překlad).....	26
5.4.11 Likvidace proměnné (Překlad).....	26
5.4.12 Kontrola našla chyby.....	27
5.4.13 Rozdílové soubory.....	27
5.5 Slovník.....	29
5.5.1 Ovládací prvky (Slovník).....	29
5.5.2 Zadání nové položky do slovníku z editoru (Slovník).....	29
5.5.3 Hledání výrazu (Slovník).....	30
5.5.4 Výběr slovníku (Slovník).....	31
5.5.5 Výběr kategorie.....	31
5.6 Vyhledat a nahradit.....	32
5.6.1 Vyhledat a nahradit (z tabulky Originál).....	32
5.6.2 Vyhledat a nahradit (z tabulky Překlad).....	34
5.7. Nastavení programu.....	35
5.7.1 Zdrojový jazyk.....	35
5.7.2 Adresáře pomocné lokalizace.....	35
5.7.3 Poslední verze češtiny.....	35
5.7.4 Adresář hotových souborů.....	36
5.8. Klávesové zkratky.....	36

1. O překládání

Překlad Grand Strategy od Paradoxu není jednorázová záležitost. Je to práce, která začíná vydáním hry a pokračuje až do ukončení její podpory (vydávání patchů, DLC apod). Pro představu: v případě Crusader Kings 2 toto období trvalo od února 2012, kdy byla hra vydána, do října 2019, kdy byla její podpora ukončena a Paradox ohlásil plánované vydání Crusader Kings 3.

Po celou dobu životnosti hry je nutné překládat vše, co ke hře vyjde, tedy všechny patche a DLC. Překládat jen část textů nemá smysl. Je to celoroční práce s krátkými obdobími volna, kdy je všechno přeloženo a v dohledu nejsou žádné novinky.

Hry mívají při vydání obvykle 1000 - 2000 normostran textů. Patche obvykle mívají rozsah od 5 do 50 normostran a DLC obvykle obsahují nové texty v rozsahu od 150 do 800 normostran. Překlad je záležitost trpělivosti a odhodlání. Kdo nezvládne denně přeložit nejméně tři normostrany, neměl by o překládání těchto her vůbec uvažovat.

Při překládání je nutné si uvědomit, že zásah do textů je činnost blízká programování. Texty mají svou strukturu a syntaxi, kterou je naprosto nezbytné striktně dodržet a kterou si v příručce podrobně popíšeme. Protože jakákoliv chyba v syntaxi může znamenat pád hry, překlad se provádí ve specializovaném editoru (**WhiteHorsovo Skriptorium**) který jsem pro tento účel vyvinul a napsal. V této příručce se dozvíte, jak se to dělá a jak se pracuje s nástroji, které jsem pro překládání vytvořil.

A co je nejdůležitější? Při překladu delších textů nejde o tzv. „otrocký překlad“ původního textu. Jde o to text „převyprávět“ tak, aby smysl sdělení zůstal zachován a přeložený text měl všechny atributy správné češtiny. A aby si hráč „početl“. Krátké texty typu „Velikost flotily se zvětšuje o \$VALUE\$“ samozřejmě překládáme co nejpřesněji.



2. Struktura textů

Všechny texty se při spuštění hry načítají do proměnných, se kterými pak program (hra) pracuje. Některé texty se ukládají do souborů s uloženou hrou, takže po větší aktualizaci češtiny je nutné začít novou hrou. Všechny soubory s texty pro hru musejí být uloženy ve formátu **UTF-8 BOM**. Nedodržení formátu znamená, že se do hry texty **VŮBEC NENAČTOU!** O to se však nemusíte starat, editor, ve kterém budete pracovat, to řeší za vás.

Soubory s texty jsou organizovány tak, že na každém řádku je jedna proměnná se svým číslem události a vlastním textem (textovým řetězcem). Text v jednom řádku bývá v rozsahu 3 - 2000 znaků, ale může být i delší. Nejdelší řádek, který jsem překládal, měl téměř 2700 znaků.

Příklad:

```
guardian.104c.desc:0 "The Muutagan Merchant Guild welcomes you. Would you like to make a deal?"
```

Rozebereme si to na části.

1.1 Proměnná

`guardian.104c.desc:`

Tohle je proměnná. Proměnná je zástupný symbol, definovaný v programu, do kterého si program načte textový řetězec. Všimněte si, že proměnná je ukončena dvojtečkou. Tato dvojtečka má klíčový význam a nesmí se vynechat. Pokud se to stane, hra obvykle od řádku s vynechanou dvojtečkou nenačte žádné další texty. **Do proměnné se NIKDY nesmí zasahovat! Musí zůstat v původním znění!**

1.2 Číslo události

`0`

Za dvojtečkou proměnné je číslo události, obvykle v intervalu 0 - 12. Jedná se pravděpodobně o číslo, kterým se jednotlivé řetězce přiřazují právě probíhajícímu událostem. Když se vynechá, hra si tam zřejmě dosadí nulu (to je chyba, která se Paradoxu stává velmi často). Pokud se ale stane, že místo čísla napíšete alfabertický znak (například když na české klávesnici nepoužijete Shift a místo nuly napíšete é), hra tento řádek nenačte. V horším případě buď nenačte žádný další řádek v souboru, nebo rovnou zkolabuje.

1.3 Textový řetězec a jeho uvozovky

`"The Muutagan Merchant Guild welcomes you. Would you like to make a deal?"`

Tohle je textový řetězec, obsahující samotný text, který se načte do proměnné. Co do něj napíšete, to se později zobrazí na monitoru. Tento řetězec často obsahuje další proměnné, do kterých se načítají jiné texty. Často také obsahuje formátovací znaky. Jak vložené proměnné, tak formátovací znaky vyžadují striktní dodržení syntaxe. Při jejím nedodržení může dojít k fatálním chybám programu (hry).

Všimněte si, že textový řetězec je ohraničen počátečními a konečnými uvozovkami. **Ani jedna z nich se NESMÍ vynechat!** Vynechání kterékoliv z nich znamená, že program od řádku s chybou nenačte žádný další řetězec a místo textu zobrazí ve hře jméno proměnné, v tomto případě

`guardian.104c.desc`

Informační hodnota takového sdělení je samozřejmě nulová. O to, že k této chybě nedojde, se opět postará editor, ve kterém se překlad provádí.

Uvozovky se mohou vyskytovat i uvnitř řetězce, kde mají za úkol zdůraznit nějaký text, nebo symbolizovat přímou řeč. Někdy bývají dvojité, někdy jednoduché. Záleží na momentálním rozpoložení toho

kterého zaměstnance Paradoxu. Z hlediska hry je to jedno, protože na hru to nemá žádný vliv. Z hlediska překladu to ale jedno není a vnitřní uvozovky vždy upravujeme na uvozovky jednoduché.

Příklad:

```
guardian.510.a.reply:0 "... the sole survivors of some "big crunch."\\n\\nThe  
dragon ..."  
guardian.510.a.reply:0 "... the sole survivors of some 'big crunch.'\\n\\nThe  
dragon ..."
```

Děláme to proto, že před zveřejněním podrobujeme všechny soubory kontrole speciálním softwarem, který kontroluje párové znaky a jiné věci, včetně počátečních a konečných uvozovek. Program by vloženými vnitřními uvozovkami mohl být uveden v omyl.

Editor, ve kterém se překládá, dvojité uvozovky uvnitř řetězce automaticky převádí na jednoduché, takže se o to nemusíte starat.

2. Komentáře

Komentáře jsou řádky nebo jejich části, které hra při načítání ignoruje. Mohou to být poznámky programátorů nebo celé řádky, které se programátoři rozhodli zrušit, ale nevymazat. Každý komentář začíná znakem “ # ” (křížek). Komentáře se NEPŘEKLÁDAJÍ. Když je přeložíte, sice tím ničemu neuškodíte, ale děláte zbytečnou práci. Hra je ignoruje. Řádky, které jsou komentáře, editor pro překlad nezobrazuje.

Aby byl křížek znakem komentáře, musí být MIMO počáteční a konečné uvozovky textového řetězce.

Příklady:

```
#AIR_WING_NAME_FALLBACK:0 "$COUNTRY$ $TYPE$ Air Wing $NUMBER$"
```

Tento řádek je komentář. Začíná znakem křížek. Nepřekládá se.

```
POPS_bad-password-length:0 "Password is too short" #Might be too long...
```

Na konci tohoto řádku je vložen komentář **#Might be too long...**. Je uveden křížkem, který je MIMO uvozovky textového řetězce. Komentář se proto se nepřekládá, ale textový řetězec ano. Komentář smažte.

```
holy_order_legion_of_the_bear:0 "Legion of the Bear" #Siberian_pagan
```

Na konci tohoto řádku je vložen komentář **#Siberian_pagan**. Je uveden křížkem, který je MIMO uvozovky textového řetězce. Komentář se proto se nepřekládá, ale textový řetězec ano. Komentář smažte.

```
POLITICS_SUBGOAL:0 "Target #$NUMBER$"
```

V tomto řádku není komentář, křížek je UVNITŘ textového řetězce. Řetězec se proto bude překládat.

Pokud narazíte na komentáře na konci řádku, jako je to ve druhém a třetím příkladu, smažete je. Pro překladatele nemají význam a hra je ignoruje, jsou tedy zbytečné. Při finální kontrole generují zbytečná chybová hlášení.

3. Vložené proměnné a formátovací znaky

3.1 Vložené proměnné

Do textových řetězců jsou často vloženy další proměnné, do kterých se načítají další texty. Jejich názvy většinou nijak nekorrespondují s textem, který se do nich načte, takže při překladu máte jen nejasné tušení, co by tam asi mohlo být. Text, který se do vložené proměnné načte, může, ale nemusí být ve stejném souboru, který zrovna překládáte. Obvykle je to tak, že vůbec netušíte, kde to je a zjistíte to až ve hře.

S vloženými proměnnými je potíž kvůli rozdílné syntaxi angličtiny a češtiny. Angličtina zná jen první pád. Texty do vložených proměnných jsou proto vždy jen v prvním pádu. Ve hře se pak může zdát, že překladatel do textů nasekal chyby.

Vložené proměnné mohou mít různý tvar a délku, ale jedno mají společné: jsou ohraničeny znaky dolar \$ - \$, nebo hranatá závorka [-]. **Tyto znaky jsou vždy párové a ani jeden se nesmí vynechat! Chyba může znamenat pád hry!** Editor při vkládání přeloženého řádku provádí kontrolu párových znaků a v případě chyby vás na ni upozorní.

Příklady proměnných:

```
$COUNTRY$  
[This.GetName]  
$COST|Y$¤  
[SCOPE.sState('target_state').GetState.GetShortName]  
$pc_ringworld_habitable$  
[SCOPE.GetRootScope.GetCountry.GetRuler.GetName]
```

Vložená proměnná bývá různě dlouhá, v novějších hrách může mít délku i 80 a více znaků.

3.2 Formátování

Některé texty je potřeba zvýraznit. Zobrazit je buď jinou barvou, nebo jiným typem písma. K tomu se používají formátovací znaky. Jedná se opět o znaky párové, které musejí být vždy na začátku a na konci formátovaného textu. Hry používají různé formátovací znaky. Popíšeme si je:

Europa Universalis IV, Hearts of Iron IV a Stellaris používají pro formátování způsob **\$Yxxxx\$!**, kde \$Y je znak pro barvu (\$Y - Yellow), xxxx je formátovaný text a \$! je znak pro ukončení formátování (barvy). Formátovaná může být i vložená proměnná. Formátovaný text se PŘEKLÁDÁ (samozřejmě pokud se nejedná o proměnnou).

Imperator: Rome a Crusader Kings III používají pro formátování způsob **#T xxxx#!**, kde #T je znak pro barvu, xxxx je formátovaný text a #! je znak pro ukončení formátování. Formátovaná může být i vložená proměnná. Formátovaný text se PŘEKLÁDÁ (samozřejmě pokud se nejedná o proměnnou). Ve hře Crusader Kings III se kromě toho ještě používá formátování i ke změně typu a velikosti písma.

Všimněte si, že u starších her, kde se používá k formátování paragraf (§), není mezi formátovacím znakem a formátovacím řetězcem mezera. V novějších hrách, kde se používá k formátování křížek (#), je mezi úvodním formátovacím znakem a formátovaným textem mezera. **Tato mezera je povinná, v textu se jako mezera nezobrazuje!**

Všechno si ukážeme na příkladech.

Příklady pro EU IV, HOI IV a Stellaris:

Příklad 1 :

```
war_demand_war_philosophy:0 "Our $Y$policy_war_philosophy$! policy does not allow this war demand."
```

V tomto řádku je formátovaná proměnná, ohraničená znaky **\$ \$** a formátované znaky **\$Y - \$!**. Text, který se do ní načte, se zobrazí žlutě. Nepřekládá se, je to proměnná. Zbytek řetězce se překládá.

Příklad 2:

```
ACTION_KICK_FROM_ALLIANCE_VOTE_FAILED:0 "The vote to kick $Y[Recipient.GetName]$! from the $Y[Actor.GetAllianceName]$! failed."
```

V tomto řádku jsou dvě formátované proměnné, ohraničené znaky **[]** a formátované znaky **\$Y - \$!**. Text, který se do nich načte, se zobrazí žlutě. Nepřekládají se, jsou to proměnné. Zbytek řetězce se překládá.

Příklad 3:

```
faction.10.a.tooltip:0 "$HEnslaved Pops$! on $H[unrest_planet.GetName]$! gain the $RSlave Unrest$! modifier for $Y4 years$!."
```

V tomto řádku jsou čtyři formátované výrazy.

- 1) - **\$HEnslaved Pops\$!** - to je formátovaný výraz, který se **překládá**. Uvnitř formátování není proměnná, ohraničená znaky **[]** nebo **\$ \$**. (překlad **\$HZotročené populace\$!**)
- 2) - **\$H[unrest_planet.GetName]\$!** - to je formátovaná proměnná, je uvnitř formátování ohraničená znaky **[]** a **nepřekládá se**.
- 3) - **\$RSlave Unrest\$!** - to je formátovaný výraz, který se **překládá**. Uvnitř formátování není proměnná, ohraničená znaky **[]** nebo **\$ \$**. (překlad **\$Rotrocké nepokoje\$!**)
- 4) - **\$Y4 years\$!** - to je formátovaný výraz, který se **překládá**. Uvnitř formátování není proměnná, ohraničená znaky **[]** nebo **\$ \$**. (překlad - **\$Y4 roky\$!**)

Zbytek řetězce se také přeloží.

Tohle byly jednoduché příklady. Máme nějakou větu a přibližně tušíme i to, co bude v proměnných. Jsou ale řetězce, složené výhradně z proměnných a tady začíná problém. Máte řetězec, do jehož proměnných se něco načte. Vy ale vůbec nevíte co se do nich načte, ani kde to je.

Příklad:

```
EXPANSION_PLANNER_SORT_COST:0 "$H$SORT_BY$ $COST$!"
```

To červené je textový řetězec, který se načte do proměnné EXPANSION_PLANNER_SORT_COST. Jenomže ten řetězec je složen ze dvou proměnných (**\$SORT_BY\$** a **\$COST\$**), které jsou ještě ke všemu barevně odlišené (párové znaky **\$H** a **\$!**). Tady nezbyvá, než doufat, že to nějak klapne a později se to opraví.

Poznámka: podobé řádky v editoru rovnou označte jako přeložené.

Příklady pro Imperator: Rome a CKIII:

Příklady formátování shodné pro Imperator: Rome i CKIII:

```
#T Relocate Capital#!  
#Y [SCOPE.sState('target_state').GetState.GetShortName]#!  
#T Rename#!  
#I Click to view#!
```

Druhý příklad je formátovaná proměnná, která se nepřekládá. Zbytek je formátovaný text, který se překládá.

Speciality v CKIII:

```
[battles|E]  
[de_jure|E]  
[peasant_faction|E]
```

Tohle jsou proměnné, které se odkazují na encyklopedii hry (pod myším kurzorem), proto je tam to **E**. Postupem času na ně pravděpodobně narazíme i u ostatních her.

```
#bold not#!  
#P 1#!  
#weak ($TYPE$)#!  
#emphasis type#!  
#bold [vassal|E]#!  
#underline will#!  
#help You can assign [marshal|E] to the [increase_control|E] task to increase  
County Control.#!  
#TUT_KW Will become [TARGET_CULTURE.GetName]#! #underline override#!
```

Tady vidíme příklad formátování typu a velikosti písma. Červeně jsou zvýrazněné formátovací znaky, které se nepřekládají. Zeleně jsou zvýrazněné texty, které se překládají (pokud to není proměnná, jako ve třetím a pátém řádku).

Někdy můžete narazit i na takovéto věci:

```
"[Select_CString ( ImportantActionItem.IsRead,'#same', '#medium;italic')]  
[ImportantActionItem.GetCombinedLabel]#!"
```

`[Select_CString (ImportantActionItem.IsRead,'#same', '#medium;italic')]` je proměnná pro formátovací výraz, ve které se podle situace ve hře uplatní buď formátovací výraz `#same` nebo formátovací výraz `#medium`. Ukončovací formátovací znak `#!` je na jiném řádku, který se k této obludnosti později připojí.

3.3 Zalomení řádku

Chyba ve formátování znamená jen to, že text nebude zobrazen zamýšleným způsobem a že bude například celý žlutý tam, kde mělo být žluté jen jedno slovo.

Jsou však formátovací znaky, u kterých je chyba fatální a může znamenat kolaps hry. To jsou například znaky pro zalomení řádku (`\n`). Tento znak v textu znamená, že se má s dalším textem začít na novém řádku. Může být použit vícekrát - (`\n\n`) znamená, že se vynechá řádek a s dalším textem se bude začínat na dalším novém řádku. V textech jsou občas použity i jiné podobné formátovací znaky, které také začínají zpětným lomítkem, (například `\t`). **V textu NIKDY nesmí zůstat samotné zpětné lomítko \ !!!**

Pokud omylem to důležité písmeno smažete, hra od místa chyby buď nenačte žádné další řetězce, nebo rovnou klesne.

Příklad:

```
EXPANSION_PLANNER_CANCEL_EXPANSION_ENTRY_TOOLTIP:0 "$GClick to open Confirmation Dialog.\nHold fctrl and click to cancel immediately.$!"
```

V příkladu vidíte zalomení řádku. Pozor na pokračující text, zalomení řádku někdy svádí k odstranění písmena N za ním s tím, že písmeno tam už vlastně je. Za zpětným lomítkem vždy musí být příslušné písmeno, protože zpětné lomítko s písmenem všechny programy v tomto případě chápou jako jeden znak. Všimněte si také zeleně zvýrazněného výrazu se **znakem libra** (`£`).

3.4 Textová ikonka (znak obrázku)

```
EXPANSION_PLANNER_CANCEL_EXPANSION_ENTRY_TOOLTIP:0 "$GClick to open Confirmation Dialog.\nHold fctrl and click to cancel immediately.$!"
```

V příkladu je hned v dalším slově za zalomením řádku zajímavý znak libra (`fctrl`), který uvozuje obrázky v textu. Jedná se o takové malé ikonky, vložené do textu, v tomto případě o malý obrázek klávesy CTRL. V jiných případech se může jednat o symboly herní měny, různých surovin a dalších věcí. Jsou to skutečně drobné obrázky, nepřesahující velikost textu.

Proměnné pro ikonky se ve hrách liší.

@\$TAG\$ - používá se v EU IV, je uvedena znakem @ a nemá koncový znak

f faction_gre_communist - používá se v HOI IV, je uvedena znakem £ a nemá koncový znak

£rare_crystals£ - používá se ve Stellaris, je uvedena i ukončena znakem £

@war_icon! - používá se v Imperatorovi a CKIII, je uvedena znakem @ a ukončena vykřičníkem

Nic z toho, co je uvedeno za počátečním znakem, se NESMÍ překládat. Jedná se totiž o instrukci programu, kterou si hra vyloží jako pokyn „sem vlož obrázek“.

Malý a jednoduchý příklad k zamýšlení (bez komentáře):

```
ESTABLISH_BRANCH_OFFICE_DESC:1 "Establishing a new $YBranch Office$! on $PLANET|Y$ will cost us $Y$COST$$! and is expected to generate a monthly income of $Y£energy£ $VALUE|1$! based on the current £trade_value£$Y$TRADE_VALUE$$! of the planet. It will also increase our $Y$EMPIRE_SIZE$$!."
```

A ještě jeden příklad, na co také při překladu můžete narazit:

```
distar.30.desc:0 "Biohazard $G>>'%$!ort X175\n\nLead Resea$G?'>*$!Division -
Su$G(:=$!emantal Logs\n\n$G<({&:#%!'_/:<}%;>*+_//#=$})$! lack of
signif$G/)>=;-}$! progress $G/</>!}'$! depressing. $G':(!#*/*'^$! still
$G#;}$! no functio$G!-/!antigen candidate $G()(<^%+$! running out o$G!
^({;/#//}) ?'/-?>(<$! coastal regions affected first? Wh$G:=!^/&&>({/$!
virus c$G&=$! from?\n\nA$G_)}(+!:)+'f } :<$!rising sea lev$G(:>; }-; } (;#=-
+^$!enough $G/#$!oblems, $G>>)/?_<$!"
```

Orientujete se v tom? Ne? Tak jinak:

```
distar.30.desc:0 "Biohazard $G>>'%$!ort X175\n\nLead Resea$G?'>*$!Division -
Su$G(:=$!emantal Logs\n\n$G<({&:#%!'_/:<}%;>*+_//#=$})$! lack of
signif$G/)>=;-}$! progress $G/</>!}'$! depressing. $G':(!#*/*'^$! still
$G#;}$! no functio$G!-/!antigen candidate $G()(<^%+$! running out o$G!
^({;/#//}) ?'/-?>(<$! coastal regions affected first? Wh$G:=!^/&&>({/$!
virus c$G&=$! from?\n\nA$G_)}(+!:)+'f } :<$!rising sea lev$G(:>; }-; } (;#=-
+^$!enough $G/#$!oblems, $G>>)/?_<$!"
```

Už to vidíte? Zeleně jsou zvýrazněné formátovací znaky a červeně zalomení řádku. Ten zbytek se překládá. Příklad je ze Stellaris z debaty s počítačem, který na tom už s pamětí nebyl nejlépe.

Co z toho nakonec vzešlo?

```
distar.30.desc:0 "Biologická hrozba $G>>'%$!ort X175\n\nHlavní výzku$G?'>*$!
Oddělení - Pod$G(:=$!sti logů\n\n$G<({&:#%!'_/:<}%;>*+_//#=$})$! zásadní
nedostatek$G/)>=;-}$! postupující $G/</>!}'$! deprimující. $G':(!#*/*'^$!
still $G#;}$! nefunkčn$G!-/!antigen odpovídající $G()(<^%+$! vyčerpáno o$G!
^({;/#//}) ?'/-?>(<$! nejdřív působí v pobřežních oblastech? Wh$G:=!
^/&&>({/$! virus c$G&=$! from?\n\nA$G_)}(+!:)+'f } :<$!vzestup hladiny
moř$G(:>; }-; } (;#=-+^$!dost $G/#$!oblémů, $G>>)/?_<$!"
```

4. Pasti a propasti překladu

4.1 Oslovování

Ve hře často oslovujeme hráče. Netykáme jim, oslovujeme neutrálním „vy“ tedy „vy hráči“ s malým písmenem. Tykání až na výjimky patří do pitomostí, jako jsou Pokémoni nebo Fortnite.

Příklady:

```
guardian.104c.desc:0 "The Muutagan Merchant Guild welcomes you. Would you like to make a deal?"  
guardian.104c.desc:0 "Vítá vás Muutaganský obchodní spolek. Chcete uzavřít nějaký obchod?"
```

```
QUIT_DESC:0 "Opravdu chcete opustit hru a vrátit se do Windows?"  
DELETE_SAVEGAME_CONFIRM_DESC:1 "Opravdu chcete vymazat uloženou hru $NAME|H$?"
```

Herní postavy si ovšem většinou tykají. Zejména ve hrách, jako je CKIII nebo Imperator, protože v té době se to tak prostě dělalo. Takže ne „~~Můj pane, vy víte, že jsem loajální~~“, nýbrž „~~Můj pane, ty víš, že jsem loajální~~“.

4.2 Slovosled

Angličtina nerozlišuje pády, rody a další lahůdky českého jazyka. Texty ve hře hojně využívají proměnných, kdy se do přeložené věty vkládají výrazy, které jsou přeložené už jinde (obvykle nevíme kde, dokud hotovou větu neuvidíme přímo ve hře).

To nám překlad výrazně ztěžuje, protože musíme

- přeházet slovosled
- vymyslet překlad tak, aby pokud možno všechny vložené proměnné byly v prvním pádu (když to nejde, neřešíme to)
- často přeházet i pořadí proměnných

Zásadní chybou při překladu je přeložit větu a nechat jí anglický slovosled. Působí to násilně a kostrbatě.

Příklad 1:

```
war_demand_war_philosophy:0 "Our $Y$policy_war_philosophy$$! policy does not allow this war demand."  
war_demand_war_philosophy:0 "Naše politika $Y$policy_war_philosophy$$! tento válečný požadavek nedovoluje."
```

Příklad 2:

```
SUBJECT_DESC_tributary:0 Tributaries are a type of subject which is mostly independent but pays $Y25%$! of their monthly Energy Credits and Minerals in tribute to their Overlord.
```

```
SUBJECT_DESC_tributary:0 Poplatníci jsou typ poddaných, kteří jsou většinou nezávislí, ale platí ze své měsíční produkce energokreditů a minerálů svým vládcům $Y25%$! tribut.
```

Někdy je nutné přeházet i pořadí proměnných. To samozřejmě vyžaduje velkou obezřetnost, aby překládaná věta neztratila smysl, nebo nezískala jiný význam.

Příklad:

```
ACTION_DEMAND_TRIBUTARY_NOTIFICATION:2 "$H[From.GetName]$! made a Tributary out of $H[Root.GetName]$!.\\n\\nThey will now pay a share of their income in exchange for safety."
```

```
ACTION_DEMAND_TRIBUTARY_NOTIFICATION:2 "$H[Root.GetName]$! se stává poplatníkem $H[From.GetName]$!.\\n\\nNyní bude výměnou za bezpečí odvádět část svého příjmu."
```

4.3 Rod mužský a ženský

V angličtině je to s rodem mužským a ženským jednoduché. V češtině ne. Proto překládáme výhradně do rodu mužského. Do rodu ženského překládáme jedině v případě, že máme naprostou jistotu, že se bude jednat o ženu.

Příklad:

```
HEIR_DEATH:0 "Our $Y$HEIR$$!, $HEIRNAME|Y$ has died!"
```

```
HEIR_DEATH:0 "Náš $Y$HEIR$$!, $HEIRNAME|Y$, zemřel!"
```

Mohla samozřejmě zemřít i dcera – dědička, ale to při překladu nevíme a stejně s tím nemůžeme nic dělat.

Jak již bylo řečeno, angličtina zná pouze první pád. Proto se při překladu musíme snažit vystihnout obsah proměnné a podle toho přizpůsobit překlad. Občas to jde samo, občas kvůli tomu musíme přeházet slovosled textu nebo proměnné, někdy musíme pozměnit celou větu při zachování jejího smyslu a někdy to prostě nejde. Pak se nedá nic dělat a holt to bude tak, že „Můj dcera právě přijel do Praha.“ Rozhodně varuji před zoufaleckou snahou typu „Můj potomek, dcera, přijel(a) do města, jímž je Praha.“ To je ještě blbější, než předchozí věta a spisovná čeština přitom tiše pláče 5000 kilometrů za Prahou.

Paradox se v poslední době vyžívá v genderové korektnosti, takže zavedl proměnnou pro ON – ONA. Když narazíte v textu na vloženou proměnnou typu [From.GetSheHeCap], máte skoro 100% jistotu, že ji můžete bez obav zlikvidovat.

Příklad:

```
[From.GetSheHeCap] has now made a public statement...
```

```
On (Ona) nyní zveřejnil prohlášení...
```

Z příkladu jasně vidíme, že takovou proměnnou můžeme s klidem vymazat a text náležitě upravit. Jen se u toho musí aspoň trochu myslet.

4.4. Příklad z praxe

Uvedený příklad je ze hry Crusader Kings 2. To ničemu nevádí, protože princip je u všech her stejný. Máme přeložit řádek, obsahující několik vět. Nejprve vyházejeme zbytečné proměnné (označené červeně):

```
As you hold little [child_of_destiny.GetFirstName] in your arms you feel something ominous emanate from [child_of_destiny.GetHerHis] tiny eyes. They are not filled with the glee of a newborn babe, but with the determined ambition of a warrior... You are sure it is nothing, but the [Root.Religion.GetPriestTitle] who delivered [child_of_destiny.GetHerHim] did claim the night of [child_of_destiny.GetHerHis] birth unusual somehow, blessed perhaps? Although some would call it folly, you remember the night as one bearing prophecy.\n\nAs you put [child_of_destiny.GetFirstName] back to bed, a shiver runs down your spine - in your mind's eye, an image of the world changing flashes past, where great kings bend the knee to your [child_of_destiny.GetDaughterSon].\n\nPerhaps it is time for you to go to bed, too.
```

a nahradíme je jednotlivými slovy:

```
As you hold little [child_of_destiny.GetFirstName] in your arms you feel something ominous emanate from His tiny eyes. They are not filled with the glee of a newborn babe, but with the determined ambition of a warrior... You are sure it is nothing, but the [Root.Religion.GetPriestTitle] who delivered Him did claim the night of His birth unusual somehow, blessed perhaps? Although some would call it folly, you remember the night as one bearing prophecy.\n\nAs you put [child_of_destiny.GetFirstName] back to bed, a shiver runs down your spine - in your mind's eye, an image of the world changing flashes past, where great kings bend the knee to your Son.\n\nPerhaps it is time for you to go to bed, too.
```

Jak už jsme si řekli, překládáme zásadně do rodu mužského, takže velcí králové pokleknou před synem. Velcí králové by ostatně nikdy nepoklekli před dcerou. To se v době, kdy se ještě ve velkém neblbnulo s genderovou korektností, prostě nedělalo. Teď to větu po větě můžeme přeložit.

```
As you hold little [child_of_destiny.GetFirstName] in your arms you feel something ominous emanate from his tiny eyes.
```

Jak držíš malého [child_of_destiny.GetFirstName] ve svém náručí, cítíš něco osudného vyzařovat z jeho malých očí.

```
They are not filled with the glee of a newborn babe, but with the determined ambition of a warrior...
```

Nejsou naplněny radostí novorozeného dítěte, ale určitou ambicí válečníka...

```
You are sure it is nothing, but the [Root.Religion.GetPriestTitle] who delivered [child_of_destiny.GetHerHim] did claim the night of [child_of_destiny.GetHerHis] birth unusual somehow, blessed perhaps?
```

Jsi si jist, že to nic není, ale [Root.Religion.GetPriestTitle], který ti ho podal tvrdil, že noc jeho narození byla možná nějak požehnaná?

```
Although some would call it folly, you remember the night as one bearing prophecy.\n\n
```

I když by to někdo mohl nazývat hloupostí, pamatuješ si noc jako jedno významné proroctví.\n\n

As you put [child_of_destiny.GetFirstName] back to bed, a shiver runs down your spine - in your mind's eye, an image of the world changing flashes past,

Jak jsi položil [child_of_destiny.GetFirstName] zpět na postel, zamrazilo tě v zádech - ve tvém duševním vidění se mihl obraz změny světa

where great kings bend the knee to your
[child_of_destiny.GetDaughterSon].\n\n

kde velcí králové pokleknou před tvým synem.\n\n

Perhaps it is time for you to go to bed, too.

Možná je čas, abys také šel do postele.

Ted' to sice máme v češtině, ale pořád to ještě má anglickou syntaxi a je to poněkud toporné, takže to musíme přeložit do opravdové češtiny.

Držíš malého [child_of_destiny.GetFirstName] v náručí a máš pocit, že z jeho malých očí vyzařuje cosi osudného. Není v nich úžas čerstvě zrozeného dítěte, ale jakási válečnická ambice... Myslíš si, že to nic není, ale [Root.Religion.GetPriestTitle], který ti ho podal tvrdil, že noc jeho narození byla nějak jiná. Možná někým požehnaná? I když by to někomu mohlo připadat jako hloupost, ty tu noc považuješ za významné proroctví.\n\nKdyž jsi položil [child_of_destiny.GetFirstName] zpět do postýlky, zamrazilo tě v zádech - v hlavě se ti mihají obrazy změněného světa, ve kterém velcí králové pokleknou před tvým synem.\n\nJe pozdě, asi bys měl jít také spát.

Když si do proměnných dosadíte patřičný výraz (jméno), zjistíte, že to stejně není gramaticky bez chyby. Není. A nebude, protože to z principu nejde. Ale je to přijatelné a hráč tomu bude rozumět.

4.5 Příklad některých vyhozených proměnných

Zde je příklad několika proměnných, které před překladem obvykle vyhazuji a nahrazuji je jedním slovem.

[exercise_officer.GetHerHim] - him

[exercise_officer.GetHerHim] - him

[From.GetHerHim] - him

[CHARACTER.GetSheHe|U] - he

[CHARACTER.GetDaughterSon] - son

[CHARACTER.GetWifeHusband] - husband

[CHARACTER.GetSisterBrother|U] - brother

[CHARACTER.GetMotherFather] - father

Nemusí to samozřejmě platit generálně. Překladatel by měl vždy pozorně uvážit, zda si může dovolit proměnnou vyhodit, či nikoliv.

4.6 Co když musíme rody zachovat?

Někdy prostě musíme rody zachovat, aby překlad dával smysl. Jde to však zatím jen u hry CKIII, kde už Paradox začal počítat s tím, že se jejich texty překládají i do jazyků, které mají více než jeden pád. Jak se to udělá? Musíte znát proměnnou, pro kterou to děláte.

Příklad:

```
seduce_outcome.0003.failure.desc:1 "Wherever I go,  
[owner.Custom2('MyCharacterIntroduction', ROOT.Char)] is sure to follow. That  
look in [owner.GetHerHis] eyes, the words on [owner.GetHerHis] lips... I know  
exactly what [owner.GetSheHe] is after."
```

```
seduce_outcome.0003.failure.desc:1 "Kamkoli se vydám,  
[owner.Custom2('MyCharacterIntroduction', ROOT.Char)] mne bude určitě  
následovat. Ten pohled v [Select_CString(owner.IsFemale, 'jejích', 'jeho' )]  
očíh, ta slova na [Select_CString(owner.IsFemale, 'jejích', 'jeho' )]  
rtech... Vím přesně, o co [Select_CString(owner.IsFemale, 'jí', 'mu' )] jde."
```

Proměnná `[Select_CString(owner.IsFemale, 'jejích', 'jeho')]` se dá využít k rozhodnutí, jaký výraz se dosadí do textu.

Jak vidíte, když je splněna podmínka, že vlastník je žena, dosadí se první výraz za podmínkou, tedy „jejích“, Když podmínka není splněna a vlastník je muž, dosadí se druhý výraz, tedy „jeho“.

Další varianta je použít ruskou lokalizaci. Ruština je svou syntaxí velmi podobná češtině. Je ovšem nutné alespoň částečně umět číst azbukou. Ještě lepší je, když je k dispozici polská lokalizace, tam odpadá potíže s azbukou.

Příklad:

Anglická verze:

```
seduce_outcome.0003.a.tt:1 "[owner.GetShortUIName|U] might become my lover"
```

Ruština to vidí takhle:

```
seduce_outcome.0003.a.tt:1 "[owner.GetShortUIName|U] может стать  
[Select_CString(owner.IsFemale, 'моей любовницей', 'моим любовником' )]"
```

A my z toho uděláme tohle:

```
seduce_outcome.0003.a.tt:1 "[owner.GetShortUIName|U] se může stát  
[Select_CString(owner.IsFemale, 'mou milenkou', 'mým milencem' )]"
```

Poznámka: částečně to lze realizovat i u Imperatora, kde to ale nemá smysl a proto se to v této hře dělat nebude. Cpát genderovou korektnost do starého Říma je nesmysl. Kdo nesouhlasí, nechť si prostuduje dějiny Říma.

5. Překladatelský editor

WhiteHorsovo Skriptorium je specializovaný textový editor, vytvořený pro překlady textů her Paradoxu. Zrychluje práci s textem a eliminuje možnosti chyb. Program se neinstaluje, jen se rozbalí a zkopíruje na místo dle výběru uživatele.

Musí být v nějakém normálním adresáři, například C:\PROGRAMY. Nesmí být v adresáři USERS! Pro správnou funkci musí být nastaveno zobrazení 100% (Ovládací panely - Vzhled a přizpůsobení - Zobrazení).

Kromě jiného:

- odstraňuje některé otravné kopírovací procedury (nutnost přesného označení textu a CTRL+C, CTRL+V),
- rozkládá řádky na jednotlivé věty, které po překladu opět složí do jednoho řádku
- automaticky se postará, aby textové řetězce byly uzavřeny do dvojtých uvozovek
- nedovoluje zasahovat do proměnných (do vložených proměnných samozřejmě ano)
- automaticky opraví chybějící číslo za dvojtečkou (pouze při načítání souboru)
- automaticky vymění dvojté uvozovky uvnitř textového řetězce za jednoduché
- pohodlně kopíruje proměnné, formátované výrazy a textové ikonky jediným stiskem funkční klávesy
- eliminuje zbytečné proměnné stiskem funkční klávesy
- vyhledá uživatelem nastavenou pomocnou lokalizaci a originální lokalizaci
- vyhledá označený výraz ve slovníku
- pohodlně vyhledává a nahrazuje

Editor ukládá poslední relaci, takže po startu programu začnete tam, kde jste minule přestali. Každý přeložený řádek se automaticky ukládá, o nic se nemusíte starat.

5.1 Adresářová struktura programu



Editor pracuje s pěti adresáři.

Adresář **CFG** obsahuje konfigurační soubory.

Do adresáře **DATA** si uživatel vloží soubory, které se budou překládat.

Do adresáře **HOTOVO** se po dokončení překladu souboru automaticky přesouvají hotové soubory.

V adresáři **ROZDELANO** jsou rozpracované soubory a k nim příslušející indexové soubory.

V adresáři **SLOVNIKY** jsou slovníky, které k překládaným hrám existují.

Editor pracuje se čtyřmi záložkami:



Originál - obsahuje tabulku s původním textem

Překlad - editor, ve kterém se překládá

Slovník - obsahuje všechny existující slovníky

Nastavení - zde se nastavují pracovní adresáře

5.2 Jak to funguje

Program načte vybraný soubor. Nepracuje s původním souborem v adresáři **DATA**, vytvoří si jeho pracovní kopii do adresáře **ROZDELANO** a k této pracovní kopii vytvoří stejnojmenný indexový soubor (s příponou *.ind). V indexovém souboru se zaznamenávají data o přeložených a rozdělaných řádcích a dalších důležitých informacích. Dále se pracuje jen s touto pracovní kopií. Původní soubor v adresáři **DATA** slouží k vyhledání původní lokalizace překládaného řádku.

Poznámka: rozdělaných souborů můžete mít libovolné množství a vždy si z nich tlačítkem **Načti rozdělaný** vybrat ten, na kterém právě chcete pracovat.

Po dvojkliku na vybraný řádek v tabulce záložky **Originál** program zbaví řádek počátečních a konečných uvozovek, rozloží ho na jednotlivé věty, přepne se do záložky **Překlad** a tam ho v překládacím editoru zobrazí.

V editačním okně provedete překlad - pod řádky s originálem napíšete českou verzi. Když je hotovo, pravou myší vyvoláte kontextové menu a zvolíte položku **Hotovo**.

Program zkontroluje, zda se v řádku nenálézají chyby (pokud ano, upozorní vás), pak jednotlivé věty spojí do celého řádku, opatří ho na obou stranách dvojtými uvozovkami, vloží ho na původní místo originálu a soubor uloží. Zároveň vypočítá, kolik normostran je ještě nutné přeložit.

Po dokončení překladu se hotový soubor může stisknutím tlačítka **Ulož hotový překlad** uložit jako dokončený. Pokud tuto akci potvrdíte, program přeložený soubor přesune do adresáře **HOTOVO**, v adresáři **ROZDELANO** smaže indexový soubor a v adresáři **DATA** smaže původní originální soubor.

Tuto funkci však nebudete používat, pošlete mi pracovní kopii i s indexovým souborem.

5.3 Záložka Originál

V tabulce této záložky je načten soubor s originálním textem, který se postupně nahrazuje přeloženými řádky. Abyste mohli začít překládat, musíte si do adresáře **DATA** přesunout soubory, určené k překladu.

5.3.1 Ovládací prvky (Originál)



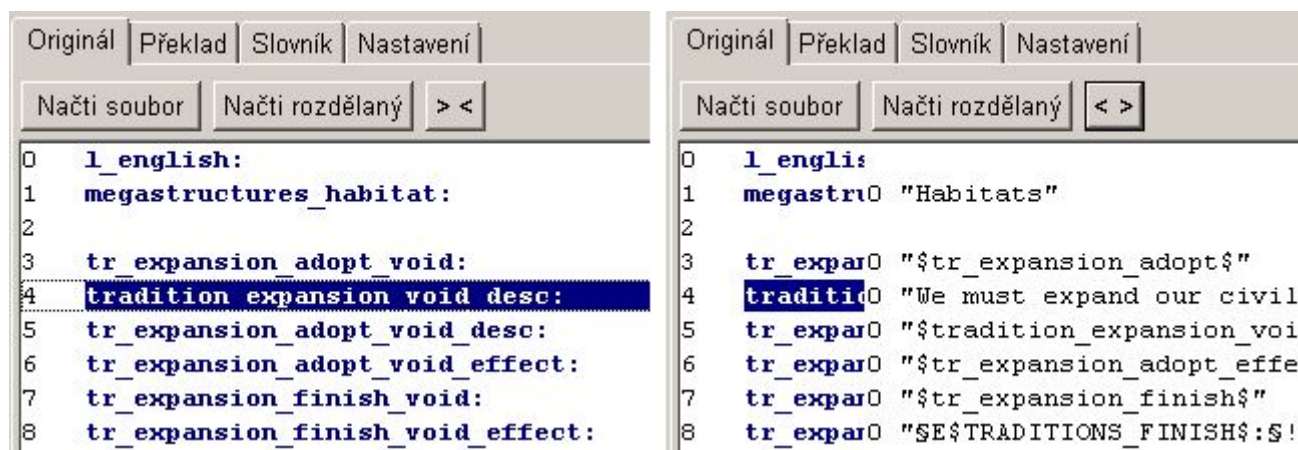
Tlačítko **Načti soubor** otevře okno, ve kterém si můžete vybrat ze souborů v adresáři **DATA**, připravených k překladu. **Program vyhledává soubory k překladu výhradně v tomto adresáři.**

Vybraný soubor se načte, vytvoří se k němu indexový soubor a oba se uloží jako rozdělaný soubor do adresáře **ROZDELANY**. Tímto způsobem si můžete připravit libovolný počet souborů. Všechny

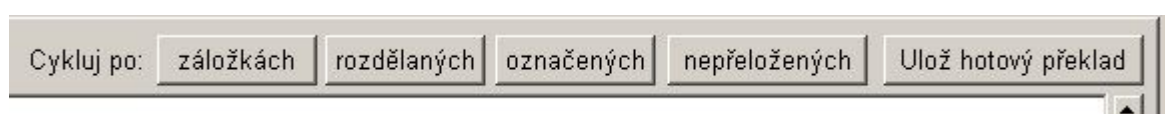
budou uloženy v adresáři **ROZDELANY** a pro další práci si je načtete tlačítkem **Načti rozdělaný**.

Jestliže si v průběhu práce na jednom souboru načtete jiný rozdělaný soubor, ničemu to nevadí. Soubory se automaticky průběžně ukládají a nepřijdete o žádnou práci.

Tlačítkem >< můžete zúžit sloupec s proměnnými. Někdy bývá dost široký a je to na úkor přehlednosti.



Na obrázku vidíte stav před zúžením a po zúžení. Dalším kliknutím na tlačítko vrátíte šířku sloupce do původního stavu.



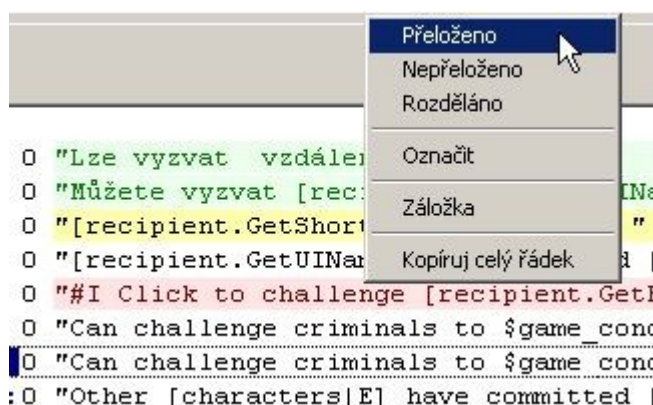
Jednotlivé řádky v tabulce jsou podle svého druhu označeny různými barvami. Nepřeložené řádky jsou bílé, přeložené řádky jsou zelené, rozpracované řádky žluté a řádky, které chce uživatel z nějakého důvodu označit, jsou hnědé. Řádky si uživatel může podle své potřeby libovolně přebarvovat a může si na ně nastavovat záložky. Kvůli přehlednosti lze po některých řádcích „cyklovat“, to znamená cyklicky je procházet od shora dolů.

5.3.2 Nastavení barvy řádku (Originál)

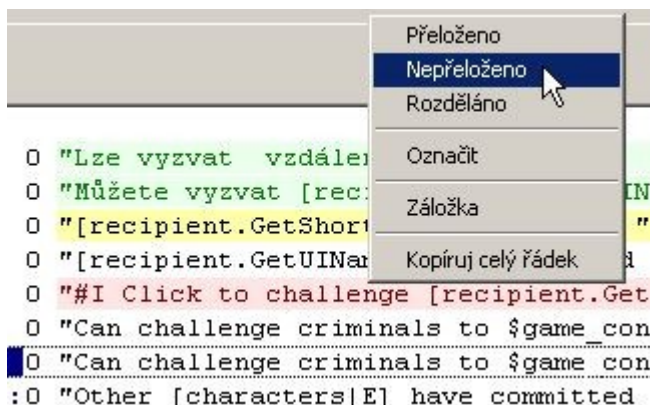
Po přeložení řádku ho program automaticky obarví na zeleno, pokud se v nějakém řádku (i hotovém) provede změna, obarví se na žluto. Hlavní slovo má však překladatel a proto si může řádky přebarvit podle svého.

Musí se postupovat uvážlivě, protože program bude například přeložený, ale na bílo obarvený řádek posuzovat jako nepřeložený.

Levou myší označte řádek a pravou myší vyvolejte kontextové menu. Všechny operace se provádějí jen na vybraném řádku.

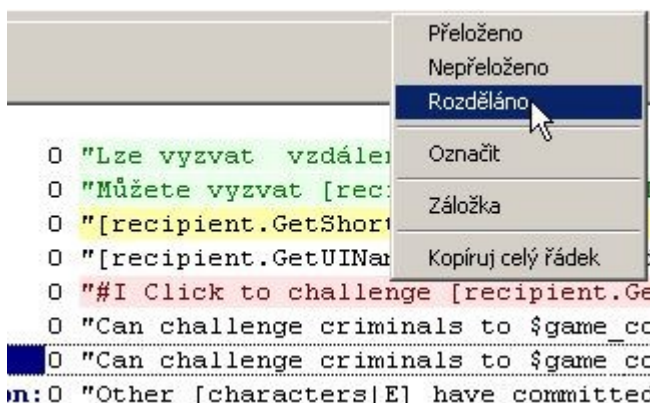


Tato možnost obarví vybraný řádek na zeleno a program ho bude chápat jako přeložený. Bude započítán do přeložených normostran.



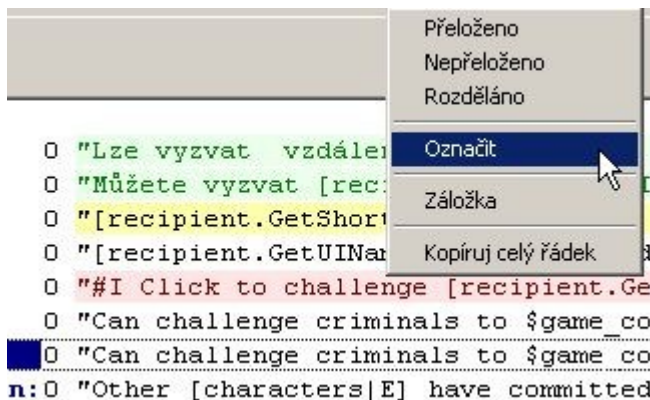
Tato možnost obarví vybraný řádek na bílo a program ho bude chápat jako nepřeložený. Nebude započítán do přeložených normostran.

Nepřeložené řádky lze procházet pomocí cyklovacího tlačítka na pravé straně.



Tato možnost obarví vybraný řádek na žluto a program ho bude chápat jako rozdělaný a nepřeložený. Nebude započítán do přeložených normostran.

Rozdělané řádky lze procházet pomocí cyklovacího tlačítka na pravé straně.



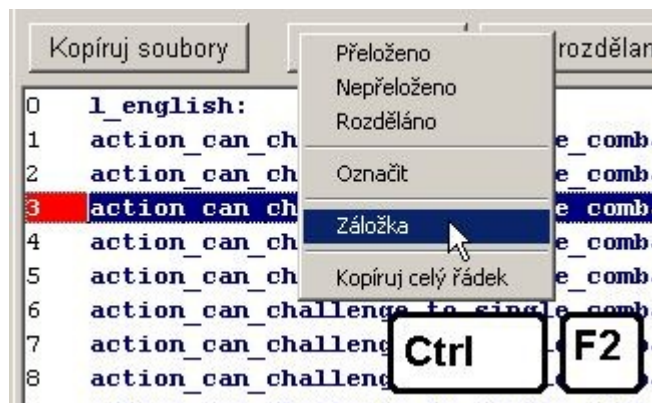
Tato možnost obarví vybraný řádek na hnědo. Používá se v případě, že si překladatel není něčím jistý, případně si s překladem tohoto řádku neví rady. Takto obarvený řádek program chápe jako označený a nepřeložený. Nebude započítán do přeložených normostran.

Označené řádky lze procházet pomocí cyklovacího tlačítka na pravé straně.

Značení, které je zde popsáno, se ukládá do indexového souboru. Ten je nutné posílat s hotovým překladem. Je to důležité zejména u velkých souborů, obsahujících několik tisíc řádků, kde je vyhledání nepřeloženého řádku obtížné a časově nesmírně náročné.

5.3.3 Záložky (Originál)

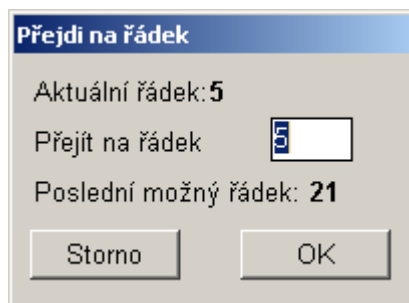
V tabulce s originálními texty lze nastavit libovolný počet záložek. Nastavená záložka se na čísle řádku vybarví červeně. Pro nastavení či zrušení záložky označte řádek levou myší a pravou myší vyvolejte kontextové menu. V něm zvolte položku Záložka.



Stejným způsobem záložku opět zrušíte. Pohodlnější způsob je na vybraném řádku vytvořit záložku (nebo existující zrušit) klávesovou zkratkou **Ctrl+F2**.

Procházet záložkami můžete cyklovacím tlačítkem na pravé straně, nebo pohodlněji stiskem klávesy F2.

5.3.4 Jdi na řádek (Originál)



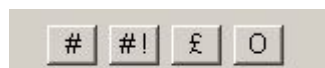
Klávesovou zkratkou **Ctrl+G** vyvoláte okno pro zadání řádku, na který chcete přejít. Po stisknutí tlačítka **OK** nebo klávesy **Enter** se nastaví a vybere požadovaný řádek.

5.4 Záložka Překlad

Tato záložka obsahuje editor, kde se překládá a jeho podokno, kde se zobrazují pomocné lokalizace. Toto podokno můžete případně využít ke svým krátkodobým účelům, ale pravidelně se automaticky maže. **Text do editoru přenesete dvojklikem na řádek v tabulce záložky Originál. Řádek je zbaven počátečních a konečných uvozovek a je rozložen na jednotlivé věty.**

5.4.1 Ovládací prvky (Překlad)

Speciální tlačítka:



Do textu je někdy potřebné vložit speciální formátovací znaky. Z české klávesnice je to nepohodlné, proto jsou k dispozici tlačítka, která vloží znak na konec rozepsaného řádku. první dvě tlačítka vkládají křížek, repektive křížek s vykřičníkem, třetí tlačítka vkládá znak libra.

Čtvrté tlačítka „O“ vkládá na první pozici prázdný řádek (zkratka CTRL+O). Funkce slouží při opravách již přeloženého textu. Je popsána v jiné části příručky.

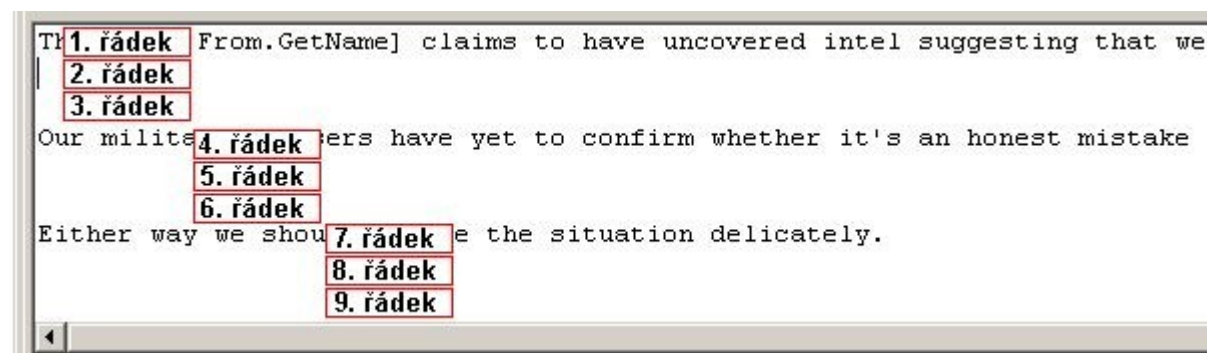
Tlačítka Rušené proměnné:



Otevře okno, ve kterém se zadávají rušené proměnné a jejich náhradní výrazy. Je popsáno v další části příručky.

5.4.2 Editace překladu (Překlad)

Po dvojkliku na řádek v tabulce s originálním textem (záložka Originál) se řádek zbaví počátečních a konečných uvozovek, rozdělí se na jednotlivé věty a zobrazí se v editoru.



Rozložený text se zobrazí ob 3 řádky. Na obrázku je původní text v řádcích 1, 4 a 7, překlad se bude zapisovat do řádků 2, 5 a 8 a řádky 3, 6 a 9 zůstávají kvůli přehlednosti prázdné. Po dokočení překladu program vezme obsah řádků 2, 5 a 8 a spojí je do jednoho řetězce.

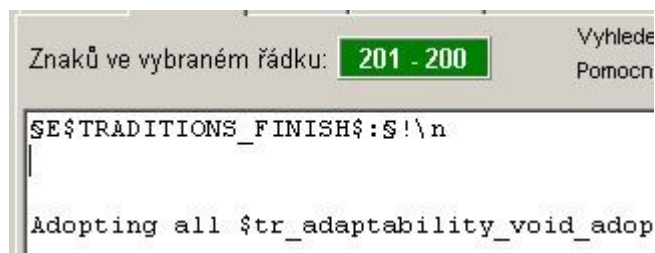
POZOR! Program nijak nekontroluje, zda máte či nemáte správný obsah řádků! Dbejte proto na striktní dodržení tohoto pravidla!

Poznámka: program rozkládá řádky na věty vyhledáním tečky a otazníku. Podle vykřičníku to neumí, protože vykřičník se používá jako součást formátovacích znaků. Rozložený řádek si zkontrolujte a případně si ho upravte podle svého. Vždy však musíte dodržet správné rozložení řádků.

Když máte přeloženo, pravou myší vyvoláte kontextové menu a vyberte **Hotovo**. Program poskládá text, opatří ho uvozovkami a vloží ho na patřičné místo do tabulky Originál.

Semafor:

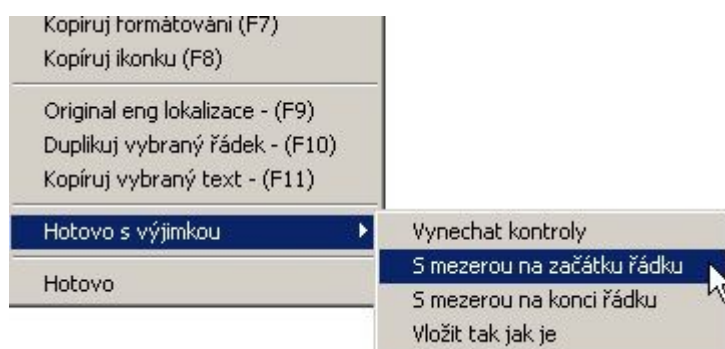
Po přenesení řádku do editoru překladu program rozebere řádek na věty a spočítá znaky. Na semaforu se pak zobrazí počet znaků v původním řádku a celkový součet znaků rozebraných řádků. Nesmí se příliš lišit, povoleny jsou dva až tři znaky. Pokud je rozdíl větší, **semafor se rozsvítí červeně**. To je znamení pro uživatele, že si má pečlivě prohlédnout zdrojový řádek.



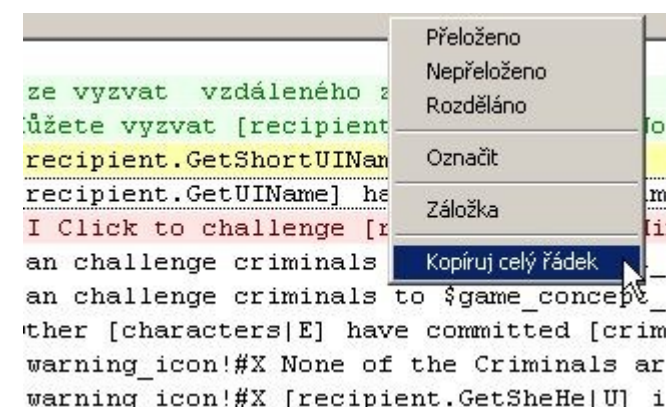
Nejčastěji je to způsobeno zbytečnou mezerou, kterou v Paradoxu zapoměli na konci věty mezi poslední tečkou a konečnými uvozovkami.

Někdy je v řádku záměrně velký počet mezer, nebo je schválně ponechaná mezera na začátku nebo na konci řádku a je nutné tvar řádku zachovat.

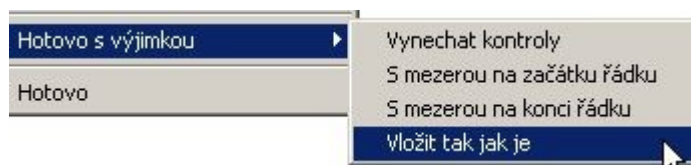
Program však při rozkladu řádku na věty zbytečné mezery eliminuje.



Jestliže opravdu chceme zachovat mezeru na začátku nebo na konci řádku, použijeme k tomu v kontextovém menu položku **Hotovo s výjimkou - S mezerou na začátku řádku**, případně **Hotovo s výjimkou - S mezerou na konci řádku**.



Někdy řádek obsahuje velké množství mezer a různých podivných znaků, které musíme zachovat. Pak použijeme k jeho zkopírování z tabulky Originál položku **Kopíruj celý řádek**. Program zkopíruje celý řádek tak jak je, nebude ho dělit na jednotlivé věty a nebude počítat rozdíl v počtu znaků (semafor bude vyřazen).



V editoru Překlad řádek přeložíme a pak ho do tabulky Originál vložíme pomocí kontextového menu položkou **Vložit s výjimkou - Vložit tak jak je**. Řádek bude do tabulky Originál vložen přesně tak, jak je v editoru Překlad. Neprovede se v něm žádná změna.

POZOR! Toto je nouzová procedura, při které se z editoru vkládá jen obsah 2. řádku a všechny ostatní jsou ignorovány!

5.4.3 Oprava již přeloženého (Překlad)

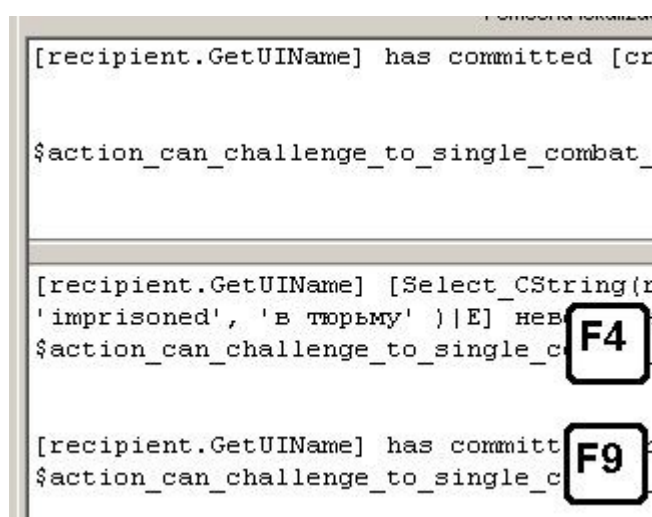
Chcete-li opravit již přeložený text, dvojklikem na vybraný řádek v tabulce Originál text přenesete do editoru, kde ho opravíte. Můžete to udělat přímo v zobrazených řádcích na pozici 1, 4, 7atd.



Jelikož program zajímá jen druhý, pátý, osmý (atd) řádek, musíme mu je poskytnout. Když máte opravy hotové, udělejte **CTRL+O**. Všechny řádky „odskočí“ o jeden a program dostane, co potřebuje. Můžete také použít tlačítko O, které má stejnou funkci. Nyní můžete použít volbu Hotovo.

Je tu ještě pracnější možnost, která se někdy může hodit. Do každého řádku umístíte na libovolné místo kurzor a stisknete klávesu **F10**. Program zkopíruje celý řádek tak, jak je. V takto zkopírovaných řádcích pak provedete opravy.

5.4.5 Pomocná lokalizace (Překlad)



Často se hodí mít k dispozici lokalizaci v jiném jazyce, nebo si znovu načíst původní lokalizaci, ze které překládáme. Načtení původní lokalizace se provede funkční klávesou **F9** a načítá se z původního souboru v adresáři **DATA**. Uživatel má také možnost nastavit si adresáře, ve kterých bude program hledat lokalizaci až dvou jiných jazyků. Tato jedna či dvě pomocné lokalizace se zobrazí funkční klávesou **F4**.

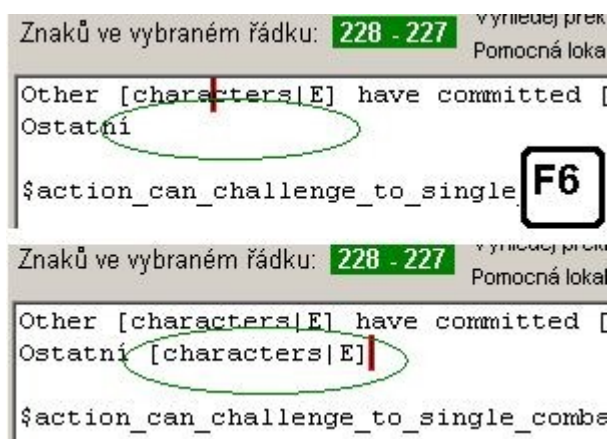
Všechny pomocné lokalizace se zobrazují v podokně editoru. Adresáře, kde se nacházejí, je nutné předem nastavit. Více v kapitole **Nastavení programu**. Na obrázku je načtená pomocná a pod ní originální lokalizace. K načtení pomocné lokalizace je samozřejmě nutné mít načtený nějaký řádek k překladu. Operaci lze provádět i z kontextového menu (pravá myš).

5.4.6 Kopírování celého řádku (Překlad)

Umístíte kurzor kamkoliv do originálního řádku, který chcete zkopírovat a stisknete **F10**. Řádek se celý zkopíruje na pozici řádku překladu. Kopírovat lze jen řádky na pozici původního textu (z řádků 1, 4 atd.). Velmi se to hodí v případě, že je v řádku mnoho proměnných a jen několik slov k překladu. Operaci lze provádět i z kontextového menu (pravá myš).

POZOR! Pokud už na řádku překladu máte nějaký text, bude přepsán! Operaci nelze vrátit!

5.4.7 Kopírování proměnné (Překlad)

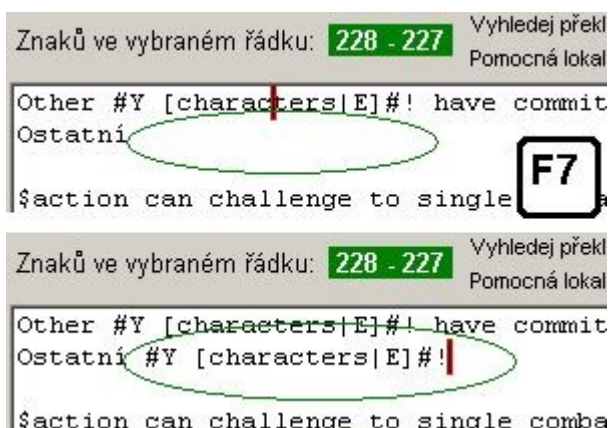


Chceme zkopírovat proměnnou `[characters|E]`.

Umístíme kurzor kamkoliv do proměnné (na obrázku kurzor zvýrazněn červeně). Stiskneme **F6**, proměnná se zkopíruje na řádek překladu a kurzor se posune na poslední pozici v řádku. O mezeru za slovem „Ostatní“ se musíme postarat sami. Operaci lze provádět i z kontextového menu (pravá myš).

Kopíruje se vždy na konec řádku.

5.4.8 Kopírování formátovaného výrazu (Překlad)

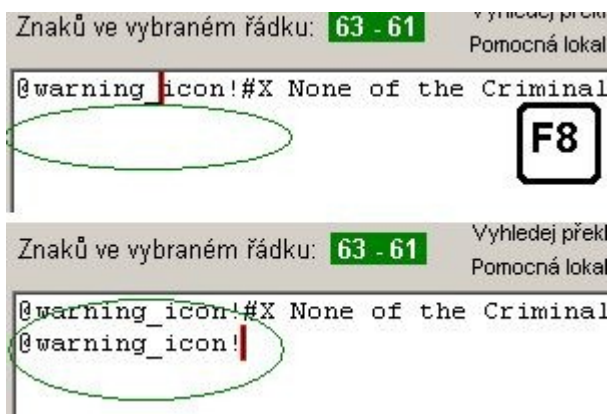


Chceme zkopírovat formátovaný výraz - v tomto případě proměnnou `#Y [characters|E]#!`. Nemusí to však být jen formátovaná proměnná, tímto způsobem lze zkopírovat jakýkoliv formátovaný řetězec.

Umístíme kurzor kamkoliv do formátovaného výrazu (na obrázku kurzor zvýrazněn červeně). Stiskneme **F7**, formátovaný výraz se zkopíruje na řádek překladu a kurzor se posune na poslední pozici v řádku. O mezeru za slovem „Ostatní“ se musíme postarat sami. Operaci lze provádět i z kontextového menu (pravá myš).

Kopíruje se vždy na konec řádku.

5.4.9 Kopírování textové ikonky (Překlad)

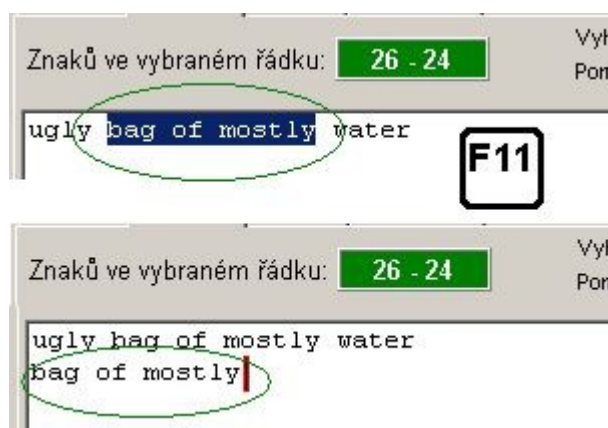


Chceme zkopírovat textovou ikonku `@warning_icon!`.

Umístíme kurzor kamkoliv do ikonky (na obrázku kurzor zvýrazněn červeně). Stiskneme **F8**, ikonka se zkopíruje na řádek překladu a kurzor se posune na poslední pozici v řádku. Operaci lze provádět i z kontextového menu (pravá myš).

Kopíruje se vždy na konec řádku.

5.4.10 Kopírování vybraného textu (tabulka Překlad)



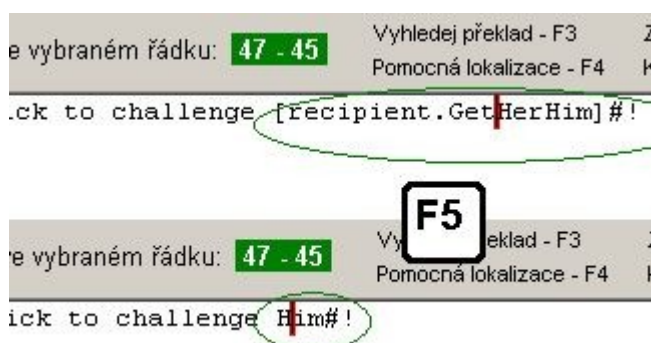
Chcete zkopírovat vybraný text.

Stisknete **F11**, vybraný text se zkopíruje na řádek překladu a kurzor se posune na poslední pozici v řádku. Operaci lze provádět i z kontextového menu (pravá myš).

Kopíruje se vždy na konec řádku.

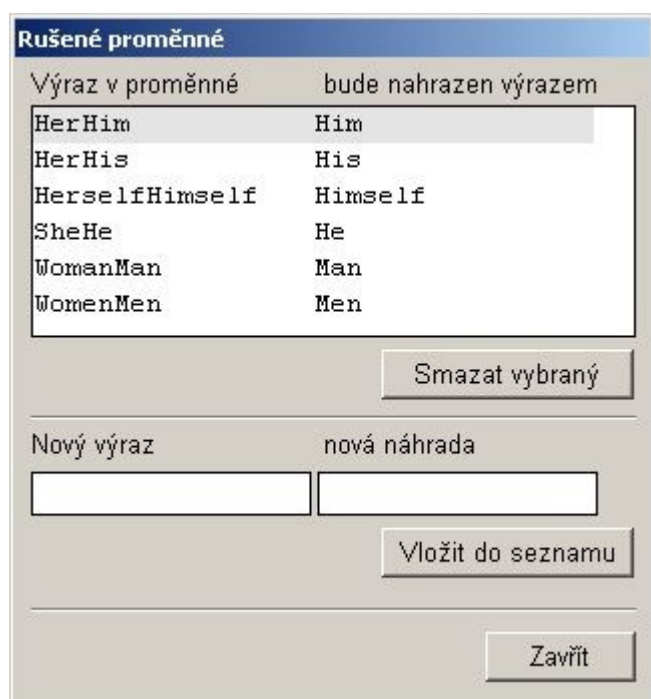
Tento typ kopírování **NESMÍ** přesahovat do jiného řádku. Pokud označíte i část dalšího řádku, program akci neprovede

5.4.11 Likvidace proměnné (Překlad)



Proměnné pro genderovou korektnost, obsahující řetězce jako HerHis, HimselfHimself a podobně, bez milosti likvidujeme. Na obrázku je to proměnná **[recipient.GetHerHim]**.

Kamkoliv do proměnné umístíte kurzor a stisknete **F5**. Celá proměnná se změní na genderově nekorrektní mužský rod a teprve potom překládáme. Operaci lze provádět i z kontextového menu (pravá myš).



Podmínkou této změny je, aby byly patřičné řetězce definovány v programu. Na pravé straně je tlačítko Rušené proměnné, které otevře zadávací okno. V něm se můžeme podívat, jaké proměnné se ruší a případně tam zadávat nové.

K rušení proměnných je v některých případech nutné postupovat opatrně, aby nebyl narušen smysl překládaného textu.

Okno se otevírá tlačítkm **Rušené proměnné**.



5.4.12 Kontrola našla chyby

Když máte všechny řádky přeložené, z kontextového menu (pravá myš) vyberete položku **Hotovo**. Program zkontroluje párové znaky, ohraničení proměnných a správnost zalomení řádku. Pokud najde chyby, upozorní vás a řekne vám, na jakém řádku se nacházejí. Vy pak tyto chyby musíte opravit, jinak vám program nedovolí vložit text do překladu.



Někdy se stává, že formátovací párové znaky chybějí už v originálním řádku, protože je to jen část věty a konečný formátovací znak bude v druhé části věty, která se k překládanému řádku načte později.

Program to samozřejmě vyhodnotí jako chybu, protože očekává oba párové znaky a nedovolí pokračovat. V takovém případě ponecháme řádek bez chybějícího párového znaku. Abychom mohli pokračovat, zvolíme možnost **Hotovo s výjimkou - Vynechat kontroly**.

5.4.13 Rozdílové soubory

Od začátku se překládá vždy jen verze hry 1.0. Další verze se překládají pomocí rozdílových souborů, které obsahují v sekci **# new** nové řádky a v sekci **# changes** změněné řádky. Rozdílové soubory mají prefix „roz_“, aby se odlišily od základních souborů. Jestliže se soubor jmenuje **core_1_english.yml**, rozdílový soubor, zachytávající změny se bude jmenovat **roz_core_1_english.yml**. Tyto soubory vygeneruje speciální program.

U rozdílových souborů je nutné přeložit nové řádky, což se dělá stejně jako u běžných textových souborů. V sekci **# changes** je to však jinak.

Změnové řádky jsou po dvou, vždy starý a nový řádek. Dvojklik na některý z těchto dvou řádků takový řádek vás přepne do tabulky Překlad, ale řádky se nerozkládají na věty a vypíší se tak, jak jsou.

Řádky se upraví (vloží se do nich patřičné množství mezer, aby bylo na první pohled patrné, co je v řádcích jinak) a případně částečně nebo úplně přeloží tak, aby se co nejpohodlněji vyhledávaly a opravovaly změny.

Pro představu:

```
old 00081  TG_STATE_CAPITAL:0 "\nEach Surplus in Province:          \n"
NEW 00081  TG_STATE_CAPITAL:1 "\nPřebytek v hlavním městě provincie:\n"

old 00082  TG_COUNTRY:0 "\n\nSurplus in the Capital:\n"
NEW 00082  TG_COUNTRY:0 "\n  Surplus in the Capital:\n"

old 00065  greek_2_16_mod_tt:0 "All Hellenic    feudatories will receive"
NEW 00065  greek_2_16_mod_tt:1 "All $hellenic$ feudatories will receive"
```

Starý řádek 00081 má za dvojtečkou nulu, zalomení řádku na konci jsem mezerami posunul, aby bylo na první pohled vidět, že je něco jinak. Nový řádek má za dvojtečkou jedničku a má jiný text. Musí se znovu přeložit. Hned si ho tedy přeložím.

Starý řádek 00082 má na začátku dva znaky pro zalomení řádku, nový má jen jeden. V novém řádku jsem to mezerami odsunul, aby to bylo na první pohled patrné.

Starý řádek 00065 obsahuje slovo „**Hellenic**“, které je v novém řáku nahrazeno proměnnou **\$hellenic\$**. To je v nové verzi nutné opravit. Je to malá změna a není třeba nový řádek překládat. Starý řádek jsem mezerami upravil, aby byla změna patrnější. Tímto způsobem upravím všechny změnové řádky a pak už jen opravuji.

Ve skutečnosti je to trochu složitější, ale tady je málo prostoru a dlouhé řádky se sem nevejdou. Bližší instrukce zašlu s ukázkovým souborem. Když jsou tři krátké řádky, vypadá to jinak, než když je 300 dlouhých řádků.

Poznámka: v sekci # changes nelze vyhledávat a nahrazovat.

Klávesovou zkratkou **F4** si můžete vyhledat soubor s českými texty a udělat si tak představu, jak se změnami naložit. Musíte mít samozřejmě nastavený správný adresář. (viz kapitolu Nastavení)

5.5 Slovník

V záložce Slovník jsou k dispozici všechny slovníky, které pro překládání vznikly. Můžete si zobrazit jeden, nebo všechny najednou. Z vybraného slovníku si můžete zobrazit jen jednu kategorii, nebo všechny kategorie (celý slovník).

5.5.1 Ovládací prvky (Slovník)

Možnosti vyhledávání si můžete nastavit pod tabulkou slovníku.

Hledat část slova <input checked="" type="checkbox"/> ano	Hledat v překladu <input checked="" type="checkbox"/> ne	Rozlišovat velikost písmen <input checked="" type="checkbox"/> ne
---	--	---

Hledat část slova: vyhledávají se všechny výrazy, které obsahují zadaný řetězec. Implicitně nastaveno ANO.

Hledat v překladu: nevyhledává se v původních slovech, ale v českém překladu. Implicitně nastaveno NE.

Rozlišovat velikost písmen: implicitně nastaveno NE.

Nová položka

Otevře okno pro zadání nové položky. Položku lze zadat i z okna editoru.

Upravit položku

Otevře okno pro úpravu položky.

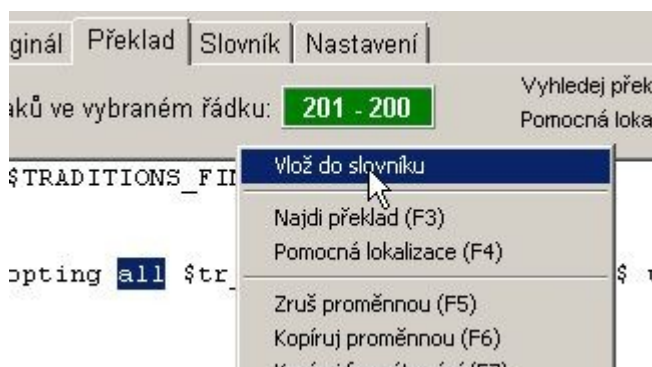
Smazat položku

Program po dotazu smaže vybranou položku.

Nový slovník

Otevře zadávací okno pro vytvoření nového slovníku. V zadávacím okně se musejí povinně vyplnit všechny položky.

5.5.2 Zadání nové položky do slovníku z editoru (Slovník)



Nový výraz lze zadat ze slovníku (tlačítko **Nová položka**), nebo z editoru.

Z editoru se po označení výrazu vyvolá pravou myší kontextové menu a hned nahoře je volba **Vlož do slovníku**, která je přístupná jen pokud je označený nějaký výraz.

Volba otevře zadávací okno, ve kterém se musejí povinně vyplnit všechny položky. Každý zadaný výraz musí být unikátní, program nedovolí zadat položku, která už je ve slovníku obsažena.

5.5.3 Hledání výrazu (Slovník)

Hledaný výraz:	
Kategorie	Original
Akce	Borrow Gold from Holy Order
Akce	Call Hunt
Akce	Counter
Akce	Gain Weight
Akce	Host Feast
Akce	Lose Weight

První možnost je vyhledávat přímo ve slovníku. Hledaný výraz (nebo jeho část) zadáme do políčka **Hledaný výraz**. Pak klávesou Enter spustíme hledání.

Všechny nalezené výsledky se zobrazí v okně. Po dvojkliku na některý z nalezených výrazů se tento výraz (překlad) automaticky zkopíruje do schránky a pomocí CTRL+V ho můžete vložit do překládaného textu.

Originál
Překlad
Slovník
Nastavení

Hledaný výraz: all

Slovníky

Všechny
CK II
CKIII
EU4
Hearts of Iron
Imperator Rome
Stellaris

Slovník: CKIII

Nalezeno 33 položek s řetězcem " all "

Kategorie	Originál	Překlad
Akce	Call Hunt	Svolat lov
Budovy	Bastions & Crenellated Walls	Bašty a vnější hradby
Budovy	Crenellated Rampart Walls	Zpevněné valy s cimbuřím
Budovy	External Walls	Vnější hradby

Jestliže nastavíte Hledat část slova na NE, bude se hledat přesná shoda. Pokud bude nalezena, výsledek se nezobrazí v okně, ale v tabulce slovníku se na první řádek nastaví nalezený výraz. Dvojklikem na kterýkoliv řádek slovníku si můžete zkopírovat do schránky výraz (překlad) v tomto řádku.

Druhá možnost je vyhledávat ve slovníku přímo z překládaného textu v editoru Překlad. Na řádku originálního textu označíte hledaný výraz, nebo jeho část a stisknete **F3** (můžete také z kontextového menu, vyvolaného pravou myší).

Originál
Překlad
Slovník
Nastavení

Znaků ve vybraném řádku: 201 - 200

Vyhledej překlad - F3
Zruš proměnnou - F5
Kopíruj formátování

Pomocná lokalizace - F4
Kopíruj proměnnou - F6
Kopíruj ikonu - F8

SE\$TRADITIONS - FINISHES

Adopting all \$t

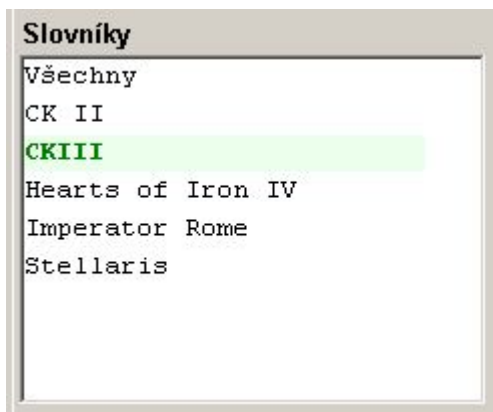
Slovník: CKIII

Nalezeno 12 položek s řetězcem " ting "

Kategorie	Originál	Překlad
Budovy	Hunting Reserves	Lovecké obory
Budovy	Hunting Towers	Lovecké věže
Budovy	Jousting Fields	Turnajová pole

Dvojklikem na některý z nalezených výrazů jej zkopírujete přímo na konec rozpracovaného řádku.

5.5.4 Výběr slovníku (Slovník)

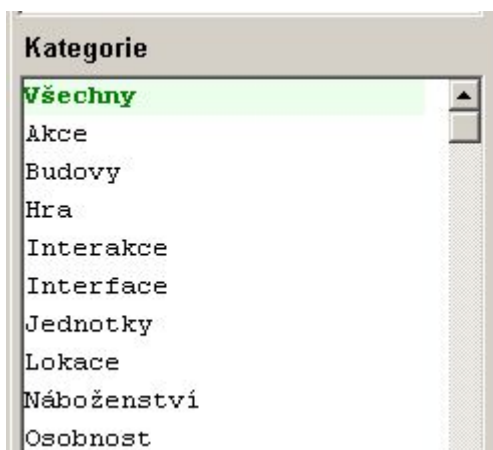


Zobrazit lze jeden vybraný slovník, nebo všechny nalezené slovníky najednou. V seznamu slovníku klikněte na vybraný slovník. V tabulce slovníku se zobrazí všechny nalezené položky.

Kliknutím na položku **Všechny** se zobrazí všechny slovníky.

Pokud jsou zobrazeny všechny slovníky, nelze vkládat nové položky, nelze upravovat položky a nelze je ani mazat. Tyto operace se mohou provádět pouze při jednom vybraném slovníku.

5.5.5 Výběr kategorie



Implicitně se zobrazují všechny kategorie, ale v případě potřeby si můžete vybrat zobrazení položek jen z jedné určité kategorie. Pokud budete chtít opět zobrazit celý slovník, vyberte položku **Všechny**.

Když jsou zobrazeny všechny slovníky a vyberete jednu kategorii, vyhledají se výsledky pro tuto kategorii ve všech slovnících.

5.6 Vyhledat a nahradit

Velmi důležitou funkcí každého editoru je hledání a nahrazování. Protože hromadné nahrazování je strašlivá a ničivá zbraň, pracuje se v tomto editoru s hledáním trochu jinak, než je obvyklé, aby se předešlo škodám v překladu. Nahrazování neumožňuje zásah do proměnných (do vložených proměnných ano), takže nehrozí nebezpečí, že by došlo k jejich přepsání.

5.6.1 Vyhledat a nahradit (z tabulky Originál)

Vyhledávání spustíte klávesovou zkratkou **Ctrl +F**. Zkratka je funkční v tabulce Originál a v tabulce Překlad.

Vyhledat a nahradit

Řádek 13: Can **make** Shieldmaiden
 Řádek 14: You can **make** [recipient.GetShortUINameNoTooltip] into a [recipient.Custom('ShieldPersonFemaleMale')] | U]
 Řádek 16: [recipient.GetUIName] has a high [proress|E] [skill|E] and would accept becoming a [recipient.Custom('ShieldPerso
 Řádek 17: #I Click to **make** [recipient.Custom('ShieldPersonFemaleMale')] | U] #!
 Řádek 18: Can **make** [recipient.Custom('ShieldPersonsFemaleMale')] | U]
 Řádek 19: Can **make** [recipient.Custom('ShieldPersonsFemaleMale')] | U]
 Řádek 20: Several [close_family|E] members have a high [proress|E] [skill|E] and would accept becoming [recipient.Custom('S
 Řádek 21: \n\n#help Having at least one [recipient.Custom('ShieldPersonFemaleMale')] | U] can be very beneficial. They will co

Hledaný výraz: make Hledej Vložit do překladu

Nahradit výrazem: Nahradit všechny výskyty

Ručně potvrdit změnu každého řádku ☐ ne Potvrzení změny Ano Ne

Rozlišovat malá a velká písmena ☐ ano Zavřít

Když otevřete hledání v tabulce originál (Ctrl+F), musíte zadat do pole **Hledaný výraz** to, co hledáte. Můžete také vybrat z dříve hledaných výrazů. Stiskem tlačítek se vyhledají a vypíší řádky se všemi nalezenými výskyty. Pro lepší orientaci jsou nalezené výrazy vypsány tučně a červeně.

Hledáme například slovo make a hledání spouštíme z tabulky Originál.. Program najde všechny řádky, ve kterých se toto slovo vyskytuje a vypíše je. Pokud nyní dvojkliknete na některý z řádků, v tabulce Originál se tento řádek vybere a stane se pracovním řádkem. Nyní pro ilustraci zkusíme slovo „make“ nahradit slovem „miki“.

Do políčka **Nahradit výrazem** vepíšete slovo „miki“ (můžete také použít některé předchozí výrazy) a stisknete tlačítko **Nahradit všechny výskyty**. Nalezené červeně a tučně vypsané výrazy se přepíší náhradním slovem a pro lepší orientaci jsou nyní modré. Prohlédneme si výsledek.

Vyhledat a nahradit

Řádek 13: Can **miki** Shieldmaiden
 Řádek 14: You can **miki** [recipient.GetShortUINameNoTooltip] into a [recipient.Custom('ShieldPersonFemaleMale')] | U]
 Řádek 16: [recipient.GetUIName] has a high [proress|E] [skill|E] and would accept becoming a [recipient.Custom('ShieldPerso
 Řádek 17: #I Click to **miki** [recipient.Custom('ShieldPersonFemaleMale')] | U] #!
 Řádek 18: Can **miki** [recipient.Custom('ShieldPersonsFemaleMale')] | U]
 Řádek 19: Can **miki** [recipient.Custom('ShieldPersonsFemaleMale')] | U]
 Řádek 20: Several [close_family|E] members have a high [proress|E] [skill|E] and would accept becoming [recipient.Custom('S
 Řádek 21: \n\n#help Having at least one [recipient.Custom('ShieldPersonFemaleMale')] | U] can be very beneficial. They will co

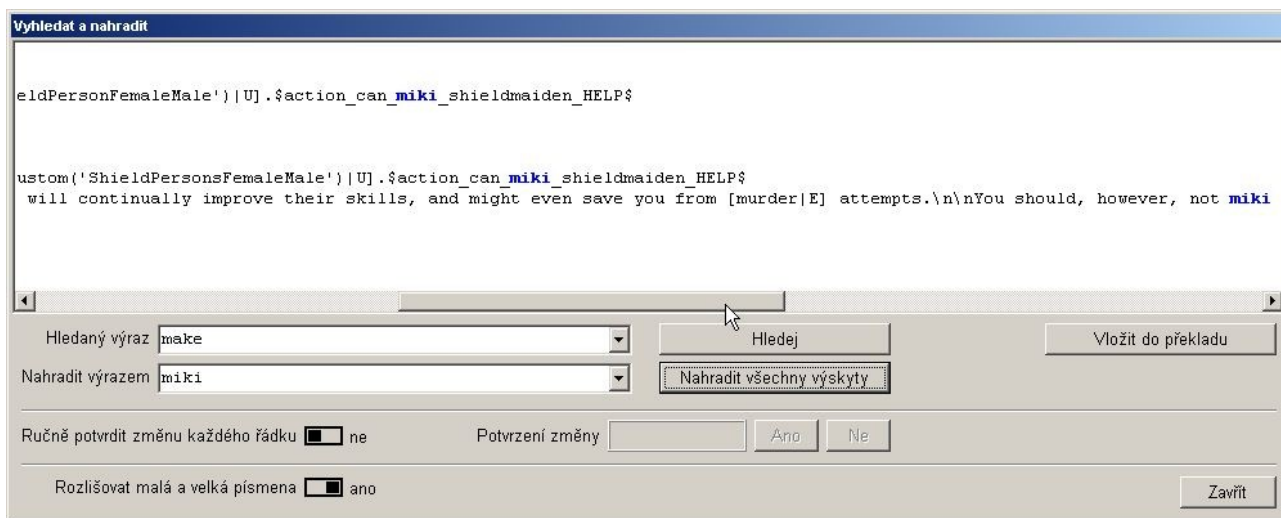
Hledaný výraz: make Hledej Vložit do překladu

Nahradit výrazem: miki Nahradit všechny výskyty

Ručně potvrdit změnu každého řádku ☐ ne Potvrzení změny Ano Ne

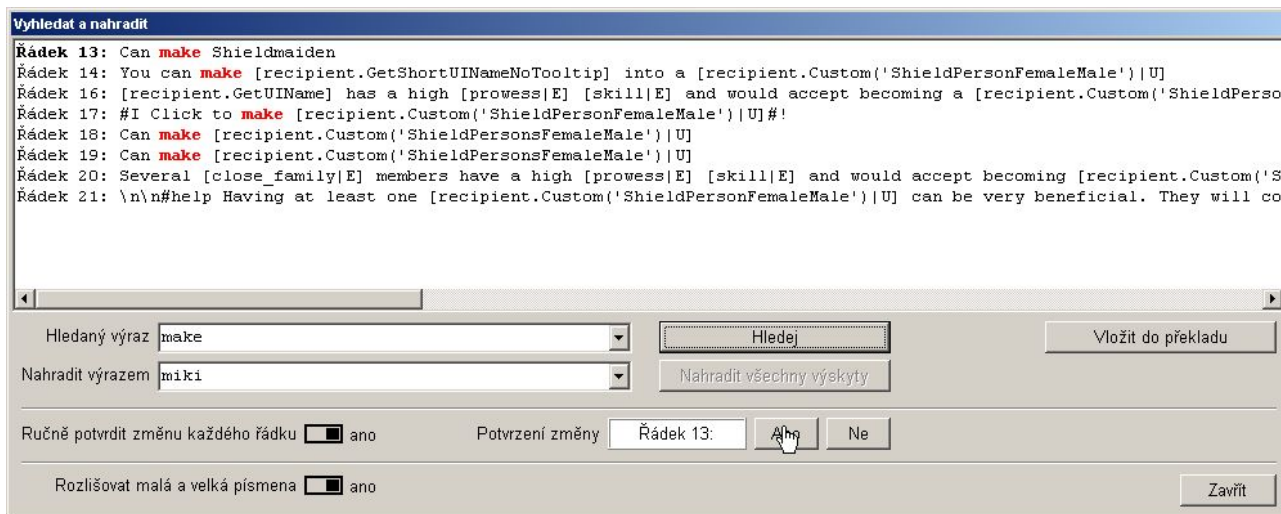
Rozlišovat malá a velká písmena ☐ ano Zavřít

Vidíme jen část textu a musíme se podívat i na ten zbývající.



Tohle je problém. Program nám přepsal i výraz make ve vložené proměnné a to rozhodně nechceme. Proto znovu stiskneme tlačítko Hledej a program znovu vyhledá zadané slovo „make“.

Pak přepneme položku **Ručně potvrdit změnu každého řádku** na ano (hned pod políčkem Hledaný výraz).



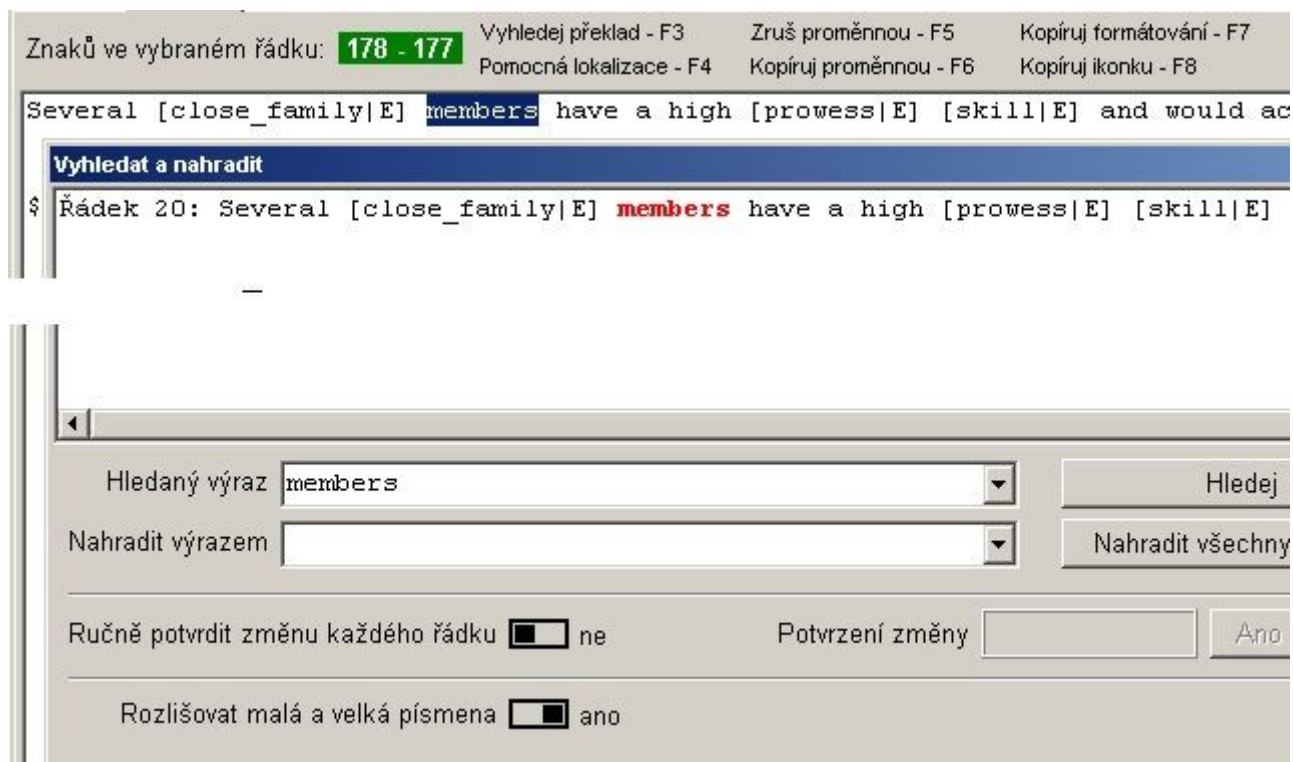
Nyní budeme potvrzovat jednotlivé řádky (zda přepsat či nepřepsat. Tam, kde potvrdíme Ano, se výraz přepíše, kde Ne, tam zůstane v původním tvaru. (Obě proměnné).

Když jsme s výsledkem spokojeni, stiskneme tlačítko Vložit do překladu a teprve tehdy se provedené změny a náhrady zapíší do všech nalezených řádků v tabulce Originál. **Všechny řádky, které byly takto změněny, se vybarví žlutě, aby překladatel věděl, že byly změněny a je nutné tyto změny zkontrolovat.**

Tímto způsobem můžeme nahrazovat jednotlivá slova i celé věty. Délka řetězce je v podstatě neomezená, ale není vhodné to přehánět.

5.6.2 Vyhledat a nahradit (z tabulky Překlad)

V tabulce překlad lze vyhledávaný výraz označit a pak zkratkou **Ctrl+F** spustit vyhledávání.

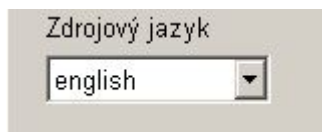


Označený výraz se automaticky vepíše do políčka Hledaný výraz. Další postup je shodný s předchozími postupy. Opět je nutné výsledek zhodnotit a teprve pak jej tlačítkem **Vložit do překladu** pustit dál.

Poznámka: Při vyhledávání z tabulky Překlad se dvojklikem nelze přepnout na jiný řádek v tabulce Originál. Změny nahrazováním výrazů (tlačítko Vložit do překladu) se provádějí jen v tabulce Originál, **v editačním okně překladu se žádné změny neprovedou**. Předpokládá se, že nejprve provedete překlad a přeloženými výrazy pak budete případně nahrazovat nalezené výrazy.

5.7. Nastavení programu

5.7.1 Zdrojový jazyk



Většinou překládáme z angličtiny a proto musí být nastavena jako zdrojový jazyk. Při vyhledávání pomocné lokalizace se z názvu souboru odstraní název jazyka a nahradí se jazykem pomocné lokalizace.

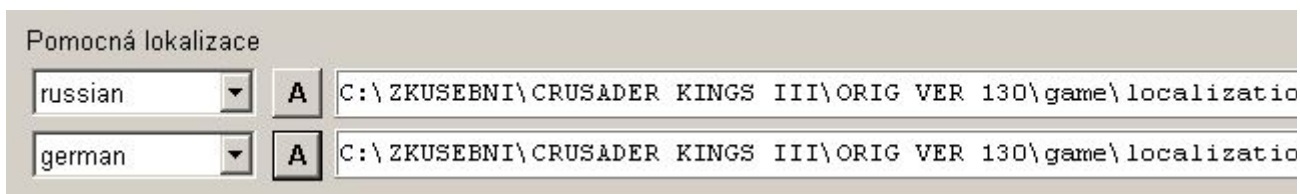
Příklad: překládáme soubor **core_I_english.yml** a chceme k němu jako pomocnou vyhledat ruskou lokalizaci.

Program ze souboru odstraní řetězec **english**, nahradí jej řetězcem **russian** a pro pomocnou lokalizaci bude hledat soubor **core_I_russian.yml**. Jestliže nastavíte jako zdrojový jazyk například german, ale budete překládat z angličtiny a budete chtít vyhledat rusko pomocnou lokalizaci, program se z názvu pokusí odstranit jméno zdrojového jazyka german. To se mu samozřejmě nepovede, protože v souboru **core_I_english.yml** se řetězec german nevyskytuje a pomocnou lokalizaci proto nenajde.

Pokud skutečně nepřekládáte z jiného jazyka, nikdy nastavení zdrojového jazyka neměňte!

5.7.2 Adresáře pomocné lokalizace

Můžete použít jednu nebo dvě pomocné lokalizace (například ruskou a německou). Nejprve musíte zvolit jazyk (na obrázku vidíte, že jsou zvoleny obě). Pak tlačítkem A (Adresář) vyberte adresář, kde se soubory s lokalizací nacházejí. Jestliže není zvolen jazyk, nejde otevřít adresářové menu.



Program prohledá nastavený adresář i jeho podadresáře a pokud najde patřičný soubor, zobrazí pomocnou lokalizaci. Dbejte na to, aby nastavený jazyk odpovídal nastavenému adresáři. Když máte nastavený jazyk russian, musíte mít adresář nastavený tak, aby obsahoval adresář russian, jinak pomocná lokalizace nebude fungovat.

Původní lokalizace, ze které překládáme (můžeme si ji zobrazit klávesou F9) se automaticky načítá z adresáře **DATA**, kde se nachází původní soubor, proto k ní nemusíme nic nastavovat.

Jestliže vám stačí jen jedna pomocná lokalizace, případně ji vůbec nechcete využívat, můžete v nastavení jazyka vybrat prázdnou položku a nastavené adresáře tím vymazete.

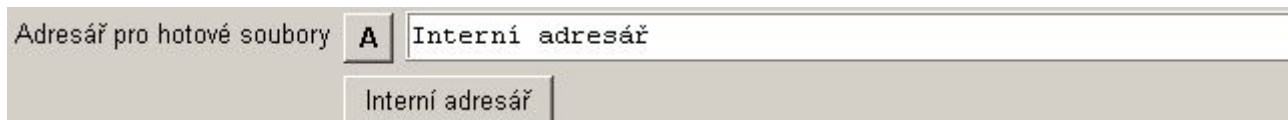
5.7.3 Poslední verze češtiny

Při práci se změnovými soubory se občas hodí podívat se na překlad poslední české verze (**F4**), abychom zjistili, jak se změnami naložit. Musíme nejprve nastavit správnou verzi jazyka (například pro CKIII english, pro Stellaris polish apod.) a pak vybereme adresář, kde se soubory nacházejí. Platí stejná pravidla, jako pro nastavení pomocné lokalizace.



5.7.4 Adresář hotových souborů

Hotové soubory se implicitně ukládají do interního adresáře **HOTOVO**. (interní adresář programu) Můžete si však zvolit i jiný adresář, kam bude program hotové soubory ukládat. Tlačítkem Interní adresář nastavíte původní implicitní stav.



5.8. Klávesové zkratky

Tabulka Originál

CTRL+G - jdi na zadaný řádek
CTRL+F - hledej řetězec (vyhledává jen v záložce Originál)
CTRL+F2 - umístí-smaže na vybraný řádek záložku
F2 - cykluj mezi záložkami

Tabulka Překlad

CTRL+F - hledej řetězec (vyhledává jen v záložce Originál)
CTRL+O - „odskok“ řádků (všechny řádky se posunou o jeden dolů)
F3 - zkusí najít překlad ve slovníku
F4 - pomocná lokalizace
F5 - zruší proměnnou
F6 - kopíruje proměnnou
F7 - kopíruje formátování
F8 - kopíruje ikonku
F9 - původní anglická lokalizace
F10 - duplikuje řádek
F11 - kopíruje vybraný text

Dvojklik na řádek ve Vyhledat a nahradit nastaví v tabulce Originál řádek s tímto číslem jako pracovní.