

Tartalomjegyzék

1.	Bevezetés.....	2
1.1.	Program célja	2
2.	Program felépítése.....	2
3.	Használat	12
3.1.	Jogosultságok.....	12
3.2.	Betartandók	14
4.	Fogalmak	15
5.	Végszó	17

Fordítás menü felhasználói dokumentáció

1. Bevezetés

1.1. Program célja

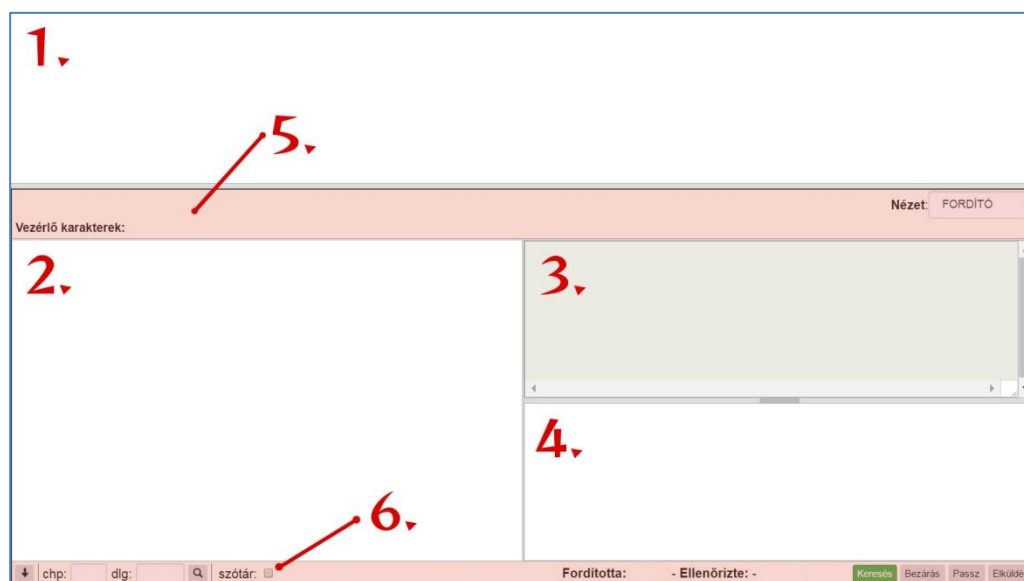
Egy játék fordítása hosszadalmas és fárasztó feladat. Főleg olyanok esetén, amelyek párbeszéd orientáltak és nem csak néhány órás vagy estés szórakozást kínálnak. A Nintendo Zelda világ játécai pont ilyenek. Mivel hivatalos magyar lokalizációjuk nincsen, így más módot kellett találni, hogy kedvenc játékunkat mi is a saját nyelvünkön lássuk. Sajnos vagy szerencsére ezek a gyöngyszemek nagyon sok szöveget tartalmaznak, amit elég monoton és fárasztó munka magyarítani.

De mi lenne, ha lenne a magyar Zelda rajongóknak egy olyan kicsi, vagy nagy csoportja, akik ezt együtt és közös erővel tennék? Ezt a célt próbálja megvalósítani ez az online fordítási rendszer, ami jelenleg a Zelda játékokra optimalizált és angolról magyar nyelvre fordítást támogat.

Megjegyzés: kis átalakítással akár tetszőleges játékhoz és nyelvhez is alkalmas lehet!


2. Program felépítése

Először áttekintjük a főablak egyes elemeit, valamint annak funkcióit, majd részletesen megnézzük azok működését is.

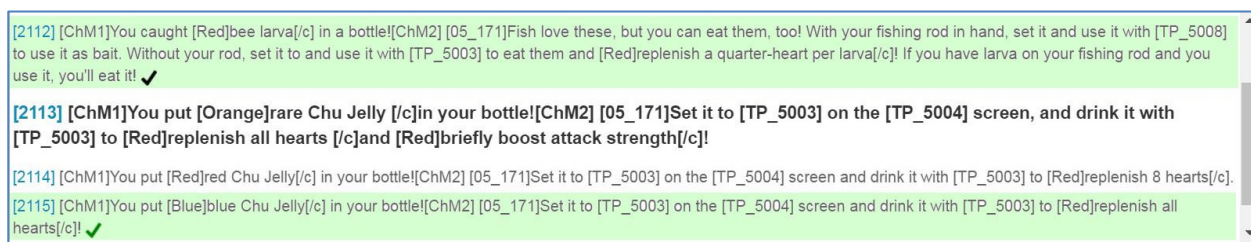


1. Kontextus ablak

A lekért dialógust vastagon kiemelve, három megelőző illetve három követő dialógussal egészíti ki. Ez tulajdonképpen egy előre, illetve mögé tekintő szöveggörnyezet. Akkor hasznos, amikor nem egyértelmű az adott tartalom és jól jöhet az értelmezéshez a szöveggörnyezet. Sajnos ez a Zelda játékok esetén viszonylag ritkán fordul elő, mert a dialógusok sorrendje általában nem rendezett.

Hasznos lehet még akkor is, amikor egy szöveget fordítunk és látható a kontextusból, hogy mi a következő dialógus. Ha szeretnénk azok közül valamelyikkel folytatni, akkor gépeljük be a sorszámát a bal alsó dialógus mezőbe, vagy klikkeljünk rá a sorszámra és annak értéke automatikusan beíródik. Ezután a lekérés gombbal  letölthetjük azt és már dolgozhatunk is vele, amennyiben korábban még nem lett lefordítva, vagy nincs éppen ellenőrző státuszban.

Használható még arra, hogy megnézzük ki fordította le a megjelenített kontextusokat. Álljunk rá az egérrel, és ha le van fordítva akkor ki fogja írni, hogy ki volt a fordító és a magyar fordítását is.



A zöld színű sorok jelentik, hogy az adott dialógust már lefordította valaki és legalább hármas státuszban van. Amennyiben a végén megjelenik a fekete pipa, akkor ez a dialógus már le is lett ellenőrizve. Van még egy másik fajta pipa is, a zöld színű. Ezek jelentése, hogy a megadott szöveg már a játékban, működés közben, is le lett ellenőrizve és az adott szituációhoz lett igazítva. Optimális esetben minden dialógust le kéne ellenőrizni futás közben is, mert igazán pontos és egyértelmű jelentést így lehet csak az angol nyelvű szöveghez rendelni. Amennyiben erre nincs mód, egy dialógust akkor tekintünk véglegesnek, ha legalább az ötös státuszban van és megkapta a fekete pipát.

2. Forrás dialógus ablak

A lekért és aktuálisan fordítandó angol nyelvű dialógus itt jelenik meg. Ez lehet akár egy szó, de lehet akár 1000 karaktert meghaladó több bekezdésből álló komplex angol szöveg is. Fontos

tudni, hogy a dialógus tartalmazza a vezérlő karaktereket is, amiket a fordító ablakban hiánytalanul be kell majd szintén írni. Ezekről és a színek jelentéséről később bővebben.

[ChM1]You put [Orange]rare Chu Jelly [/c]in your
Bottle![ChM2]

[05_171]Set it to [TP_5003] on the [TP_5004] screen,
and drink it with [TP_5003] to [Red]replenish
all hearts [/c]and [Red]briefly boost
attack strength[/c]!

3. Fordító szerkesztő dialógus ablak

Ahogy a neve is sugallja, itt lehet és kell a fordítást elvégezni. Az ablaknak tartalmaznia kell az eredeti angol forrásdialógus ablak minden vezérlő karakterét (kék színű karakterek), amit a megfelelő helyre kell a lefordított szövegben elhelyezni.

4. Fordító szerkesztő segédablak

Szorosan kapcsolódik a fordító szerkesztő ablakhoz. Itt a lefordított magyar szöveg, vezérlő karakterek nélküli, csupasz kivonatát látjuk. Ez az ablak a szöveg formázásához nyújt nagy segítséget.



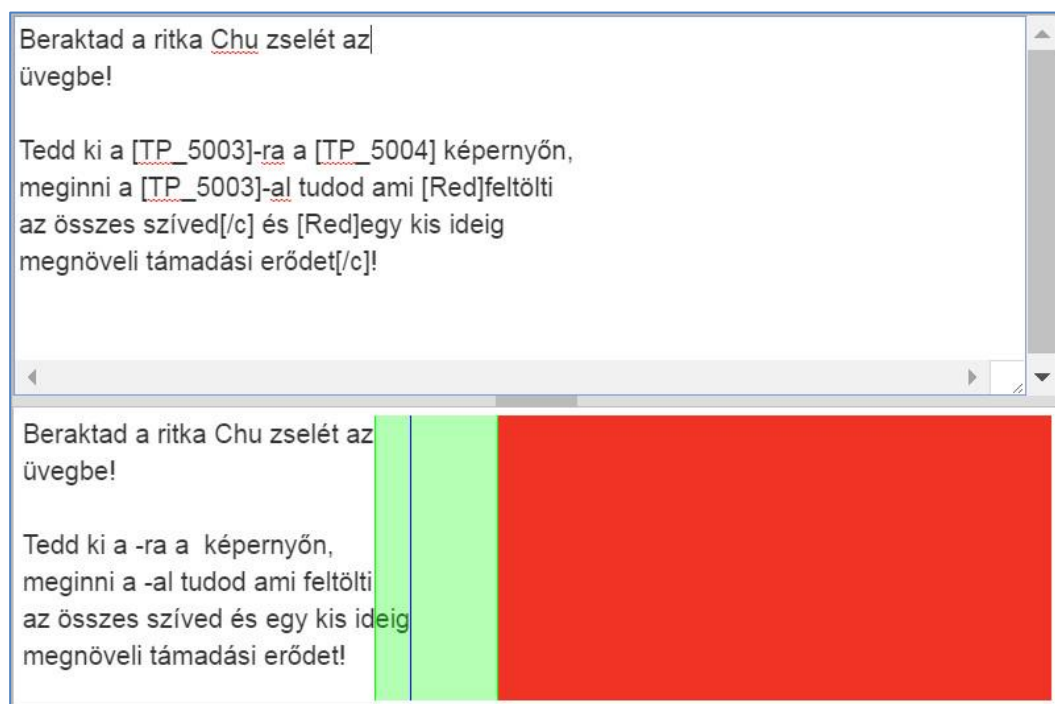
Az ablakban a zöld tartomány eleje jelenti az aktuális forrás dialógus szélességét. (ld 4. Fogalmak)

A zöld tartomány általános esetben egészen a piros tartományig tart, ami az ajánlott megengedett maximális dialógus szélességet jelenti, Zelda játékok esetében jellemzően 42 karakter.

A magas kék kurzor jelenti a pillanatnyi lefordított dialógus szélességét. A fordítás során optimális lenne, ha mindig a zöld tartomány alatt tudna maradni a szélesség, de a piros téglalap elejéig még megengedett a szélesség kiterjesztése.

A fordítás során szükséges egyben a megfelelő formázásokat is elvégezni, ezért kellett valami eszköz, ami vizuálisan is támogatja ezt. Enélkül nagyon nehéz lenne látni a vezérlő karakterekkel bővített szöveg valódi szélességét, ugyanis azok nagy része nulla hosszúságú. Nyilvánvalóan egy szín vagy szöveg sebességet vezérlő kód nem jelenik meg a képernyőn, ennél fogva a hossza nulla kell hogy legyen. A fordítás utolsó fázisaként, az ellenőrzés során is nagy segítség, amikor az ellenőrzők a dialógusokat nyelvtani és nyelvhelyességi szempontból vizsgálják. Nekik szükséges hogy egyben lássák a szöveget 'töltelék' karakterek nélkül.

Nézzünk egy példát.

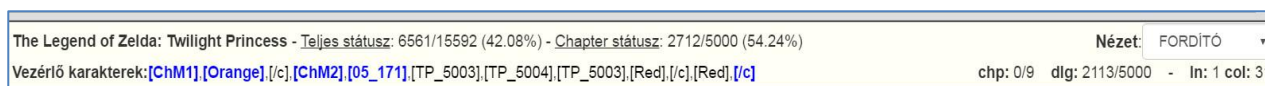


Egy dialógus részlet látható a szerkesztő (felső) ablakban, amelybe már vezérlő karakterek is be lettek illesztve (a szögletes zárójelben lévő sztringek). Az alsó ablakban viszont a szöveg ezek nélkül jelenik meg és pontosan látható, hogy mennyi most a dialógus pillanatnyi szélessége, amit a kék függőleges kurzor mutat. Látszik, hogy már meghaladtuk az eredeti angol dialógus

szélességét, de meg a zöld tartományon belül és a piros előtt vagyunk, így a szélesség még megfelelő.

5. Fő státusz sor

A pillanatnyi fordítás és a dialógusok állapotáról ad információt.




Megtalálható többek között a fordítás alatt álló játék neve és a hozzá tartozó statisztikák, valamint a pillanatnyi dialógusban található vezérlő karakterek, fejezet és dialógus száma. Látható a kurzor pillanatnyi pozíciója a szerkesztő ablakban. A jobb felső részben pedig az üzemmód váltó kapcsoló található. Ez a fordítóknál nem jelenik meg.



6. Vezérlő sor

A vezérlő soron találhatóak meg azok a funkciók, amikkel lekérhetünk illetve menthetünk egy dialógust.



A bal oldalon találhatóak a lekérdezést kezdeményező funkciók.

A  gombbal tudunk egy új dialógust lekérni. Ilyenkor a rendszer véletlenszerűen választ egyet a fordításra megjelöltek közül. Ez tetszőlegesen használható, amíg van fordítandó dialógus.

Dialógus sorszám alapján is van lehetőség lekérésre bizonyos korlátok között. A  szövegdobozba írjuk be az aktuális fejezet számot a  dobozba pedig a lekérendő sorszámot. Ezt megtehetjük úgy is, hogy a kontextus ablakban a dialógus sorszámára klikkelünk. Ilyenkor automatikusan beíródnak az értékek a szövegdobozokba. Ezután nyomjunk a nagyító gombra. Ekkor a rendszer azt letölti nekünk a következő feltételek teljesülése esetén:

- A megadott dialógus még nem lett lefordítva és kiosztásra vár. Ha már le lett fordítva, akkor csak a fordító kérheti le. Azaz csak a saját magunk által korábban lefordított dialógust kérhetjük le újra, esetleges újra szerkesztésre, vagy javításra. Más által már lefordítottat nem.
- A megadott dialógus nincs éppen fordítás alatt, azaz nem fordítja éppen akkor valaki más.

- Nem vagyunk bejelentkezve egy másik helyről és nem végzünk már egy másik fordítási feladatot. Egy felhasználó egy időben csak egyetlen dialógus fordítását végezheti! Ilyenkor a rendszer figyelmeztet és felajánlja a folytatás illetve bezárás lehetőségét.
- Az adott dialógus nem ellenőrzési fázisban van. Ha abban van, akkor attól fogva már csak az ellenőrzők szerkeszthetik azt.

A szótár kiválasztó gomb kipipálása esetén, a program szótár funkciója aktiválódik. Ilyenkor az ismeretlen szó fölé állva néhány pillanat múlva megjelenik annak magyar jelentése. Ha több jelentése is van, akkor azok is. Lehetőség van egy kijelölt szövegrész fordítására is, hasonló működést eredményezve mint amit a Google translate-nél már megszokhattunk, de a karakter szám ilyen esetben 30 hosszúságúra van korlátozva. Tehát maximum ilyen hosszú összefüggő szöveget fog lefordítani nekünk. A fordította és ellenőrizte mezők magukért beszélnek. Elsősorban ellenőrzőknek szánt funkció, mivel fordítóként még nem láthatjuk ki ellenőrizte a dialógust.

A keresés funkció hamarosan részletezésre kerül.

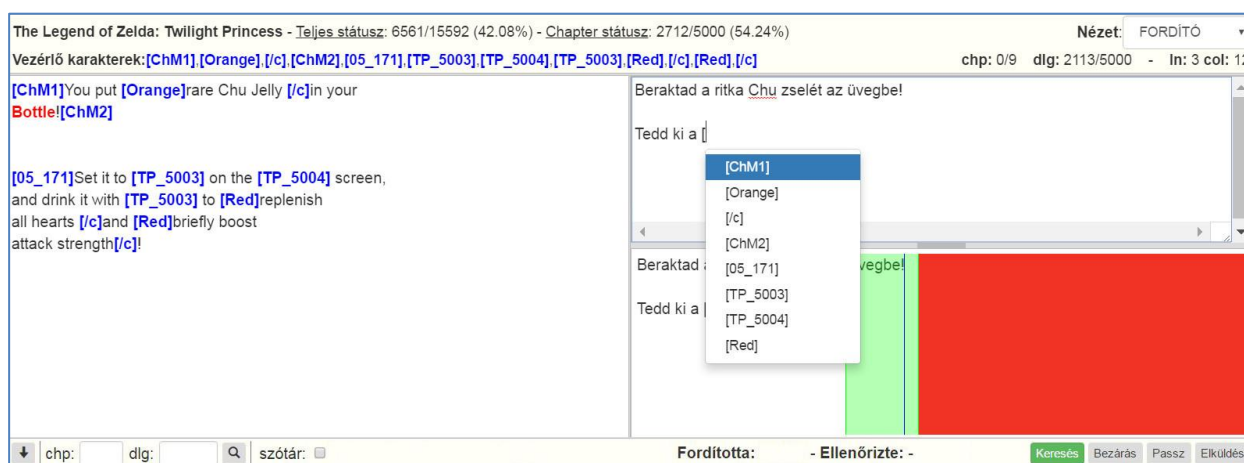
A bezárás gombra befejezzük a munkát és kilépünk a programból. A passz gomb megnyomása esetén eldobhatjuk az aktuális dialógust. Ezt használhatjuk akár azért, mert túl hosszú a szöveg benne és most éppen nincs rá annyi időnk hogy lefordítsuk, vagy nem egyértelmű a jelentése számunkra és inkább meghagyjuk másnak, stb. Használjuk bátran a passzolás funkciót! Inkább dobjunk el egy olyan szöveget amit nem értünk teljesen, mert egy rossz fordítás többlet munkát generál! Azonban ha sikeresen lefordítottuk és megformáztuk az aktuális dialógust, és úgy érezzük hogy készen vagyunk, az elküldés gombra kattintva feltölthetjük azt.

Ha később mégis észrevennénk valami hibát a fordításunkban, akkor az előbb részletezett módon újra lekérhetjük az adott dialógust.

Vezérlő karakterek

A vezérlő karakterek vagy inkább szekvenciák, azok a szögletes zárójelben lévő karakter sorozatok, amelyek a forrás dialógus ablakban kék színnel jelennek meg. Egyes játékok esetén több mint 600 található belőlük és ezek felelősek többek között a színek, betűnagyságok, szövegidőzítések, változók stb. megjelenítéséért. Mivel nagy részük működése nem ismert, visszafejtésük meg igen időigényes, más megközelítést kellett találni a használatukhoz. Használni viszont kell őket, mert bizonyos típusok elhagyása vagy nem megfelelő helyen való használata, akár a játék lefagyását is okozhatja! Ezért a választott út az lett, hogy az eredeti szöveg minden egyes vezérlő karakterét beillesztjük a

megfelelő helyre a lefordított magyar dialógusba is. Hogy hol van a megfelelő hely, ahhoz egy kis rutinra lesz szükség, de ez használat során hamar megszerezhető. Vannak amelyek a sor elején találhatók, mert valami időzítést vagy új sor jelölést szabályoznak, ezek helye a magyar szövegben egyértelmű. Vannak gombok, színek és különféle változókat vezérlő karakterek. Ezeket értelemszerűen a magyar szövegben oda kell elhelyezni, ahová az angol szöveg alapján az tartozik. Lássunk egy példát!



A **[ChM1]** és **[05_171]** vezérlők pozíciója a sor elején található, így azok helye egyértelmű. Az **[Orange]** szín vezérlő és annak lezárása a **[/c]**, a „rare Chu Jelly”-re vonatkozik, így azok a magyar szövegben ott kell hogy megjelenjenek, ahol a „ritka Chu zselét” fordítás (vagy hasonló) megjelenik. Tehát így fog kinézni lefordítva: **[Orange]ritka Chu zselét[/c]**. Figyeljünk arra, hogy a ragozott alakot kell beszínezni! Mivel az összes vezérlőt be kell illeszteni a fordító ablak szövegébe is, és ha sok van belőle könnyen kimaradhat pár, ezért a program figyeli a már beillesztett vezérlőket. Ez látható a fő státusz soron. A még beillesztésre várók kékek, a már beillesztett vezérlő karakterek pedig szürke színűek. Amíg az összes be nem szürkül, tehát nem lett mind beillesztve, a program nem engedi feltölteni a lefordított dialógust.

Ahhoz, hogy a sok vezérlő kód esetén ne kelljen ugrálni a két ablak között és folyamatosan copy/paste-olni, használhatjuk a bal **CTRL+ALT+SPACE** gyorsbillentyű kombinációt. Ekkor a program egy listát dob fel, amiből kiválasztva a kívánt vezérlő kódot, beszúrhatjuk azt az adott pozícióba. Ugyanezt érhetjük el, ha begépeljük a **'[** karaktert.

Vezérlő karakterek hossza

A kódok nagy része a játékban nem jelenik meg, így azok hossza általában nulla. De vannak ebből a szempontból kivételnek számító vezérlők. Tekintsük a következő dialógust!



A **[TP_9005]**-ös vezérlő karakter nulla hosszúságú. Viszont a **[Name]**, ami játékos nevét tartalmazó változóra mutat, már egy 1-8 karakter hosszúságú (vagy mindig annyi amilyen hosszú szöveget az adott játék megenged a játékos nevének) szöveg lesz miután behelyettesítette azt. A gombok vezérlői (**[A]**, **[B]**, **[X]** stb.) általában egy ikont raknak a szövegbe, ami az adott gombot szimbolizálja. Ezek általában két-három karakternyi helyet foglalnak.

Fontos tudni, hogy fordító szerkesztő segédablak az összes vezérlő szekvenciát nulla hosszúságúnak tekinti, így erre külön kell figyelni, amikor a dialógus hosszát kalkuláljuk! Ehhez is kell némi gyakorlat, de egy idő után már tudni fogjuk melyik vezérlőknek kell odafigyelni a valós hosszára.

Konstans elnevezések

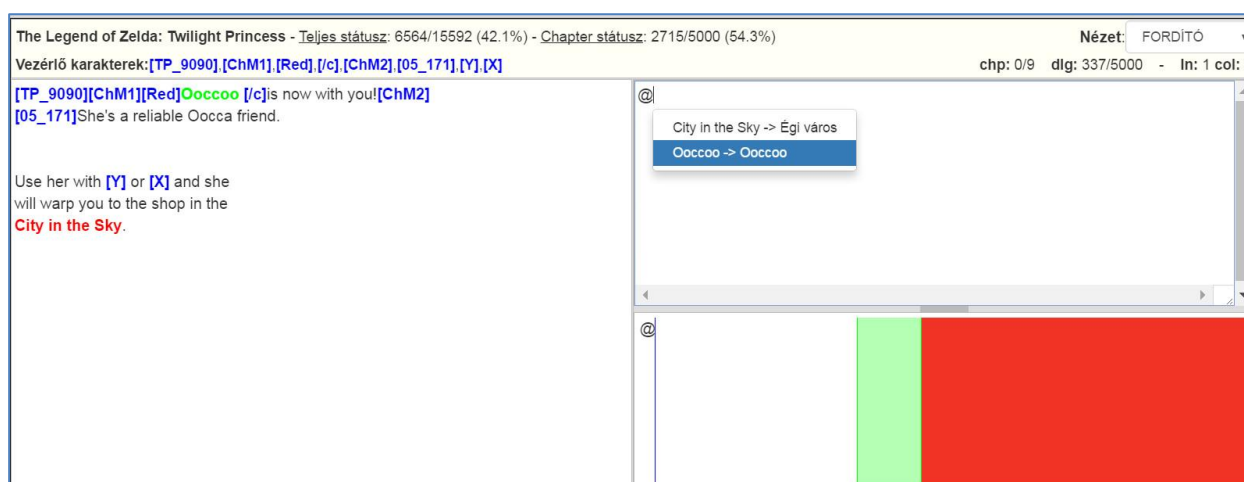
A játék összes olyan eleme, amelyek neve a játék folyamán állandó marad. Ilyenek a karakterek, helyszínek, ellenfelek, tárgyak, eszközök, menü elemek stb. nevei. Ezek előzetesen fordításra kerültek azért, hogy a fordító a magyar szövegben már csak ezeket használja.

Nagyon fontos fordítási irányelv, hogy ezeket az előfordított kifejezéseket használja mindenki!

Ellenkező esetben, ha minden fordító a saját ízlésének megfelelően akár több helyen is, máshogy fordítaná ugyanazt, a végén egyazon dologra nagyon sokféle hivatkozás lenne. Ez nyilván nagyon zavaró és akár az értelmezés rovására is mehet. Mindenképpen kerülendő!

Szerencsére a program erre támogatást ad és nem kell fejben tartani azt a néhány száz elnevezést.

Nézzünk egy példát!



A forrás dialógus ablakban látható szövegben a konstans elnevezések **piros** illetve **zöld** színnel jelennek meg. A zöld szín jelentése az, hogy a konstans név magyar fordítása megegyezik az angol névvel. Az ábrán például az Ooccoo karakter neve magyarul is azt kapta. A piros konstansoknak viszont van magyar alakjuk is.

Ezek előhívását a fordító ablakban, ha van, a bal **CTRL+SPACE** gyorsbillentyű kombinációval vagy a '@' karakter begépelésével lehet. Ilyenkor a program feldob egy listát, hasonlóan a vezérlő karakterekhez, amiből kiválaszthatjuk a kívánt elemet és az adott kurzor pozícióba az **ENTER** gomb lenyomására beilleszthetjük.

Figyelem! A konstansok nevei nem ragozottak, így azok ragozását, a szöveggörnyezetnek megfelelően, a fordítónak kell elvégezni!

Keresés

A keresést megvalósító ablak elemei elég egyértelműek és valószínűleg mindenkinek ismerősek lesznek. A felső részen kiválasztható, hogy melyik mezőben szeretnénk keresni, a játék eredeti nyelvén dialógusai vagy a célnyelvre lefordítottak között. A találatokat megszűrhetjük a fordító neve szerint, valamint a **case** kiválasztó kapcsolóval beállíthatjuk a kis és nagybetűk megkülönböztetését. Találatainkat a mezők szerint sorba is rendezhetjük.

Ügyeljünk arra, hogy a kereséskor több soros kifejezést ne adjunk meg, mert a program nem reguláris és egysoros keresést hajt végre, így a többsoros kifejezéseket nem fogja megtalálni! Mivel azt a kereséskor még nem tudhatjuk, hogy nem éppen egy ilyen kifejezéssel van-e dolgunk, ezért ha nincs találat, próbáljuk meg szavanként vagy más keresőszóval újra a keresést!

Keresés mező: ANGOL SZÖVEG		Keresendő szöveg: Hyrule field	Fordító: -	Keresés	case: <input type="checkbox"/>	✕
chp	line	Angol szöveg	Magyar szöveg			
0	1122	Hyrule Field[05_156]	Hyrule fennsík[05_156]			
0	1411	Hyrule Field	Hyrule fennsík			
0	3625	Agitha had a dream last night. Butterflies surrounded Agitha and lifted her up to the sky. As she waved to the people below...	Agithának volt egy álma az éjjel. Pillangók vették körül és felrepítették az égbe. Ahogy leinteztetett az embereknek Kastélyváro...			
2	1032	[TP_9282]Glorious day! We have collected enough funds to [Red]finance repairs[/c] to the [Red]bridge [/c]connecting [Red]east Ca...	[TP_9282]Hurrá! Elég pénzt gyűjtöttünk, hogy [Red]megjavíthassuk[/c] a [Red]Kastélyváros keleti részé[/c] és a [Red]Hyrule fennsík...			
2	1284	[TP_9291][<] Hyrule Field Death Mountain [V] [^] Thoroughfare	[TP_9291][<] Hyrule fennsík Halál hegység [V] [^] Főútvonal			
2	1342	Glorious day! We have collected enough funds to [Red]finance repairs[/c] to the [Red]bridge [/c]connecting [Red]west Castle Tow...	Hurrá! Elég pénzt gyűjtöttünk össze, hogy [Red]megjavíthassuk[/c] a [Red]Kastélyváros nyugati részé[/c] és a [Red]Hyrule fennsík...			
2	1351	[V] Death Mountain Hyrule Field [>] [^] Thoroughfare	[V] Halál hegység Hyrule fennsík [>] [^] Főútvonal			
4	1401	If you head out on this path, you'll be in Hyrule Field, but I don't know if the road goes all the way through...	Ha ezen az ösvényen haladsz tovább, a Hyrule fennsíkra érsz, de nem tudom, elmegy-e rendesen az út odáig...			
4	1403	This is the way out to Hyrule Field. [05_171]...Though I don't know if you can go through right now.	Ez a Hyrule fennsíkra vezető út. [05_171]...Bár nem tudom, hogy jelenleg el tudsz-e jutni odáig.			
Találatok: 9 dialógus						

További megkötés, hogy a keresendő szónak vagy kifejezésnek minimum 3 karakter hosszúságúnak kell lennie! Ha megtaláltuk amit kerestünk, akkor annak sorszámára kattintásával rögtön be is tudjuk hívni a szerkesztő ablakba. Helytakarékosági okból a megtalált dialógusoknak csak az első két sora látszódik. Ha a teljes szöveget szeretnénk látni, vagy ki akarjuk másolni azt, akkor kattintsunk arra a szövegre, a forrás vagy a cél nyelven, attól függően melyiket akarjuk látni.

A jobb oldalon látható színes sáv elsősorban az ellenőrzőknek nagy segítség, mert ránézésre látható belőle, hogy melyik dialógus milyen fordítási státuszban van éppen.

Színek jelentései:

- fehér: Dialógus még nem lett lefordítva, vagyis még **fordítható** státuszban van.
- piros: Dialógus éppen fordítás vagy ellenőrzés alatt van.
- okker: Dialógus **lefordított** státuszban van.
- kék: Dialógus **ellenőrzött** státuszban van.
- zöld: Dialógus a **játékban is ellenőrizve** státuszban van.

A színek jelentését úgy is gyorsan le tudjuk ellenőrizni, hogy az egérrel valamelyik színes téglalapra állunk és ilyenkor a program kiírja azt nekünk. Az előbbihez hasonlóan, ha egy nem üres és lefordított dialógusra állunk, akkor kiírja annak fordítója nevét.

3. Használat

A program kétféle üzemmódban használható, fordító vagy ellenőrző üzemmódban. Jelen dokumentáció csak a fordító üzemmódot részletezi.

3.1. Jogosultságok

Ehhez megnézzük, hogy egy fordítási egység milyen műveleteken keresztül megy végig, mire elkészültnek tekintjük és fordítóként melyekhez van jogosultságunk. Fontos tudni, hogy egy fordító egy időben csak egyetlen dialógust szerkeszthet vagy javíthat. Ellenkező esetben, ha egy böngészőben egy másik ablakban vagy egy másik böngészőből bárhonnán egy új fordítást kezdeményez, azt nem fogja engedni a program. Jelezni fogja számára ezt és lehetőséget ad a korábbi már megkezdett munka folytatására vagy eldobására.

Egy dialógus magyaráításának a menete a következő lépésekből áll:

- I. Dialógus eredeti nyelven még fordításra vár, **fordítható** státuszban van.
- II. Dialógust lekérve megkezdődik annak fordítása, **fordítás alatt** státuszba lép.
- III. Dialógus lefordítva, megformázva és feltöltve, **lefordított** státuszba kerül.
- IV. Dialógus ellenőrzésre lekérve és megkezdődik annak ellenőrzése, **ellenőrzés alatt** státuszba kerül.
- V. Dialógus leellenőrizve, feltöltve majd megkapja a **leellenőrizve** státuszt.
- VI. Dialógus a hozzá tartozó játékban is ellenőrizve lett. Ezután kerül a legutolsó állapotába, a **játékban is ellenőrizve** státuszba.




Amint az látható, egy adott dialógus 6 féle állapotban lehet, amelyekbe a fent taglalt lépések után kerülhet. Ideális eset az lenne, ha minden dialógust a játékban hozzá tartozó szituációban is le lehetne ellenőrizni, mert ilyenkor a többértelmű jelentést hordozó forrásszövegek pontos jelentései precízen meghatározhatóak lennének. Sajnos ez nem mindig lehetséges, ilyenkor megelégszünk a leellenőrzött (V.) státusszal is. De amikor lehetséges, mindig törekszünk a játékon belüli ellenőrzésre is. A fordítók jellemzően az első három lépés valamelyikében tevékenykedhetnek és a következő műveleteket végezhetik el.

- Lekérés
- Fordítás
- Elküldés

- Passzolás
- Módosítás

Lekérés

A fordító kétféle módon kérheti le a dialógusokat.

- Az  gomb segítségével.
Ilyenkor a rendszer véletlenszerűen oszt ki neki egyet a fordítható státuszú elemek közül.
- A fejezet és az azon belüli dialógus szám megadásával. A vezérlő sor bal alsó sarkában található  és  beviteli mezők segítségével. Ezeket automatikusan is feltölthetjük, ha a kontextus ablakban kiszemelt dialógus sorszáma rákattintunk. Itt csak olyan dialógust kérhetünk le, amelynek a státusza *fordítható* vagy *lefordított*. Utóbbi esetben csak akkor, ha a lekérő és fordító személye ugyanaz, tehát mi voltunk a fordítók. Ilyenkor tulajdonképpen egy módosítást hajtunk végre egy korábbi fordításunkon. Ha a lefordított dialógus már ellenőrzési fázisban van, akkor fordítóként már nem férünk hozzá.

Fordítás

A lekért dialógus fordítását elméletben akármeddig csinálhatnánk, de gyakorlatban egy óra van annak befejezésére. Ha addig nem küldjük fel a lefordított magyar dialógust, akkor a rendszer eldobja azt és újra kiosztja fordításra. Továbbá félórát meghaladó inaktivitás esetén szintén elpasszolja és újra osztja. Ez akkor fordulhat elő, ha több mint félórára otthagyjuk az ablakot és nem dolgozunk benne mert lefagyott a böngészőnk, a gépünk vagy megszakadt az internet kapcsolatunk.

Elküldés

Ezt az **Elküldés** gombbal kezdeményezhetjük. Ekkor az elkészült dialógusunk feltöltődik és a státusza *lefordított* állapotba kerül.

Passzolás

Lehetőség van a lekért dialógus visszaküldésére. Ilyenkor az visszakerül a fordítható állapotba és mások közvetlenül lekérhetik azt. A **Passz** gombbal tudjuk kezdeményezni ezt.

Módosítás

Ahogy azt a lekérésnél már láthattuk a fordító csak azt a dialógust tudja módosítani, amit ő maga készített, másét nem! Ezt is csak akkor, ha nem került még *ellenőrzés alatt* vagy *leellenőrizve* státuszba. Ilyenkor már csak az ellenőrzőknek van módjuk azt megváltoztatni. Ezért ügyelni kell rá, hogy ha egy szöveget már felküldtünk és később mégis javítani szeretnénk benne, azt még azelőtt tegyük meg, mielőtt megkezdődik annak ellenőrzése.

3.2. Betartandók

Kéretik figyelmesen elolvasni és betartani!

Most, hogy már megismerkedtünk a programmal és átnéztük, hogy fordítóként mit tehetünk meg, már csak egy fontos dolog van hátra. Le kell fektetnünk azokat az irányelveket, amik mentén kívánatos lenne haladni a munka során. Néhányat már említettem, de itt megpróbálom összeszedni mindet. Tényleg fontos lenne ezek betartása, mert ezek nélkül nagyon sok többletmunka hárul az ellenőrzőkre, akiknek még a teljes szövegen akár többször is, végig kell menni és kiszűrni a hibákat.

Fordítási irányelvek:

- Mindig figyeljünk a vezérlő karakterek számára és pozíciójára, amit a fordított szövegben megfelelő helyre szúrjunk be! Különösen figyeljünk a szín kódokra és azok megfelelő lezárására, ellenkező esetben a hátralévő szöveg a megadott színű lesz.
- Használjuk a beszúráshoz a gyorsbillentyűket a bal *CTRL+ALT+SPACE* vagy '[' karaktert!
- Használjuk a fordító szerkesztő segédablakot és ügyeljünk rá, hogy a dialógus szélessége lehetőség szerint maradjon a zöld tartományon belül, vagy előtte, de mindig a piroson kívül!
- Konstans kifejezéseket soha ne fordítsuk le, hanem a gyorsmenüből válasszuk ki és szúrjuk be a bal *CTRL+SPACE* billentyű kombinációval vagy a '@' karakter begépelésével az előre elkészített jelentéseket. A ragozást az adott szövegnek megfelelően saját magunknak kell elvégeznünk!
- Figyeljük a kontextus ablakot és ha a dialógus kapcsolódik az előzőhöz és az már le van fordítva, próbáljuk meg annak nyelvezetét követni.
- Ott ahol lehetséges, próbáljunk meg tiszta és szép magyar fordításokat készíteni és ne tükörfordítást csinálni!

Megjegyzés: ha nagyon magyartalanul hat a fordítás, azt ellenőrzés során módosítani fogjuk!

- Ügyeljünk a helyesíráásra!
- Ügyeljünk a tabulálásra és ahol lehet, tartsuk meg az eredeti bekezdések és formázások felépítését, különös tekintettel az üres sorokra!
- Bátran használjuk a Passz gombot! Ha valamiben nem vagyunk biztosak, akkor nyugodtan dobjuk el, biztosan lesz előbb-utóbb valaki, aki találkozott már azzal a kifejezéssel.
- Tessék bátran kérdezni a fórumban: www.magyarzeldak.hu/forum/ !

4. Fogalmak

Azon kifejezések gyűjteménye, amelyek a program használatának leírása során gyakran előkerülnek és magyarázatra szorulhatnak. Nem minden kifejezés lett magyarítva, mert az angol szó néha jobban kifejezi a mögöttes tartalmat és jobban is ismert. Ott ahol előfordulhat, a magyar elnevezést is feltüntettem, de jellemzően az angol kifejezés van használva a fent említettek miatt.

Chapter vagy **fejezet**: Jó esetben a játék egyetlen bináris vagy szöveges tartalmú fájlból áll, amelyeket dialógusokra szétbontva közvetlenül lehet fordítani. Általánosabb esetben azonban a lokalizációs fájlok több részből állnak. Ezek lehetnek logikailag összefüggő szövegek, de lehetnek teljesen rendezetlen sorrendben lévő dialógusok összessége. Zelda játékok esetén az utóbbi a jellemző. Ilyenkor tehát ezen fájlokat különálló fordítási egységeknek, chaptereknek vagy fejezeteknek tekintjük és külön fordítjuk őket. Jelenleg mindig csak egy, aktuális chaptert fordítunk.

Dialógus: Az a fordítási alapegység, amelyből a chapterek felépülnek. Ez lehet egyetlen mondat vagy akár szó, de lehet több bekezdésből álló, akár 1000 karaktert is meghaladó mondatok illetve vezérlő karakterek összessége. Amikor egy új szöveget kérünk le fordításra, akkor pontosan egy darab dialógust kapunk meg.

Dialógus szélessége: Az adott dialógus maximális karakterszámú sorából számított szélesség pixeleken. Ez az, ami a szerkesztés segédablakban zöld tartománnyal jelenik meg. Optimális esetben a lefordított magyar dialógus szélessége nem kéne hogy meghaladja ezt.

42 Az a maximális karakterszám (42) amit ~~viszonylag megbízhatóan~~ alkalmazhatunk a dialógusok soraira. Más szóval, ha egy mód van rá, 42 karakternél egy sor se legyen szélesebb! Ez valamennyit változhat játékonként, de úgy tűnik, hogy ez az érték a Zelda játékok dialógusaiban egy jó

viszonyítási pont. A kivételek az adott helyen részletezve lesznek. A szerkesztés segédablakban piros tartománnyal jelenik meg. Beleírni már nem ajánlott!

Megjegyzés: Az ellenőrzések során úgy láttuk, hogy sok esetben a 42 karakter széles sorok már túl hosszúak és átlógnak a következő sorba, ami meglehetősen zavaró és csúnya is. Valószínűleg a biztonságos maximális szélességet csökkenteni kell majd 38-40 karakterre. A legjobb az lenne, ha mindig próbálunk a zöld sávon belül maradni az aktuális dialógus szélességével!

NULL sztringet tartalmazó dialógus: Ezek azok a chapterekben hagyott lyukak, amik semmilyen szöveget nem tartalmaznak. Kompatibilitási okokból ezek a lyukak megmaradnak a lefordított fájlban is, mert hiányuk esetén előfordulhat, hogy a játék szövegfeldolgozója rosszul címzi meg a szükséges dialógust és rosszat jelenít meg. Nem kell vele foglalkozni, mert a program nem hozza be őket fordításra, de a kontextusokba megjelenhetnek.

Vezérlő karakterek: Egy-egy dialóguson belül azon speciális karaktersorozatok, amelyek közvetlenül olvasható módon nem jelennek meg a játékban, viszont a szöveg tartalmát, megjelenését, időzítését, stb. valamilyen formában módosítják és vagy megváltoztatják. Ezek azok, amik befolyásolják például a szöveg színét, sebességét, nagyságát. Nagyon sok lehet belőlük (akár több mint 600) és ezek játékról játékra változnak. A fordítás során minden forrás szövegben előforduló vezérlő karaktert a lefordított szövegbe is bele kell rakni, mert hiányuk esetén a megjelenítés eltérhet a kívánttól!

Kontextus: Az aktuálisan lekért és pillanatnyilag fordított dialógushoz a program lekérdezi és megjeleníti a megelőző és követő kontextusokat 3-3 dialógussal. Ennek a célja az, hogy bonyolultabb szövegek esetén, ha azok több dialóguson átívelőek (ahogy ez egy film feliratfájlban található) akkor adjon egy bevezető, illetve követő szöveggörnyezetet, amivel remélhetőleg jobban értelmezhető az adott jelentés. Sajnos ez viszonylag ritka, mivel a Zelda játékok dialógusai nem a játékban elhangzott sorrendben rögzítettek (nem is lehetnének), hanem sok helyen teljesen rendezetlenül. Néhol azért segít.

Konstans elnevezések: A játék összes olyan eleme, amelyek neve a játék folyamán állandó marad. Ilyenek a karakterek, helyszínek, ellenfelek, tárgyak, eszközök, menü elemek stb. nevei. Ezek előzetesen fordításra kerülnek azért, hogy a fordító a magyar szövegben már ezeket használja. Ellenkező esetben, ha mindenki saját ízlése szerint fordítaná őket, akár még egy ember is máshogy fordíthat valamit egy későbbi szövegben, akkor szinte mindenhol máshogy lenne elnevezve ugyanaz, ami nagyon zavaró lenne a játék során.

5. Végző

Remélhetőleg ez a dokumentáció segít majd elindítani minden leendő fordítót és minél több nagyszerű Zelda játékot sikerül majd közösen magyarítanunk. A program fejlesztése tovább folytatódik és a funkciók bővülése esetén ezen dokumentáció is frissítésre kerül. További információhoz a programmal, illetve a fordításokkal kapcsolatban kérlek látogasd meg a www.magyarzeldak.hu oldalt és annak fórumát.

Mindenkinek jó szórakozást és HAPPY TRANSLATING!

csomi