

*Hmmm, kvalita... Na 99% her nikdy žádná čeština nevznikne a co má teď neangličtinář dělat. Ti co vědí anglicky překlad nepotřebují, ale co mi dřívě narození, nebo znám z práce i hodně mladých co sice angličtinu ve škole měli, ale mám dojem, že z ní vědí ještě míň než já. Takže pro hodně lidí je i strojový překlad požehnání. Stačí si pročítat diskuse k Rudovým překladům. A ano, jak tu někdo řekl, zaplnil akorát díru na trhu.*

K tomuhle nic nemám. Je jasné, že strojový překlad má své publikum, kterému nevadí jeho chyby.

*Troufám si tvrdit, že u každého překladu víc času zabere testování a korektura, než samotný překlad.*

Tohle je úplný nesmysl. V naprosté většině je překlad finální a nepotřebuje měnit... překladatel nepřekládá naslepo tak, jak to dělá strojový překlad. Testy určitě odhalí nějaké chyby, ale že by měl zabrat víc času než testování a korektura je k smíchu. U strojového překladu toto prohlášení zcela jistě platí :D

*Když sem si zkoušel strojový překlad hry Darkwood, tak tam ten text by dal zabrat i zkušeným překladatelům.*

Absolutně nechápu sdělení... to, že něco "by dalo zabrat i zkušeným překladatelům" není argument pro "strojový překlad je spása". Spousta her má složitou angličtinu a je to naopak pro překladatele výzva a možnost se zlepšit.

*Když vám dám 15+ souboru s textem hry, kde je to různě naházeno, nevíte kdo s kým mluví, přes popisy předmětu jsou naházeny dialogy a ještě je tam vmíseno i rozhraní hry, tak tam budete mít dobrý guláš.*

Popisuješ běžný stav, se kterým se jako amatérští překladatelé potýkáme. Tohle je základní úkol techniků, aby takové informace byly k dispozici. A lidský překladatel si může leccos domyslet z kontextu.

*Nikdo nemá šanci zjistit zda si postavy tykají nebo vykají, nebo zda mluví chlap či žena. Takže tu bych vůbec nic strojovému překladu nevytýkal.*

Ta šance samozřejmě je. U překladů se dělají slovníčky a konvence – řeší se, zda se bude obecně tykat nebo vykat. V rámci překladů kolikrát řešíme, jak některé věci přeložit tak, abychom se podobným problémům vyhnuli – např. jak přeložit větu tak, aby bylo jedno, zda mluví muž nebo žena, zda se vyká nebo tyká. A často to není o tom, že bychom neměli informace, kde se daný překlad vyskytuje, ale o tom, že je třeba sdílený mezi více postav.

*A chce se vám opravdu roky čekat na překlad? Pak to autor odpíská. Je tu dost tzv. zamrzlých nebo zrušených překladů. Z posledních např. Outer Worlds, překlad se táhne 2 roky, přeloženo 20%, Lust from Beyond - po jeden a pul roku zrušeno u 50% překladu, u Mount & Blade II byl*

pokročilý překlad zabalen a jiným týmem restartován. O No Mans Sky ani nemluví... Takže až vyjde remastr Outer Worlds tak bude AI cz dřív než ta kvalitní na původní hru. o to bych se nebál. Samozřejmě si tady ti odborníci na kvalitu mužou další roky počkat až (jestli vůbec) tu cestinu někdo dokončí.

K tomuhle není co dodat.

Testoval sem taky strojovou cz do Sunless Sea. Tak tady, si myslím, žádná čeština nikdy nevznikne. Ta hra má jen v základní verzi přes 4 MB textu. Kdo si na to troufá? Hra používá komplikované, až umělecké slovní obraty, staroangličtinu i vlastní zkomolená slova.

Překládá se spousta velkých her, které mají 3000+ normostran textu. Naopak si myslím, že komplikované výrazivo může být pro některé překladatele výzva. Není to o tom, kdo si "troufá".

Tady je námatkou jeden řádek z největšího souboru:

```
{"Level":1,"AssociatedQuality":{"Id":102020},"Id":221733},"Name":"It's a cask of wine","Description":"In the flaring light, it's zee-dark, but the taste is the darkness of autumn. Mushroom wine. An acquired taste, perhaps, but once you've acquired it, who'd go back to grapes? Nasty little bubbles of goo, grapes.","ExoticEffects":"","Category":13,"Id":145178},"RareDefaultEventChance":50,"ParentEvent":{"Id":140906},"QualitiesRequired":[{"MinLevel":16,"MaxLevel":20,"AssociatedQuality":{"Id":108748},"Id":129825},"Name":"Some sort of barrel","Image":"","Description":"Tap the bung, carefully.","ActionCost":1,"ButtonText":"","Ordering":11,"Id":122500},
```

Asi bych si klidně i troufl... hele:

- "Je to soudek s vínem"
- "Ve světle svícnu se leskne temně sametovou barvou, chutí připomíná přitní podzimního večera. Houbové víno. Intenzivní chuť, dá-li se to tak říct. Ale kdo by se po něčem takovém chtěl vrátit k rozčvachtané břece, kterou je víno z hroznů?"
- "Sud s něčím"
- "Opatrně klepni do zátky"

Jen nevím, co jsem tím dokázal :)...

Takovýchto řádku je jen v tom jednom souboru cca 15 000. Stačí smazat jednu uvozovku nebo lomítko a hra vám ani nenaskočí, vím o čem mluvím.

Ano, jde o překlad a ano, ty soubory mají nějaký formát, který je nutné dodržet. Běžně překladatelský projekt vypadá tak, že z technických souborů se vytvoří překladatelský projekt, ve kterém se funguje. Soubory hry se pak po přeložení generují zpátky. Pokud překladatel funguje přímo nad nějakým technickým souborem hry, tak to není úplně ideální.

Rozhraní hry a kopec dalších textů se nachází i v dll. souborech takže paráda. Některé texty se ani nedají přeložit nebo se používají i jak proměnné.

Když se něco nedá přeložit, tak se něco nedá přeložit. Každopádně tahat informace ze hry (i z DLL souborů) je běžnou součástí přípravy překladatelského projektu.

Co vím tak španělčinu do hry tvořil jeden típek asi 4 roky. Stačí jeden update a překlad je nefunkční. Tady mi analýza jak na překlad, zabrala víc jak samotný strojový překlad.

Jasně, cokoliv zabere déle, než strojový překlad, když "strojový překlad" je jen o té přípravě a provolání nějakého strojového rozhraní.

Takže za mně dávám strojovým překladům palec nahoru. Troufám si tvrdit, že tak jak to dělá Ruda je ta správná cesta. Vydát funkční cz hned, byť i s chybami a pak ji ladit.

No a tady padlo už spoustu argumentů, že opravami se (zatím) ze strojového překladu k nějakému kvalitnímu překladu jednoduše nedostaneš – resp. zabere to více času, než prostý překlad "od nuly". Jasně, to že strojové překlady mají své publikum jsi napsal již v úvodu a s tím se nedá nesouhlasit.

Na to je ten Discord kvůli hlášením chyb ideální. Víc očí víc vidí. Myslím, že ta cz do SS by se od vydání první verze do měsíce docela uhladila. Samozřejmě sem zásadně proti duplicitním překladům. Když vím, že někdo chce něco přeložit tak mu nepolezu do zelí. Jak sem psal na začátku, na 99% her nikdy žádná čeština nevznikne...

Ať si dělá každý duplicitu jak chce. Hádat bych se začal v momentě, kdy by někdo přebíral práci někoho jiného a vydával ji za svoji. To je ale asi jiná debata.