

Filozofická fakulta Univerzity Palackého

**Případová studie amatérské lokalizace
počítačové hry *Fallout***

(Bakalářská práce)

2021

Martin Šmíra

**Filozofická fakulta Univerzity Palackého
Katedra anglistiky a amerikanistiky**

**Případová studie amatérské lokalizace
počítačové hry *Fallout***

**A Case Study of Amateur Localization of
*Fallout***

(Bakalářská práce)

Autor:

Martin Šmíra

Angličtina se zaměřením na komunitní tlumočení a překlad

Vedoucí práce:

PhDr. Pavel Král

Olomouc 2021

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracoval samostatně a uvedl v ní předepsaným stylem všechnu použitou a citovanou literaturu.

V Olomouci dne

Vlastnoruční podpis

Poděkování:

Tímto chci poděkovat PhDr. Pavlu Královi za všechny cenné rady, trpělivost a neskutečnou ochotu během psaní této práce. Mé díky také patří rodině, která mě navzdory všemu nikdy nepřestala podporovat.

Anotace

Autor: Martin Šmíra

Studijní obor: Angličtina se zaměřením na tlumočení a překlad

Katedra: Katedra anglistiky a amerikanistiky, FF UP

Vedoucí práce: PhDr. Pavel Král

Počet stran: 99

Počet slov: 9 195

Počet znaků: 61 333

Klíčová slova: *Fallout*, internacionalizace, lokalizace, lokalizace videoher, software

Annotation

Author: Martin Šmíra

Field of Study: English for Community Interpreting and Translation

Department: Department of English and American Studies, FF UP

Supervisor: PhDr. Pavel Král

Number of Pages: 99

Number of Words: 9,195

Number of Characters: 61,333

Key Words: *Fallout*, internationalization, localization, video game localization, software

Abstrakt

Cílem této bakalářské práce je čtenářům přiblížit problematiku lokalizace počítačových her a výzvy, které tento fenomén přináší. V rámci názorné demonstrace bude lokalizována vybraná část počítačové hry *Fallout*. Před samotnou lokalizací však práce rozebere krátkou historii lokalizace softwaru a definuje klíčové termíny, které se v této sféře objevují. Dále bude práce pojednávat o charakteristikách lokalizace počítačových her a konkrétních problémech, na které překladatele mohou narazit. Speciální pozornost také bude věnována fanouškovskému překladu. V případové studii bude popsán průběh lokalizace, nejzásadnější problémy a jejich řešení a jazykové rozdíly, které měly na lokalizaci vliv.

Abstract

The aim of this bachelor thesis is to explain to its readers the phenomenon of video game localization and the challenges that this phenomenon represents. A selected part of the video game *Fallout* will be localized as part of a demonstration. Before the actual localization, however, the thesis will present a brief history of software localization and define key term that appear in this area. Furthermore, the thesis will discuss the characteristics of video game localization and specific problems that translators may encounter. Special attention will also be paid to fan translation. Finally, the case study will describe the localization process, the most challenging problems and their solutions, and the language differences that influenced the localization process.

OBSAH

1	Úvod	9
2	Lokalizace softwaru	10
	2.1 Historie	10
	2.2 Akronym GILT.....	11
	2.2.1 Lokalizace	11
	2.2.2 Globalizace.....	11
	2.2.3 Internacionalizace.....	11
	2.2.4 Překlad	12
3	Lokalizace videoher	13
	3.1 Úvod	13
	3.2 Internacionalizace a stanovení rozsahu lokalizace	13
	3.2.1 Úplná lokalizace.....	13
	3.2.2 Částečná lokalizace	14
	3.2.3 Nulová lokalizace.....	14
	3.3 Znakové sady.....	14
	3.4 Grafika a uživatelské rozhraní.....	14
	3.5 Proměnné a zástupné znaky.....	15
	3.6 Fragmentace textu a kontext.....	17
4	Fanouškovský překlad.....	18
5	Případová studie – Lokalizace hry <i>Fallout</i>.....	20
	5.1 Informace o hře.....	20
	5.2 Technické a grafické aspekty lokalizace	20
	5.2.1 Extrakce potřebných souborů na lokalizaci.....	20
	5.2.2 Stanovení rozsahu a vymezení souborů na lokalizaci	21
	5.2.3 Problematika českých znaků a přetvoření písem.....	23
	5.2.4 Zobrazení textu na obrazovce.....	27
	5.2.5 Konvertování grafických elementů a jejich následná lokalizace.....	28
	5.2.6 Lokalizace grafického souboru ENDANIM.FRM	31
	5.2.7 Lokalizace grafického souboru HELPSCRN.FRM.....	33
	5.3 Překladačské aspekty lokalizace	35
	5.3.1 Problematika oslovení hráče	35
	5.3.2 Výskyt expresivity v textech a její převedení.....	37
	5.3.3 Problematika překladu textových řetězců plynoucí z rozdílů mezi angličtinou a češtinou ...	38
	5.4 Podrobné shrnutí případové studie	42
6	Závěr	44
7	Bibliografie	45
	7.1 Knižní a elektronické zdroje.....	45
	7.2 Použité programy.....	46

8	Přílohy.....	48
	8.1 Tabulka vybraných textových řetězců	48

1 Úvod

Lokalizace videoher je velmi specializovaná oblast překládání, která zahrnuje techniky používané pro lokalizaci softwaru a aspekty audiovizuálního překladu, kde přeložená slova v různých módech jsou integrována do elektronického média (O'Haganová 2009, 6-7). Překladaelé videoher se nezabývají pouze texty, ale musí brát v potaz také lokalizaci uživatelského rozhraní, grafických materiálů, manuálů, webových stránek, herních obalů apod. Lokalizace videoher právě kvůli této obsáhlé kombinaci prvků představuje relativně novou specializaci v oboru translologie, která si zasluhuje větší pozornost a hlubší výzkum (Bernal-Merino 2007b, 32). A přestože samotný videoherní průmysl je odvětvím, které každým rokem roste a taktéž se zvyšují i příjmy na trhu s videohrami, akademická obec tomuto tématu vysokou pozornost nevěnuje (Kaňovský 2020, 5). Cílem této práce je proto čtenářům problematiku osvětlit a názorně ukázat, jak lokalizace videohry může vypadat a s jakými problémy se překladaelé softwaru mohou potýkat.

Teoretická část se bude nejdříve zabývat krátkou historií lokalizace softwaru, jakožto kategorií nadřazenou lokalizaci videoher, a stanoví několik základních pojmů, které k této oblasti neodmyslitelně patří. Další kapitolou pak bude samotná lokalizace videoher, která detailně rozebere určité problémy, kterými se lokalizační týmy musí zabývat, a popřípadě navrhne jejich řešení. Na závěr bude probrán fenomén fanouškovského překladu, jeho význam a jak se projevuje v oblasti lokalizace softwaru a videoher.

Poznatky z teoretické části pak budou aplikovány v případové studii, která se bude zabývat lokalizací videohry *Fallout*. Lokalizace bude podrobně popsána od jejího začátku až po konec. Největší důraz bude kladen na metodiku práce a problémy, které se během lokalizace objevily, a na jejich řešení. Speciální pozornost také bude věnována samotné atmosféře hry, jejím prvkům v podobě expresivity textu a jak je správně převést.

2 Lokalizace softwaru

2.1 Historie

Minulé století bychom mohli popsat mnohými způsoby, ať už v negativním či pozitivním světle. Nicméně na jednom se lze shodnout, a to, že za těchto sto let lidstvo zaznamenalo snad největší technologický pokrok od svého vzniku. V tomto ohledu jednou z nejvýznamnějších událostí, která každým dnem ovlivňuje naše životy, je sestavení digitálního počítače. Ve spojení s vynálezem internetu pak tato kombinace prakticky dobyla celý svět. S technologickým vývojem digitálních počítačů a jejich rozšířením mezi laickou veřejností prostřednictvím přívětivého softwarového uživatelského rozhraní bylo zřejmé, že digitální počítače a jejich software budou pro translatoologii představovat další médium. Právě překladem softwaru se zabývá tzv. „lokalizace softwaru“.

Do 80. let 20. století neměli vydavatelé softwaru potřebu svůj produkt lokalizovat, jelikož jejich cíloví zákazníci pocházeli ze stejné země, tedy ze Spojených států amerických. Teprve během 80. let a 90. let, kdy se software začal vyvážet i do zahraničí, museli vydavatelé svůj produkt nechat lokalizovat (Esselink 2000, 5). V prvopočátcích měli lokalizaci na starost buďto vytvořené týmy překladatelů, které spadaly pod společnost, která software vyvíjela, nebo distributoři či mezinárodní pobočky společnosti. V obou případech pak proces lokalizace nepředstavoval součást samotného vývoje softwaru (Esselink 2003, 22). Mezinárodní pobočky amerických firem, které se zabývaly vývojem softwaru, velmi často sídlily přes oceán v Irsku, konkrétně pak v Dublinu, což se stalo ikonou a sídlem lokalizace. Bylo to způsobeno tím, že společnosti takto měly přístup k evropskému trhu, kvalifikované a levnější irské pracovní síle, a především také tím, že irská vláda poskytovala společnostem různé finanční benefity, například osvobození od DPH (Esselink 2003, 23-24). Tento trend pokračoval až do 90. let, kdy se začínal stále více uplatňovat fenomén zvaný „outsourcing“ (Esselink 2003, 25). McCarthy a Anagostou (2004, 63) definují outsourcing jako „kontrakt, ve kterém jedna společnost zadá část své interní práce společnosti druhé na vypracování“¹. V kontextu lokalizace a překladu to pak znamená, že společnost, která software vyvíjela, pošle potřebné materiály jiné společnosti, označované také jako *Multi-Language Vendor* (MLV) (Esselink 2000, 6), na překlad a ta je poté pošle vypracované zpět. Tímto se původní společnost zbaví povinnosti pracovat na lokalizaci a může se plně soustředit na vývoj softwaru. Problém ale nastal, když vývojáři softwaru před vydáním svého programu, který obsahoval více jazykových verzí, potřebovali otestovat i jiné verze. Proto přišlo rozšíření MLV služeb, které začaly poskytovat mimo jiné tisk, testování a podpůrné služby (Esselink 2003, 83). Postupem času se pak MLV začaly smršťovat a jejich počet snižovat kvůli tomu, že je větší subjekty začaly odkupovat a zahrnovat pod své vlastní jméno. V současné době jsou největšími a nejvýznamnějšími MLV subjekty například RWS Group či Lionbridge (Nimdzi 2021).

¹ Jsem autorem všech překladů, není-li uvedeno jinak.

2.2 Akronym GILT

Před tím, než tato práce začne lokalizaci rozebírat, by bylo vhodné definovat některé termíny, které v této problematice figurují. Lokalizace totiž není jediný proces, který probíhá, naopak je jedním ze čtyř procesů, které spolu navzájem spolupracují a prolínají se. Jmenovitě se jedná o globalizaci, internacionalizaci, lokalizaci a překlad. Dohromady v angličtině vytvářejí akronym GILT (*Globalization, Internationalization, Localization, Translation*). Tyto termíny mají různé definice v závislosti na tom, v jakém kontextu a oboru se používají, a proto při definicích budu čerpat z glosáře Asociace standardů lokalizačního průmyslu (*Localization Industry Standards Association*, zkr. LISA), která fungovala v letech 1990-2011.

2.2.1 Lokalizace

Nejdříve by bylo vhodné definovat, co samotná lokalizace znamená, jelikož figuruje jako základ, od kterého se globalizace a internacionalizace odvíjejí. Lommel (2007, 49) uvádí, že lokalizace je proces, ve kterém se produkty či služby mění takovým způsobem, aby se zohlednily rozdíly v různých trzích. Cadieux a Esselink (2004) nabízejí jinou a podrobnější definici, a sice že lokalizace slouží k „obecnějšímu popisu jakýchkoli změn, které jsou potřebné na adaptaci produktu potřebám určité skupiny lidí, kteří jsou obecně ve stejné fyzické oblasti či lokalitě“. Dále vysvětlují, že lokalita zahrnuje skupinu lidí, kteří sdílí stejný jazyk a podobné kulturní tradice, ačkoli se nemusí vyskytovat ve stejné fyzické oblasti. Příkladem může být Velká Británie a Spojené státy americké, kdy obě země sdílí stejný jazyk, tedy angličtinu, nicméně se nenacházejí ve stejné fyzické oblasti.

2.2.2 Globalizace

Globalizaci Lommel (2007, 49) definuje jako proces, ve kterém probíhají všechna potřebná technická, finanční, manažerská, personální a jiná podniková rozhodnutí za účelem usnadnění mezinárodního obchodu. Obecně lze tedy říct, že pro dosažení globalizace bude společnost podstupovat takové kroky, aby se jejich produkt mohl používat v jedné či více zemích. Cadieux a Esselink (2004) dále doplňují, že globalizace nikdy nedokáže pokrýt všechny jazyky světa a že jen zřídka cílí na více jazyků než šest. Také uvádí následující formuli (1), ve které faktor X představuje relevantní číselnou hodnotu:

(1)

$$\text{GLOBALIZACE} = X * \text{LOKALIZACE}$$

2.2.3 Internacionalizace

Internationalizace je Lommelem (2007, 49) definovaná jako „proces zajištění na technické či designové úrovni toho, že produkt půjde snadno lokalizovat“. Právě ona

snadnější lokalizace je tím nejdůležitějším a existuje několik způsobů, jak toho docílit. Cadieux a Esselink (2004) uvádějí dva příklady:

1. V rámci internacionalizace softwaru může vývojář ze zdrojového kódu extrahovat textové řetězce, dát je do příslušných souborů, aby překladatel měl lehčí práci a hlavně aby se eliminovalo riziko, že překladatel omylem zasáhne do zdrojového kódu, čímž by mohl vyvolat problémy.

2. V rámci internacionalizace dokumentu může jeho autor předem stanovit konzistentní styl psaní textu, terminologii, gramatická pravidla tak, aby překladatel mohl text jednodušeji překládat a aby se vyhnul potenciálním chybám.

Původní formuli (1) pak obohacují následovně ve formuli (2):

(2)

$$\text{GLOBALIZACE} = \text{INTERNACIONALIZACE} + X * \text{LOKALIZACE}$$

2.2.4 Překlad

Samotný proces překládání je tím nejjednodušším a nejpodstatnějším elementem ze všech. V této problematice nicméně na rozdíl od výše uvedených termínů nemá žádnou specifickou definici. Tudíž lze obecně říct, že překládání je proces, ve kterém překladatelský subjekt přenesení informace z výchozího jazyka do jazyka cílového. V kontextu lokalizace softwaru pak nejvíce překladatelský proces ovlivňuje právě zmíněná internacionalizace a míra, do jaké byla úspěšně provedena. Pokud překladatelský subjekt obdrží textové materiály, které byly vyňaté ze zdrojového kódu, pak se může pouze soustředit na překládání. Jestliže se však snaží překládat produkt, který nebyl určen k internacionalizaci, naráží na spoustu problémů, kterým musí věnovat svou pozornost. Těchto problémů se dotknou následující kapitoly.

3 Lokalizace videoher

3.1 Úvod

Videohry jsou specifickou podkategorií softwaru. Zatímco běžný software svému uživateli usnadňuje práci, videohry jsou určeny pro zábavu a relaxaci. Dalším z rozdílů mezi videohrou a běžným softwarem je také fakt, že se ve videohrách může vyskytovat příběh, který například v hrách RPG žánru bývá často spleť. Příběh takovýchto her může být zasazen do univerza založeného na literárním díle či kinematografii, nebo si univerzum, ve kterém se příběh odehrává, mohou hry vytvořit samy. Bernal-Merino (2007, 3) tvrdí, že je velmi důležité, aby tento faktor byl při lokalizaci zohledněn. Pokud se příběh hry odehrává v již stanoveném univerzu, které je pro cílovou lokalitu známé, je zásadní, aby lokalizační tým udělal rešerši, ve které dohledá například již stanovenou terminologii či slangové výrazy. Při lokalizaci takovéto hry je lokalizační tým omezen již existujícími materiály, které mají svou fanouškovskou základnu, a pokud lokalizace nového produktu bude v rozporu s těmito materiály, fanouškovská základna nemusí být spokojena, což může vyústit v neúspěšný produkt v dané lokalitě. Kvůli této skutečnosti má lokalizační tým v překladu menší svobodu. Větší svobodu má naopak při lokalizaci hry, která své univerzum teprve vytváří, jelikož překladatelé mohou být kreativnější při překladu názvu míst, věcí a osob.

Faktor stanoveného či nestanoveného univerza pochopitelně není jediným problémem, se kterým se proces lokalizace videoher potýká. Následující podkapitoly popíší a rozeberou další kritická místa, která lokalizační tým musí řešit.

3.2 Internacionalizace a stanovení rozsahu lokalizace

Jedním z prvních kroků, které herní společnosti musí provést, je stanovit, zda jejich hra bude určena k prodeji na zahraničních trzích, či nikoli. Herní společnost (např. česká) může vytvořit hru ve svém jazyce a jen pro specifickou lokalitu. Nicméně kvůli povaze globálního trhu a nákladům spojených s vývojem je nutné hru vydat v co nejvíce možných lokalitách, aby se herní společnosti vynaložená investice vrátila. Právě proto je potřeba provést plnou internacionalizaci (Bernal-Merino 2007b, 29). Internacionalizovaná verze hry pak může být úspěšně lokalizována do jednotlivých jazyků. A ačkoli se nejvíce lokalizuje do němčiny, francouzštiny, španělštiny a italštiny, protože právě těmito jazyky se nejvíce mluví na většině území Evropy a Latinské Ameriky (Chandlerová 2005, 3), v současné době narůstá počet lokalizací i do jiných jazyků, zejména pak do čínštiny, japonštiny a korejštiny (Kaňovský 2020, 57-58). Internacionalizace u her může konkrétně probíhat například na úrovni herního rozhraní, grafiky či písma. Otázkou pak zůstává, do jaké míry by lokalizační tým měl produkt lokalizovat.

3.2.1 Úplná lokalizace

Tento typ lokalizace je nejnákladnější a zabírá lokalizačnímu týmu nejvíce času. Přínosem je ale fakt, že cílový zákazník má k dispozici plně přeloženou hru, což také

pozitivně přispívá k reputaci herní společnosti v dané lokalitě (Chandlerová 2005, 14-15). Chandlerová (2005, 14) také uvádí, že do úplné lokalizace spadá překlad textů, manuálů, a obalu, ve kterém hra přijde, a také dabing. V další fázi je lokalizační úsilí svěřeno menšímu týmu, který úzce spolupracuje s hlavním týmem a který musí prostřednictvím pečlivé kontroly zajistit, že veškeré potřebné materiály byly zcela lokalizovány.

3.2.2 Částečná lokalizace

Částečná lokalizace představuje pomyslný střed mezi úplnou lokalizací a nulovou lokalizací. Herní společnost se může vydat touto cestou a snížit tak finanční náklady. V praxi to pak znamená, že lokalizační tým překládá pouze text, který se objeví ve hře, a dabing se případně nahradí titulky. Herní společnost tímto ušetří finance, které by jinak musela použít k zaplacení dabérů, nahrávacích zařízení a k pronájmu nahrávacích studií (Chandlerová 2005, 14). Přirozeně také ušetří čas, který může věnovat jiným projektům.

3.2.3 Nulová lokalizace

Herní společnosti se také mohou vydat cestou nulové lokalizace. Tím ušetří finance a čas. Podle Chandlerové (2005, 13) to v praxi znamená, že společnost na mezinárodní trh uvede produkt v původním jazyce a obalu. Tuto možnost si pak nejčastěji vybírají společnosti, které mají malý a omezený rozpočet a které se uvedením na mezinárodní trh snaží docílit o něco většího prodeje svého produktu.

3.3 Znakové sady

Znakové sady jsou velmi důležitým aspektem každého softwaru a jednotlivé typy písma ovlivňují mimo jiné čtivost zobrazeného textu, jeho šířku, výšku či sklon. Tím nejdůležitějším je však skutečnost, že každý typ písma má určitou sadu symbolů a znaků, které rozpoznává a které dokáže vykreslit. Pokud bychom tedy lokalizovali do češtiny anglickou videohru, která používá typ písma, jenž neobsahuje české znaky jako š, ř a ž, buďto by se tyto znaky nezobrazily nebo by byly nahrazeny nahodilými znaky tohoto písma. Chandlerová (2005, 5) argumentuje, že řešením je, když herní *engine* namísto registrování ASCII znaků, kterých je dohromady pouze 256, registruje Unicode znaky, kterých je dohromady 65.000, i včetně znaků specifických pro asijské země. Je také velmi důležité, aby herní *engine* dokázal rozlišit, zda jsou tyto znaky pro specifickou kulturu kapitalizované, či nikoli (Chandlerová 2005, 10). Pokud ne, pak například v českém kontextu slovo „RAJČE“, které by celé bylo kapitalizované, by se ve hře chybně zobrazilo jako „RAJčE“.

3.4 Grafika a uživatelské rozhraní

Jak již bylo zmíněno, pokud si lokalizační tým vybere cestu plné lokalizace, nepřekládá pouze textové soubory, jejichž obsah se ve hře ukáže, ale musí také například zajistit dabing a lokalizovat obal, ve kterém se hra prodává. Také ovšem musí lokalizovat grafiku a uživatelské rozhraní, které se ve hře objevuje. Uživatelským rozhraním se rozumí například hlavní menu, systémové zprávy či nápovědy (O'Haganová a Mangironová

2013, 122), které v sobě mají text, jenž lze pomocí textových souborů přeložit. Grafika ale představuje větší výzvu, jelikož se jedná o obrázky, které se ve hře zobrazují jako mapy, cedule či nápisy s případným textem. Tyto položky pak nemusí být přeložitelné prostřednictvím textových souborů a lokalizační tým je musí modifikovat či pozměnit jiným způsobem (O'Haganová a Mangironová 2013, 124). O'Haganová a Mangironová (2013, 124) také argumentují, že by se veškerá grafika obsahující text měla lokalizovat, protože v opačném případě to může negativně ovlivnit hráčský zážitek. Konkrétně pak hráč může být částečnou lokalizací zmaten nebo nemusí zaregistrovat důležité informace, jež se v grafice vyskytnou. Samotná lokalizace grafických souborů může být obtížná (Chandlerová 2005, 118), nicméně záleží také na tom, do jaké míry jsou tyto soubory internacionalizované. Chandlerová (2005, 185) tvrdí, že nejideálnější je, když grafické soubory vůbec neobsahují text. Popřípadě když soubory text obsahují, ale v grafickém editoru se nacházejí v rámci samostatné vrstvy. Naopak nejhorší je, když grafický soubor má text v sobě zabudovaný. V takovémto případě může lokalizátor celý soubor v grafickém editoru změnit, nicméně je to pracná činnost, která se musí vykonávat manuálně a jen stěží ji lze zautomatizovat.

Problém ale také tkví v samotném překládání textu v uživatelském rozhraní, jelikož tyto texty bývají často nějakým způsobem ohraničené (například tlačítka) a lokalizační tým musí pracovat s omezeným prostorem. Samotný přeložený text bývá zpravidla o 20-30 % širší než anglický text, a pokud je uživatelské rozhraní vytvořené pouze pro angličtinu, přeložený text se může buďto špatně zobrazovat nebo může z uživatelského rozhraní vyčnívat (Chandlerová 2005, 5). A jelikož v průmyslu lokalizace softwaru ještě nevznikl pro překladatele lokalizační nástroj, díky kterému by šlo jednoduše lokalizovat obecné uživatelské rozhraní videoher (Bernal-Merino 2007a, 4), lokalizační tým nemůže přesně předem vidět, jak jejich překlad bude ve hře vypadat (Salmerón 2018, 6), což může vést k celé řadě problémů. Snad ještě složitější situace nastává, když lokalizační tým, ať už z právních či jiných důvodů, má přístup pouze k textovým či grafickým souborům, nikoli však ke hře. Lokalizační tým tak nemá možnost hru spustit a zkontrolovat podobu překladu a zda překlad nepůsobí ve hře problémy.

3.5 Proměnné a zástupné znaky

Proměnné a zástupné znaky jsou specifické symboly, které se objevují v textových souborech, na jejichž místo může být poté při zobrazení ve hře dosazené libovolné slovo, slovní spojení či číslice. Kromě technického usnadnění také slouží k tomu, aby hráče více vtáhly do dění hry tím, že jej přímo oslovují (Bernal-Merino 2007a, 6). Fungování proměnných a zástupných symbolů lze asi nejlépe vysvětlit prostřednictvím následujících tabulek:

(3)

%d	%s
Petr	jablko
Pavel	Anežka

Představme si, že hra v jednom ze svých textových souborů stanovila, že pod zástupný znak *%d* spadají slova *Petr* a *Pavel* a pod zástupný znak *%s* spadají slova *jablko* a *Anežka*. Nyní si představme, že by se v textovém souboru vyskytovala následující věta:

(4)

<i>%d</i> má rád <i>%s</i> .

V závislosti na kontextu by hra pak mohla zobrazit věty jako „Petr má rád jablko“, „Pavel má rád jablko“, ale také „Petr má rád Anežka“ či „Pavel má rád Anežka“. A právě zde se objevuje mnoho problémů, které překlad vět, jež obsahují proměnné či zástupné znaky, představuje. Z výše uvedeného příkladu jsou zřejmé dva problémy – jeden je teoretického rázu a druhý praktického. Tím teoretickým problémem je samotná vazba „má rád“, jelikož všechny položky pod proměnnou *%d* musí být nutně mužského rodu. Pokud by se v položkách objevovalo slovo ženského rodu, celá vazba by se musela změnit. Ačkoli jsem pro účely tohoto příkladu vybral pouze slova mužského rodu, je to faktor, který musí překladatel mít na paměti. Praktickým problémem je pak to, jak čeština pracuje s pády a rozdíl mezi češtinou a angličtinou v tomto ohledu. Pokud by v našem případě mohl překladatel libovolně měnit položky pod proměnnou *%s*, nabízelo by se řešení všechny položky uvést do 4. pádu, tedy *jablko* a *Anežku*. Problém ale nastává v případě, kdyby věta uvedená v (4) nebyla v textovém souboru jediná, ale vyskytovala by se například i tato věta:

(5)

<i>%d</i> nemůže bez <i>%s</i> pokračovat dál.
--

Je zřejmé, že s existencí této věty by uvedení položek pod proměnnou *%s* do 4. pádu nemohlo fungovat. Obdobných případů, které mohou pracovat se všemi pády, mohou být stovky a je zásadní, aby překladatel přišel s takovým řešením, díky kterému se budou věty ve hře zobrazovat gramaticky správně.

Proměnné a zástupné znaky taky představují problém technického charakteru, jelikož se ve větě mohou objevovat v pevně daném pořadí a jejich záměna, nechtěné smazání či špatný přepis mohou vést k tomu, že hra spadne (Bernal-Merino 2007a, 6). Pokud ale hra dovoluje odstranění určitých proměnných, může to být využito v překladatelův prospěch jako v níže uvedeném příkladu. Pro účely demonstrace se budou věty týkat hráče ženského rodu.

(6)

<i>%d</i> = You

{1} <i>%d</i> were hit.

{2} <i>%d</i> missed.

Takovéto věty by se daly vyřešit a přeložit následovně:

(7)

%d = Byla
{1} %d jsi zasažena.
{2} Minula jsi.

3.6 Fragmentace textu a kontext

Jak již bylo zmíněno v kapitole 2.2.3, pokud je úspěšně provedena internacionalizace, vývojáři herního softwaru extrahují ze zdrojového kódu textové materiály a uloží je do patřičných souborů. Těchto souborů bývá hned několik v závislosti na tom, které části hry pokrývají, nicméně ne vždy bývají v chronologickém pořadí, v jakém hráč hru objevuje. Již samotné určení chronologického pořadí je prakticky nemožné, protože nelze předem říci, jakými kroky se bude hráč ubírat a ke kterým událostem se dostane nejdříve. O to více pak ve hrách, které si zakládají na otevřeném světě a svobodě hráče. Hráč odkrývá příběh hry prostřednictvím svých jednotlivých rozhodnutí a na zajištění této interaktivity je potřeba, aby se u textů souvisejících s herním softwarem vyskytovala lingvistická fragmentace, která ve výsledku vytvoří iluzi, že je to právě hráč, kdo ovlivňuje virtuální dějovou linii příběhu (Bernal-Merino 2015, 142).

Fragmentace textu ale způsobuje, že se u výchozího textu vytrácí kontext. Kontext překladatelům umožňuje pohlížet na text unikátním způsobem a dokáže ve velké míře ovlivnit výsledný produkt. Pokud jej ale překladatel nezná, což s fragmentací textu bohužel přichází, ze zdrojového textu se stávají pouhé izolované lingvistické jednotky. To pak může vést k mnohým problémům, jmenovitě pak k polysémii (Bernal-Merino 2007b, 35). Jinými slovy, pokud například různí překladatelé v lokalizačním týmu pracují na různých textových souborech, ve kterých se nachází promluvy jedné a té samé herní postavy, aniž by o sobě věděli, pak se tato postava může v různých částech hry kvůli unikátním stylům jednotlivých překladatelů projevat jinak a nekonzistentně. To může vyústit v horší zážitek ze hry.

Problém nedostatečného kontextu se neprojevuje jen u překladu promluv herních postav, ale také v terminologii. Jednoduchým příkladem by byl překlad anglického slova „gun“, které se dá přeložit jako „zbraň“, „pistole“ či „puška“. Pokud by překladatel zvolil slovo „pistole“ a ve hře by se pod tímto termínem objevila lovecká puška, hráč má opět horší zážitek ze hry. Je tedy nesmírně důležité, aby překladatelé měli neustále na vědomí, že vytvářejí svět, jehož účelem je, aby se jím hráč nechal unést. V opačném případě pak nesprávný překlad může jednoduše zničit herní iluzi a hráč je tímto rozptýlen stejně tak, jako když narazí na jakoukoli jinou chybu ve hře (Bernal-Merino 2007b, 38).

4 Fanouškovský překlad

Fanouškovský překlad je fenomén, který se s ohledem na digitální produkty začal objevovat s rozvojem a rozmachem internetu a *World Wide Webu* (Jiménez-Crespo 2020, 239). V průběhu 80. let jednotlivci překládali a vytvářeli pouze fanouškovské titulky pro japonské *anime* (O'Haganová 2009, 5). Ovšem díky povaze internetu a jeho schopnosti lidi propojovat se mohly začít vytvářet skupiny stejně smýšlejících lidí, které pak mohly společně pracovat na svých vlastních projektech (O'Haganová 2009, 9). V tomto kontextu pak na překladech různých děl.

Jedna z domén, ve které mohou fanouškovské skupiny působit a aktivně překládat, jsou právě videohry. Na rozdíl od vytváření výše zmíněných fanouškovských titulků je překládání videoher mnohem složitější a náročnější aktivitou. Jednak kvůli technickým výzvám a též kvůli nelinearitě příběhu (Newman 2008, 158). Fanoušci mohou lokalizovat celou hru nebo její specifickou část (např. dodatky vytvořené přímo fanouškovskou komunitou). Samotné rozhodnutí hru lokalizovat může pak být motivováno buď tím, že hra pochopitelně ještě lokalizována nebyla, nebo tím, že hra lokalizována byla, nicméně lokalizační tým odvedl špatnou práci a nenaplnil očekávání fanoušků (jak již bylo zmíněno v kapitole 3.1). Newman (2008, 65) argumentuje, že to jsou právě fanoušci, kteří dokáží v produktu nejlépe rozlišit mezi nekonzistentnostmi v příběhu na straně autora a výsledky špatného překladu.

Ačkoli se fanouškovský překlad řadí k neprofesionálním překladům (Jiménez-Crespo 2020, 240), fanoušci mají v kontextu lokalizace her oproti profesionálům nesmírnou výhodu, a sice tu, že nepřekládají bez kontextu. Zatímco profesionál v lokalizačním týmu překládá fragmentované textové řetězce, aniž by věděl, jak se ve hře promítnou, a někdy aniž by si mohl hru zapnout a překlad zkontrolovat, fanoušek při překládání takový problém neřeší. S největší pravděpodobností již celou hrou prošel a ví, kde se co bude vyskytovat, a o čem jednotlivé textové řetězce budou pojednávat. Další faktor, který je u obou stran rozdílný, je pochopitelně čas. Lokalizační týmy mají od nadřazených subjektů stanovené termíny, do kterých musí svou práci dokončit. Omezený čas tak může negativně ovlivnit finální podobu produktu. Fanoušky naopak žádný termín netlačí, jelikož je to jejich volnočasová aktivita, kterou často vykonávají bez nároku na odměnu a kterou vykonávají z nadšení a vášně. Podle O'Haganové (2009, 17) fanouškovské překlady často vykazují hlubokou oddanost produktu, kterého se týkají, a to do takové míry, že se jim komerční překlad dokáže jen stěží vyrovnat. Kvůli nestanovenému termínu také fanoušci mají neomezený čas na překlad, korekturu a zdokonalení, a tudíž může být výsledný produkt ve velmi dobré kvalitě.

Je zřejmé, že fanoušci představují pracovitou skupinu lidí, která díky své vášni dokáže vytvořit pozoruhodné věci. Není proto divu, že fanoušci byli v jistých případech zapojeni do tzv. „crowdsourcingu“ některých firem. *Crowdsourcing* je praktika, ve které společnost vezme část své interní práce a umístí ji do veřejného prostoru k vyřešení či vypracování. A na vypracování jsou ideálními kandidáty právě fanoušci. V kontextu překládání a lokalizace je jedním z nejvýznamnějších příkladů *crowdsourcing*

Facebooku. O'Haganová (2009, 23-24) popisuje, že *Facebook* v roce 2007 umožnil svým uživatelům podílet se na překladu této sociální sítě do jiných jazyků. K tomuto účelu byla vytvořena překladová aplikace *Facebook Translations*, ve které uživatelé mohli překládat různé textové řetězce a také hlasovat, zda překlady ostatních uživatelů jsou dobré, či nikoli. Překlad textového řetězce s největším počtem kladných ohlasů pak byl použit v oficiální verzi. Tento systém hlasování a evaluace sloužil překladatelům jako motivace k tomu, aby překládali co nejkvalitněji. Ukázalo se, že takovýto model lokalizace byl nesmírně efektivní, jelikož u některých překladů běžní uživatelé podali lepší výkon než profesionální překladatelé díky tomu, že uživatelé používali *Facebook* a věděli, jak funguje, zatímco profesionálové nikoli (Losseová 2008). Nutno také dodat, že se uživatelům podařilo *Facebook* lokalizovat do němčiny a španělštiny za pouhý týden a do francouzštiny za neuvěřitelných 24 hodin (DePalma a Kellyová 2011, 386).

5 Případová studie – Lokalizace hry *Fallout*

5.1 Informace o hře

Fallout je videohra patřící do žánru RPG, která byla vydána v roce 1997 a která je prvním dílem stejnojmenné série. Vytvořila ji společnost Interplay, která stála i u dalších děl této série, jmenovitě pak *Fallout 2*, *Fallout Tactics* a *Fallout: Brotherhood of Steel*. Společnost Interplay se poté nicméně dostala do finančních potíží a byla nucena prodat vlastnictví série společnosti Bethesda Softworks, která ji vlastní dodnes. Ta ji obohatila o tituly jako *Fallout 3*, *Fallout: New Vegas*, *Fallout 4* a *Fallout 76*.

Samotná hra *Fallout*, jako všechny pozdější díly, je zasazena do postapokalyptického světa, který byl zničen nukleární válkou. Kvůli tomuto důvodu má hra temnou atmosféru, která se prostřednictvím znepokojující vizualizace, násilných animací a expresivních textů snaží postapokalyptický svět hráči přiblížit. Pozdější díly se snažily tyto prvky vyvážit humorem a odkazy na populární kulturu. Nicméně původní *Fallout* jimi disponuje jen minimálně, a proto si zachovává snad nejtemnější atmosféru ze všech.

Důvodů pro výběr této hry pro účely lokalizace je několik. Prvním důvodem je, že jsem fanouškem této série, *Fallout* jsem hrál mnohokrát, a tudíž jsem s hrou velmi dobře obeznámen. Druhým důvodem je RPG žánr a výzva, kterou představuje. V RPG žánru se totiž hráč ztotožňuje s hlavní postavou, která je vyslána na misi pro jejíž splnění musí během své cesty získat různé předměty, dovednosti a schopnosti (Mangironová 2004). Výzva pak spočívá v tom, že RPG hra vypráví svůj příběh prostřednictvím dialogů postav, knih, cedulí a dalších předmětů, které se v herním světě objevují (Chandlerová 2005, 140). Překladatel tyto položky nutně musí přeložit tak, aby reflektovaly atmosféru a prostředí dané hry. Třetím důvodem je výzva technická. Mimo to, že bylo kromě textů potřeba lokalizovat také uživatelské rozhraní a grafiku, jsem se musel potýkat i s tím, že hra pochází z roku 1997. Mnohé z jejich souborů, které bylo potřeba lokalizovat, často nebyly podporované a nešly zpracovat současnými programy. Samotná práce s nimi pak často vyžadovala precizní a kreativní řešení, aby se výsledek správně zobrazil ve hře.

Hra *Fallout* je dostupná ke koupi na platformě *Steam* a je to právě verze hry pocházející z této platformy, kterou jsem lokalizoval. Pro zajištění toho, aby měl kdokoli přístup ke hře a lokalizovaným materiálům, jsem také vytvořil nový *Steam* účet, kde je zakoupená licence ke hře. Veškeré potřebné přístupové údaje společně s návodem na instalaci lokalizace a průvodcem hrou jsou v .RAR příloze k této práci.

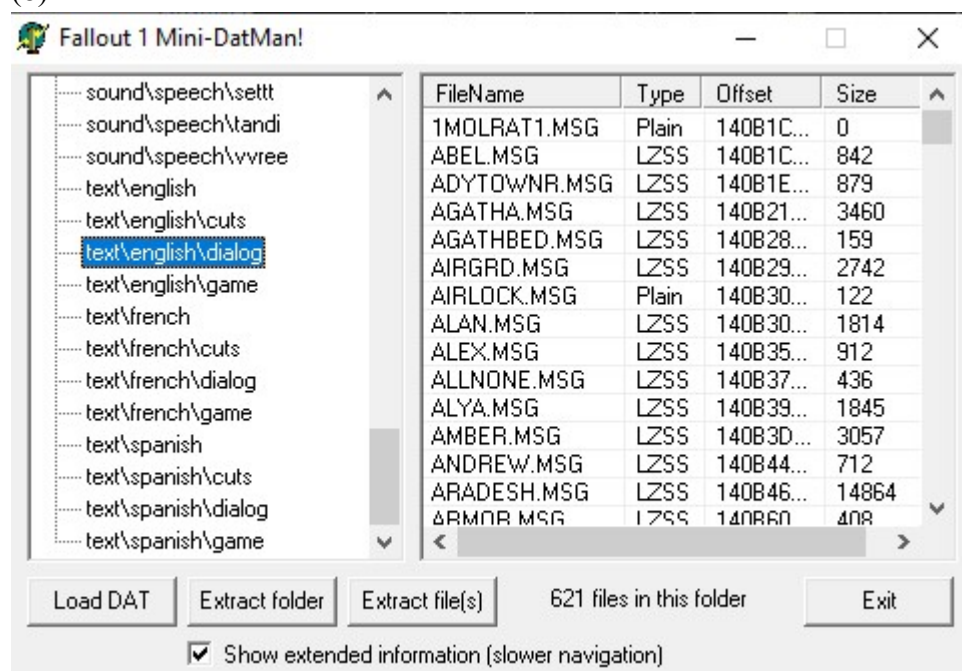
5.2 Technické a grafické aspekty lokalizace

5.2.1 Extrakce potřebných souborů na lokalizaci

Po instalaci hry lze v její složce najít jen malý zlomek datových souborů, které je potřeba lokalizovat. Ve složce s instalací se ale nacházejí dva soubory, jmenovitě *master.dat* a *critter.dat*, které obsahují veškeré lokalizovatelné soubory hry. Jsou to texty, grafické

soubory, animace a modely postav, což dokazuje, že se jedná o internacionalizovaný produkt, jak popisuje kapitola 2.2.3. Hra při zapnutí čte právě z těchto dvou souborů. Nicméně pokud se jejich obsah extrahuje a umístí do příslušných složek ve složce *DATA*, pak tento extrahovaný obsah má při čtení prioritu, hra z něj vychází a přepisuje se původní *master.dat* a *critter.dat*. Pro účely této lokalizace jsou nejpodstatnější textové soubory a grafické soubory, které obsahují anglický text v jakékoli formě. Na extrakci těchto souborů je potřeba použít program jménem *F1MiniDatMan*, jehož rozhraní je zobrazeno níže:

(8)



V tomto programu uživatel načte *master.dat* či *critter.dat*, zobrazí se mu obsah těchto souborů a uživatel je může poté extrahovat na příslušná místa. Po extrakci má uživatel k dispozici veškeré soubory, které *Fallout* obsahuje, a může je upravovat, pokud k tomu má prostředky.

5.2.2 Stanovení rozsahu a vymezení souborů na lokalizaci

Ačkoli *Fallout* pochází z roku 1997 a jen stěží se může rozpočtem a herním rozsahem vyrovnat moderním hrám, přesto je rozsah i této hry značný. Hráč-začátečník může hraním strávit dvanáct i více herních hodin. Z tohoto důvodu bylo pro účely mého pokusu o lokalizaci nutné stanovit takový rozsah, který není triviální, ale zároveň bude i zvládnutelný. Po poradě s vedoucím práce jsme dospěli k závěru, že je potřeba veškeré relevantní soubory projít a spočítat, kolik obsahují textových řetězců a slov, s tím, že by vrchní hranice lokalizace měla činit 10 000 slov. Všechny textové soubory jsem prošel a zapsal počet slov a řetězců do tabulky v programu *Microsoft Excel*. Po analýze 700 souborů jsem vypočítal, že na úplnou lokalizaci by překladatel musel přeložit 36 639 řetězců, což činí 284 319 slov. Z těchto důvodů jsem se rozhodl, že lokalizuji pouze prvních deset až dvacet minut hry, což zahrne tři lokace. Z toho jedna z nich je malou

části prvního města, do kterého hráč vstoupí. Bylo ale zapotřebí roztřídit textové soubory, které jsou pro tyto lokace relevantní (nebo jejichž obsah se ve hře objevuje) od souborů, které pro vyhrazenou část relevantní nejsou. Právě zde mohl vstoupit faktor fanouškovského překladu diskutovaný v kapitole 4. Jakožto fanoušek této hry jsem velmi dobře obeznámen s jejím obsahem a při pročitání textových souborů jsem dokázal rozeznat, kterých postav či lokalit se týkají. V případě, že jsem nevěděl, nebo si nebyl jistý, jsem využil záznamy stránky *Fallout Wiki*, kterou rovněž spravují fanoušci.

Po vymezení relevantních souborů se původní počet řetězců snížil na 5 433, což činilo 21 034 slov. Nicméně mnohá slova se v textových souborech opakovala, jelikož se jednalo například o jednoslovný název předmětu či objektu:

(9)

```
{25500}{}{Wall}
{25600}{}{Wall}
{25700}{}{Wall}
{25800}{}{Wall}
{25900}{}{Wall}
{26000}{}{Wall}
{26100}{}{Wall}
{26200}{}{Wall}
{26300}{}{Wall}
{26400}{}{Wall}
{26500}{}{Wall}
{26600}{}{Wall}
{26700}{}{Wall}
{26800}{}{Wall}
{26900}{}{Wall}
{27000}{}{Wall}
{27100}{}{Wall}
{27200}{}{Wall}
{27300}{}{Wall}
{27400}{}{Wall}
{27500}{}{Wall}
{27600}{}{Wall}
{27700}{}{Wall}
{27800}{}{Wall}
{27900}{}{Wall}
{28000}{}{}
{28100}{}{Wall}
{28200}{}{Wall}
{28300}{}{Wall}
{28400}{}{Wall}
{28500}{}{Wall}
```

Z tohoto důvodu jsem musel vyřadit obdobně opakující se slova a řetězce, abych zachoval pouze počet unikátních slov a řetězců. Počet řetězců se tímto snížil na 1 711, což činilo 9 790 slov. Veškeré textové a grafické soubory, které jsem v rámci této práce lokalizoval, jsou k dispozici v .RAR příloze k této práci. Pro účely demonstrace jsem také vytvořil tabulku, která obsahuje 1 000 nejrelevantnějších textových řetězců a která je k dispozici k nahlédnutí v tomto dokumentu v příloze 8.1.

Jelikož jsem jedinou osobou, která na lokalizaci pracovala, a měl jsem omezený čas a prostředky, byl jsem nucen se vydat cestou částečné lokalizace (viz. kapitola 3.2.2). V praxi to znamená, že jsem lokalizoval veškeré textové a grafické soubory relevantní pro mnou vymezenou část hry a také jsem vytvořil titulky pro audiovizuální materiál. Na druhou stranu jsem ale nelokalizoval webové stránky, herní manuál a nezprostředkoval jsem pro hru dabing.

5.2.3 Problematika českých znaků a přetvoření písem

Jak již bylo prodiskutováno v kapitole 3.3, pokud znakové sady a písma hry nepočítají s unikátními znaky, v tomto kontextu s českými, pak se tyto znaky v textu buďto nebudou ukazovat, nebo budou nahrazeny za jiné, neekvivalentní znaky. *Fallout* v tomto není výjimkou. Ačkoli je zřejmé, že *Fallout* byl určen k distribuci a lokalizaci v jiných zemích, byly to země pouze v rámci těch, které mluví německy, francouzsky, španělsky a italsky, jak lze zpozorovat na obrázku (8). Právě znaky specifické pro tyto jazyky písma hry *Fallout* rozpoznávala, nikoli však znaky české. Mým úkolem bylo tedy písma pro *Fallout* přetvořit tak, aby hra české znaky v cílovém textu dokázala zobrazovat.

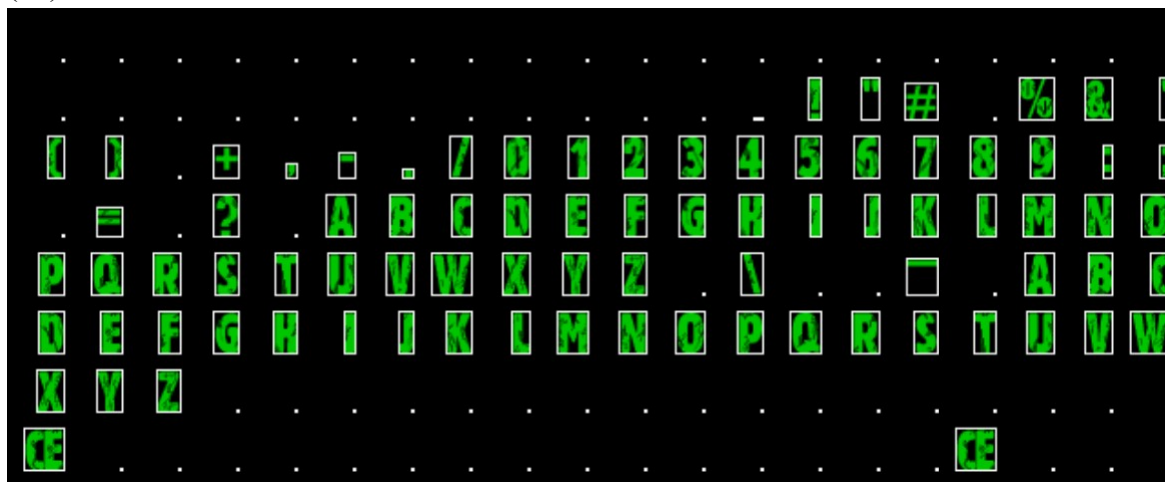
Prvním krokem bylo nalézt samotná písma v souboru *master.dat*, abych s nimi mohl dál pracovat. Nicméně se vyskytl problém, a sice že soubor *master.dat* žádná písma neobsahuje. Řešení se ukázalo být ukryté v druhém dílu této série, ve hře *Fallout 2*. Ta má stejný herní *engine*, byla vytvořena totožně a stejným způsobem i funguje. Jediným rozdílem je, že má od původního dílu odlišný obsah. V instalační složce *Fallout 2* se také objevoval soubor *master.dat*, který jsem za pomoci programu *DAT Explorer* otevřel. Extrahoval jsem z něj dohromady pět písem, která se ukázala být kompatibilní, a mohl jsem je použít při své lokalizaci. Každé jednotlivé písmo bylo ale svým způsobem jiné a aplikovalo se na jiné části hry:

(10)

FONT0.AAF	Úsek pojednávající o copyrightu společnosti Interplay v levém dolním rohu hlavního menu
FONT1.AAF	Vytváření postavy, titulky ve videích, možnosti v nastavení, monitor ve hře, schopnosti...
FONT2.AAF	Tučné nadpisy v oknu postavy
FONT3.AAF	Nastavení, tabulka po stisknutí klávesy ESC ve hře
FONT4.AAF	Hlavní menu

Druhým krokem bylo nalézt způsob, jak písma otevřít a udělat úpravy. Zde se vyskytla první technická výzva, jelikož písma obsahovala příponu *.AAF*, což je přípona specifická pouze pro *Fallout*. Podařilo se mi ale nalézt program jménem *Fallout Font Converter*, který dokáže soubory s příponou *.AAF* zpracovat a konvertovat je na bitmapové soubory s příponou *.BMP*. Ty už dokáže zpracovat a upravit grafický software. Tento program také nabízel zpětnou konverzi z *.BMP* na *.AAF*. Obsah zkonvertovaných *.BMP* souborů pak vypadal následovně:

(11)



Každé písmeno ohraničené bílým obdélníkem je zasazeno na své specifické místo, které je označené bílou tečkou, a má pevně danou výšku a šířku. Výška mohla být uměle navýšena, což je zásadní pro vytvoření znaků s háčky a čárkami. Nicméně bylo nezbytně důležité nepřekračovat navýšení o určitý počet pixelů, který byl u každého písma jiný, jinak se text ve hře posunul a vytvářel následující problémy:

(12)



Konkrétně v tomto případě se texty *Combat Messages* a *Item Highlights* posunuly o několik pixelů dolů a začaly zasahovat do místa vymezeného pro *Verbose/Brief* a *Off/On*, což vyústilo v to, že se texty špatně zobrazovaly, respektive byly oříznuté a nekompletní.

Dalším problémem byla nutnost použití takového grafického softwaru, který dokáže v bitmapových souborech pracovat se systémem vrstev. Přirozenou první volbou byl program *Adobe Photoshop*, nicméně ten dokáže s vrstvami pracovat pouze tehdy, pokud je bitmapový soubor převeden na RGB barvy a poté zpět. Takovýto zásah ale program *Fallout Font Converter* nedokáže zpracovat a při zpětné konverzi .BMP souboru na soubor .AAF vykáže chybu. Proto bylo zapotřebí pracovat v grafickém softwaru, který pracuje se systémem vrstev a který dokáže přímo pracovat s bitmapovými soubory bez jakékoli změny barev. Takovýmto grafickým softwarem se ukázal být *Pixelformer*, se kterým už se zpětným konvertováním žádné problémy nebyly.

Zpočátku jsem se snažil na volné bílé tečky v (11) dosadit vlastně vytvořený český znak, nicméně se toto ukázalo být nemožné, jelikož jej písmo neregistrovalo a ve hře

nevykreslilo. Proto jsem se rozhodl, že zaměním znaky, které čeština nepoužívá a které se v bitmapových obrázcích vyskytovaly, za znaky české. Následující tabulka zobrazuje záměnu ve prospěch českých znaků:

(13)

À	Â	Ã	Ä	È	Ê	Ë	ì	î	ï
Ě	Š	Č	Ř	Ž	Ý	Ť	Ď	Ň	Ů

Záměna se pochopitelně s ohledem na poznatky v kapitole 3.3 týkala i nekapitalizovaných znaků.

Po grafické úpravě a záměně ve všech pěti písmech jsem měl k dispozici nástroj, díky němuž jsem mohl textové soubory lokalizovat tak, aby se správně ve hře zobrazovaly. Nicméně je i zde negativum toho, že jsem v textových souborech musel používat právě cizí znaky, které jsem vyměnil za české, nikoli naopak:

(14)

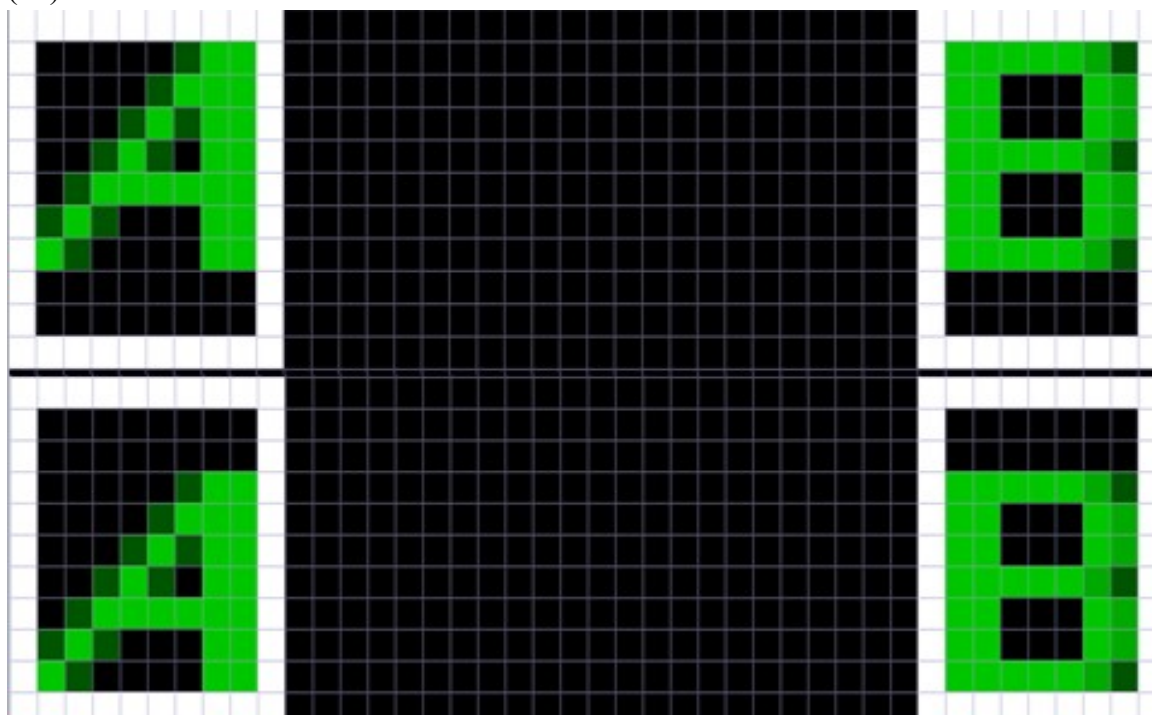
```
# ° Main option panel °
#
# Buttons
{0}{}{ULOŽIT HRU}
{1}{}{NAČÍST HRU}
{2}{}{MOŽNOSTI}
{3}{}{UKONČIT HRU}
{4}{}{OK}
"
```



5.2.3.1 FONT1.AAF

Tento soubor byl na přetvoření nejobtížnější, jelikož písmo nedovolovalo umělé navýšení. V případě, že k navýšení došlo, se text ve hře rozhodil a byl defektní. Jednotlivá písmena nicméně měla pod sebou prostor o velikosti dvou pixelů, což umožnilo podsazení písmen a vytvoření tak horního prostoru pro případné háčky a čárky:

(15)



Ve dvou případech, byť minimálně, se takovýto zásah ve hře projeví. V prvním případě (16) jde o posun položek Dobrovolných rysů během vytváření postavy, kdy položky nejsou na stejné úrovni jako jednotlivá tlačítka, díky kterým si hráč položky vybírá. V druhém případě (17) pak jde o okno inventáře postavy, kdy položka „Váha inventáře“ zanechává kus svého textu i po překliknutí na libovolný předmět v inventáři.

(16)



(17)



Tento problém bohužel nelze odstranit, aniž by byly zachovány vytvořené české znaky, a proto veškerý text, který se vykresluje za pomoci souboru FONT1.AAF, je ve hře o dva pixely podsazený.

5.2.4 Zobrazení textu na obrazovce

Překladač při lokalizaci hry musí stále dbát na to, že text, který tvoří, musí zapadat do prostoru, který mu hra vymezila. Jak již bylo řečeno v kapitole 3.4, pokud překladač na tento faktor nedbá, ve hře mohou nastat problémy, jmenovitě se text může špatně zobrazovat anebo může vyčnívat. *Fallout* v tomto není výjimkou. Velmi často se stávalo, že jsem při lokalizaci byl nucen dodržovat vymezený prostor pro text, nejčastěji pak u textů v rámci uživatelského rozhraní, které se nelokalizovalo prostřednictvím grafického softwaru, ale prostřednictvím textových souborů. A jelikož přeložený text bývá zpravidla o 20-30 % širší (Chandlerová 2005, 5), musel jsem přijít s takovým řešením, které informaci výchozího textu správně přeneso a které nepřekročí stanovený prostor. Řešení, která jsem aplikoval, byla následující:

(18)

Synonyma (19)	Toto řešení bylo nejméně invazivní, a proto jsem se synonyma snažil využívat co nejvíce. V praxi to znamenalo, že jsem takto nahradil české přímé ekvivalenty slov výchozího textu, které byly příliš dlouhé.
Opis (20)	Opis se týkal spíše víceslovných položek než jednoslovných. Toto řešení jsem aplikoval tak, že jsem se u dané položky snažil vyjádřit jinými a kratšími slovy jeho

	význam či funkci.
Zkratky (21) Error! Reference source not found.	Zkratky jsou nejradikálnějším řešením, jelikož způsobují horší čtivost textu, a pokud jsou nejednoznačné, cílový hráč je nemusí pochopit. Z tohoto důvodu jsem se je snažil využívat co nejméně. Pro zlepšení čtivosti a pochopitelnosti textu jsem se také snažil slova zkracovat na alespoň tři písmena.

Všechna tato řešení jsem využil v lokalizaci uživatelského rozhraní vytváření postavy, a proto slouží jako nejlepší příklad:

(19)



(20)



(21)



5.2.5 Konvertování grafických elementů a jejich následná lokalizace

Do extrahovaných souborů pochopitelně spadaly i grafické soubory, které představovaly podstatnou část mé lokalizace. Konkrétně se tyto soubory ve hře zobrazují ve formě uživatelského rozhraní, se kterým hráč běžně interaguje. Extrahované grafické soubory se vyskytovaly s příponou .FRM, což je opět přípona specifická pro *Fallout*, stejně jako v případě souborů písem. Bylo zapotřebí opět nalézt způsob, jak soubory s touto příponou otevřít, aby bylo možné určit, které grafické soubory jsou potřeba lokalizovat a které ne. K tomuto účelu jsem použil program s názvem *FRM Viewer*:

(22)

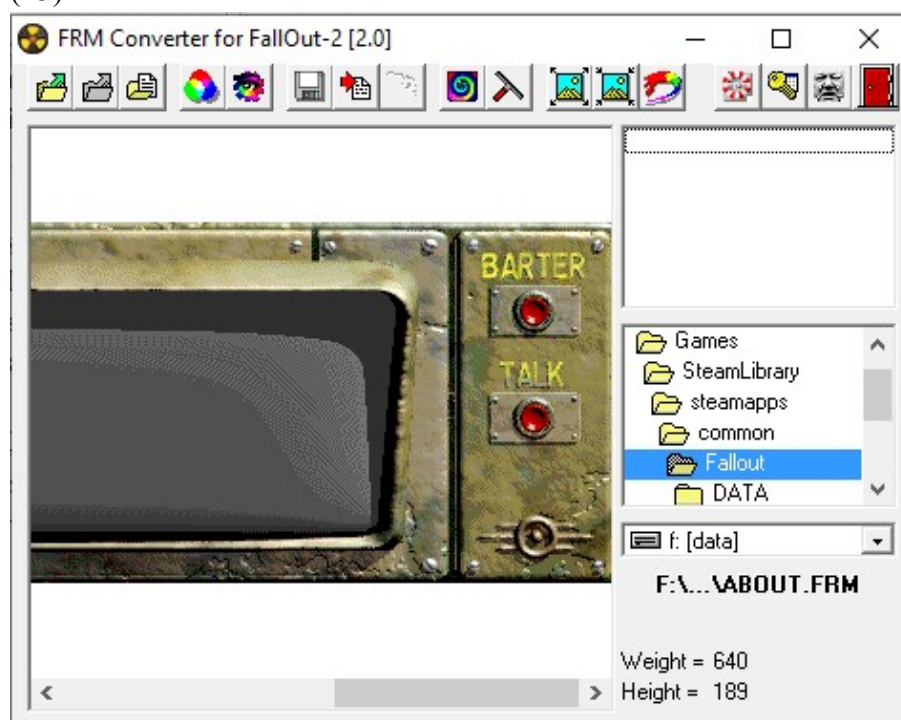


Tento program uživateli umožňuje si prohlédnout obsah .FRM souborů a bylo možné tak určit, kolik z nich je potřeba upravit či přeložit. Dohromady jsem vymezil, že musím zpracovat 56 souborů.

Ačkoli program *FRM Viewer* disponuje možností zobrazení souborů zkonvertovat na formát .BMP, zjistil jsem, že barvy takového souboru jsou pak špatně rozloženy a neodpovídají tomu, jak se zobrazují ve hře. Musel jsem najít jiný software, který by dokázal .FRM soubory zkonvertovat.

Program, který mi tuto funkci zprostředkoval, nese název *FRM Converter*. Tento program uživateli umožňuje načíst .FRM soubory a zkonvertovat na .BMP soubory. Negativem sice je, že program automaticky zvyšuje jas zobrazených obrázků o 100 %, s tím si ale valná většina grafických softwarů dokáže poradit.

(23)



Zkonvertované .BMP soubory jsem poté otevřel v grafickém softwaru *Adobe Photoshop* a pomocí jeho nástrojů postupně jednotlivé grafické soubory lokalizoval. Jak je uvedeno v kapitole 3.4, nejobtížnější grafické soubory jsou ty, které text mají v sobě zabudovaný, aniž by se vyskytoval ve vrstvách. Právě toto je případ všech grafických souborů hry *Fallout*, a proto jejich lokalizace byla pracná a časově náročná. V *Adobe Photoshop* bylo zapotřebí text vymazat, uměle dokreslit prázdné místo, které smazáním vzniklo, a poté doplnit vlastní text, který musel být stejným či velmi podobným písmem.

Program *FRM Converter* sice nabízel zpětné převedení upravených .BMP souborů na .FRM, nicméně se ukázalo, že tato možnost nefunguje. Bylo tedy zapotřebí opět nalézt nový program, který by zpětnou konverzi umožnil.

Tímto programem se ukázal být *Frame Animator*, který umožňuje otevřít .FRM i .BMP soubory, zobrazit je a následně zkonvertovat do opačného formátu:

(24)



Díky kombinaci těchto nástrojů jsem byl schopný lokalizovat veškeré potřebné grafické soubory a následně je aplikovat do instalační složky *Falloutu* tak, aby se ve hře správným a autentickým způsobem zobrazily.

5.2.6 Lokalizace grafického souboru *ENDANIM.FRM*

Jedním z problémových grafických souborů na lokalizaci byl soubor s názvem *ENDANIM.FRM*. Jednalo se totiž o animaci, která se ve hře provede pokaždé, když hráč vstoupí do režimu boje nebo z něj odejde. Po dokončení této animace při vstupu do režimu boje jej hráč může ovládat pomocí tlačítek, které se nacházejí v pravém dolním rohu obrazovky. Po otevření souboru *ENDANIM.FRM* v programu *Frame Animator* jsem zjistil, že se animace skládá z pěti po sobě jdoucích .BMP obrázků, které tvoří sekvenci, a hra potom tyto obrázky pouze rychle za sebou všechny přečte, čímž se vytvoří iluze animace. Po skončení režimu boje se tato sekvence přehraje pozpátku. Obrázky jsem tedy exportoval, postupně lokalizoval a zpětně jsem je ve *Frame Animator* zasadil ve stejném pořadí, v jakém se vyskytovaly. Poté jsem jen využil funkci vytvořit .FRM soubor a tímto způsobem jsem vyřešil překlad animace. Komparaci výchozí a lokalizované animace lze vidět níže:

(25)



5.2.7 Lokalizace grafického souboru *HELPSCRN.FRM*

Dalším problematickým souborem, který stojí za zmínku, byl *HELPSCRN.FRM*, který se ve hře vyskytuje jako rychlá nápověda pro hráče, jenž stiskne klávesu F1:

(26)



Tato rychlá nápověda pomáhá hráči zorientovat se v uživatelském rozhraní, poskytuje mu vysvětlivky k ikonám a ukazuje, jaké klávesové zkratky ve hře existují a co dělají. Když jsem se po lokalizaci snažil tento grafický soubor konvertovat zpátky na *.FRM* a poté ho ve hře použít, objevil se problém. Lokalizovaný soubor přenesený do instalační složky hry se zobrazil následovně:

(28)



5.3 Překladatelské aspekty lokalizace

5.3.1 Problematika oslovení hráče

Jedním ze základních kroků před tím, než jsem začal textové soubory překládat, bylo určení, jak hra bude hráče oslovovat, respektive zda mu bude tykat či vykat. Zpočátku jsem se rozhodl pro vykání, jelikož mým cílem bylo, aby hra působila formálně a na úrovni. Také jsem byl názoru, že to bývá standard, který panuje u jiných česky lokalizovaných her a softwarů. Můj názor se ale změnil, když jsem se začal zabývat překladem textu, který se během hry objevuje v monitoru v levém dolním rohu uživatelského rozhraní přímo ve hře. Tento monitor slouží jako médium, prostřednictvím kterého hra k hráči promlouvá a informuje ho o událostech, jež se kolem něj dějí. V monitoru se objevuje například to, jaké poškození daná bytost v boji obdržela, jakou akci daná bytost v boji provedla, popis objektů a bytostí, na které hráč dá možnost „Podívat se“, či informace sloužící k tomu, aby se příběh hry posunul dále. Monitor vypadá následovně:

(29)



Právě způsob, jakým monitor funguje a jak k hráči promlouvá, je velmi podobný funkci vypravěče v populární společenské hře Dračí doupě. V této hře pozici vypravěče zastává jeden člověk, který ostatní osoby hrou provází a který jim popisuje a vysvětluje, co se ve hře děje a jaký tyto události mají dopad na herní postavy. V tomto ohledu je paralela opravdu zřejmá a prostředky, které herní monitor a vypravěč z Dračího doupěte využívají k vyjádření informací, jsou také skoro totožné. Hra Dračí doupě se odehrává v neformálním prostředí, v němž si jednotliví účastníci tykají. S ohledem na paralelu mezi oběma hrami jsem se tedy rozhodl *Fallout* obdobně zasadit do neformálního prostředí, a tudíž hra svému uživateli tyká.

Další faktor, který k tomuto rozhodnutí přispěl, je skutečnost, že hra místy k hráči promlouvá s výsměchem a v určitých situacích mu dokonce i nadává, jako v níže uvedeném příkladu:

(30)



Tento text se zobrazí u počítačové smrti dětí, které postava hráče způsobila. Hra tímto probořuje čtvrtou stěnu, mluví přímo k osobě hrající hru a morálně odsuzuje důsledky jejího chování ve hře.

S ohledem na tuto skutečnost by bylo protichůdné snažit se zasazovat hru na formální úroveň. Také by bylo problematické tyto nadávky překládat formálně, jelikož by mohlo dojít k odklonu od původního záměru.

5.3.2 Výskyt expresivity v textech a její převedení

Jak již bylo zmíněno v kapitole 5.1, *Fallout* je zasazen do postapokalyptického světa a tuto temnou atmosféru hráči přibližuje prostřednictvím znepokojujících vizualizací, násilných animací a expresivních textů. Expresivní texty se nejzřetelněji vyskytovaly při tzv. kritických zásazích, které má hráč možnost v boji způsobit (viz text monitoru popsany v předchozí kapitole). Co se jejich funkce týče, snaží se popsat kritické zásahy, které daná osoba v boji dostala, popřípadě násilnou animaci, která se v této souvislosti může přehrát. A to za pomoci expresivního a brutálního použití jazyka. Přehled těchto textů souvisejících s kritickými zásahy je k dispozici k nahlédnutí v příloze 8.1. Konkrétně se jedná o řetězce 819-949. Pro potřeby této kapitoly ale zmíním ty, které považuji za nejvíce expresivní:

(31)

827	, leaving the left arm dangling by the skin	. Ruka mu nyní visí na kousku kůže
836	. Unfortunately, his spine is now clearly visible from the front	. Bohužel mu nyní jde vidět páteř zepředu
854	. Her right arm is turned into hamburger by the blow	. Její ruka nyní připomíná mleté maso
858	. Unfortunately, her major organs have been exposed to the light	. Bohužel její vnitřní orgány spatřily světlo světa
937	, crushing your internal organs. All you can do is gurgle blood	. Zásah ti roztrhal vnitřní orgány. Jediné, na co se zmůžeš, je vrhat ze sebe krev

Je zřejmé, že autor výchozích textů byl značně kreativní a že jeho cílem bylo záměrně čtenáře šokovat či přinejmenším znepokojit. Právě tento zamýšlený efekt bylo zapotřebí akceptovat a snažit se jej vyjádřit v odpovídající expresivní podobě. Reflektuje totiž nehostinné prostředí, ve kterém se hráč nachází, a také přispívá k tomu, aby se hráč do hry lépe ponořil a prožíval ji. Z tohoto důvodu jsem se také nikdy nesnažil expresivní prvky při překladu redukovat.

5.3.3 Problematika překladu textových řetězců plynoucí z rozdílů mezi angličtinou a češtinou

Samotné překládání jednotlivých textových řetězců nebylo bezproblémové, naopak valná většina z nich představovala překladatelskou výzvu. Tato obtížnost vychází ze skutečnosti, že při překladu obdobných textových řetězců má překladatel omezené možnosti a také, že existují určité rozdíly mezi angličtinou a češtinou. Jedním z podstatných rozdílů je, jak čeština při překladu minulého či předpřítomného času využívá rod:

(32)

178	You have stumbled on to a fierce battle between Rad Scorpions and Mole Rats.
180	You have stumbled upon a large pack of radscorpions!
215	You have stumbled across some items laying on the ground.

Přirozeným překladem pro „You have stumbled“ by bylo „Narazil jsi“ či „Narazila jsi“ v závislosti na tom, komu je tato zpráva určena, a právě zde se vyskytuje zásadní problém. Ačkoli v rámci internacionalizace některé textové soubory mají rozdělené textové řetězce pro ženské a mužské aktéry, valná většina souboru takto rozdělená není. A proto je potřeba věty přeložit tak, aby byly aplikovatelné pro všechny. Řešení, které jsem uplatnil, bylo převedení těchto vět do přítomného času, čímž výše uvedené příklady vypadají v překladu následovně:

(33)

178	Narážíš na zuřivou bitvu mezi radšcorpiony a rypošnicemi.
180	Narážíš na velkou smečku radšcorpionů!
215	Narážíš na pár předmětů, které leží na zemi.

Vyskytly se ale situace, ve kterých nešlo takovéto řešení použít, jelikož by cílový text převedením do přítomného času nebyl gramaticky správně:

(34)

960	The total number of dogs that you have sent to the great kennel in the sky.
-----	---

Na vyřešení obdobných příkladů jsem využíval implementaci vazby „Podařilo se ti“, čímž jsem obešel potřebu vyjádřit rod osoby, které je tato zpráva určena. Výše uvedený textový řetězec proto v překladu vypadá následovně:

(35)

960	Celkový počet psů, které se ti podařilo poslat do velké boudy na nebesích.
-----	--

Nicméně i implementace tato vazby má své hranice a nebylo možné ji uplatnit všude. Jednalo se především o textové řetězce, které se ve hře zobrazují u boje s jednotlivými herními nehráčskými postavami. Tyto lze v příloze 8.1 najít pod čísly 590-814. Pro ukázkou limitace použití vazby „Podařilo se ti“ uvádím tyto dva textové řetězce:

(36)

641	You broke my nose!
642	You broke my arm!

Z pochopitelných a výše uvedených důvodů nelze tyto řetězce přeložit za použití rodu a také nelze použít vazbu „Podařilo se ti“. Jelikož nehráčské postavy, které tyto výroky využívají, se nacházejí v boji, po zranění jsou v bolestech, a tudíž se logicky nebudou vyjadřovat v dlouhých a komplikovaných větách. Řešení, které jsem v těchto kontextech použil, bylo opis zamýšlené informace pomocí zvolání. V rámci uvedených příkladů pak uplatněné řešení vypadá následovně:

(37)

641	Mám zlomený nos!
642	Mám zlomenou ruku!

5.3.3.1 Výskyt proměnných a zástupných znaků v textu a jejich vliv na cílový text

Podstatná část rozdílů mezi angličtinou a češtinou byla patrná hlavně tehdy, když se v textových řetězcích začaly objevovat proměnné a zástupné znaky. Funkce proměnných a zástupných znaků a jejich dopady na překlad jsou detailněji popsány v kapitole 3.5 a konkrétní případy, které se ve hře objevily, jsou k dispozici k nahlédnutí v příloze 8.1 pod čísly 978-1000.

První problém, který překlad textových řetězců s proměnnými a zástupnými znaky představoval a který je také zmiňován v kapitole 3.5, je skutečnost, že čeština využívá pády, které mění podobu příslušného podstatného jména. Právě tato podstatná jména jsou nejčastěji nahrazena a *Fallout* jako proměnné či zástupné znaky využívá %d a %s. Co se pod těmito znaky ve hře zobrazí lze do jisté míry ovlivnit přímo v textových souborech jako následovně:

(38)

976	You
987	%s were hit for no damage

V tomto konkrétním případě se „You“ bude ve hře zobrazovat vždy namísto %s. V překladu je řešení poměrně jednoduché, nicméně problematičtější situace nastává, když je třeba použít právě ony pády:

(39)

990	You see: %s.
991	You search the %s.
992	You close the %s.
993	You see a dead: %s.

Zde pod zástupným znakem %s se ve hře budou vypisovat názvy objektů, předmětů či bytostí, které hráč vidí nebo se kterými interaktuje, a je zřejmé, že by překladatel přirozeně použil 4. pád. Názvy těchto objektů, předmětů a bytostí se nicméně vyskytují i v jiných situacích, kde je nutné, aby jejich tvar byl zachován v 1. pádu. Konkrétně názvy bytostí se mohou namísto %s zobrazovat v textech, které souvisí s bojem:

(40)

%s missed
%s was hit for no damage

Naopak na názvy předmětů, které musí být v 1. pádu, hráč nejčastěji naráží, když ve hře otevře svůj inventář a prohlédne si jednotlivé položky, které v něm jsou:

(41)



Pokud by tedy překladatel v textovém řetězci 900 přeložil „You see“ jako „Vidíš“, čímž by se zavázal k 4. pádu, musel by i veškeré položky, které %s zaštiťuje, také převést do 4. pádu. Pokud by tak učinil, pak „Flare“ v příkladu (41) v inventáři by se zobrazovalo jako „Světlici“, což nedává v tomto kontextu smysl. Řešení, které jsem aplikoval,

přicházelo z opačného spektra, a sice že jsem řetězce 990-993 přeložil tak, aby položky v rámci znaku %s mohly být v 1. pádu:

(42)

990	Toto je: %s.
991	Prohledáváš objekt jménem: %s.
992	Zavíráš objekt jménem: %s.
993	Toto je: %s po smrti.

Tímto jsem byl schopný zachovat veškeré potřebné položky v 1. pádu, čímž jsem dosáhl jednotnosti a předešel komplikacím při zobrazování v různých částech hry.

Proměnné a zástupné znaky jsou také problematické, pokud slouží k tomu, aby ve větě vyjádřily číselnou hodnotu, jako je tomu v následujících příkladech:

(43)

977	%s were hit for 1 hit point.
981	%s were hit for %d hit points
999	You gain %d experience points for killing: %s.
1000	You need %d action points.

Problém zde spočívá v tom, že čeština pro vyjádření plurality daného podstatného jména využívá dva tvary v závislosti na tom, o jakou číselnou hodnotu se jedná, zatímco angličtina používá pouze jeden tvar. Tento fenomén nejlépe vystihuje níže uvedená tabulka:

(44)

#	EN	CZ
1	a cat	kočka
2	cats	kočky
3	cats	kočky
4	cats	kočky
≥5	cats	koček

Jak lze vidět, čeština pro vyjádření plurality konkrétně u slova „kočka“ využívá tvar „kočky“ pro číselnou hodnotu 2-4 a tvar „koček“ pro hodnotu ≥5. Tato skutečnost představuje zásadní problém, jelikož *Fallout* na vyjádření čísla ve svých textových souborech využívá pouze dva typy textových řetězců:

- textový řetězec na vyjádření singuláru (977)
- textový řetězec na vyjádření plurálu (981/999/1000)

Aby ale hra byla plně kompatibilní s českým jazykem, musela by ve svých textových souborech obsahovat ještě druhý textový řetězec na vyjádření plurálu, který by se dal použít na již zmiňovaný další tvar podstatného jména v plurálu. Jinými slovy,

pokud by překladatel chtěl přeložit například textový řetězec 1000 uvedený výše, musel by z něj udělat dvě verze:

(45)

A)	Potřebuješ %d akční body
B)	Potřebuješ %d akčních bodů

Hra nicméně dovoluje jen jednu jedinou verzi, a jelikož internacionalizace produktu s tímto faktorem vyjádření plurality v jiných jazycích nepočítala, bylo zapotřebí vymyslet řešení, které pracovalo pouze s jediným tvarem podstatného jména v plurálu. Aby byla věta gramaticky správně, musel by být znak %d přesunut do postpozice a příslušná podstatná jména, ke kterým se vázal, do prepozice. Výsledek by proto mohl vypadat následovně:

(46)

981	%s jsi zasažen. Ztráta bodů zdraví činí %d
1000	Potřebuješ akční body v počtu %d

Tímto by číselné hodnoty byly irelevantní, neměly by na věty vliv a samotné věty by byly pokaždé gramaticky správně. Nicméně takovéto věty jsou příliš složité a hráčsky narušující. Proto jsem se rozhodl obdobné věty přeložit následovně, ačkoli se může vyskytnout situace, ve kterých nebudou gramaticky správné:

(47)

981	%s jsi zasažen. Ztrácíš %d bodů zdraví
1000	Potřebuješ %d akční body

V řetězci 981 jsem použil „bodů zdraví“ místo „body zdraví“, jelikož číselné vyjádření ztráty životů v boji bývá nejčastěji větší než 5. Naopak v řetězci 1000 jsem použil „akční body“ místo „akčních bodů“, jelikož ve hře jen zřídkakdy nějaká akce vyžaduje více než 5 akčních bodů. Toto řešení docílilo toho, že věty nebudou mít komplikovanou strukturu za účelem zajištění gramatické správnosti. Ve výsledku to znamená, že hráč bude více ponořen do hry a nerušen složitou konstrukcí vět.

5.4 Podrobné shrnutí případové studie

Na této případové studii se ukázalo, jak je důležité provést řádnou a obsáhlou internacionalizaci produktu, aby překladatel měl co nejsnadnější práci a mohl se soustředit pouze na svou profesi. Ačkoli vnitřní organizace rozdělení jednotlivých souborů a rozdělení textových řetězců pro mužské a ženské aktéry ve hře *Fallout* do jisté míry o internacionalizaci svědčí, nebyla provedena v dostatečném rozsahu. Jmenovitě hra nedisponovala znakovou sadou, která by zahrnovala české znaky. Dále pak obsahovala grafické elementy, jejichž text nutný na lokalizaci byl přímo do grafických elementů

zabudován, nevyskytoval se tedy jako vrstva, která by se dala v grafickém softwaru lehce změnit.

Byly to právě tyto dva elementy, které představovaly v rámci technické části lokalizace největší výzvu a které byly časově nejnáročnější. Aby hra registrovala české znaky, musel jsem vytvořit novou znakovou sadu, respektive nahradit znaky, které čeština nepoužívá, za české znaky. Na lokalizaci grafických elementů pak bylo zapotřebí, abych příslušné grafické soubory otevřel v grafickém softwaru a upravil je takovým způsobem, aby byl zachován výchozí styl a písmo textů, které se v nich nacházely.

Také i samotná překladatelská stránka lokalizace nebyla bez problémů. Ty vycházely především z rozdílů, které mezi češtinou a angličtinou existují, v kombinaci s technickými omezeními, která se musela brát v úvahu. Tato technická omezení se vyskytovala v podobě proměnných a zástupných znaků a ve skutečnosti, že internacionalizace produktu nepočítala s češtinou a tím, jak vyjadřuje pluralitu. Texty, které se ve hře objevovaly, byly také často značně expresivní a prostřednictvím svého násilného a expresivního popisu událostí se snažily hráče více vtáhnout do postapokalyptického prostředí hry. Bylo tedy důležité, aby tento účel byl zachován a správně převeden, aby bylo dosaženo stejného efektu na cílového čtenáře lokalizované hry. Menším problémem, který ale také musel být vyřešen, bylo určení, zda má hra být neformální a svému hráči tykat, nebo zda má být formální a svému hráči vykat. S ohledem na to, jak se hra ve výchozí verzi k hráči chová a jak jej adresuje, jsem zvolil neformálnost a s tím spojené tykání.

6 Závěr

Tato práce si dávala za cíl svým čtenářům vysvětlit problematiku lokalizace softwaru, přesněji lokalizace počítačových her, a ukázat, s čím vším se musí překladatel v této sféře potýkat.

Teoretická část se zpočátku zabývala krátkou historií lokalizace softwaru a stanovila několik základních pojmů, které s touto tematikou neodmyslitelně souvisí. Dále pokračovala samotnou lokalizací videoher, která podrobně popsala určité problémy, kterými se překladatelé v této oblasti musí zabývat, a nabízela jejich možná řešení. Poslední kapitolou teoretické části byl fenomén fanouškovského překladu, jeho význam, uplatnění a jak se v oblasti lokalizace softwaru a videoher projevuje.

Poznatky z teoretické části jsem následně aplikoval v rámci případové studie, která se zabývala lokalizací videohry *Fallout*. Celý lokalizační proces byl podrobně popsán s hlavním zaměřením na dva aspekty lokalizace: technický a překladatelský.

Technický aspekt lokalizace představoval extrakci souborů nutných na lokalizaci a jejich vymezení tak, aby nebyl překročen stanovený rozsah. Dále bylo nutné vytvořit znakovou sadu, která by ve hře dokázala zobrazit české znaky, a lokalizovat grafické elementy, které byly nedílnou součástí hry. S ohledem na tyto grafické elementy se dvě podkapitoly zabývají lokalizací dvou konkrétních grafických elementů, které byly nejobtížnější a které vyžadovaly speciální řešení. Jakákoli úprava a následná lokalizace grafických a jiných souborů vyžadovala celou řadu nástrojů a programů, bez nichž by celá případová studie nemohla uspět.

Překladatelský aspekt lokalizace pak spočíval ve vyřešení rozdílů, které existují mezi češtinou a angličtinou a ve spojení s technickými omezeními, na které bylo potřeba neustále dbát. Tato technická omezení se v textech vyskytovala v podobě proměnných a zástupných znaků a ve skutečnosti, že internacionalizace hry nebyla pro potřeby češtiny dostatečně provedena. Tedy že hra nepočítala s jazyky, které mají více tvarů slov pro vyjádření plurality. Mnohé texty, jež se ve hře objevovaly, byly značně expresivní a záměrně používaly k popisu událostí násilné, až brutální výrazy jazyka k popisu události. Tím hráči pomohly vnořit se do atmosféry a postapokalyptického prostředí, do něhož je hra zasazena. Proto bylo důležité tyto prostředky zachovat a správně převést tak, aby se dosáhlo stejného efektu na cílového čtenáře lokalizované hry. Menším problémem také bylo rozhodnutí, zda má být hra na formální úrovni a hráči vykat, nebo zda má být na neformální úrovni a hráči tykat. Po analýze anglické verze produktu a toho, jak se hra k hráči chová a jak jej adresuje, byla jedinou logickou možností neformálnost.

7 Bibliografie

7.1 Knížní a elektronické zdroje

- BERNAL-MERINO, Miguel Á., 2015. *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. Abingdon: Routledge. ISBN 9781315752334.
- BERNAL-MERINO, Miguel Á., 2007a. Challenges in the translation of video games. In: *Tradumètica* [online]. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona. Dostupné z: <<https://ddd.uab.cat/record/21264>>. ISSN 1578-7559.
- BERNAL-MERINO, Miguel Á., 2007b. What's in a 'Game'?. In: *The International Journal of Localisation* [online]. vol. 6. iss. 1. Limerick: Localisation Research Centre. Dostupné z: <http://www.localisation.ie/oldwebsite/resources/lfresearch/Vol6_1Bernal.htm>. ISSN 1649-4008.
- CADIEUX, Pierre, ESSELINK, Bert, 2004. *GILT: Globalization, Internationalization, Localization, Translation* [online]. Dostupné z: <<https://docplayer.net/44011192-Gilt-globalization-internationalization-localization-translation.html>>.
- CHANDLER, Heather Maxwell, 2004. *The Game Localization Handbook*. Hingham: Charles River Media. ISBN 1584503432.
- DEPALMA, Donald A., KELLY Nataly, 2011. Project management for crowdsourced translation: How user-translated content projects work in real life. In: *Translation and Localization Project Management: The art of the possible*. vol. 16. Philadelphia: John Benjamins Publishing Co. ISBN 9789027283245.
- ESSELINK, Bert, 2000. *A Practical Guide to Localization*. [Rev. ed.]. Philadelphia: John Benjamins Publishing Co. ISBN 9027219559.
- ESSELINK, Bert, 2003. Localisation and translation. In: *Computers and Translation*. vol. 35. Philadelphia: John Benjamins Publishing Co. ISBN 9027216401.
- ESSELINK, Bert, 2006. The Evolution of Localization. In: *Translation Technology and its Teaching* [online]. Tarragona: Universitat Rovira i Virgili. Dostupné z: <http://www.intercultural.urv.cat/media/upload/domain_317/arxiu/Technology/translationtechnology.pdf#page=29>. ISBN 9788461111329.
- JIMINÉZ-CRESPO, Miguel A, 2020. Technology and non-professional translation. In: *The Routledge Handbook of Translation and Technology*. 1. vyd. Abingdon: Routledge. ISBN 9781315311258.
- KAŇOVSKÝ, Ondřej, 2020. *Trendy v lokalizaci PC her mezi lety 2010–2019* [online]. Olomouc. Bakalářská práce. Univerzita Palackého v Olomouci. Filozofická fakulta. Katedra anglistiky a amerikanistiky. Dostupné z: <<https://library.upol.cz/ar-lopul/cs/csg/?repo=upolrepo&key=49859088052>>.

- LOMMEL, Arle, 2007. *The Global Industry Primer* [online]. Romainmôtier: Localization Industry Standards Association. Dostupné z: <<https://www.novilinguists.com/sites/default/files/LISA%20-%20The%20Globalization%20Industry%20Primer%20.pdf>>. ISBN 978-92-9228-025-3.
- LOSSE Kate, 2008. Achieving Quality in a Crowd-sourced Translation Environmen. In: *LRC XIII Conference - 2008 – Facebook*. [15-11-2013]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=os5OjH_yPoo>.
- MANGIRON, Carmen, 2004. Bringing Fantasy to Reality: Localizing Final Fantasy [online]. In: *LISA Newsletter Global Insider*. Dostupné z: <https://www.academia.edu/1226443/Bringing_Fantasy_to_Reality>.
- MCCARTHY Ian, ANAGNOSTON Angela, 2004. The impact of outsourcing on the transaction costs and boundaries of manufacturing. In: *International Journal of Production Economics* [online]. Dostupné z: <https://www.researchgate.net/publication/4917395_The_impact_of_outsourcing_on_the_transaction_costs_and_boundaries_of_manufacturing>. DOI 10.1016/S0925-5273(03)00183-X.
- NEWMAN, James, 2008. *Playing with Videogames*. Abingdon: Routledge. ISBN 9780203892619.
- Nimdzi, 2021. *The 2021 Nimdzi 100: The Ranking of Top 100 Largest Language Service Providers* [online]. Dostupné z: <<https://www.nimdzi.com/nimdzi-100-top-lsp/>>.
- O'HAGAN Minako, Carmen MANGIRON, 2013. *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*. Philadelphia: John Benjamins Publishing Co. ISBN 9789027271860.
- O'HAGAN, Minako, 2009. Evolution of User-Generated Translation: Fansubs, Translation Hacking and Crowdsourcing. In: *The Journal of Internationalization and Localization* [online]. vol. 1. iss. 1. Dostupné z: <<https://www.jbe-platform.com/content/journals/10.1075/jial.1.04hag>>. DOI 10.1075/jial.1.04hag.
- SALMERÓN, Alex Girona, 2018. *The Process of Video Game Localization: Issues and Types* [online]. Barcelona. Bakalářská práce. Universitat Autònoma de Barcelona. Facultat de Filosofia i Lletres. Departament de Filologia Anglesa i de Germanística. Dostupné z: <<https://ddd.uab.cat/record/196104>>.

7.2 Použité programy

- Adobe Photoshop* [program]. Vydalo Adobe Systems.
- FIMiniDatMan* [program]. Vydal Matux za Team X, 2001. Dostupné z: <https://fodev.net/files/mirrors/teamx-utils/!_INDEX_en.html>.
- Fallout* [videohra]. Vydalo Interplay, 1997.
- Fallout Font Converter* [program]. Vydal TryKos, 2001. Dostupné z: <https://fodev.net/files/mirrors/teamx-utils/!_INDEX_en.html>.

- Frame Animator* [program]. Vydal Jochua, 2011. Dostupné z: <https://www.mediafire.com/file/5j459iahzyus5h4/Frame_Animator_v2.70.1_by_Jochua.zip/file>.
- FRM Converter* [program]. Vydal IcEMaN345, 1999. Dostupné z: <https://fodev.net/files/mirrors/teamx-utils/!_INDEX_en.html>.
- FRM Viewer* [program]. Vydal Dims, 2001. Dostupné z: <https://fodev.net/files/mirrors/teamx-utils/!_INDEX_en.html>.
- DAT Explorer* [program]. Vydal Dims za Team X, 2000. Dostupné z: <https://fodev.net/files/mirrors/teamx-utils/!_INDEX_en.html>.
- Pixelformer* [program]. Vydalo Qualibyte Software, 2009. Dostupné z: <<http://www.qualibyte.com/pixelformer/>>.

8 Přílohy

8.1 Tabulka vybraných textových řetězců

#	EN	CZ
1	War.	Válka.
2	War never changes.	Válka se nikdy nemění.
3	The Romans waged war to gather slaves and wealth	Římané válčili, aby získali otroky a bohatství.
4	Spain built an empire from its lust for gold and territory	Španělsko ze svého chtíce po zlatě a území vybudovalo impérium.
5	Hitler shaped a battered Germany into an economic superpower.	Hitler přetvořil rozvrácené Německo na ekonomickou velmoc.
6	But war never changes.	Válka se ale nikdy nemění.
7	In the 21st century, war was still waged over the resources that could be acquired.	I během 21. století se stále válčilo kvůli zdrojům, které se daly získat.
8	Only this time, the spoils of war were also its weapons.	Tentokrát se ale válečná kořist používala jako zbraň.
9	Petroleum and uranium.	Ropa a uran.
10	For these resources, China would invade Alaska, the US would annex Canada, and the European Commonwealth would dissolve into quarreling, bickering nation-states, bent on controlling the last remaining resources on Earth.	Kvůli těmto zdrojům Čína vtrhla do Aljašky, USA anektovaly Kanadu a Evropské společenství se rozpadlo na jednotlivé znesvařené a rozhádané národní státy, které byly odhodlané ovládat poslední zbytky zdrojů na Zemi.
11	In 2077, the storm of world war had come again.	V roce 2077 opět propukla válka v plné zuřivosti.
12	In two brief hours, most of the planet was reduced to cinders.	Během krátkých dvou hodin většina planety shořela na popel.
13	And from the ashes of nuclear devastation, a new civilization would struggle to arise.	A z popela nukleární zkázy vzešla nová civilizace, která každým dnem bojovala o své přežití.

14	A few were able to reach the relative safety of the large underground Vaults.	Některým se ale podařilo uniknout do bezpečí velkých podzemních krytů.
15	Your family was part of the group that entered Vault Thirteen.	Tvá rodina byla jednou z těch, které se dostaly do Krytu 13.
16	Imprisoned safely behind the large Vault door, under a mountain of stone, a generation has lived without knowledge of the outside world.	Bezpečně uvězněná za velkým krytovým poklopem pod tunami horniny žila generace, která o vnějším světě nic nevěděla.
17	Life in the Vault is about to change.	Život v Krytu se ale brzy změní.
18	Ahh, you're here.	Á, tak jsi tady.
19	Good.	Skvělé.
20	We've got a problem.	Máme problém.
21	A big one.	Velký problém.
22	The controller chip for our water purification system has given up the ghost.	Kontrolní čip pro náš systém čištění vody přestal fungovat.
23	Can't make another one and the process is too complicated for a work around systém.	Nový vytvořit nemůžeme a proces je příliš komplikovaný na to, abychom ho mohli obejít.
24	Simply put, we're running out of drinking water.	Jednoduše řečeno, dochází nám pitná voda.
25	No water, no Vault.	Bez vody jsme nahaní.
26	This is crucial to our survival.	Je to zásadní pro naše přežití.
27	And frankly, I... I think you're the only hope we have.	A popravdě... si myslím, že jsi naše jediná naděje.
28	We need to find us another controller chip.	Musíš jít a nalézt nový kontrolní čip.
29	We estimate we have four to five months before the Vault runs out of water.	Odhadujeme, že máme čtyři až pět měsíců, než nám dojdou zásoby vody.
30	We need that chip.	Ten čip potřebujeme.
31	We marked your map with the location of another Vault.	Na mapě jsme ti vyznačili lokaci dalšího Krytu.
32	Not a bad place for start I	Myslím, že pro začátek to

	think.	není špatné místo.
33	Look, just be safe, OK?	Hele, hlavně opatrně, jo?
34	Your bones are scraped clean by the desolate wind.	Neúprosný vítr ti ohlodal maso z kostí.
35	Your Vault will now surely die, as you have.	Tvé skonání nepochybně přinese smrt i tvému Krytu.
36	The darkness of the afterlife is all that awaits you now.	Nyní tě čeká jen temnota posmrtného života.
37	May you find more peace in that world than you found in this one...	Necht' dosáhneš většího klidu v posmrtném životě než v tomto...
38	Not even the carrion eaters are interested in your radiated corpse.	Ani mrchožrouti se k tvé ozářené mrtvole nechtějí přiblížit.
39	Your life ends in the wasteland.	Tvůj život končí v pustině.
40	The radiation has taken its toll.	Radiace si vybrala svou daň.
41	Your death was lingering and extremely painful.	Tvá smrt byla pomalá a nesmírně bolestivá.
42	Your adventure is done.	Tvé dobrodružství je u konce.
43	You fought valiantly, but to no avail.	Tvůj boj byl udatný, leč marný.
44	Your twisted and ruined body goes down in a hail of bullets, and thus ends your life in the wasteland.	Tvé zkroucené a zničené tělo padá po krupobití střel na zem, a tak končí tvůj život v pustině.
45	Interplay Productions presents...	Interplay Productions představuje...
46	Fallout, a post nuclear role-playing game.	Postnukleární hra na hrdiny Fallout.
47	Fallout, a post nuclear adventure.	Postnukleární dobrodružství Fallout.
48	You use the door computer. The computer does not recognize your access code.	Používáš vstupní počítač, ale nerozpoznává tvůj vstupní kód.
49	You use the door computer. A speaker crackles to life.	Používáš vstupní počítač a najednou se zapne reproduktor.
50	Sorry, but we can't let you back in right now. Uh, technical problems. Try	Promiň, ale teď tě nemůžeme pustit dovnitř. Máme tu, eeh, technické

	again later.	potíže. Zkus to později.
51	You see the Vault-13 door entry computer.	Vidíš počítač vstupní brány Krytu 13.
52	This door is too large to open manually. Use the entry terminal.	Tento poklop je příliš velký na to, aby šel otevřít ručně. Použij vstupní terminál.
53	You see Seth, leader of the guards of Shady Sands.	Vidíš Setha, velitele stráží Pouštních Písců.
54	You! You've plagued our village for long enough. I'll kill you myself!	Ty! Už příliš dlouho jsi pro naši vesnici pohromou! Zabiju tě sám!
55	Nothing good comes of your kind. I will kill you and rid the wasteland of one more monster.	Lidi jako ty nepředstavují nic dobrého. Zabiju tě a zbavím pustinu další stvůry.
56	Not very bright, eh? Well, watch out for the Radscorpions, and stay out of trouble.	Moc ti to nepálí, co? No, dávej bacha na radšcorpiony a nedělej potíže.
57	Scorpin!	Škorpík!
58	Bye-bye.	Měj se.
59	You look like one of those raiders. We keep a close watch here in Shady Sands. What do you want?	Vypadáš jakože patříš k nájezdníkům. Tady v Pouštních Píscích si dáváme dobrý pozor. Co chceš?
60	I'd like some information.	Chci se na něco zeptat.
61	Bloop?	Uuuu?
62	Good day. I am called Seth. How can I help you?	Zdravím tě, jmenuju se Seth. Co potřebuješ?
63	Wub-wub!	Ba-ba!
64	What can I do for you?	Co pro tebe můžu udělat?
65	I want to know about this place.	Řekni mi něco o tomto místě.
66	Nothing else, thanks.	To je vše, díky.
67	What do you want now?	Co zase chceš?
68	Welcome to Shady Sands, stranger. Please holster that weapon while you are here.	Vítej v Pouštních Píscích. Zastrč svou zbraň, než sem vstoupíš.
69	Hello stranger. Welcome to Shady Sands.	Zdravím tě, vítej v Pouštních Píscích.

70	You should speak to Aradesh, our leader. He likes to meet all of our visitors. He should be in our Town Hall, the building to the south.	Promluv si s Aradeshem, naším vůdcem. Rád si vždy popovídá s každým, kdo nás navštíví. Měl by být v radnici, to je ta budova směrem na jih.
71	That is me. I work with Aradesh to make sure everyone is safe.	To jsem já. Spolupracuju s Aradeshem, aby tu všichni mohli být v bezpečí.
72	Nasty creature with a deadly venom.	Je to ohavné stvoření se smrtícím jedem.
73	To the south, you see an adobe wall surrounding a peaceful-looking village.	Směrem na jih vidíš zeď z nepálených cihel obklopující vesnici, která působí mírumilovně.
74	A small shack is all that remains of this area. Fortunately, your records indicate a secondary entrance to Vault-15 there.	Vše, co z této oblasti zbylo, je jen malá chatrč. Naštěstí tvé záznamy naznačují, že se v ní nachází vedlejší vchod do Krytu 15.
75	You see a giant footprint in the ground. You search but find no other tracks in the area.	Na zemi vidíš gigantickou stopu, a ačkoli se díváš všude kolem, žádné další stopy v okolí nejsou.
76	You take a key from the crack in the chair.	Z trhliny v židli vytahuješ klíč.
77	This is an old shack. It is barely standing, and seems to have been looted long ago.	Toto je stará chatrč. Jen stěží stojí a vypadá to, že už ji někdo před dávnou dobou vyraboval.
78	The elevator shaft is not easily climbed without a rope.	Výtahovou šachtu jen těžko slezeš bez lana.
79	You successfully sling a rope in the elevator shaft.	Do výtahové šachty se ti úspěšně podařilo spustit lano.
80	You cannot climb down the pit using just the metal beam.	Po kovovém trámu jen těžko slezeš dolů.
81	You successfully attach the rope to the metal beam.	Ke kovovému trámu se ti úspěšně podařilo přivázat

		lano.
82	The elevator shaft is not easily descended without a rope.	Jen stěží se dolů spustíš bez lana.
83	You successfully sling a rope down into the elevator shaft.	Do výtahové šachty se ti úspěšně podařilo spustit lano.
84	There is no need to secure another rope in the elevator shaft.	Vázat další lano už není potřeba.
85	You know this to be the meeting room for the Vault. Where the emergency supply cabinet would be is buried under tons of rock.	Ze zkušenosti víš, že toto je zasedací místnost Krytu. Místo, kde se normálně nachází skříň se zásobami pro případy nouze, je pohřbeno pod tunami kamení.
86	You are able to determine that the Command and the Control Center is definitely buried under even more rock. You will have to look for the water chip elsewhere.	Vidíš, že řídicí a kontrolní středisko je pohřbeno ještě pod větším množstvím kamení. Vodní čip budeš muset najít jinde.
87	The large amount of rubble blocking this corridor looks impressive. You don't think that it can be moved, even with high yield explosives.	Velké množství sutin, které zamezuje vstupu do této chodby, vypadá impozantně. Nešlo by s tím pohnout, i kdyby se použily vysoce účinné trhaviny.
88	You gain	Získáváš
89	experience points.	zkušenostních bodů.
90	The rest of the vault in this direction had delicate equipment that has probably been ruined and destroyed. There is a very low chance of anything remaining of value.	Tímto směrem se v Krytech normálně nachází výkonná zařízení, která zde jsou ale nejspíše rozpadlá a zničená. Je jen velmi malá šance, že zbylo něco, co by se dalo použít.
91	It's a domesticated animal.	Je to domestikované zvíře.
92	There is nothing natural about these cows. The	Na těchto krávách není nic přirozeného. Ta druhá hlava

	second head can only be the result of some strange mutation.	musí být výsledkem nějaké podivné mutace.
93	Looks normal to you.	Připadá ti normální.
94	Moo.	Můů.
95	Moo, I say.	Můů, říkám.
96	It's a wild Brahmin.	Je to divoká brahmína.
97	There is nothing natural about these cows. The second head can only be the result of some strange mutation.	Na těchto krávách není nic přirozeného. Ta druhá hlava musí být výsledkem nějaké podivné mutace.
98	Looks pretty normal to you.	Připadá ti celkem normální.
99	Hi! Welcome to my previously owned car lot. Which one of these beauties interests you today?	Dobrý den! Vítejte v mé prodejně ojetých vozů. Která z těchto krasotinek se Vám líbí?
100	You must be joking. These cars are all wrecks.	Děláš si srandu? Všechno to je šrot.
101	Uh, nothing, thanks.	Eh... žádná, díky.
102	Lug!	Tuk!
103	Oh, I'm sorry, you don't look like you can afford our financing rates.	Ah, omlouvám se, ale nevypadáte jako někdo, kdo by si naše vozy mohl dovolit.
104	But, sir, these are fine examples of motor vehicles.	Ale pane, toto jsou skvělá motorová vozidla.
105	Ma'am, these are excellent vehicles.	Madam, toto jsou výborná vozidla.
106	They can't be in working condition.	Vždyť nemůžou fungovat.
107	Yeah, right. Okay. Bye.	Jo, jasně. To víš, že jo. Čau.
108	These cars have been given a full 100-point service by our dedicated service department.	Tato auta dostala od našeho specializovaného servisního oddělení kompletní servis.
109	And where is your service department?	A to servisní oddělení je kde?
110	You are a loon.	Jsi blázen.
111	Goodbye.	Nashle.
112	Right over there, sir. [The dealer points to nothing.]	Přímo tam, pane. [Prodejce ukazuje na místo, kde nic není.]

113	Right over there, ma'am. [The dealer points to nothing.]	Přímo tam, madam. [Prodejce ukazuje na místo, kde nic není.]
114	Where? There's nothing over there.	Kde? Vždyť tam nic není.
115	You're crazy.	Jsi cvok.
116	What do you mean? They're working on a newly purchased '56 Corvega. An excellent buy, I might add.	Co tím myslíte? Právě pracují na nově zakoupené Corveze z roku 56. Skvělý kup, smím-li dodat.
117	Okay, whatever you say.	Jo, jak myslíš.
118	You're just insane.	Ty ses úplně pomátl.
119	Bye.	Nashle.
120	And we have an excellent warranty. You can bring it back to us for any oil changes, as well. The first one is free. What do you say?	Máme skvělou záruku. Auto k nám také můžete přivést na jakoukoli výměnu oleje. První výměna je zadarmo. Tak co říkáte?
121	Throw in a full tank of gas and you have a deal.	Přidej k tomu plnou nádrž benzínu a můžeme si plácnout.
122	You need help.	Potřebuješ pomoc.
123	I'm leaving now.	Odcházím.
124	I'm sorry, we don't have any petrol. Maybe next time. Goodbye.	Omlouvám se, ale bohužel žádný benzín nemáme, snad příště. Nashledanou.
125	I'm insulted. I don't have to take that from a customer. Have a good day.	Mám toho dost. Tohle od zákazníka poslouchat nemusím. Pěkný den.
126	I'm on my coffee break, come back later.	Právě mám přestávku na kafe, přijďte později.
127	Go ahead, and take one for a test drive.	Přistupte blíže a vezmu Vás na zkušební jízdu.
128	You should get the rust preventive paint with that.	K tomu by se hodil nátěr proti rezu.
129	Can I interest you in an auto alarm?	Mohu Vám nabídnout auto alarm?
130	Hi! I'm Bob.	Dobrý den! Jmenuji se Bob.
131	I don't want to talk to you.	Nechci s tebou mluvit.
132	Go away.	Běž pryč.
133	Leave me alone!	Nech mě být!
134	Someone should do	Někdo by měl s tebou něco

	something about you.	udělat.
135	Get out of here, you asshole.	Vypadni odsud, ty svině.
136	I want nothing to do with you.	Nechci s tebou nic mít.
137	This is the elevator. The lights are off but it looks just like the one in your Vault.	Toto je výtah. Světla sice nesvítí, ale jinak vypadá úplně stejně jako ten, který máte v Krytu.
138	You light the flare.	Zapaluješ světlici.
139	This flare has been expended.	Tato světlice je už vyčerpaná.
140	The flare runs out of fuel and is extinguished.	Této světlici došla náplň a zhasla.
141	You see a lit flare.	Vidíš zapálenou světlici.
142	You see a spent flare.	Vidíš vyčerpanou světlici.
143	You see a flare.	Vidíš světlici.
144	Although the fruit here appears abnormal, you recognize it and recall that it has healing properties.	Ačkoli toto ovoce vypadá neobvykle, podařilo se ti jej rozpoznat a vzpomenout si, že má léčebné vlastnosti.
145	Boy, it sure is hot.	Fíha, fakt je horko.
146	I could use a drink.	Bodl by mi panák.
147	These trips sure are long.	Tyhle cesty jsou fakt dlouhý.
148	I hope we don't run into any raiders.	Snad nenarazíme na žádný nájezdníky.
149	I really need the money from this job.	Ty prachy z tohoto kšeftu fakt potřebuju.
150	I hate this job.	Nesnáším tenhle kšeft.
151	Your arrival was timely, friend. Best wishes for a safe journey.	Tvůj příchod byl včasný. Přeji ti šťastnou cestu.
152	We could use your assistance!	Tvá pomoc by se nám hodila!
153	I am going to kill you!	Zabiju tě!
154	Leave me alone!	Nech mě být!
155	Protect the caravan!	Braňte karavanu!
156	I do not need your services right now. Perhaps later.	Tvé služby teď nepotřebuji. Možná potom.
157	Help! Save me!	Pomoc! Zachraň mě!
158	You must die for what you've done!	Za své skutky musíš umřít!
159	Spare me! Please!	Ušetři mě! Prosím!

160	Are they dead yet? Maybe there's more of them!	Už jsou mrtví? Možná jich je víc!
161	Your arrival was timely, my friend. Allow me to present you with a small token of my gratitude.	Přišel jsi právě včas. Přijmi prosím malý projev mé vděčnosti.
162	Your arrival was timely, my friend. Allow me to present you with a small token of my gratitude.	Přišla jsi právě včas. Přijmi prosím malý projev mé vděčnosti.
163	A frozen corpse.	Vidíš zmrzlou mrtvolu.
164	This is definitely not of terrestrial origin.	Rozhodně to není pozemského původu.
165	This body might be some kind of genetic experiment.	Toto tělo mohlo vzniknout nějakým genetickým experimentem.
166	What? It's a dead body.	No co? Je to mrtvé tělo.
167	This frozen body looks odd.	Toto zmrzlé tělo vypadá podivně.
168	That is my name.	To je moje jméno.
169	You are talking to me.	Jo, s tou osobou teď mluvíš.
170	Why do you ask silly questions. I am that person.	Proč se ptáš na tak blbé otázky, vždyť to jsem já.
171	I don't know anything about that.	O tom nic nevím.
172	Sorry. No clue.	Promiň, nemám páru.
173	Never heard of it.	To slyším poprvé.
174	From the look of things, they can't have traveled very far. They must have a lair nearby.	Vypadá to, že nemohli jít daleko. Musí mít někde v okolí doupě.
175	They appear to have traveled here from somewhere nearby.	Vypadá to, že sem přišli odněkud z blízka.
176	It looks like they traveled from somewhere far north of here.	Vypadá to, že přišli odněkud z dálného severu.
177	Apparently, they were just wandering the wastes.	Zjevně se jen toulali po pustině.
178	You have stumbled on to a fierce battle between Rad Scorpions and Mole Rats.	Narážíš na zuřivou bitvu mezi radškorpiony a rypošnicemi.
179	AMBUSH!!!	PŘEPADENÍ!!!

180	You have stumbled upon a large pack of radscorpions!	Narážíš na velkou smečku radšcorpionů!
181	You have stumbled upon a family of Mole Rats.	Narážíš na hejno rypošnic.
182	You manage to avoid a serious case of dehydration by searching for water. The search takes an additional hour.	Daří se ti vyhnout vážné dehydrataci tím, že hledáš vodu. Pátrání ti zabere další hodinu.
183	You manage to avoid a serious case of dehydration by searching for water. The search takes an additional	Daří se ti vyhnout vážné dehydrataci tím, že hledáš vodu. Pátráním ztrácíš
184	hours.	hodiny.
185	Your water supply runs low, and your search of an hour fails to locate more water. Severe dehydration sets in, causing you	Tvé zásoby vody docházejí a hodinové pátrání nepřineslo žádné ovoce. Nacházíš se ve stavu vážné dehydratace a ztrácíš
186	points of health damage.	bodů zdraví.
187	Your water supply runs low, and your search of	Tvé zásoby vody docházejí a
188	hours fails to locate more water. Severe dehydration sets in causing you	hodinové pátrání nepřineslo žádné ovoce. Tvé tělo se nachází ve stavu vážné dehydratace a ztrácíš
189	points of health damage.	bodů zdraví.
190	You search for water in the high desert landscape for an hour, but you do not find enough to fully satisfy your thirst. You have sustained a point of health damage.	Hodinu hledáš v pouštní krajině vodu, ale nepodařilo se ti najít množství, které by uhasilo tvou žízeň. Ztrácíš 1 bod zdraví.
191	You search for water in the high desert landscape for an hour, but you do not find enough to fully satisfy your thirst. You have sustained	Hodinu hledáš v pouštní krajině vodu, ale nepodařilo se ti najít množství, které by uhasilo tvou žízeň. Ztrácíš
192	points of health damage.	bodů zdraví.
193	You search for water in the high desert landscape for	Hledáš v pouštní krajině vodu, ale během tvého

194	hours, but you do not find enough to fully satisfy your thirst. You have sustained a point of health damage.	hodinového pátrání se neobjevilo množství, které by uhasilo tvou žízeň, a ztrácíš 1 bod zdraví.
195	You search for water in the high desert landscape for	Hledáš v pouštní krajině vodu, ale během tvého
196	hours, but you do not find enough to fully satisfy your thirst. You have sustained	hodinového pátrání se neobjevilo množství, které by uhasilo tvou žíze, a ztrácíš
197	points of health damage.	bodů zdraví.
198	You manage to avoid dehydration due to your supplies of water.	Díky tvým zásobám vody se ti podařilo vyhnout se dehydrataci.
199	You've run into some Radscorpions hunting Mole rats.	Narážíš na pár radšorpionů, kteří loví rypošnice.
200	Junk and rocks are scattered about.	Všude kolem je harampádí a kamení.
201	A lone radscorpion ambushed you!	Přepadl tě radšorpion!
202	You note a partially-eaten corpse here.	Všímáš si, že se zde leží napůl sněžená mrtvola.
203	STAMPEDE!!!	ÚPRK!!!
204	You stumble onto a large pack of Rad Scorpions!	Narážíš na velkou smečku radšorpionů!
205	A pack of nasty radscorpions strikes from the desert!	Z pouště zaútočila skupina ohavných radšorpionů!
206	You encounter a group of guardsmen on patrol.	Narážíš na skupinu stráží, která má hlídku.
207	You come across a merchant with several guards.	Potkáváš obchodníka se stráží.
208	You see a peasant herding several brahmin.	Vidíš sedláka, který žene několik brahmín.
209	You have stumbled on a large gathering of Mole Rats.	Narážíš na velké seskupení rypošnic.
210	You encounter a band of wild radscorpions.	Narážíš na smečku divokých radšorpionů.
211	You encounter some peasants under attack.	Narážíš na sedláky, kteří jsou napadeni.

212	You stumble into a family of Rad Scorpions.	Narážíš na smečku radšcorpionů.
213	You come across a traveling merchant and guards.	Potkáváš cestujícího obchodníka se stráží.
214	You encounter a dead traveler.	Narážíš na mrtvého poutníka.
215	You have stumbled across some items laying on the ground.	Narážíš na pár předmětů, které leží na zemi.
216	Radscorpions, incoming!	Pozor, radšcorpioni!
217	You come upon the remains of a battlefield, with bodies strewn about.	Narážíš na místo, kde se udála bitva. Bitevní pole je poseté mrtvolami.
218	You spot a wandering pack of wild coyotes.	Narážíš na toulavou smečku kojotů.
219	You notice several individuals scouting about.	Všímáš si pár osob, které něco prozkoumávají.
220	You come across a small party of merchants and guards.	Potkáváš malou skupinu obchodníků a stráží.
221	A tremendous horde of radscorpions is coming this way!	Řítí se na tebe obrovská horda radšcorpionů!
222	You see a group of merchants and guards.	Vidíš skupinu obchodníků a jejich stráž.
223	You see some strange creatures ahead . . .	Vidíš před sebou jakousi podivnou bytost...
224	You spot the ruins of a tiny village.	Narážíš na rozvaliny malé vesnice.
225	You find some items.	Nacházíš pár předmětů.
226	Ahead you can see junk strewn about the sands.	Před sebou v písku vidíš rozeteté harampádí.
227	You stumble upon a pack of bizarre creatures.	Narážíš na skupinu divných bytostí.
228	You stumble across a pack of hungry Radscorpions.	Narážíš na smečku hladových radšcorpionů.
229	You feel nauseous, and the air seems to waver with heat.	Je ti blbě od žaludku a připadá ti, že se vzduch horkem kroutí.
230	You encounter something out of an old SciFi movie.	Narážíš na něco, co vypadá jak ze starého sci-fi filmu.
231	You stumble into a migrating pack of Rad	Narážíš na migrující smečku radšcorpionů.

	Scorpions.	
232	You encounter a mutated creature of the desert.	Narážíš na zmutovanou bytost z pouště.
233	You see several radscorpions some distance away.	V dáli před sebou vidíš několik radšcorpionů.
234	You run across a ragged peasant.	Potkáváš otrhaného sedláka.
235	You encounter a Mole rat.	Narážíš na rypošnice.
236	You come across what's left of merchant Duc's hostile guards.	Narážíš na to, co zbylo z Ducovy nepřátelské stráže.
237	You are suddenly attacked by rats!	Náhle na tebe zaútočily krysy!
238	You are suddenly attacked by a swarm of Mantis!	Náhle na tebe zaútočilo hejno kudlanek!
239	Hey! They're really out there.	Hele, oni opravdu existují!
240	You see an overturned truck in the distance.	V dáli vidíš převrácený kamion.
241	You stumble across some wrecked cars in the middle of the wasteland.	Uprostřed pustiny narážíš na pár rozbitých aut.
242	To the Northeast you spot a police box.	Na severovýchodě vidíš policejní budku.
243	You come across a heard of wild Brahmin. You feel there is something wrong...	Narážíš na stádo divokých brahmín. Máš pocit, že je zde něco špatně...
244	You are nearly crushed by a large boulder in an avalanche.	Málem tě rozdrtil velký balvan, který se během laviny sesunul.
245	You escape with no damage.	Podařilo se ti bez újmy uniknout.
246	The displaced rock brings with it the remains of a long-dead traveler.	S kamenem se sesunuly i pozůstatky dávno mrtvého poutníka.
247	Your leg is critically damaged by falling rocks.	Padající kameny ti vážně poranily nohu.
248	Some rock shards slice your face and hands, but you escape with minimal damage.	Ačkoli ti pár úlomku hornin pořezalo obličej a ruce, podařilo se ti uniknout bez vážnějších zranění.
249	A particularly sneaky	Vypadá to, že obzvláště

	radscorpion seems to be trying to ambush you.	základný radškorpion se tě snaží přepadnout.
250	You escape with no damage. The displaced rock reveals a gold deposit.	Podařilo se ti bez újmy uniknout a sesunutý kámen odhalil zlatou žílu.
251	You are traveling through sheer cliffs and rugged terrain.	Cestuješ napříč příkrými útesy a drsným terénem.
252	Fortunately, your climbing skills are up to the task.	Tvé lezecké schopnosti jsou naštěstí dostačující.
253	You find a cave with a small spring and manage to get your first good night's sleep in a long time.	Nacházíš jeskyni, ve kterém se nachází drobný pramen. Po dlouhé době se ti podařilo dobře se vyspat.
254	You fall from a ledge, landing on several sharp stones.	Padáš ze skalní římsy a dopadáš na několik ostrých kamenů.
255	You fall from a cliffside to the rocky ground below.	Z útesu padáš na kamenitou zem.
256	You see a lone traveler in the distance.	V dáli vidíš osamělého poutníka.
257	The ground ahead is littered with debris and bodies. It looks like an old battle zone.	Prostor před tebou je posetý sutinami a těly. Vypadá to na staré bitevní pole.
258	You nearly fall over some rough terrain. They could use some environment management out here.	Málem se ti podařilo zakopnout o hrbolatý terén. Někdo by se tu měl postarat o údržbu cest.
259	You fall over some rough terrain and twist an ankle, painfully.	Podařilo se ti zakopnout o hrbolatý terén a bolestivě si zvrtnout kotník.
260	You fall over some rough terrain and scrape some flesh.	Podařilo se ti zakopnout o hrbolatý terén a sedřít si kus masa.
261	You come across the bones of some long dead traveler.	Narážíš na kosti jakéhosi dávno mrtvého poutníka.
262	You see a wandering merchant of Asian descent.	Vidíš putujícího obchodníka asijského původu.
263	You see Duc, the wandering merchant.	Vidíš Duca, putujícího obchodníka.
264	Well hello, wanderer. My name's Duc, and I'm headed	Nazdárek. Jmenuju se Duc a mám naměřeno do

	into Shady Sands to do some trading. Perhaps I can interest you in some goods?	Pouštních Písků, abych tam obchodoval. Mohl bych ti ukázat své zboží?
265	What do you have for sale?	Co máš na prodej?
266	Do you go to Shady Sands often?	Cestuješ do Pouštních Písků často?
267	Erf!	Be!
268	Let me show you.	Ukažu ti.
269	Yes, Shady Sands is part of my normal trade route. You can travel there with us for safety if you like.	Ano, Pouštní Písky jsou součástí mé běžné obchodní cesty. Pokud chceš, můžeš se k nám přidat a vyhnout se tak nebezpečí.
270	Sure, sounds good.	Jasně, to zní dobře.
271	No, thanks.	Ne, díky.
272	Oh, sorry -- didn't realize you were that stupid.	Ah, promiň, nevěděl jsem, že máš takhle v hlavě vymetené.
273	It should only take a day or so. Let's go!	Mělo by nám to zabrat asi den. Tak jdeme!
274	Not many people brave the wastes alone. Who are you?	Mnoho lidí neputuje takhle po pustině samo. Kdo jsi?
275	None of your business.	To není tvoje starost.
276	I'm	Já jsem
277	.	.
278	Hello again! What can I do for you?	Opět se setkáváme! Co pro tebe můžu udělat?
279	May I join your group to Shady Sands?	Můžu se k vám přidat na cestě do Pouštních Písků?
280	What do you have for sale?	Co máš na prodej?
281	Nothing, thanks.	Nic, díky.
282	What do you want?	Co chceš?
283	Nothing, sorry.	Nic, promiň.
284	What do you have for sale?	Co máš na prodej?
285	You should be careful if you're traveling alone. Some people went missing from Shady Sands recently.	Dávej si bacha, pokud cestuješ na vlastní pěst. Pár lidí z Pouštních Písků se nedávno ztratilo.
286	Strength	Síla
287	Raw physical strength. A high Strength is good for physical characters.	Čistá fyzická síla. Vysoká síla je dobrá pro postavy zaměřené na fyzické

	Modifies: Hit Points, Melee Damage, and Carry Weight.	aktivity. Modifikuje: Body zdraví, útok chladnými zbraněmi a nosnost postavy.
288	Perception	Vnímání
289	The ability to see, hear, taste and notice unusual things. A high Perception is important for a sharpshooter. Modifies: Sequence and ranged combat distance modifiers.	Schopnost vidět, slyšet, cítit a všímat si neobvyklých věcí. Vysoké vnímání je důležité pro ostrostřelce. Modifikuje: Sekvenci a modifikátory vzdálenosti boje na dálku.
290	Endurance	Odolnost
291	Stamina and physical toughness. A character with a high Endurance will survive where others may not. Modifies: Hit Points, Poison & Radiation Resistance, Healing Rate, and the additional hit points per level.	Výdrž a fyzická odolnost. Postava s vysokou odolností přežije to, co ostatní nemusí. Modifikuje: Body zdraví, odolnost vůči jedu a radiaci, míru hojení a dodatečné body zdraví za úroveň.
292	Charisma	Charisma
293	A combination of appearance and charm. A high Charisma is important for characters that want to influence people with words. Modifies: NPC reactions, and barter prices.	Kombinace vzhledu a šarmu. Vysoké charisma je důležité pro postavy, které chtějí svými slovy zapůsobit na ostatní. Modifikuje: Reakce nehráčských postav a ceny v obchodech.
294	Intelligence	Intelligence
295	Knowledge, wisdom and the ability to think quickly. A high Intelligence is important for any character. Modifies: the number of new skill points per level, dialogue options, and many skills.	Znalosti, moudrost a schopnost rychle přemýšlet. Vysoká inteligence je důležitá pro všechny postavy. Modifikuje: Počet nových bodů schopností za úroveň, možnosti v dialozích a další schopnosti.
296	Agility	Hbitost
297	Coordination and the ability to move well. A high Agility is important for any	Koordinace a schopnost se obratně pohybovat. Vysoká obratnost je důležitá pro

	active character. Modifies: Action Points, Armor Class, Sequence, and many skills.	všechny aktivní postavy. Modifikuje: Akční body, úroveň zbroje, sekvenci a další schopnosti.
298	Luck	Šťěstí
299	Fate. Karma. An extremely high or low Luck will affect the character - somehow. Events and situations will be changed by how lucky (or unlucky) your character is.	Osud, karma. Extrémně vysoké či nízké štěstí ovlivní postavu, ať už jakkoli. Události a situace budou ovlivněné tím, jaké štěstí (nebo jakou smůlu) tvá postava bude mít.
300	Maximum Hit Points	Maximální počet bodů zdraví
301	How much damage your character can take before dying. If you reach 0 HP or less, you are dead.	Určuje kolik poškození tvá postava může obdržet, než umře. Pokud klesneš na 0 BZ a méně, umřeš.
302	Maximum Action Points	Maximální počet akčních bodů
303	The number of actions that the character can take during one combat turn.	Počet akcí, které tvá postava může během jednoho kola boje provést.
304	Armor Class	Úroveň zbroje
305	Modifies the chance to hit this particular character.	Modifikuje šanci obdržet zásah.
306	Unarmed Damage	Útok beze zbraně
307	The amount of bonus damage your character does in hand-to-hand combat.	Množství bonusového útoku, které tvá postava v boji zblízka působí.
308	Melee Damage	Útok při boji zblízka
309	The amount of bonus damage your character does in hand-to-hand combat.	Množství bonusového útoku, které tvá postava v boji zblízka působí.
310	Carry Weight	Nosnost postavy
311	The maximum amount of equipment your character can carry, in pounds.	Maximální váha vybavení, kterou tvá postava unese. Váha je počítána v librách.
312	Sequence	Sekvence
313	Determines how soon in a combat turn your character can react.	Určuje, jak rychle tvá postava v kole boje dokáže reagovat.
314	Healing Rate	Míra hojení

315	At the end of each day, your character will heal 1 HP for each point of Healing Rate. When you rest, you heal every six hours.	Na konci každého dne se tvá postava uzdraví o 1 BZ za každý bod míry hojení. Když odpočíváš, uzdravuješ se každých šest hodin.
316	Critical Chance	Šance kritického zásahu
317	The chance to cause a critical hit in combat is increased by this amount.	Šanci způsobit v boji kritický zásah odráží toto procento.
318	Damage Resistance	Odolnost vůči poškození
319	Any damage taken is reduced by this amount. Damage Resistance can be increased by wearing armor.	Jakékoli obdržené poškození je sníženo o toto procento. Odolnost vůči poškození můžeš zvýšit tím, že si nasadíš zbroj.
320	Radiation Resistance	Odolnost vůči radiaci
321	The amount of radiation you are exposed to is reduced by this percentage. Radiation Resistance can be modified by the type of armor worn, and anti-radiation chems.	Množství radiace, které jsi vystaven, je sníženo o toto procento. Typ nasazené zbroje a protiradiační pilulky mohou odolnost vůči radiaci modifikovat.
322	Poison Resistance	Odolnost vůči jedu
323	Reduces poison damage by this amount.	Snižuje poškození jedu o toto procento.
324	V. Bad	V. zlé
325	Bad	Zlé
326	Poor	Bídne
327	Fair	Chabé
328	Average	Střed
329	Good	OK
330	V. Good	Dobré
331	Great	Super
332	Excellent	Skvělé
333	Heroic	Mega
334	Unspent Skill Points	Nevyužité body schopností
335	Points earned by going up a Level. Can be used to increase a skill by 1%, or a tag skill by 2%, per point spent.	Body získané postoupením na další úroveň. Můžeš je použít na zvýšení jakékoli schopnosti o 1 % za každý použitý bod nebo na zvýšení schopnosti, na kterou máš zaměření, o 2 %.

336	Level	Úroveň
337	The general competency of the player character. A measure of your experience and abilities.	Obecná způsobilost hráčské postavy. Je to měřítko tvých zkušeností a dovedností.
338	Experience	Zkušenosti
339	A reward for completing specific tasks, or defeating enemies in combat. More experience points are required to attain higher Levels.	Odměna za splnění různých úkolů nebo za porážku nepřátel v boji. Na dosažení vyšších úrovní je potřeba více zkušenostních bodů.
340	Reputation	Reputace
341	What the world knows of your actions and deeds. This will modify NPC reactions.	Co svět ví o tvých činech a skutcích. Tato položka modifikuje reakce nehráčských postav.
342	Karma	Karma
343	The effects of actions that you have taken. Important information will be displayed.	Odráží důsledky tvých činů a zobrazuje další důležité informace.
344	You have gone up a level.	Podařilo se ti postoupit na další úroveň.
345	Small Guns	Malé zbraně
346	The use, care and general knowledge of small firearms. Pistols, SMGs and rifles.	Používání, údržba a obecná znalost malých střelných zbraní. Jedná se o pistole, samopaly a pušky.
347	Big Guns	Velké zbraně
348	The operation and maintenance of really big guns. Miniguns, Rocket Launchers, Flamethrowers and such.	Zacházení s opravdu velkými zbraněmi a jejich údržba. Jedná se o rotační kulometry, raketometry, plamenometry a podobně.
349	Energy Weapons	Energetické zbraně
350	The care and feeding of energy-based weapons. How to arm and operate weapons that use laser or plasma technology.	Údržba a napájení energetických zbraní, tedy jak nastavit a zacházet se zbraněmi, které využívají laserovou nebo plazmovou technologii.
351	Unarmed	Boj beze zbraně

352	A combination of martial arts, boxing and other hand-to-hand martial arts. Combat with your hands and feet.	Kombinace bojových umění, boxu a jiných technik boje zblízka. Jedná se o boj za použití tvých končetin.
353	Melee Weapons	Chladné zbraně
354	Using non-ranged weapons in hand-to-hand, or melee, combat. Knives, sledgehammers, spears, clubs and so on.	Používání chladných zbraní v boji zblízka. Jedná se o nože, kladiva, oštěpy, palice a ostatní.
355	Throwing	Vrhání
356	The skill of muscle-propelled ranged weapons. Throwing knives, spears and grenades.	Zručnost házení útočných zbraní. Jedná se o vrhací nože, oštěpy a granáty.
357	First Aid	První pomoc
358	General healing skill. Used to heal small cuts, abrasions and other minor ills. In game terms, the use of first aid can heal more hit points over time than just rest.	Obecná schopnost léčit. Využívá se na léčení malých ran, odřenin a jiných drobných zranění. Z hlediska hry pak použití první pomoci může obnovit více bodů zdraví než odpočinek.
359	Doctor	Léčba
360	The healing of major wounds and crippled limbs. Without this skill, it will take a much longer period of time to restore crippled limbs to use.	Léčení vážných ran a ochromených končetin. Bez této schopnosti vyléčení ochromené končetiny zabere o dost více času.
361	Sneak	Plížení
362	Quiet movement, and the ability to remain unnoticed. If successful, you will be much harder to locate. You cannot run and sneak at the same time.	Tichý pohyb a schopnost zůstat v utajení. Pokud se budeš plížit správně, pro nepřátele bude o dost těžší tě zpozorovat. Během plížení nemůžeš běhat a naopak.
363	Lockpick	Paklíč
364	The skill of opening locks without the proper key. The use of lockpicks or electronic lockpicks will	Schopnost otevírat zámky bez příslušného klíče. Této schopnosti značně pomůže použití pakličů

	greatly enhance this skill.	a elektronických paklíčů.
365	Steal	Krádež
366	The ability to make the things of others your own. Can be used to steal from people or places.	Schopnost si věci přivlastnit. Můžeš ji použít na okrádání lidí nebo během vykrádání budov.
367	Traps	Pasti
368	The finding and removal of traps. Also the setting of explosives for demolition purposes.	Vyhledávání a odstraňování pastí. Také pozitivně ovlivňuje nakládání s výbušninami.
369	Science	Věda
370	Covers a variety of hi-technology skills, such as computers, biology, physics and geology.	Pokrývá celou škálu moderních vědomostí, například počítače, biologii, fyziku a geologii.
371	Repair	Oprava
372	The practical application of the Science skill. The fixing of broken equipment, machinery and electronics.	Praktická aplikace schopnosti věda. Jedná se o opravování zničeného vybavení, strojů a elektroniky.
373	Speech	Rétorika
374	The ability to communicate in a practical and efficient manner. The skill of convincing others that your position is correct. The ability to lie and not get caught.	Schopnost prakticky a efektivně komunikovat, přesvědčovat ostatní, že tvůj názor je ten správný, a lhát, aniž by tě lidé prokoukli.
375	Barter	Obchod
376	Trading and trade-related tasks. The ability to get better prices for items you sell, and lower prices for items you buy.	Obchodování a úlohy s tím spojené, schopnost si vyjednat větší ceny, když prodáváš předměty, a menší ceny, když předměty kupuješ.
377	Gambling	Hazard
378	The knowledge and practical skills related to wagering. The skill at cards, dice and other games.	Znalost a praktické dovednosti související se sázkami, šikovnost v kartách, kostkách a jiných hrách.

379	Outdoorsman	Tramp
380	Practical knowledge of the outdoors, and the ability to live off the land. The knowledge of plants and animals.	Praktická znalost přírody, schopnost v ní přežít a vědomosti související s rostlinami a zvířaty.
381	Fast Metabolism	Rychlý metabolismus
382	Your metabolic rate is twice normal. This means that you are much less resistant to radiation and poison, but your body heals faster.	Tvůj metabolismus je dvakrát rychlejší. To znamená, že máš menší odolnost vůči radiaci a jedu, ale tvé tělo se rychleji hojí.
383	Bruiser	Hromotluk
384	A little slower, but a little bigger. You may not hit as often, but they will feel it when you do! Your total action points are lowered, but your Strength is increased.	Jsi o něco pomalejší, zato o něco větší. Nebudeš moct rozdávat mnoho ran, nicméně tví nepřátelé rozhodně poznají, když jednu dostanou! Tvůj počet akčních bodů je nižší, ale tvá síla je vyšší.
385	Small Frame	Malý vzrůst
386	You are not quite as big as the other Vault-Dwellers, but that never slowed you down. You can't carry as much, but you are more agile.	Nedosahuješ takové výšky jako ostatní obyvatelé Krytu, ale to pro tebe nikdy nebylo překážkou. Moc toho neunesíš, nicméně jsi hbitější.
387	One-Hander	Jednoručka
388	One of your hands is very dominant. You excel with single-handed weapons, but two-handed weapons cause a problem.	Jedna z tvých rukou je opravdu dominantní. Vynikáš při použití jednoručních zbraní, ale obouruční zbraně ti dělají problém.
389	Finesse	Šikovnost
390	Your attacks show a lot of finesse. You don't do as much damage, but you cause more critical hits.	Své útoky provádíš se značnou mírou šikovnosti. Sice neděláš tolik poškození, zato máš větší šanci na kritický zásah.
391	Kamikaze	Kamikaze
392	By not paying attention to	Nevěnuješ pozornost

	any threats, you can act a lot faster in a turn. This lowers your armor class to just what you are wearing, but you sequence much faster in a combat turn.	hrozbám a můžeš díky tomu během kola rychleji konat. Tímto tvá úroveň zbroje bude pouze na hodnotě, kterou ti poskytuje zbroj, nicméně v kole boje je tvá sekvence mnohem rychlejší.
393	Heavy Handed	Tvrdá pěst
394	You swing harder, not better. Your attacks are very brutal, but lack finesse. You rarely cause a good critical, but you always do more melee damage.	Tvé pěstní údery jsou tvrdší a opravdu brutální, nicméně nemusí být nutně lepší, jelikož ti chybí šikovnost. Zřídka kdy způsobíš kritický úder, ale vždy děláš větší poškození v boji zblízka.
395	Fast Shot	Rychlostřelba
396	You don't have time to aim for a targeted attack, because you attack faster than normal people. It costs you one less action point to use a weapon.	Nemáš čas mířit na vybrané cíle, protože útočíš rychleji než normální lidé. Používání zbraní tě stojí o jeden akční bod méně.
397	Bloody Mess	Krvavá spoušť
398	By some strange twist of fate, people around you violently. You always see the worst way a person can die.	Lidé kolem tebe kvůli jakési zvrácenosti osudu násilně umírají. Vždy vidíš ten nejhorší způsob, jakým může bytost umřít.
399	Jinxed	Smolař
400	The good thing is that everyone around you has more critical failures in combat, the bad thing is so do you!	Dobrá zpráva je, že všichni kolem tebe mají v boji více kritických selhání. Ta špatná je, že ty taky!
401	Good Natured	Diplomat
402	You studied less-combatative skills as you were growing up. Your combat skills start at a lower level, but First Aid, Doctor, Speech and Barter are substantially improved.	Během dospívání byly tvými koníčky spíše nenásilné aktivity. Tvé bojové schopnosti začínají na nižší úrovni, zato schopnosti první pomoc, léčba, rétorika a obchod získávají bonus.
403	Chem Reliant	Závislost

404	You crave chems more easily. Your chance to crave chems is twice normal, but you recover faster from their ill effects.	Rychleji si vytvoříš závislost na pilulkách. Tvá šance stát se závislým je dvakrát větší, avšak negativní účinky pomínou rychleji.
405	Chem Resistant	Vstřebatelnost
406	Chems only affect you half as long as normal, but your chance to crave them is also only 50% of normal.	Pilulky na tebe působí jen poloviční dobu, nicméně tvá šance vytvořit si na nich závislost je také poloviční.
407	Night Person	Noční sova
408	As a night-time person, you are more awake when the sun goes down. Your Intelligence and Perception are improved at night, but dulled during the day.	Jakožto osoba milující tmu jsi více při smyslech, když nesvítí slunce. Tvoje inteligence a vnímání se v noci zvyšují, ale ve dne klesají.
409	Skilled	Odbornost
410	Since you spent more time improving your skills than a normal person, you start with better skill levels. The tradeoff is that you do not gain as many extra abilities. You will gain a perk every four levels.	Jelikož trávení času pilováním schopností mělo u tebe větší prioritu než u ostatních lidí, začínáš s většími úrovněmi schopností. Výměnou za to ale nedostaneš tolik výhod, jelikož výhodu obdržíš každé čtyři úrovně, nikoli tři.
411	Gifted	Nadání
412	You have more innate abilities than most, so you have not spent as much time honing your skills. Your primary statistics are each +1, but you lose -10% on all skills to start, and receive 5 less skill points per level.	Máš více vrozených dovedností než ostatní, a proto pilování schopností šlo mimo tebe. Tvé základní atributy se zvýší o +1, ale všechny tvé schopnosti se sníží o -10 % a dostaneš o 5 méně nových bodů schopností za úroveň.
413	Awareness	Všímavost
414	You are more likely to notice details about people. Awareness will give more detailed information about them when you perform an	Máš schopnost si všímat detailů, když pozoruješ bytosti. Všímavost ti poskytuje detailnější informace, když na bytosti

	Examine.	dáš možnost „Podívat se“.
415	Bonus HtH Damage	Bonusový útok BzZ
416	Experience in unarmed combat has given you the edge when it comes to damage. You cause +2 points of damage with hand-to-hand and melee attacks for each level of this Perk.	Zkušenost v boji zblízka ti dává v útoku převahu nad ostatními. S každou úrovní této výhody dostaneš +2 bodů útoku k útokům zblízka.
417	Earlier Sequence	Dřívější Sekvence
418	You are more likely to move before your opponents in combat, since your Sequence is +2 for each level of this Perk.	Máš větší pravděpodobnost, že se v boji pohneš dříve než tví nepřátelé, jelikož za každou úroveň této výhody dostaneš +2 k sekvenci.
419	Faster Healing	Rychlejší hojení
420	With each level of this Perk, you will get a +1 bonus to your Healing Rate. Thus you heal faster.	S každou úrovní této Výhody dostaneš +1 bonus k míře hojení.
421	Night Vision	Noční vidění
422	With the Night Vision Perk, you can see in the dark better. Each level of this Perk will reduce the overall darkness level by 10%.	S výhodou noční vidění uvidíš ve tmě lépe. Každá úroveň této výhody sníží celkovou úroveň tmy o 10 %.
423	Presence	Osobnost
424	You command attention by just walking into a room. The initial reaction of another person is improved by 10% for each level of this Perk.	Všichni zpozorní, když vstoupíš do místnosti. S každou úrovní této výhody se během konverzace prvotní reakce druhé osoby zlepší o 10 %.
425	Toughness	Houževnatost
426	When you are tough, you take less damage. Each level of this Perk will add +10% to your general damage resistance.	Čím houževnatější jsi, tím menší obdržíš poškození. Každá úroveň této výhody ti přidá +10 % k obecné odolnosti vůči poškození.
427	Strong Back	Silná záda
428	AKA Mule. You can carry an additional 50 lbs. of equipment for each level of	Jsi jako mula, jelikož s každou úrovní této výhody uneseš o 50 liber více

	this Perk.	vybavení.
429	Survivalist	Survivalista
430	You are a master of the outdoors. This Perk confers the ability to survive in hostile environments. You get a +20% bonus to Outdoorsman for survival purposes, for each level of this Perk.	Divočinu znáš jako své boty. Tato výhoda ti dává schopnost přežít v nehostinných podmínkách, což znamená, že za každou úroveň této výhody dostaneš +20 % k schopnosti tramp pro účely přežití.
431	Healer	Léčitel
432	The healing of bodies comes easier to you with this Perk. Each level will add 2-5 more hit points healed when using the First Aid or Doctor skills.	S touto výhodou ti léčení půjde snadněji. Každá úroveň ti přidá o 2–5 obnovených bodů zdraví více, když použiješ schopnost první pomoc nebo léčba.
433	Scout	Skaut
434	You have improved your ability to see distant locations, increasing the size of explorations on the World Map by one square in each direction.	Podařilo se ti zlepšit svou schopnost vidět vzdálená místa, což na mapě světa zvětšuje objevená místa o jeden čtverec na každou stranu.
435	Quick Pockets	Rychlé tasení
436	You have learned to better store your equipment on your person. With each level of this Perk, the AP cost to access Inventory in combat is reduced by one.	Podařilo se ti naučit lépe si organizovat své vybavení. S každou úrovní této výhody se zmenší potřebný počet akčních bodů na otevření inventáře v boji o 1.
437	Smooth Talker	Řečička
438	A Smooth Talker has learned to increase their options in dialogue, without understanding what they are talking about. Each level of this Perk will increase your IN by one, for purposes of dialogue only.	Řečička je někdo, kdo se naučil, jak v dialogu získat více možností, aniž by chápal to, co říká. S každou úrovní této výhody se ti pro potřeby dialogu zvýší IN o 1.
439	Swift Learner	Bystrý student
440	You are indeed a Swift	S touto výhodou jsi opravdu

	Learner with this Perk, as each level will give you an additional +5% bonus whenever you earn experience points. Best purchased at an early level.	bystrým studentem, jelikož každá úroveň ti navýší zisk zkušenostních bodů o +5 %. Nejvýhodnější je si tuto výhodu vybrat na začátku hry.
441	Buffout Craving	Závislost na nabušováku
442	You've got the shakes.	Třepeš se.
443	Mentats Craving	Závislost na mentatkách
444	You feel groggy.	Cítíš se otupěně.
445	SKILLS	SCHOPNOSTI
446	You must use all character points before starting the game!	Před vstupem do hry musíš využít všechny body postavy!
447	Character Poitns	Body postavy
448	Amount of free character points that can be added to one of the basic stats.	Počet dostupných bodů postavy, které lze přiřadit k atributům.
449	Next Level	Další úroveň
450	The amount of experience points needed to move up to the next level.	Počet zkušenostních bodů potřebných k postoupení na další úroveň.
451	Perks	Výhody
452	Perks add additional abilities. Every third experience level, you can choose one perk	Výhody ti poskytují dodatečné schopnosti. Každé tři úrovně si můžeš vybrat jednu výhodu.
453	Karma	Karma
454	These are the effect of the choices you make during the game.	Tato položka odráží následky tvých rozhodnutí, které během hry uděláš.
455	Kills	Zářezy
456	A counter that keeps track of the type and numbers of creatures you have slaughtered, or have seen killed in your presence.	Počítadlo, které ukazuje počet a druh stvoření, která se ti podařila zabít nebo která ve tvé přítomnosti zahynula.
457	Skill Points	Body schopnosti
458	Use free skill points to increase the level of a sklil	Ke zvýšení úrovně schopnosti využij dostupné body schopností.
459	No free skill points available.	Nejsou k dispozici žádné body schopností.

460	TAG SKILLS	ZAMĚŘENÍ
461	You already have the maximum of three tag skills!	Maximální počet tří zaměření již byl dosažen!
462	You must select all tag skills before starting the game!	Před vstupem do hry musíš zvolit všechna zaměření!
463	Tag skills are skills your character specializes in. Each tag skill gains +20%, and increases twice as fast. You must pick three tag skills.	Zaměření jsou specializace tvé postavy, které přidají úrovni schopnosti 20 % a každý vložený bod schopností bude mít dvojnásobnou hodnotu. Z uvedeného seznamu si vyber tři.
464	OPTIONAL TRAITS	DOBROVOLNÉ RYSY
465	Optional traits describe your character in more detail. All traits will have positive and negative effects. You may choose up to two traits during creation.	Dobrovolné rysy blíže definují tvou postavu. Všechny rysy mají pozitivní a negativní dopady. Z uvedeného seznamu si můžeš zvolit až dva.
466	Skills	Schopnosti
467	Skills are learned knowledge. Skills increase by experience, or during the course of the game by special events. The higher the skill level, the better you are at that skill.	Schopnosti jsou znalosti, které během hry získáš. Zvyšují se zkušenostmi nebo zvláštními událostmi. Čím větší je úroveň schopnosti, tím zručnější v ní jsi.
468	All stats must be between 1 and 10 before starting the game!	Před vstupem do hry musí být všechny atributy mezi 1 až 10!
469	Leather Armor	Kožená zbroj
470	Your basic all leather apparel. Finely crafted from tanned brahmin hide.	Základní kožená výzbroj, která je pečlivě vyrobená ze sušené brahminí kůže.
471	Knife	Nůž
472	A sharp-bladed cutting and stabbing weapon. Min ST: 2.	Zbraň s ostrou čepelí určená na řezání a bodání. Min. SÍ: 2.
473	10mm Pistol	Pistol ráže 10mm
474	A Colt 6520 10mm	Samonabíjecí pistole Colt

	autoloading pistol. Each pull of the trigger will automatically reload the firearm until the magazine is empty. Single shot only, using the powerful 10mm round. Min ST: 3.	6520 ráže 10 mm. Každé stisknutí spouště automaticky zbraň přebije, dokud se zásobník nevyprázdní. Střílet lze pouze jednotlivými ranami munice ráže 10mm. Min. SÍ: 3.
475	10mm SMG	Samopal ráže 10mm
476	H&K MP9 Submachinegun (10mm variant). A medium-sized SMG, capable of single shot and burst mode. Min ST: 4.	Samopal H&K MP9 ráže 10 mm. Jedná se o středně velký samopal, který dokáže střílet jednotlivé rány, ale také dávky. Min. SÍ: 4.
477	Hunting Rifle	Lovecká puška
478	A Colt Rangemaster semi-automatic rifle, in .223 caliber. Single-shot only. Min ST: 5.	Poloautomatická puška Colt Rangemaster ráže .223, která dokáže střílet pouze jednotlivé rány. Min. SÍ: 5.
479	Rock	Kámen
480	It's a rock. The Granite-Inc. model is an upgraded version. Min ST: 1.	Je to kámen. Model společnosti Žula a.s. je vylepšenou verzí. Min. SÍ: 1.
481	Crowbar	Páčidlo
482	A very solid and heavy piece of metal, specially designed to exert leverage. Or pound heads. Min ST: 5.	Velmi pevný a těžký kus kovu, který slouží k vypáčení předmětů... nebo k rozbíjení hlav. Min. SÍ: 5.
483	Brass Knuckles	Boxer
484	Hardened knuckle grip that is actually made out of steel. They protect your hand, and do more damage, in unarmed combat. Min ST: 1.	Tvrzený úchop na prsty, který je vyrobený z oceli. V boji zblízka ti chrání ruku a dělá větší poškození. Min. SÍ: 1.
485	Grenade (Frag)	Granát (Tříštivý)
486	A generic fragmentation grenade. Contains a small amount of high explosives, the container itself forming most of the damaging fragments. Explodes on contact. Min ST: 3.	Běžný tříštivý granát, který obsahuje malé množství vysoce účinné trhaviny. Poškození způsobuje plášť, jehož střepy se po výbuchu roztříští. Granát exploduje po dopadu. Min. SÍ: 3.

487	10mm JPH	10mm JHP
488	Ammunition. Caliber: 10mm, jacketed hollow-points	Střelivo. Ráže: 10 mm, poloplášťové střely.
489	10mm AP	10mm AP
490	Ammunition. Caliber: 10mm, armor piercing.	Střelivo. Ráže: 10 mm, průbojné střely.
491	.223 FMJ	.223 FMJ
492	A case of ammunition, .223 caliber, Full Metal Jacket.	Zásobníky s náboji ráže .223, střely s celokovovým plášťem.
493	Stimpak	Životabudič
494	A healing chem. When injected, the chem provides immediate healing of minor wounds.	Zařízení, jehož léčebná látka po vpichu způsobuje okamžité hojení drobných ran.
495	Bottle Caps	Zátky od lahví
496	This bag holds your bottle-caps.	Tento vak obsahuje všechny tvé zátky od lahví.
497	Throwing Knife	Vrhací nůž
498	A knife, balanced specifically for throwing. Made of titanium, and laser sharpened. Min ST: 3.	Nůž, který je speciálně uzpůsoben na vrhání. Je vytvořený z titanu a naostřený pomocí laseru. Min. SÍ: 3.
499	Bag	Vak
500	An average sized bag. Made from weaved brahmin hairs.	Středně velký vak, který je vytvořený z utkané brahminí srsti.
501	First Aid Kit	Lékárnička
502	A small kit container basic medical equipment. Bandages, wraps, antiseptic spray, and more.	Malá sada základního zdravotnického materiálu obsahující bandáže, obvazy, dezinfekci a další.
503	Antidote	Protijed
504	A bottle containing a home-brewed antidote for poison. A milky liquid with floating pieces of radscorpion flesh.	Láhev obsahující podomácku vyrobený protijed. Obsah vypadá jako jakási mléčná tekutina s plavajícími kusy radšcorpioního masa.
505	Dynamite	Dynamit
506	A high explosive, consisting	Vysoce účinná trhavina

	of nitroglycerin mixed with the absorbent substance kiselguhr. Includes a timer.	obsahující nitroglycerin, který je absorbováný do křemeliny. Obsahuje i časovač.
507	Mentats	Mentatky
508	A pillbox of mind-altering chems. Increases memory related functions, and speeds other mental processes. Causes cravings.	Krabička s pilulkami, které dokáží změnit myšlení. Zlepšují funkce spojené s pamětí a urychlují další mentální procesy. Mohou způsobit závislost.
509	Fruit	Ovoce
510	A strange piece of fruit. No preservatives and no additional food coloring added.	Zvláštní kus ovoce. Neobsahuje žádné přidané konzervanty a barviva.
511	Leather Jacket	Kožená bunda
512	A black, heavy leather jacket.	Těžká černá kožená bunda.
513	Tool	Nářadí
514	A super tool set, containing various useful tools.	Obsáhlá sada nářadí, ve které jsou různé užitečné nástroje.
515	Flare	Světlice
516	A flare. Creates light for a short period of time. The paper is a little worn, but otherwise it is in good condition. Twist the top to activate it.	Na krátkou dobu dokáže vytvořit světlo. Papírový obal je sice lehce opotřebovaný, ale jinak je světlice v dobrém stavu. Pro aktivaci otoč s vrchem.
517	Iguana-on-a-stick	Leguán na špejli
518	A cooked iguana, roasted in it's own skin.	Leguán, který byl upečený ve své vlastní kůži.
519	Key	Klíč
520	A key. A key will open a particular lock.	Klíč. Klíč dokáže otevřít příslušný zámek.
521	Key Ring	Klíčenka
522	Multiple keys.	Obsahuje několik klíčů.
523	Lock Picks	Paklíče
524	A set of locksmith tools. Includes all the necessary picks and tension wrenches to open conventional pin	Sada zámečnického nářadí, které obsahuje všechny potřebné paklíče a napínáky k otevření běžných dveřních

	and tumbler locks.	zámků.
525	Buffout	Nabušovák
526	Highly advanced steroids. While in effect, they increase strength and reflexes. Causes intense cravings.	Vysoce pokročilé steroidy. Pokud je má člověk v oběhu, zvyšují mu sílu a zlepšují reflexy. Mohou způsobit závislost.
527	Doctor's Bag	Doktroský kufřík
528	This black bag contains instruments and chems used by doctors in the application of their trade.	Tento kufřík obsahuje nařadí a piluky, které doktoři ve své praxi používají.
529	Scorpion Tail	Radškorpióní ocas
530	The severed tail of a radscorpion.	Useknutý ocas radškorpióna.
531	Junk	Harampádí
532	A pile of junk parts. A little bit of everything.	Hromada harampádí. Je v tom od každého trochu.
533	Bones	Kostra
534	A collection of strange bones.	Hromada zvláštních kostí.
535	You see Ed. Ed's dead.	Toto je Debby. Debby je v nebi.
536	Water Flask	Nádoba na vodu
537	A container for the holding and preservation of water or other liquids.	Nádoba určená na udržení a uchování vody či jiných tekutin.
538	Rope	Lano
539	A strong, thick line. About 45 feet in length.	Silný a široký provaz, který je dlouhý asi 45 stop.
540	Locker	Skříňka
541	A storage container.	Slouží k uschování věcí.
542	Table	Stůl
543	A generic table. Holds stuff off the ground.	Všední stůl. Drží věci nad zemí.
544	A desk. After further observation, you decide that it is still a desk.	Stůl. Po detailnějším prozkoumání můžeš s jistotou říct, že je to stále stůl.
545	Stuff	Veteš
546	These are miscellaneous items, also known as "stuff".	Toto jsou různé předměty, taky se tomu prostě říká „Veteš“.

547	You Have No Idea	Vůbec nemáš ponětí
548	Upon further inspection, you still have no idea what this is.	Po detailnějším prozkoumání stále nemáš ponětí, co to je.
549	To the west, you can see a natural light. For the first time in your life, you are looking at the outside world.	Směrem na západ vidíš, jak do jeskyně proniká sluneční svit. Poprvé za svůj život vidíš venkovní svět.
550	You see a peasant.	Vidíš sedláka.
551	I got nothing to say to you, stranger.	Nemám ti co říct.
552	The brahmin sure do stink this time of year.	Brahmíny touto dobou opravdu smrdí.
553	We still need to expand the irrigation.	Stále ještě musíme zlepšit zavlažování.
554	Don't bother me.	Nech mě být.
555	Got any brahmin burgers?	Nemáš brahminí sekanou?
556	Haven't been attacked by raiders recently. Lucky, I guess.	Nájezdníci na nás nějakou dobu neútočí. Asi máme štěstí.
557	You notice that there is a wall locker on the east wall, just like in your own vault.	Všímáš si, že na zdi po tvé pravici se nachází skříňka, úplně stejně jako ve vašem Krytu.
558	There is an emergency medical cache on the east wall. It may prove useful.	Na zdi směrem na východ se nachází skříňka se zdravotnickým materiálem pro případy nouze. Možná se bude hodit.
559	This is the Central Core room of the Vault. It is here that the computing machines are located.	Toto je místnost hlavního jádra Krytu. Zde se nacházejí veškeré počítačové přístroje.
560	This is where the main entrance to the Vault should be.	Zde by se měl nacházet hlavní vchod do Krytu.
561	The collapse looks natural. You cannot find any evidence of foul play or explosives.	Sesun, který vidíš, vypadá normálně. Nenacházíš žádné známky pastí či výbušnin.
562	This is the library. You've seen all this equipment	Toto je knihovna. Veškerá zařízení, která se zde

	before in your vault library.	vyskytují už znáš z knihovny vašeho Krytu.
563	There looks to be little of value left in this room.	V této místnosti snad není nic, co by mělo nějakou hodnotu.
564	You see the tip of a key in a crack in the chair.	V díře v židli vidíš kousek klíče.
565	Something catches your eye when you look at the chair.	Při pohledu na židli se v ní vyskytuje něco, co upoutalo tvou pozornost.
566	In the corner of the room is a rat-sized tunnel. They must be burrowing their way into the Vault through here.	V rohu místnosti se nachází tunel, do kterého se vlezou tak maximálně krysy. Nejspíše se po Krytu rozlezly právě odsud.
567	Unless it has been looted, there should be an uzi around here somewhere.	Měl by se zde nacházet samopal Uzi, pokud jej nikdo ještě nevzal.
568	Are you sure you want to quit?	Opravdu chceš ukončit hru?
569	Default character will be used.	Bude použita výchozí postava.
570	Saved screenshot.	Snímek obrazovky uložen.
571	Pipboy not available in combat!	Pouštěvníka v boji nemůžeš použít!
572	Error saving screenshot.	Chyba při ukládání snímku obrazovky.
573	INTRO	ÚVOD
574	NEW GAME	NOVÁ HRA
575	LOAD GAME	NAČÍST HRU
576	CREDITS	TITULKY
577	EXIT	KONEC HRU
578	Copyright(c) 1997 Interplay Productions. All rights reserved.	Copyright(c) 1997 Interplay Productions. Všechna práva vyhrazena.
579	Action Points	Akční body
580	Hit Points	Body zdraví
581	The motion sensor option is not installed.	Snímač pohybu není nainstalovaný.
582	Error saving game config file!	Chyba při ukládání konfiguračního souboru hry!
583	Game settings not saved.	Nastavení hry neuloženo.
584	You cannot get there.	Nemůžeš se tam dostat.

585	The lock is jammed.	Zámek je zaseklý.
586	You have been poisoned!	Máš otravu jedem!
587	You take damage from poison.	Jed ti ubírá body zdraví.
588	Due to your inept handling, the explosive detonates prematurely.	Výbušnina kvůli tvému nešikovnému zacházení explodovala předčasně.
589	Ask about what?	Viš něco o...?
590	Fall back!	Ústup!
591	I'm not dying for this!	Kvůli tomuto umírat nebudu!
592	That's enough for me!	Stačilo mi.
593	You just made a big mistake!	To byla od tebe velká chyba!
594	We don't like your kind here!	Lidi jako ty tady nestrpíme!
595	I don't like your kind!	Nelíbí se mi lidi jako jsi ty.
596	Now you die!	Teď zemřeš!
597	You are going to die	Zemřeš.
598	Let see how tough you are...	Tak se podíváme, co v tobě je...
599	Punk.	Zelenáči.
600	Attack!	Útok!
601	I've been doing this for years, punk	Tohle už dělám léta, zelenáči.
602	You ain't good enough	Neumíš to.
603	That was your last mistake	To byla tvá poslední chyba.
604	Amateur	Amatére.
605	Ow! You son of a...	Au! Ty zkurv...
606	I'm gonna kill you for that	Za tohle tě zabiju.
607	Ow, my arm	Au, moje ruka.
608	Damn, my arm's busted!	Sakra, mám ruku v háji!
609	My arm!	Moje ruka!
610	Ooph!	Uf!
611	Ow	Au.
612	Gasp!	*vzdech*
613	My ribs!	Moje žebra!
614	Ow, my leg	Au, moje noha.
615	You're gonna pay for that!	Za tohle zaplatíš!
616	My knee!	Moje koleno!
617	I can't see!	Já nevidím!
618	My eye!	Moje oko!

619	Oooooo, my groin!	Aaaaaa, můj rozkrok!
620	Urp!	Blh!
621	That hurt	To bolelo.
622	Reinforcements!	Posily!
623	Medic!	Zdravotníka!
624	Retreat! Retreat!	Zpátky! Zpátky!
625	Fall back! Fall back!	Ústup! Ústup!
626	You may have won the battle...	Bitvu se ti možná vyhrát podařilo...
627	I'm gonna teach you some manners	Naučím tě, jak se chovat.
628	You're history!	Končíš!
629	Let's bury this loser!	Pojďme pohřbít tohohle chudáka!
630	Take this!	Nažer se!
631	Now I have you!	Tak a mám tě!
632	How do you like this?	Jak se ti to líbí?
633	Shouldn't start what you can't finish	Nezačínej, co nemůžeš dokončit.
634	You better pray to the gods!	Radši se začni modlit.
635	See you in Hell	Uvidíme se v pekle.
636	Is that the best you can do?	To je vše, na co se zmůžeš?
637	C'mon loser. Gimme a fight!	Ale no tak, ty chudáku, bojuj se mnou!
638	Try aiming next time	Příště zkus mířit.
639	Civilian	Civilisto.
640	My face!	Můj obličej!
641	You broke my nose!	Mám zlomený nos!
642	You broke my arm!	Mám zlomenou ruku!
643	A busted arm is not stopping me.	Ruka v háji mě nezastaví.
644	Emph! That didn't hurt a bit	Pff! To ani nebolelo.
645	Uck!	Oh!
646	That kind of wound will not stop me!	Takovéhle zranění mě nezastaví.
647	You will pay for that!	To tě bude mrzet!
648	My eyes are burning!	Pálí mě oči!
649	I...can't...breathe...	Ne...nemůžu...dýchat...
650	You punk...	Ty hovado...
651	Gotta get outta here!	Musím odsud utéct!
652	I'll be back...	Já se vrátím...
653	You ain't killing me today!	Dnes mě nezabiješ!

654	Later punk!	Nashle, zelenáci!
655	You ain't seen the last of me!	Nevidíš mě naposled!
656	You'll pay for this -- later!	Za tohle zaplatíš... ale někdy jindy!
657	Fresh meat...	Čerstvé masíčko...
658	I'm gonna dance on your grave	Zatancuju si na tvým hrobě.
659	Everybody! It's target practice!	Hej, všichni! Náš cvičný terč!
660	I'm going to enjoy this...	Tohle si užiju...
661	Don't bother screaming for mercy...	Ani se neobtěžuj prosit o milost...
662	This is the best part...	Ted' přijde to nejlepší...
663	Gonna feed you to the dogs	Nakrmím s tebou psy.
664	Hope you don't die too quick	Snad neumřeš příliš rychle.
665	Only one of us is walking away	Jen jeden z nás odsud odejde.
666	I eat punks like you for breakfast	Zelenáče jako ty si dávám k snídani.
667	I'm gonna feed you to my pet iguana	Nakrmím s tebou svého leguána.
668	The last thing you'll see is my grinnin' face	Poslední, co uvidíš, bude to, jak se směju.
669	This is my favorite job.	Toto mám nejradši.
670	You're a joke	Jsi k smíchu.
671	Is that the best you can do?	Je tohle to nejlepší, na co se zmůžeš?
672	Loser	Nulo.
673	Not in the face!	Do obličejů ne!
674	My eye! You'll pay for that one!	Moje oko! Za tohle mi zaplatíš!
675	Ooo! I gotta learn that move...	Ooo! To se musím naučit...
676	Did you hear someone call my name?	Neslyšeli jste někoho, jak mě volá?
677	I'm gonna make you look like a cracked pretzel	Nadělám z tebe rozlámaný preclík.
678	Look! Your shoe's untied!	Hele! Máš rozvázanou tkaničku!
679	Wait til I get you...	Počkej, až tě dostanu...
680	I'm gonna give you such a	Já ti dám ale výprask.

	walloping	
681	Watch the hair!	Bacha na vlasy!
682	My teef! I loft a toof!	Mvoje zvuby! Vypvadl mi zzub!
683	My teef! My teef!	Mvoje zvuby! Mvoje zvuby!
684	I don't want to be a lefty!	Nechcu být levák!
685	That wasn't very nice	To nebylo od tebe hezké.
686	You may regret doing that, I sure did	Toho můžeš litovat. Já lituju už teď.
687	I think I'm gonna faint	Asi omdlím.
688	Watta think I am, a punching bag?	Máš dojem, že jsem boxovací pytel?
689	You're not very nice	Zdvořilost ti moc teda neříká.
690	Why is it so dark?	Proč je vše tak tmavé?
691	Where'd everybody go?	Kam se všichni poděli?
692	My groin is the groin of fire!	Můj rozkrok je jako v ohni!
693	The pain, the pain...	Ta bolest, ta bolest...
694	Playtime's over	Hra končí.
695	Somebody's dyin'	Někdo teď zemře.
696	Hope this hurts	Snad to bolelo.
697	I'll bury you	Pohřbím tě.
698	Maybe this wasn't such a good idea	Možná tohle nebyl tak dobrý nápad.
699	A guy could get hurt out here!	Někdo by se tu mohl zranit!
700	Time to increase the ol' body count	Čas navýšit ztráty na životech.
701	A guard's work is never done	Práce stráže nikdy nekončí.
702	Not again. Ammo is so expensive!	Už zase? Náboje jsou drahé!
703	They better not stick me with burial duty	Doufám, že mi nepřidělí kopání hrobů.
704	Now here's a pro at work	Tady vidíme profíka při práci.
705	You shouldn't have gotten up this morning	Někdy vstanout ráno z postele se nevyplácí.
706	You're taking a dirt nap!	Teď si dáš šlofika na zemi!
707	And now I lay you down to rest...	A teď tě pošlu do věčných lovišť...
708	It's survival of the fittest,	Přežijou ti nejsilnější, a to ty

	and you're out of shape	nejsi.
709	Drop dead!	Chcípni!
710	Aw! Did you miss me?	Ále! Rána šla vedle?
711	Keep trying and one day you'll hit!	Zkoušej to dál a možná se trefíš!
712	Want me to stand still for you?	Mám radši stát v pozoru?
713	My head is ringing!	Zvoní mi v uších!
714	Ow... you're very disarming...	Au... ty teda umíš odzbrojit...
715	You must think you're pretty good	Nejspíš si říkáš, jak to umíš.
716	Want to come over and try that again?	Nechceš přijít a zkusit to znova?
717	When you grow up, I bet you want to be good as me	Vsadím se, že chceš být jako já, až vyrosteš.
718	At least that wasn't as ugly as your face!	Aspoň to zranění není tak ošklivé jako tvůj obličej!
719	Just a scratch ...and a few broken bones	Jen škrábnutí... a pár zlomených kostí.
720	Didn't need that knee anyway	To koleno stejně nepotřebuju.
721	Now I don't have to see your ugly face	Aspoň se už nemusím dívat na tvůj hnusný obličej.
722	There goes my sex life!	A můj sexuální život je fuč!
723	Ow! Now that's what I call painful!	Au! Tomuhle já říkám bolest!
724	Hey, I could die out here!	Tak to ne, mohl bych tady umřít!
725	At last, some real action!	Konečně pořádná bitva!
726	You shouldn't mess with me	Nemáš si se mnou zahrávat!
727	Now I can prove myself in battle!	Teď se můžu v boji ukázat!
728	This could be fun!	Tohle může být sranda!
729	Die, you raider freak!	Umři, ty nájezdnická zrůdo!
730	You mutant freak!	Ty mutantí zrůdo!
731	Hey! That could have hurt!	Hele! Tohle mohlo bolet!
732	Take it easy on me, I'm just a beginner	Šetři mě, v boji jsem nováček.
733	Oooooo, you dirty little...	Au! Ty malá hnusná sv...
734	Are those my entrails?	To jsou moje vnitřnosti?
735	The job ain't worth this!	Tahle práce mi za to nestojí!
736	There goes my rep...	To je konec mé reputace...

737	I got no beef with you	Nic proti tobě nemám.
738	Not another hooligan!	Dalšího chuligána ne!
739	You just crossed the line!	Tohle bylo za hranu!
740	You ain't getting away with that here!	Z tohohle jen tak nevyvázneš!
741	I'm gonna blot you out!	Vyřeším tě!
742	This is what I do to troublemakers!	Tohle dělám s potížisty!
743	This'll teach you not to cause trouble	To tě naučí dělat bordel.
744	I'm gonna open up on you!	Vyřádím se na tobě!
745	Think you some kinda of hot shot, huh?	Myslíš si o sobe bůhvíco, že?
746	No finesse, pal	Ty seš ale nemotora.
747	You didn't expect to tag me, did you?	Snad se ti nezdálo, že mě trefíš, nebo jo?
748	C'mon, pansy. Gimme a fight!	No tak, nulo. Zaber!
749	Ow! Damn you!	Au! K čertu s tebou!
750	I'm gonna ice you for that!	Za tohle tě oddělám!
751	I don't need to see ya to scrag ya!	Nepotřebuju vidět, abych ti zakroutil krkem!
752	Oooo! In da balls!	Auuu! Přímo do koulí!
753	I really hoped it wouldn't come to this...	Kéž by k tomuhle nedošlo...
754	I guess I have to defend myself	Vypadá to, že se musím bránit.
755	You asked for this!	Tohle je tvoje vina!
756	You beast!	Ty bestie!
757	Whew! I'm still alive!	Páni! Jsem stále naživu!
758	I'm taking it on the lam	Beru roha.
759	This was fun, but I'm gone!	Byla to zábava, ale zdrhám!
760	Let's do this again soon!	Pojďme si to v budoucnu zopakovat!
761	I'm gonna pin your ears back!	Odtrhnu ti uši!
762	You're gonna be my bitch!	Udělám z tebe svou děvku!
763	You just made my day!	Tak tohle mi zvedlo náladu!
764	I'm gonna settle your hash!	Až s tebou skončím, tak tě ani máma nepozná!
765	Please don't beg. Death should be dignified.	Neškemrej, smrt by měla být důstojná.
766	I hope you don't die too	Snad neumřeš příliš rychle.

	quick	
767	Got any last words?	Nějaké poslední slova?
768	You're dogfood, friend.	Budeš žrádlo pro psy.
769	Let's open you up a little...	Jen tě trochu otevřeme...
770	C'mon, punk. Give me a fight!	No tak, nulo. Bojuj se mnou!
771	Do that again, pig	Zkus to ještě jednou, ty svině.
772	Oof! I'm gonna scrag you for that...	Uf! Za tohle tě uškrtím...
773	I can't see. That'll make this fair	Nevidím. Aspoň to bude fér.
774	That was a ballsy move	Takový zásah vyžadoval koule.
775	So that's the way you want to play it	Takže takhle to chceš dělat.
776	This is what we do to vermin!	Tohle děláme se škůdci!
777	I've seen smarter Brahmin than you	Viděl jsem i brahmíny, které byly chytřejší než ty.
778	I ain't no pushover	Nejsem měkkota.
779	That was pretty painful...	To bylo dost bolestivé...
780	I'm gonna have to paste you	Budu ti muset namlátit.
781	Violence won't solve the real problem	Násilím se skutečný problém nevyřeší.
782	Oooo! I need to lie down...	Oooo! Musím si lehnout...
783	We'll bring you to justice yet!	Ještě se budeš za své činy zodpovídat!
784	Someday, you'll get what's coming to you!	Jednou za to všechno zaplatíš!
785	Nobody's taking this place over...	Nikdo nás odsud nevyžene...
786	Shady Sands don't need the likes of you	Pouštní Písky tu nechtějí lidi jako seš ty!
787	I'm gonna put the big hurt on you?	Udělám ti velké bebí.
788	This is how we handle trouble in Shady Sands.	Takhle v Pouštních Píscích řešíme problémy.
789	I'll use your body for fertilizer.	Použiju tvé tělo jako hnojivo.
790	You'll regret coming here!	Svého příchodu budeš litovat!
791	You're not as good as you	Nejsi na tom tak dobře, jak

	think	si myslíš.
792	You're dumber than a mole-rat	Seš tupější než rypošnice.
793	Shady Sands don't roll over and die for no one	Pouštní Písky se kvůli nikomu nebudou krčet strachy.
794	May you die of thirst, alone and cold...	Snad umřeš žízní v chladu a bez přátel...
795	Bad karma to hit me like that	Asi mám špatnou karmu, že mě tohle potkalo.
796	Dammit! Everything's dark!	Sakra! Všechno je černé!
797	If it ain't rad scorpions, it's them damn raiders...	Když to nejsou radškorpioni, jsou to nájezdníci...
798	Here's a gift from Shady Sands	Tu máš dárek od Pouštních Písků.
799	You ain't bothering this place again	Toto místo už trápit nebudeš.
800	Get ready to push up daisies	Připrav se, že skončíš pod drnem.
801	C'mon! No fighting in the town!	No tak! Ve městě se nebojuje!
802	Ow! I'm disappointed in you outsiders...	Au! Vy cizáci jste mě zklamali...
803	You're not giving us much choice!	Nedáváš mi moc na výběr!
804	Who do you think you are?	Kdo si myslíš, že jsi?
805	That was a bad move, my friend	To bylo od tebe špatné rozhodnutí.
806	We could have made a deal	Mohli jsme se nějak dohodnout.
807	I know how to deal with swine!	Vím, co se sviněmi má dělat!
808	Time to count your losses	Nadešel čas zpytovat svědomí.
809	You're not worth twenty bucks	Nestojíš ani za dvacku.
810	You're just a cut rate punk	Tebe by si lidi ani ve slevě nekoupili, nulo.
811	I should have made a deal!	Měli jsme se spíš dohodnout!
812	Oof! I wonder how much I will get for your corpse?	Uff! Kolik asi za tvoji mrtvolu dostanu?
813	My eyes! Damn you to	Moje oči! Snad shoříš v

	Hell...	pekle...
814	Squeak!	Písk!
815	and really hurts	a opravdu ho to bolí
816	. A serious wound is inflicted	. Zásah mu způsobil vážné zranění
817	with no armor defenses	, jelikož neměl žádnou zbroj
818	. The damaging attack knocks him unconscious	. Kvůli ničivému zásahu upadl do bezvědomí
819	. The blow knocks him to the ground	. Zásah ho srazil k zemi
820	. The strong blow to the head knocks him out	. Silný zásah ho omráčil
821	. The attack crushes the temple. Good night, Gracie	. Zásah mu roztříštil spánek. Popřej mu dobrou noc
822	, death is instantaneous	. Smrt nastává okamžitě
823	, causing severe tennis elbow	, což mu způsobil těžký případ tenisového lokte
824	, pushing the arm out of the way	a má vykloubené rameno
825	, leaving a big bruise	. Zásah mu způsobil velkou podlitinu
826	, crippling the left arm	. Zásah ruku ochromil
827	, leaving the left arm dangling by the skin	. Ruka mu nyní visí na kousku kůže
828	. That arm now looks like a bloody stump	. Jeho ruka nyní vypadá jako zakrvácený pahýl
829	, leaving a crippled right arm	. Zásah ruku ochromil
830	. His right arm is pulverized by this powerful blow	. Tento mocný zásah mu ruku rozdrtil
831	in a forceful blow	. Vskutku mocný zásah
832	blowing through the armor	. Zásahu ani zbroj nezabránila
833	, inflicting an extra helping of damage	, kvůli čehož obdržel ještě další poškození
834	with no armor, knocking the combatant to the ground	, a jelikož neměl žádnou zbroj, byl sražen k zemi
835	knocking the air out, he slumps to the ground out of the fight	. Zásah mu vyrazil dech, a proto se sesunul k zemi
836	. Unfortunately, his spine is now clearly visible from the front	. Bohužel mu nyní jde vidět páteř zepředu

837	putting a major hurt on his leg	. Zásah mu vážně zranil nohu
838	, knocking him to the ground like a bowling pin in a league game	. Zásah ho srazil na zem jak když bowlingová koule srazí kuželky
839	, bowling him over and crippling that leg	, což ho srazilo k zemi a ochromilo mu nohu
840	, smashing the knee into the next town. He falls	, a protože má koleno na fašírku, padá k zemi
841	. The intense pain of having a leg removed causes him to quit	. Kvůli intenzivní bolesti po amputaci nohy upadá do bezvědomí
842	inflicting some extra pain	a svíjí se v bolestech
843	causing blindness, unluckily for him	a bohužel oslepl
844	, and with no protection there, causing serious pain	, a protože na tom místě neměl žádnou ochranu, velmi ho to bolí
845	, and blinding him with a stunning blow	. Tento omračující zásah ho oslepil
846	. The loss of an eye is too much for him, and he falls to the ground	. Ztráta oka je pro něj až příliš a padá k zemi
847	, sadly, he is too busy feeling the rush of air on the brain to notice death approaching	. Bohužel je tak soustředěn na vnímání vánku, který se dotýká jeho obnaženého mozku, že si nevšimá blížící se smrti
848	. Ouch! That had to hurt	. Au! To muselo bolet
849	, and he's not wearing a cup, either	. Kdyby tak měl na sobě suspensor..
850	and without protection, he falls over, groaning in agony	a kvůli tomu, že neměl dostatečnou ochranu, padá na zem a svíjí se v agonii
851	. The pain is too much for him and he collapses like a rag	. Ta bolest je pro něj až příliš a padá na zem jako balvan
852	. He mumbles "Mother", as his eyes roll into the back of his head	. Před tím, než naposledy zavřel oči, zašeptal: „Mami“
853	. The left arm is barely attached to her shoulder	. Její ruka se nyní jen stěží drží ramene
854	. Her right arm is turned into	. Její ruka nyní připomíná

	hamburger by the blow	mleté maso
855	, inflicting an extra helping of damage	, kvůli čehož obdržela ještě další poškození
856	with no armor, knocking the female fighter to the ground	, a jelikož neměla žádnou výzbroj, byla sražena k zemi
857	knocking the air out, she slumps to the ground	. Zásah ji vyrazil dech a sesunula se k zemi
858	. Unfortunately, her major organs have been exposed to the light	. Bohužel její vnitřní orgány spatřily světlo světa
859	. She screams in pain from the broken leg	. Kvůli své zlomene noze křičí bolestí
860	causing blindness. She grimaces	a oslepla. Tváří se, že ji to bolí
861	. The wound causes severe blindness, as if there is any other kind	. Zranění způsobilo těžký případ slepoty... jako kdyby existoval lehký případ
862	. She faints from the blinding attack	. Kvůli oslepujícímu útoku omdlela
863	, sadly, she doesn't get to pray to her gods before she meets them	. Bohužel se nestihla pomodlit ke svým bohům, než před nimi stanula
864	. She takes it like a man. That is to say, it hurts	. Bere to jako chlap, což znamená, že ji to bolí
865	. Her childbearing days are in trouble as she collapses in a limp heap	. Kvůli zásahu bezvládně padla na zem a zřejmě tímto přišla o možnost mít děti
866	, knocking the big beast to the ground	. Zásah mohutné zvíře srazil k zemi
867	, stunning both brains and felling the giant animal	. Zásah způsobil otřes obou mozků a mohutné zvíře spadlo na zem
868	. The mutant cow gives a loud, startled cry	. Zmutovaná kráva hlasitě a vylekaně zabučela
869	, breaking one of the Brahmin's legs	a má zlomenou jednu z noh
870	, seriously hurting the mutant cow	. Zásah zmutovanou krávu vážně zranil
871	, easily penetrating the thick hide of the giant beast	. Zásah snadno prorazil silnou kůži zvířete
872	, penetrating straight through both hearts of the mutant cow	. Zásah zmutované krávy prošel skrz obě srdce

873	, blinding both sets of eyes with a single blow	a jediný zásah stačil na to, aby brahmína na všechny čtyři oči oslepla
874	, blinding both heads and stunning the mutant cow	. Zásah zmutovanou krávu omráčil a kompletně oslepil
875	, completely blinding the Brahmin and knocking it out	. Zásah brahmínu úplně oslepil a srazil ji k zemi
876	, the large mutant bovine stumbles for a moment	. Velký zmutovaný tur na okamžik zavrával
877	. The Brahmin shakes with rage	. Brahmína se vztekem třepe
878	. The Brahmin snorts with pain	. Brahmína si bolestivě odfrkla
879	. The Brahmin is most upset with this udderly devastating attack	. Brahmína s tímto ničujícím zásahem vehementně nesouhlasí
880	, sending the Radscorpion flying on it's back	. Zásah byl tak mocný, že radškorpiona povalil na záda
881	, separating the head from the carapace	a zásah mu oddělil hlavu od krunýře
882	, seriously damaging the tail	. Zásah mu vážně zranil ocas
883	, putting a major hurt on it's claws	. Zásah mu vážně poranil klepeta
884	. The blow slips between the cracks of the Radscorpion's tough carapace	. Zásah prošel přímo skrz mezeru v radškorpionově tvrdém krunýři
885	, striking through the tough carapace without pausing	. Zásah skrz krunýř prošel bez zastavení
886	, passing through the natural armor and knocking the Radscorpion over	. Zásah prošel skrz radškorpionovo přirozené brnění a srazil jej k zemi
887	. The Radscorpion cannot cope with a new sensation, like missing internal organs	. Radškorpion si nemůže zvyknout na to, že mu chybí vnitřní orgány
888	, sending the 'scorpion flying and crippling some of it's legs	. Zásah škorpíka odpálil a ochromil mu pár noh
889	. The attack cuts through an unprotected joint on the leg, severing it	. Zásah prošel skrz nechráněný kloub na noze, čímž ji urval
890	, seriously wounding and blinding the mutant creature	. Zásah zmutovanou bytost vážně zranil a oslepil
891	, penetrating almost to the	. Zásah skoro prorazil až

	brain. Talk about squashing a bug	k mozku. Tomu teda říkám rozmáčknot brouka
892	, almost penetrating to the brain, but blinding the creature instead	. Zásah možná neprorazil až k mozku, zato ale zaručeně radškorpiona oslepil
893	. The attack is fiendish, and far too sophisticated for this simple creature	. Zásah byl krutý, nicméně na toto stvoření byl ještě stále příliš sofistikovaný
894	. If it was human, you would swear it's pretty pissed off	. Být to člověkem, tak nejde pro nadávku daleko
895	, knocking the poor creature senseless	. Ubohé stvoření kvůli zásahu upadlo do bezvědomí
896	, spiking the brain to the floor	. Na zemi se nacházejí kousky roztržštěného mozku
897	. The rodent's skull makes several unhealthy sounds	. Její lebka vydala pár nepříjemných zvuků
898	, squashing the rodent's skull like a wet paper bag	. Zásah hlodavci okamžitě rozdrtil lebku
899	, and the left paw now looks a little flat	. Její tlapa nyní vypadá trochu slisovaně
900	. The left paw of the rat is blown off	. Zásah jí tlapu ustřelil
901	. The right paw is heavily damaged	. Zásah tlapu značně poranil
902	, blowing the right paw off	. Zásah jí tlapu ustřelil
903	, splattering the rat across the floor	. Kousky jejího těla se válí všude po zemi
904	, putting a big hole in the left leg	. Zásah jí do nohy udělal velkou díru
905	, doing some extra damage due to the sensitive location	. Zásah do citlivé oblasti jí způsobil ještě větší poškození
906	, summoning this creature to the great ratcatcher in the sky	. Zásah ji poslal k velkému Krysaři, jenž sídlí v nebesích
907	, knocking the pooch to the ground	. Zásah hafana srazil k zemi
908	, right across the snout	. Zásah šel přímo na čenich
909	. The dog falls over, but it is still breathing	. Zásah psa srazil k zemi, nicméně stále dýchá
910	, the animal coughs up a splurt of blood	. Zvíře vyvrhlo na zem kaluž krve
911	, crippling the leg. The	. Zásah mu ochromil nohu,

	animal tries to remain standing, but fails	a ačkoli se snaží zůstat na všech čtyřech, nakonec padá k zemi
912	. The blinded animal howls in pain	. Oslepené zvíře vyje bolestí
913	, neutering the poor animal	. Zásah ubohé zvíře vykastroval
914	, knocking down this mutated insect	. Zásah tento zmutovaný hmyz srazil k zemi
915	, which collapses	a kudlanka padá k zemi
916	. The manti ponders whether to continue living	. Kudlanka začala zvažovat, zda stále stojí za to žít
917	, causing the Manti to lick it's wounds. It holds the limb oddly	. Zásah ji přinutil si začít lízat rány. Končetinu si ale drží podivným způsobem
918	, bypassing the chitinous armor	. Zásah prošel skrz chitinové brnění
919	. The manti shrieks and shivers must unhuman like	. Kudlanka opravdu nelidským způsobem vriská a třepe se
920	, which causes the manti to fall over. A limb is bent at an odd shape	. Zásah ji srazil k zemi a její končetina je nepřirozeným způsobem zakřivena
921	, shredding the wings	. Zásah ji roztrhal křídla
922	, bypassing the chitinous armor and throwing the manti around	. Zásah prošel skrz chitinové brnění a kudlanku odhodil pryč
923	, blinding the insect with an accurate blow	. Přesný zásah hmyz připravil o zrak
924	. You'll have a headache tomorrow, if you live that long	. Zítra tě bude bolet hlava, pokud se ovšem zítřka dožiješ
925	. Your armor provides no protection from this well-aimed blow	. Před tímto pečlivě naměřeným zásahem tě tvá zbroj nedokázala ochránit
926	. You feel the pain for just a moment, and then darkness takes you..	. Bolest cítíš jen na okamžik, jelikož hned poté tě obklopí temnota..
927	, bypassing your armor. The blow knocks you off your feet	. Zásah ti prošel zbrojí a srazil tě k zemi
928	, the shock makes your vision go dark. After a	. Šok ze zásahu ti způsobil temno před očima. Po pár

	moment, you notice that your vision has not returned	chvilích si ale uvědomíš, že se ti zrak nevrací
929	. You get a nice view of your body as your head sails through the air	. Díky tomu, že tvá hlava letí vzduchem, máš pěkný výhled na své tělo
930	. Surprisingly, the damage feels no worse than normal	. Kupodivu bolest není větší než normálně
931	, stunning you for a moment	. Zásah tě na okamžik omráčil
932	. Feel the pain	. Jen si to užij
933	. The attack leaves your arm useless	. Po zásahu je tvá ruka už k ničemu
934	, slipping past your armor. The blow cracks the bones in your arm like deadwood	. Zásah prošel zbrojí a kosti v ruce ti zlámal jak suché větve
935	, bypassing your armor. Your arm now hangs limply at your side	. Zásah ti prošel zbrojí a tvá ruka se nyní jen tak ochable houpe
936	. The bruise will look nice, and maybe the scars will make good party talk	. Ten modrák bude vypadat skvěle a těmi jizvami možná uděláš na párty dojem
937	, crushing your internal organs. All you can do is gurgle blood	. Zásah ti roztrhal vnitřní orgány. Jediné, na co se zmůžeš, je vrhat ze sebe krev
938	, sending you flying and breaking your leg	. Zásah tě odhodil a zlomil ti nohu
939	, melting through your armor. The blow knocks you over and seriously hurts your knee	. Zásah ti roztavil brnění, odhodil tě a vážně ti zranil koleno
940	. The pain from your broken leg sends you into unconsciousness	. Kvůli bolesti zlomené nohy upadáš do bezvědomí
941	. The painful blow makes you flinch, but does little else	. Bolestivý zásah tě přinutil cuknout, ale to je tak všechno
942	. Unlucky for you, it also causes immediate vision loss	. Bohužel pro tebe zásah způsobuje také okamžitou ztrátu zraku
943	. It takes you a moment to wipe the blood from your eyes	. Trochu ti trvá, než si ořeš krev z očí
944	, slipping past your armor.	. Zásah ti prošel zbrojí a jsi

	You stand stunned as your realize you cannot see anymore	v šoku, když si uvědomíš, že už nevidíš
945	. You feel a strange sensation in your head. You realize it's imminent brain-death	. Hlavou ti prochází podivný pocit a hned si uvědomíš, že je to blížící se mozková smrt
946	, making you cringe	. Zásah tě přinutil se otřepat
947	. You cup your groin and fall to the floor in pain	. Chytáš se za genitálie a padáš v bolestech k zemi
948	. The pain is sufficient to knock you out. Ouch	. Bolest stačila na to, aby tě srazila k zemi. Au
949	. There are not enough words in the universe to describe the pain your are feeling at this moment	. Na světě neexistuje dostatek slov na to popsat tu bolest, kterou teď cítíš
950	Out of ammo.	Došly náboje.
951	Target out of range.	Cíl je mimo dosah.
952	Combat cannot end with nearby hostile creatures.	Boj nemůže skončit, když jsou ještě v okolí nepřátelé.
953	Your aim is blocked.	Něco ti stojí v mušce.
954	You cannot use weapons with both arms crippled.	Když máš ochromené ruce, nemůžeš používat zbraně.
955	You cannot use two-handed weapons with a crippled arm.	S ochromenou rukou nemůžeš používat obouruční zbraně.
956	You are not strong enough to use this weapon properly.	Na udržení této zbraně nemáš dostatečnou sílu.
957	Brahmin	Brahmíní
958	This line shows the number of Brahmin (mutated cows) you have chopped up during your travels.	Tato položka ukazuje počet brahmín (zmutovaných krav), které se ti během tvých cest podařilo rozsekat.
959	Dogs	Psí
960	The total number of dogs that you have sent to the great kennel in the sky.	Celkový počet psů, které se ti podařilo poslat do velké boudy v nebesích.
961	and	a
962	crippled your left arm	máš ochromenou levou ruku
963	crippled your right arm	máš ochromenou pravou ruku
964	blinded	jsi oslepen
965	were killed	zemřel jsi

966	hit	jsi zasažen
967	on fire	hoříš
968	had your armor bypassed	zasáh ti prošel skrz zbroj
969	your weapon exploded	explodovala ti zbraň
970	your weapon destroyed	zničila se ti zbraň
971	your weapon dropped	vypadla ti z ruky zbraň
972	lost your next turn	ztrácíš příští kolo
973	hit yourself	trefil jsi sám sebe
974	lost the rest of your ammo	ztratil jsi zbytek svých nábojů
975	fired a dud shot	střelil jsi vedle
976	You	Byl
977	%s were hit for 1 hit point	%s jsi zasažen. Ztrácíš 1 bod zdraví.
978	Oops! %s were hit instead of %s!	Ups! %s jsi zasažen namísto bytosti jménem: %s!
979	%s were critically hit in %s for %d hit points	%s jsi kriticky zasažen %s. Ztrácíš %d bodů zdraví
980	%s were hit in %s for %d hit points	%s jsi zasažen %s. Ztrácíš %d bodů zdraví
981	%s were hit for %d hit points	%s jsi zasažen. Ztrácíš %d bodů zdraví
982	%s critically missed	Kriticky jsi minul
983	%s missed	Minul jsi
984	%s were critically hit for %d hit points	%s jsi kriticky zasažen. Ztrácíš %d bodů zdraví
985	%s were critically hit in %s for no damage	%s jsi kriticky zasažen %s, ale neutrpěl jsi zranění
986	%s were hit in %s for no damage	%s jsi zasažen %s, ale neutrpěl jsi zranění
987	%s were hit for no damage	%s jsi zasažen, ale neutrpěl jsi zranění
988	%s were critically hit for no damage	%s jsi kriticky zasažen, ale neutrpěl jsi zranění
989	%s critically missed and took %d hit points	Kriticky jsi minul. Ztrácíš %d bodů zdraví.
990	You see: %s.	Toto je: %s.
991	You search the %s.	Prohledáváš objekt jménem: %s.
992	You close the %s.	Zavíráš objekt jménem: %s.
993	You see a dead: %s.	Toto je: %s po smrti.
994	You look: %s	Vypadáš %s
995	%s has %d/%d hps.	%s má %d/%d bodů zdraví.

996	It has %d/%d shots of %s.	Má to %d/%d nábojů munice %s.
997	and is wielding a %s with %d/%d shots of %s.	a v ruce drží: %s s %d/%d náboji munice %s.
998	You use the %s on %s.	Používáš %s na bytost jménem: %s.
999	You gain %d experience points for killing: %s.	Za zabití bytosti jménem %s získáváš %d zkušenostních bodů.
1000	You need %d action points.	Potřebuješ %d akční body.