

**Kedves Játékosok,**  
egy kis Ká&Vé a magyarítás mellé:

**K :: A fordítás melyik verzióhoz készült?**

**V ::** A fordítás az 1.0.1.21-es verzióhoz készült, de az 1.1-es verzióhoz lett igazítva. Viszont előfordulhat, hogy valami fölött elsiklottam, és adódnak anomáliák. Reméljük, hogy nem történik ilyesmi.

**K :: A játék mely változataival kompatibilis?**

**V ::** A játék minden PC-s (GOG.com/Galaxy-s, Steam-es, "közkönyvtárból kölcsönzött GOG-os") változatával kompatibilis.

**K :: Hogy találom meg a játék helyi telepítését a magyarítás applikálásához?**

**V ::** A magyarítás-telepítő automatikusan megtalálja a játék telepített példányát, és a megfelelő mappákba másolja a módosított nyelvi fájlokat. Ha ez mégsem sikerülne neki, akkor még mindig van lehetőség a könyvtár betallózására (elég azt a könyvtárat megadni, amelyikben a 'Thronebreaker.exe' fájl található) - ez akkor fordulhat elő, ha nem telepítés által kerül a játék a merevlemezre, hanem tömörített állományból való kicsomagolással (például a "kölcsönzött" változat esetében).

**K :: Melyik nyelv lett lecserélve magyarra?**

**V ::** Az angol. Angolról fordítottam, ez volt kézenfekvő. Fáradtságos munkával elméletileg bármelyik másik nyelv helyére beilleszthetők a magyarított .csv/.txt fájlok.

**K :: A játékban fellelhető helyszínek is magyarítva lettek?**

**V ::** A zömük igen. A legfontosabb helyszínek elnevezései nem, de az egyéb beszélő nevek (település és helyszín elnevezések) igen. Persze ezek alól is akadnak kivételek. De nem sok. És néhány személynév is magyaros alakra lett hozva, ha volt (van) magyar kiejtésnek megfelelő írásmódú változata, amihez csak egy ékezetet kellett toldani (pl.: Barnabas -> Barnabás).

**K :: Ha valahol elakadok, így hogyan deríthetem ki, hol akadtam el, hogy rákereshessek egy végigjátszásra?**

**V ::** A helyszín-/helységnevek alapján. A telepítő létrehoz a Trónbitorló főkönyvtárában egy '\_addons' nevű könyvtárat, benne egy 'segédletek' elnevezésű alkönyvtárral, amelyben mellékeltem két PDF-et: ezek közül az egyik a helységnevek magyar-angol listája. Elég belőle kikeresni az adott helyszín elnevezését angolul, és arra rákeresni a keresőben.

**K :: Hogyan kaphatom vissza az angol nyelvet?**

**V ::** Csak a játék teljes újratelepítésével, vagy a "legális" GOG.com-os/Galaxy-s változatban a telepítés "megjavításával" így: Galaxy-kliens -> játék adatlapja -> 'More' gomb -> 'Manage installation' menüpont -> 'Verify / Repair...' opcióval. Mindkettővel elérhető a gyári változat visszaállítása, csak utóbbival gyorsabb és kényelmesebb, már ha van rá lehetőség. Előtte mindenképpen szükséges a magyarítás eltávolítása!

**K :: Ha uninstallálok/eltávolítom a magyarítást, mi történik?**

**V ::** A játék megakad a kezdőképernyőnél, és végtelen ciklusba kerül. Az eredeti változat csak az előző válasz szerintiek által vázolt módokon kapható vissza.

**K :: Ha megjelenik egy újabb verzió a magyarításból, akkor is el kell távolítanom a korábbi magyarítást?**

**V ::** Nem kell. De erősen ajánlott. Hogy látni lehessen, ha valahol hiba (hiányzó mondat / hiányzó dialógus / egész hiányzó szövegblokk) van az újabb telepítésben.

**K :: Muszáj mindig végignéznem az intrót, a Thronebreaker-főcímet, és az 'auto-mentés üzenetet'?**

**V ::** Az első kettőt nem, a harmadikat - sajnos - igen. A telepítő létrehoz a Trónbitorló főkönyvtárában egy '\_addons' nevű könyvtárat, benne egy 'intro-nix' alkönyvtárral, amelyben található egy 'nem-kell-intro.bat' állomány. Azt lefuttatva meg lehet szabadulni az első kettő bevezetőtől. Az ugyanezen alkönyvtárban található 'kell-intro.bat' állománnyal visszaállíthatóak a bevezetők. Az 'auto-mentés' üzenet teljességgel kiiktathatatlan, ott szükségeltetik egy plusz kattintás a játék megkezdése előtt.

**K :: Hallottam, hogy a játékban szereplő gwent-kártyák leírásában szerepelnek kulcsszavak, amik a kártyák egyes tulajdonságait és "működését" ismertetik. Ezek is magyarítva lettek?**

**V ::** Igen. A kulcsszavak és státuszok listája megtalálható a telepítő által a Trónbitorló főkönyvtár '\_addons' nevű könyvtárában létrehozott 'segédletek' elnevezésű alkönyvtárban. A játék megkezdése előtt - szerintem - ajánlott az áttanulmányozása azoknak, akik még nem gwenteztek. Azoknak pedig, akik már gwenteztek, azért, hogy lássák, milyen faramuci módon sikerült magyarítani egy némely kulcsszavakat :) Mivel jómagam csak koca-Witcher3-&-papíralapú-gwentező vagyok, feltehetőleg akadnak benne félrefordítások, félreértelmezések jócskán. De talán valamennyire érthetőek lesznek...

**K :: Hallottam, hogy egy meghozott döntés után van, hogy nem lehet csak úgy visszatáncolni, és megmásítani a döntésemet.**

**V ::** Így van. Viszont van rá gyógyír. A telepítő létrehoz a Trónbitorló főkönyvtárában egy '\_addons' nevű könyvtárat, benne egy 'auto-saver' elnevezésű alkönyvtárral, amelyben található egy 'ThronebreakerSave.exe' nevű futtatható állomány. Ezt a fájlt oda kell másolni a 'Thronebreaker.exe' mellé, majd miután elindítottuk a játékot (akár a 'Thronebreaker.exe'-vel, akár az Asztalra kihelyezett parancsikonnal, akár a Start menü/Programok listából, akár a GOG Galaxy-kliensből), futtatni kell a 'ThronebreakerSave.exe' fájlt is. Ez a kis szkript minden mentési pont után 60 másodpercenként biztonsági mentést csinál a mentésünkről, és azt itt tárolja le:  
C:\Users\<felhasználóneved>\AppData\LocalLow\CDProjektRED\Thronebreaker\SaveData Backups\...

Ez a mappa a szkript futása közben [Windows]+[Z] billentyűkombinációval is megnyitható. Ha vissza szeretnénk térni egy korábbi pontra, egy olyanra, amire a játékban már nincsen lehetőség, nem kell mást tenni, mint törölni kell az összes fájlt ebből a könyvtárból:

C:\Users\<felhasználóneved>\AppData\LocalLow\CDProjektRED\Thronebreaker\SaveData\...

és az ideálisnak tűnő biztonsági mentésben található állományokat kell átmásolni a korábbi fájlok helyére. 100 biztonsági mentés készül, utána a legrégebbiek felülíródnak a legfrissebbekkel. Szóval egy elhibázott döntés után nem érdemes sokáig hezitálni azt illetően, hogy visszatérjünk-e egy korábbi pontra, vagy sem. A játékból való kilépés után a 'ThronebreakerSave.exe' befejezi még a biztonsági mentést a legutolsó állapotról, és ha végzett, automatikusan leáll. Tehát manuálisan nem szabad bezárni! Ha mégis manuálisan szeretnéd bezárni, nyomj [Windows]+[C]-t.

## **K :: Ha kritikus hibába ütközök, mi tévő legyek?**

**V ::** Ha az alábbi esetek valamelyike merülne fel, például:

- > a magyar szöveg helyett 'NR???'\_MISSING\_\*\_\*'-szerű felirat látható (mindenképp pontosan jegyezd fel ezt),
- > a folyószövegben látható hiátus jelentkezik (3-4 (vagy több) szóköznyi hely látszik két mondat között),
- > hirtelen átugrik egy teljes szövegrészt a játék (látszik, hogy volt ott még valami, csak továbbugrott),
- > egy (vagy több) 'négyzet'-szimbólum jelenik meg a szövegben (az ő és ű kódolási hibák jelölődnek így),
- > logikai hiba van a mondatok egymásutániségában (értsd: teljesen irreleváns mondat követ egy korábbi),
- > valaki valamit másvalakinek mond/címez, mint akinek kellene,
- > kimaradt szó/mondatrész/mondat, elírás,...

akkor kérlek, írd egy üzenetet ide:

<https://magyaritasok.hu/> & <http://magyaritasok.info.hu/>

vagy írd egy emailt erre a címre:

smithmarci@hotmail.hu

## **Három hibát nézzetek el, kérlek!**

**1.,** Az egyik a gondolatjelek hektikus megjelenése a párbeszédnek esetében. Mivel a játék párbeszédei egymásba ékelődő darabokból állnak össze, a szövegfájlok nem "beszédesen" vannak elnevezve, nem lineárisan követik egymást, és van belőlük 455 darab, ráadásul az egyes szövegfájlokban is össze-vissza vannak a mondatok, és még azokból sem derül ki mindig, hogy ki mondja és kinek mondja, mi a közbevetés és mi nem az, lesz-e a gondolatnak folytatása vagy nem, ezért szinte lehetetlen volt minden esetben eltalálni, hogy hova kell gondolatjel, és hova szükségtelen. Valamint a kód miatt pontosvesszőt nem írhattam a szövegbe, ezért azt kénytelen voltam néhol gondolatjelekkel jelölni.

**2.,** A másik pedig az idézőjelek és az aposztrófok. A játékban az idézőjel háromféleképp viselkedik: a html-alapú szövegben az definiálja, hogy egy szöveg félkövér legyen; másrészt jelöli, hogy valaki mond valami; harmadrészt idézőjelbe tesz kifejezéseket, gondolatokat. Na most, a szoftver amit félkövérré tesz, ott meghagyja sajnos az idézőjeleket is, így pöttyet fura az egész. De legalább jól elkülönül a párbeszéd a narrációtól. Viszont, mert a párbeszédet teljesen random töri a program új sorba (tehát sokszor nem is töri új sorba), ezért értelmetlen lett volna ezek elé a mondatok elé kitenni a gondolatjelet, miközben folyószöveggé, még a bekezdés részeként jelenik meg, ahogy a program kiírja. Mert gyakran ömlesztve ír ki mindent. Ezért inkább arra törekedtem, hogy a közbeékelődő mondatelemeket szeparáljam tőlük.

**3.,** A harmadik pedig a '...', a pont-pont-pont-ok. Mert hogy a hangszinkronban lévő pillanatnyi szüneteket hivatottak jelölni a '...' -ok, ezért a szövegben is sok helyen benne hagytam. Ugyanis a program eredetileg a szöveget a hanggal szimultán írja ki, reméltem, hogy érzékelhető marad ezáltal a beszélő habozása, hezitálása, elgondolkozása. Ám a program a magyarítás után csak szimplán kiírja a szövegezést, függetlenül attól, hogy hol tart a hangsáv, így a '...' -ok sok helyen okafogyottakká váltak. Viszont anélkül, hogy a szöveg gondozása közben az ember látná a cselekményt és hallaná az eredeti hangsávot, nehéz kimazsolázni az összes felesleget. Ezért benne hagytam a javát.

Szóval ne várjátok el a klasszikus "bekezdés - párbeszéd - bekezdés" szerkezetet, legyetek szívesek!

**Fontos:** a játék "fagyását" és a véletlenszerű kilépéseket nem a magyarítás szövegfájlok okozzák!

## **K :: Nem bírom kivárni, amíg kijavítod a hibát. Mi tehetek?**

**V ::** Letöltöd DerPopo Github depository-jából a 'Unity Assets Bundle Extractor' (UABE) nevű segédprogramot -> megkeresed a hibát tartalmazó 'en-us' állományt a játék 'localization / flowcharts' alkönyvtárában (a fájlok elnevezés szerint a játék cselekményét/kronológiáját helyekkel valamennyire követik) -> a UABE-vel megnyitod az 'en-us' fájlt -> az 'info'-kérés után kijelölöd az 'en-us' bejegyzést benne -> dump-ot (txt-t/csv-t) exportálsz belőle -> kijavítod benne a szöveget -> lemented -> a dump-ot importálsz az UABE-ban megnyitott 'en-us' állomány 'en-us' bejegyzésének a helyére -> lemented az egészet 'en-us' nevű állományként -> és voilá!

Köszönöm, hogy elolvastad!

smithmarci

2019. március 9.

### Megjegyzések:

A., A magyarítás Kellermann Viktória, Hermann Péter fordításai és a Play.ON és QLOC lokalizációi alapján készült.

B., A magyarítás nem valósulhatott volna meg *\_DerPopo\_* 'Unity Assets Bundle Extractor' nevű szabad felhasználású szoftvere nélkül ([github.com/DerPopo/UABE](https://github.com/DerPopo/UABE)).

C., A magyarítás nem valósulhatott volna meg (vagy csak nagyon rosszul) *\_Cicanudli\_* segítségével. Minden, a jövőben érkező javításért is köszönet neki.

D., A magyarítás-telepítő Jordan Russell és Martijn Laan 'Inno Setup Compiler' nevű ingyenes szoftverével készült ([jrsoftware.org](https://jrsoftware.org)).

E., A mentéseket "biztonsági-mentő" 'ThronebreakerSave'-szkriptet *\_mikeInside\_* készítette ([github.com/mike-inside/ThronebreakerSave](https://github.com/mike-inside/ThronebreakerSave)).

F., Az intro-videókat "szüneteltető" megoldás *\_wasabi4lunch\_* javaslata alapján készült.