

Wykaz błędów, jakie mogą wystąpić podczas gry w Silent Hill 4: Room po zainstalowaniu spolszczenia

WYJAŚNIENIE: Najnowsza wersja spolszczenia (tj. v1.5) to nakładka na język japoński, przez co może dojść do kilku zaskakujących zdarzeń podczas gry. TAKIE BŁĘDY nie leżą w łacie spolszczającej, lecz w samej grze – gra czasem „wariuje” i nieumiejętnie MOŻE załadować napisy, chociaż powinna te, które są przypisane do określonej sytuacji/miejsca/rzeczy. Ten problem zdarzał się już w poprzednich wersjach (v1.2 i 1.4) i nie będzie rozwiązany, póki spolszczenie nie otrzyma wsparcia w czcionce (których edytować jeszcze nie jesteśmy w stanie). Próba nałożenia języka polskiego na angielski jest niemożliwa, bez wspomnianej czcionki. Jeśli się uda ją wyedytować to być może kolejna wersja spolszczenia, miejmy nadzieję ostateczna, rozwiąże ten problem. Ten poradnik pomoże Wam rozwiązać zaistniałe problemy, nie tracąc jednocześnie poznawania Silent Hill 4 w polskiej wersji językowej.

Ten poradnik służy:

- wskazaniu, gdzie występują poważne błędy uniemożliwiające skończenie gry
- wskazaniu, który konkretny przedmiot/notatka powoduje błąd
- rozwiązaniu błędu lub doradzeniu jak błędu uniknąć w przyszłości

Najlepiej, gdy wystąpi błąd:

- często zapisuj grę (gra spolonizowana nie działa stabilnie)
- przed wystąpieniem błędu zapisz i wyjdź z gry, wgraj oryginalne pliki językowe (w menu zmień język na angielski, bo będziesz miał japoński!) i zabierz element, który wcześniej powodował błąd w grze a później zapisz koniecznie grę
- wgraj znów spolszczenie i wczytaj zapisaną grę

PROBLEMY / BŁĘDY:

Gdy przebywasz w POKOJU 302

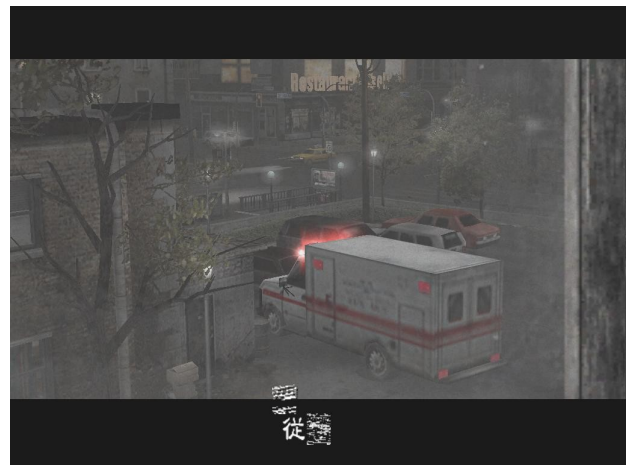
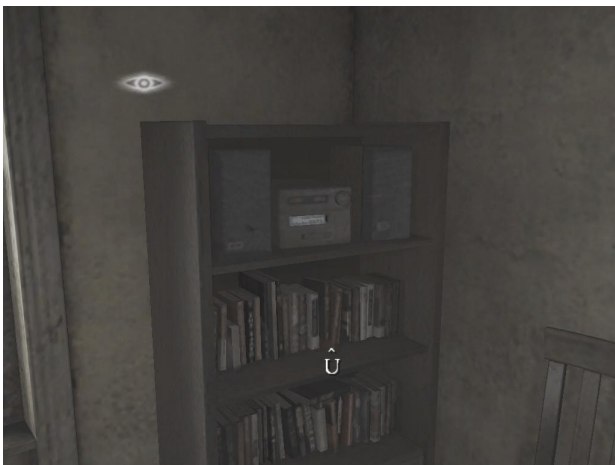
1. Wieża stereo: zamiast napisów PL pojawią się japońskie literki.

- Błąd polegającym na tym, że gra nieumiejętnie wczytała tekst, który normalnie miał się pokazać.
- Nie jest to istotne dla zrozumienia fabuły gry i można zignorować te „utrudnienia” (wieża stereo po włączeniu podaje wiadomości lokalne, przy fabule działa już poprawnie – gdy sama się włączy a także gdy umieścisz w niej znalezioną kasetę).

2. Po zabraniu kilku czerwonych kartek spod drzwi gra wyrzuca mnie do Windowsa.

- Bardzo poważny błąd (kartki są istotne dla fabuły – w konkretnej chwili będą w dalszej części poradnika wskazane – które to powodują), dlatego przed zabraniem wadliwych kartek zapisz grę i wyjdź z niej. Podmień oryginalne pliki językowe i po załadowaniu gry zabierz kartki spod drzwi a potem zapisz grę. Podmień pliki ze spolszczenia i po wczytaniu ostatniego zapisu kontynuuj grę.

OTO NAJCZĘSTSZE BŁĘDY W POKOJU 302 (nie powodują zawieszenia się gry):



Pierwsza wizyta w METRZE

BRAK – (ew. dziwny symbol, który jest pisany z #)

Pierwsza wizyta w LESIE

1. Studnie – pojawia się japoński tekst lub jakieś japońsko-nie-wiadomo-co (możliwy zawis gry lub wyrzucenie na pulpit Windowsa).

- Najlepiej ich unikać, gdyż przy pierwszej wizycie w LESIE i tak są niepotrzebne.

2. Nagrobki na cmentarzu w LESIE – pojawia się nie wiadomo jaki język (to nieszkodliwy błąd).

- Gra nieumiejętnie wczytała tekst – nie powoduje to żadnych konsekwencji w grze; mimo to, jeśli chcemy wiedzieć, co zawierają nagrobki można standardowo wczytać oryginalne pliki językowe a potem znów powrócić do spolonizowanego tekstu (przy robieniu spolszczenia nie było tekstu z nagrobków, więc domyślnie gra go wczytuje z własnych zasobów).

OTO JAK WYGLĄDA BŁĄD nr 1 oraz 2:



„Tekst” przy studni.



„Tekst” przy nagrobkach.

3. W jaskini przed jeziorem po kliknięciu na metalowe pręty, gra wyskakuje do Windows.

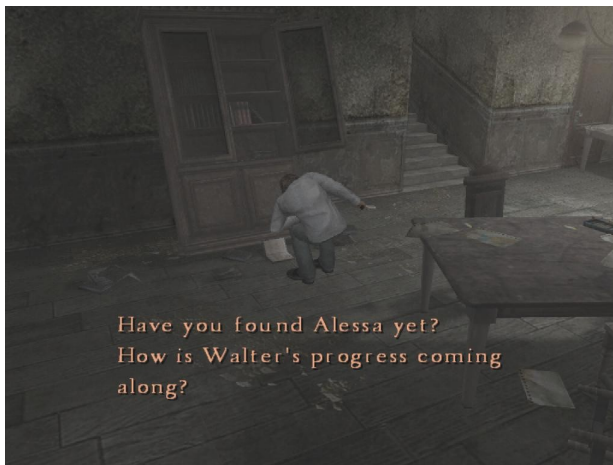
- Należy unikać klikania w tym miejscu na przedmioty i udanie się prosto do wejścia/wyjścia z lokacji. **PS.** Lokacja LAS zawiera największą liczbę błędów w grze.

4. Po otwarciu kluczem sierocińca – kiedy próbuję podnieść dziennik spod regału gra pada.

- To dość poważny błąd, jeśli chcemy pod koniec gry mieć zebrane wszystkie notatki. W takim wypadku należy: Zapisz grę i wyjdź z niej. Podmień oryginalne pliki językowe i po załadowaniu gry zabierz z wadliwych miejsc notatki a potem zapisz grę. Podmień pliki ze spolszczenia i po wczytaniu ostatniego zapisu kontynuuj grę. Poniżej miejsca powodujące nieuzasadniony zawis gry. Reszta miejsc w sierocińcu powinna dobrze działać (tj. próba zabrania Pisma Świętego obok drzwi do których poszedł jaskający się Jaspier, sama karta na drzwiach i scenka kończąca wizytę w lesie).



W tym kącie dojdzie do zawisu gry.

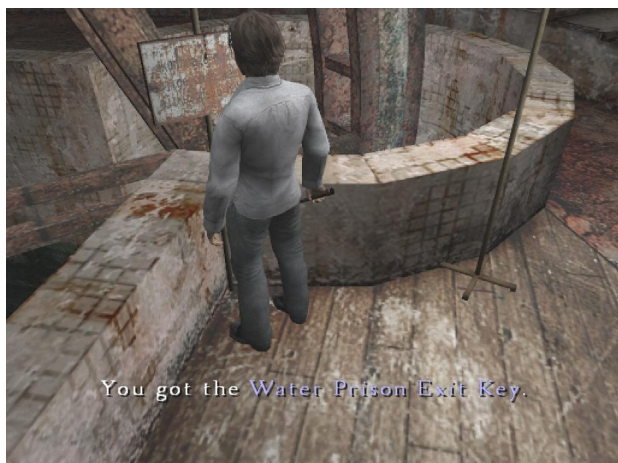


Błędu nie ma – wczytano oryg. język.

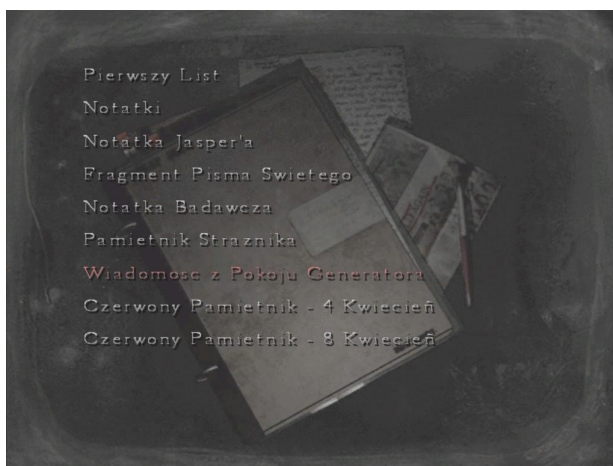
Pierwsza wizyta w WIEZIENIU

1. Przy próbie zabrania klucza (oraz odczytania i skopiowania notatki) obok kołowego generatora wodnego gra automatycznie się zawiesza i coś dziwnego się pokazuje.

- bardzo poważny błąd uniemożliwiający kontynuację fabuły jak i gry. Bez tego klucza nie można ukończyć pierwszej wizyty w więzieniu. To jedyny błąd na jaki natrafiłem przy sprawdzaniu spolszczenia. Należy więc standardowo: Zapisz grę i wyjdź z niej. Podmień oryginalne pliki językowe i po załadowaniu gry zabierz z wadliwego miejsca notatkę oraz klucz a potem zapisz grę. Podmień pliki ze spolszczenia i po wczytaniu ostatniego zapisu kontynuuj grę. **PS.** Jeśli skorzystasz z klucza jeszcze przed wczytaniem spolszczenia, czeka cię „niespodzianka”. Poniższe zrzuty ekranu wyjaśniają błąd, jego rozwiązanie i ewentualną „niespodziankę”



Po podmianie oryginalnych plików: zabierz klucz i przeczytaj notatkę (zabierzesz ją).



Wiadomość można później odczytać, po wgraniu na nowo spolszczenia (wybierz ją później z **NOTATEK**).



„Niespodzianka” - prawy obrazek ma „przekręcone” znaczenie (jeśli wcześniej podmieniłoby się spolszczenie przed otwarciem drzwi)

Pierwsza wizyta w ŚWIECIE BUDYNKÓW

BRAK – nie stwierdzono żadnych błędów

Pierwsza wizyta w APARTAMENTACH

1. Przy próbie otworzenia drzwi 303 wyskakują mi japońskie szlaczki.

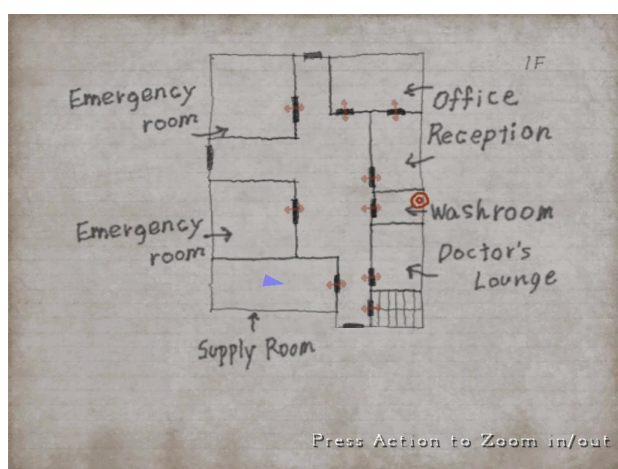
- Dziwny błąd w grze pod koniec tego etapu, kiedy używasz klucza z brelokiem (Klucz Lalki). Nie

da się tego uniknąć, lecz nie powoduje ŻADNYCH negatywnych następstw. Po prostu klikaj, aż literki japońskie znikną i będziesz mógł wejść w końcu do pokoju 303, by obejrzeć filmik z Eileen.

Wizyta w SZPITALU

1. Przy próbie wzięcia ampulki z jednej z sal gra automatycznie się zawiesza.

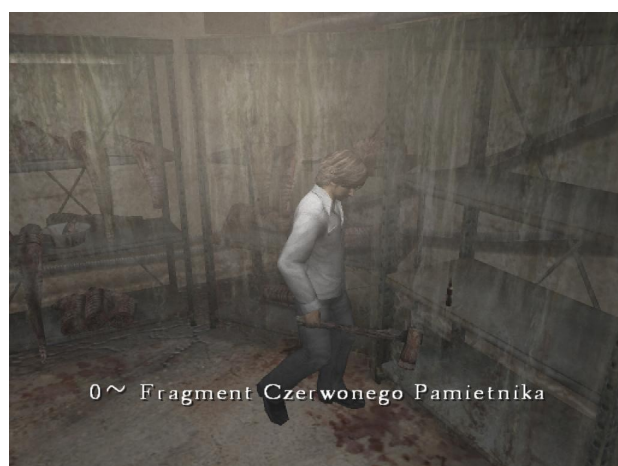
- Naprawdę dziwny błąd w grze. Nie wiem, co go powoduje. Dlatego pozbieraj co tylko możesz na tym poziomie szpitala, pozwiedzaj pokoje, pozabijaj pielęgniarzy i zapisz grę. A potem standardowo: wyjdź z gry. Podmień oryginalne pliki językowe i po załadowaniu gry zabierz z wadliwego miejsca ampulkę a potem zapisz grę. Podmień pliki ze spolszczenia i po wczytaniu ostatniego zapisu kontynuuj grę. Po wczytaniu gry opis AMPULKI będzie zniekształcony, ale sam przedmiot działa (można ampulki nie brać, ale z uwagi na to, że to bardzo świetne lekarstwo warto postarać się je wziąć – przyda się w najgorszych momentach gry, bo po zażyciu przez pewien czas nadal leczy. **PS.** Istnieje jeszcze druga ampulka, przy drugiej wizycie w apartamentach, opis będzie podanych dalej – w kolejnym punkcie. Poniżej rozwiązanie błędu:



Tutaj jest „wadliwa” ampulka.
(niebieski trójkącik)



Bierzemy „wadliwą” ampulkę.



Tak wygląda błąd w grze.
(może tu się pojawić co innego)



A tak gra „odczytuje” opis ampulki.
(może tu się pojawić co innego)

Druga wizyta w METRZE

BRAK – (ew. dziwny symbol, który jest pisany z #)

Druga wizyta w LESIE

1. Przy próbie wzięcia łańcucha gra się wiesza.

- Kolejny dziwny błąd, który można rozwiązać standardowym sposobem: Zapisz grę. A potem wyjdź z gry. Podmień oryginalne pliki językowe i po załadowaniu gry zabierz z wadliwego miejsca łańcuch dla Eileen a potem zapisz grę. Podmień pliki ze spolszczenia i po wczytaniu ostatniego zapisu kontynuuj grę. Od tej pory nazwa „łańcuch” nie będzie poprawnie wyświetlana w grze, ale sam przedmiot działa. **PS. To rozwiązanie błędu można (a raczej koniecznie) połączyć z kolejnym błędem w grze.**



Rozwiązanie błędu.



Niepoprawnie opisany „łańcuch”.

2. Po kliknięciu na spaloną lalkę na wózku inwalidzkim gra zawiesza się/wyrzuca do Windowsa.

- Bardzo poważny błąd, gdyż spalona lalka umożliwia zakończenie wizyty w tej lokacji. Zapisz grę. A potem wyjdź z gry. Podmień oryginalne pliki językowe i po załadowaniu gry podejdź i obejrzyj lalkę a potem zapisz grę. Podmień pliki ze spolszczenia i po wczytaniu ostatniego zapisu kontynuuj grę. Zadanie z wczepianiem znalezionych elementów (jeśli natomiast będzie nadal występować problem z zadaniem lalki – zbieraj jej elementy, korzystając z oryginalnych plików językowych) lalki już nie powinno powodować błędu w grze. Poniżej rozwiązanie błędu ze spaloną lalką – błąd przy podjęciu zadania ze spaloną lalką.



Rozwiązanie błędu.

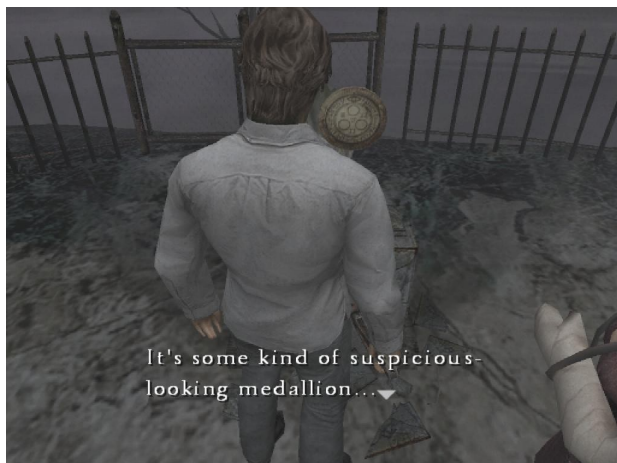


Notatka trafia do twoich Notatek.

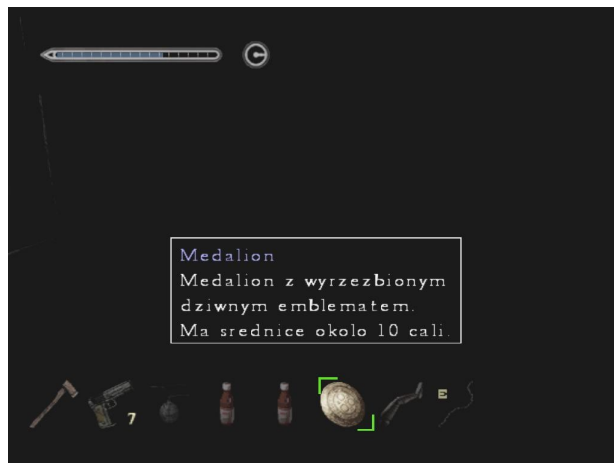
3. Po scenie przy jeziorze, kiedy próbuję wziąć medalion z pomnika wyrzuca mnie z gry.

- Medalion jest potrzebny, więc skorzystaj z pobliskiej dziury by powrócić do swojego pokoju. Tam zapisz grę. A potem wyjdź z gry. Podmień oryginalne pliki językowe i po załadowaniu gry podejdź i zabierz Medalion a potem znów zapisz grę. Podmień pliki ze spolszczenia i po wczytaniu ostatniego zapisu kontynuuj grę. Opis przedmiotu (Medalionu) będzie poprawnie się wyświetlać w grze. A także skorzystanie z Medalionu nie spowoduje żadnego błędu w grze. Poniżej, rozwiązanie

błądu.



Rozwiązanie błędu.



Opis Medalionu po wgraniu spolszczenia.

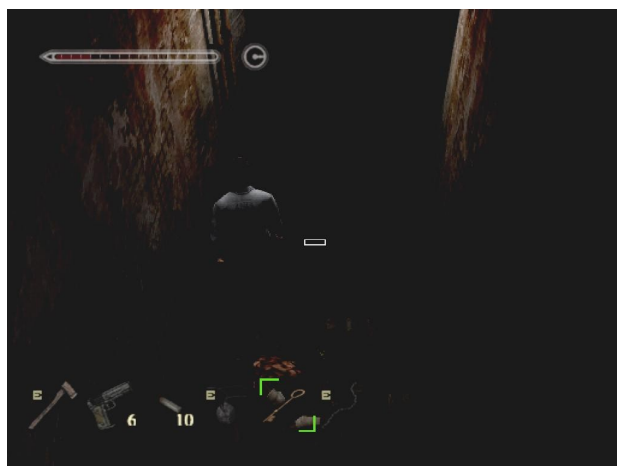
Druga wizyta w WIĘZIENIU

1. Po powrocie do Pokoju 302, w trakcie rozgrywki w tym etapie, sięgając po czerwoną kartkę pod drzwiami gra zawiesza się (lub wyrzuca do Windowsa).

- Błąd istotny przy zbieraniu Notatek. Wadliwa czerwona kartka pojawia się po prawej stronie szczeliny drzwi, więc przed jej podniesieniem zapisz w książce grę. A potem wyjdź z gry. Podmień oryginalne pliki językowe i po załadowaniu gry podejdź i zabierz czerwoną kartkę (przeczytaj ją) a potem znów zapisz grę. Podmień pliki ze spolszczenia i po wczytaniu ostatniego zapisu kontynuuj grę. **PS.** Możliwe, że ponowna próba odczytania tej Czerwonej Kartki (tj. zapewne Pamiętnika) w **NOTATKACH** spowoduje ponowne wyrzucenie do Windowsa – **zatem już jej nie czytaj.**

2. Po pokonaniu ducha Adrew i zabraniu od niego klucza – opis klucza jest niewidoczny.

- Nieumiejętne wczytanie opisu, jak i nazwy przedmiotu przez grę. Klucz nie powoduje żadnych negatywnych skutków w działaniu gry. Zatem nie przejmuj się brakiem opisu i wykorzystaj klucz w pokoju z generatorem (te drzwi przy kole wodnym na dole więzienia – tu też zobaczysz „niespodziankę”. Użycie klucza będzie błędne, mimo to nie spowoduje to błędu w jej działaniu gry. Bez problemu wejdiesz do środka nowego pomieszczenia. Poniżej jak wygląda ten błąd.



BRAK wyświetlenia się informacji oraz nazwy znalezionej klucza.



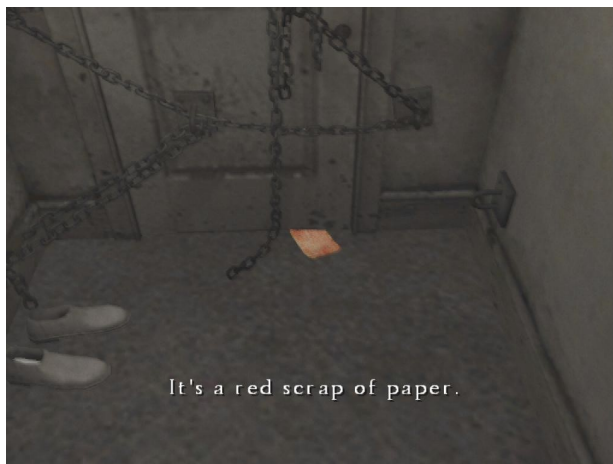
Błąd w nazwie czynności z użyciem klucza.
(Klucz to nie Karmazynowa Księga :)

Druga wizyta w ŚWIECIE BUDYNKÓW

1. Po powrocie do Pokoju 302, w trakcie rozgrywki w tym etapie, sięgając po czerwoną kartkę

pod drzwiami gra zawiesza się (lub wyrzuca do Windowsa).

- Ten sam błąd co poprzednio w drugiej wizycie w Więzieniu. Błąd istotny przy zbieraniu Notatek. Wadliwa czerwona kartka pojawia się po prawej stronie szczeliny drzwi, więc przed jej podniesieniem zapisz w książce grę. A potem wyjdź z gry. Podmień oryginalne pliki językowe i po załadowaniu gry podejdź i zabierz czerwoną kartkę (przeczytaj ją) a potem znów zapisz grę. Podmień pliki ze spolszczenia i po wczytaniu ostatniego zapisu kontynuuj grę. PS. Możliwe, że ponowna próba odczytania tej Czerwonej Kartki (tj. zapewne Pamiętnika) w **NOTATKACH** spowoduje ponowne wyrzucenie do Windowsa – **zatem już jej nie czytaj**.



Taki niewielki papirek a powoduje poważny błąd w grze.

Druga wizyta w APARTAMENTACH

BRAK – aczkolwiek w pokoju 106 jest do zabrania (podejrzana?) ampulka, która jak wiadomo z wcześniejszego opisu przy **SZPITALU** powodowała groźny zawis gry. W trakcie gry nie była podnoszona, z uwagi o wcześniejsze doświadczenie z jej znalezienia.

Ponieważ ETAP APARTAMENTÓW jest bardzo, bardzo długi i jeśli będzie błąd, to zaczniesz swoją wędrówkę od początku tej lokacji. A zatem jeśli mimo tych ostrzeżeń chcesz ją nadal wziąć (aby móc skorzystać z niej z ostatniej walki z bossem) musisz wrócić do swojego pokoju 302 i zapisać tam grę. Wyjdź z gry. Podmień oryginalne pliki językowe i po załadowaniu gry ruszaj w drogę do pokoju 106 po ampulkę a później wróć raz jeszcze do pokoju 302 i znów zapisz grę. Podmień pliki ze spolszczenia i po wczytaniu ostatniego zapisu ruszaj na ostateczną walkę z wrogiem.

UWAGI KOŃCOWE:

Staralem się sprawdzić wszystkie miejsca w poszukiwaniu błędów, więc możliwe, że gdzieś coś przegapiłem i gdzieś może nadal cziąć się błąd utrudniający dalszą grę w spolonizowanym Silent Hill 4: Room. Nie mniej jednak, często rób zapis gry, przez co unikniesz nerwowych sytuacji, przez których będziesz zmuszony powtarzać po raz kolejny wkurzający etap gry. Jeśli znajdziesz jakiś błąd to zawsze najlepiej stosować sprawdzoną metodę – podmianie pliku językowego.

Kolejna wersja spolszczenia miejmy nadzieję rozwiąże problem z czcionką polską w grze i pozwoli na wyeliminowanie powyższych podanych błędów oraz zastosowanie całej polskiej czcionki.

Ekipa spolszczenia życzy Wam jak najmniej wnerwiających sytuacji w grze Silent Hill 4: Room.

***Spolszczenie testował dla Was:
YaReX, 25.08.2009r.***