

F * A * Q

Často-kladené-dotazy

TECHNICKÉ DOTAZY	2
Použití emulátoru.....	2
Hra nefunguje	2
Mám ošklivé fonty	2
Čeština a konzole PS1	2
Čeština i na PSP	3
Výměna disků nefunguje	3
Dotazy ohledně překladu	4
Hlášení chyb v překladu	4
Skloňování jmen.....	4
Úprava překladu	5
Překlad předmětů a P.E.....	5
Ostatní dotazy	6
Jak vám mohu pomoci?	6
Bonusová úroveň - Chryslerův mrakodrap.....	6
Sponzorský dar.....	6
Mohu upravovat češtinu?	6
Nenašel jsem tu, co hledám	7

TECHNICKÉ DOTAZY

Použití emulátoru

Q: Nikdy jsem nepoužíval/a emulátor PSX, můžete mi nějak poradit, jak se to používá a co musím nastavit, aby mi Parasite Eve 1 dobře fungovalo?

A: Na [našem webu](#) naleznete návod, který Vás provede nastavením emulátoru krok po kroku. Ačkoliv je určen pro Final Fantasy IX cz, dalo by se říct, že odpovídá i Parasite Eve 1 cz. Velice kvalitní návod najdete také na [Pildových stránkách](#).

Hra nefunguje

Q: Hra mi s češtinou nefunguje, poradte, prosím.

A: Stejně jako v předchozích projektech musíte nejprve zkontrolovat následující:

Fungovala hra vůbec před aplikací patche s češtinou?
-Pokud ne, čeština to určitě nevylepší. (Viz nastavení ePSXe.)
-Pokud ano, přečtěte si podrobně pokyny k použití češtiny a ujistěte se, zda jste neudělali chybu. Pokud nevíte jak dál, napište nám do [naší knihy návštěv](#) a my se vám pokusíme poradit. (Samozřejmě se nejprve ujistěte, zda podobný dotaz již nepadl.) Vždy buďte maximálně konkrétní a problém rozepište!

Mám ošklivé fonty

Q: Mám ve hře příšerně ošklivé fonty, proč je tomu tak?

A: Parasite Eve 1 prostě takové fonty má. Menší úpravy jsme udělali, ale zázraky dělat bohužel nedovedeme... zatím. Jedinou možností, jak fonty vylepšit, je použití vyhlazování v nastavení grafického pluginu. Ale někdy je pak text skoro nečitelný.

Čeština a konzole PS1

Q: Bude možné hrát s vaší češtinou na originální stolní konzoli PlayStation1?

A: V případě, že vlastníte upravenou (tzv. očipovanou) konzoli, tak patrně ano. Struktura hry se nemění, takže pokud na svém PS1 spustíte neoriginální hry, pak nevidím v ničem problém.

Čeština i na PSP

Q: Bude možné hrát českou verzi Parasite Eve 1 pro PSX na PSP? Respektive, bude mi to fungovat přes emulátor jako PSX-P?

A: Zatím jsme to netestovali, ale patrně ano.

Výměna disků nefunguje

Q: Zrovna jsem se dostal/a na druhý disk, ale když dám vyměnit ISO ve svém ePSXe 1.7.0, tak se nic neděje - a to mačkám zběsile všechny tlačítka! Vy jste to rozbili?!

A: Nerozbili, problém je ve verzi ePSXe. Verze 1.7.0. totiž obecně proslula svou neschopností vyměnit CD / ISO. Naštěstí u Final Fantasy to nikdy nevadilo, protože tam výměně CD vždy předchází uložení hry. Zde je ovšem nutné přejít na druhý disk ve starší verzi ePSXe 1.5.2. Dále můžete klidně pokračovat ve verzi 1.7.0.

DOTAZY OHLEDNĚ PŘEKLADU

Hlášení chyb v překladu

Q: Našel jsem chybu v překladu, chybějící písmeno, překlep... a rád bych to nahlásil korektorovi, jak to mám udělat?

A: Stejně jako v předchozích projektech funguje na našich stránkách sekce „[hlášení chyb](#)“. Budeme velice rádi, když nám pomůžete překlad vypilovat. Tato sekce obvykle funguje 2-5 měsíců, podle aktivity testujících. Vždy se také najde nějaký oficiální betatester. (Zářným příkladem je Marty.)

!! JAK SPRÁVNĚ HLÁSIT CHYBY !!

1. Ujistěte se, že chyba již nebyla nahlášena. Pokud nebyla, pokračujte druhým bodem.
2. Napište v jaké oblasti jste chybu objevili.
Např. Carnegie Hall, Policejní stanice, Muzeum...
3. Opište celou větu a chybu zvýrazněte:
4. Př. „Aya zabYla pět zmutovaných opYc.“
5. Kdybyste náhodou narazili na text, který se nevešel do okna, opište celou větu a místo písmenek, které nejsou vidět, dejte XXX.
6. Př. „Daniel snědl Maedovi celou miskou rýže a ani se neXXXXX“
7. Pokud je problém hůře popsateľný, udělejte screenshot, nahrajte ho třeba na [photobucket](#) a do sekce „[hlášení chyb](#)“ mi napište link.
(Screenshot uděláte stisknutím klávesy PrintScreen, pak stačí otevřít grafický editor a stisknout CTRL+V.)

Skloňování jmen

Q: Jak se to má se skloňováním jmen? Mohu si vybrat libovolné jméno?

A: Nedoporučujeme jméno hlavní hrdinky měnit, skloňování totiž vychází ze jména Aya, proto se jen těžko hledá shoda s jinými jmény. Pokud si vyberete vlastní jméno, myslete na to, aby bylo jeho skloňování VŽDY totožné jako skloňování jména Aya!

Poznámka: Abychom mohli jméno skloňovat, museli jsme dát jako výchozí jméno pouze „Ay“ - doporučujeme zachovat!

Úprava překladu

Q: Nelíbí se mi, jak jsi přeložil „X“, já bych to spíš přeložil jako „Y“.

A: Překládal jsem volně, spousta věcí byla upravena, ale pokud máte nějaký návrh, jsem tomu klidně otevřen. Pošlete mi ho na mail a já se rozhodnu, zda je vhodnější. (Je však nutné brát na vědomí délku slova, především u předmětů a PE!)

Překlad předmětů a P.Ě.

Q: Mám dotaz, nebylo by možné nechat předměty a PE v angličtině? Jsem na to zvyklý. Proč to vůbec překládáte?

A: Vysvětlím to názorně: Nějaký neangličtinář si otevře inventář a vidí anglické názvy, podle kterých se nedokáže orientovat - nic mu neříkají. Potřebuje vyléčit otravu, ale neví, jak se řekne anglicky protijed. Takže by podle českých popisů pročítal všechny ostatní předměty, než by se dostal k protijedu. Totéž platí u PE. Jak jsem říkal před rokem a také rok předtím, naše projekty jsou určeny především pro neangličtináře. Pokud rozumíte, můžete vždy hrát anglicky.

OSTATNÍ DOTAZY

Jak vám mohu pomoci?

Q: Zajímalo by mě, jestli mohu také nějak pomoci a účastnit se tak vašich překladů?

A: Samozřejmě, pokud nám chcete nabídnou pomoc, určitě vás rádi vyslechneme. Vždy se nám hodí schopní betatesteři, kteří pomáhají zlepšovat kvalitu našich překladů a vyslouží si tak čestné místo v textech instalace, FAQ nebo na webu.

Bonusová úroveň – Chryslerův mrakodrap

Q: Ve hře je prý bonusová úroveň, nějaký Chryslerův mrakodrap, jak se tam dostanu?

A: Do Chryslerova mrakodrapu lze vstoupit až po dohrání hry. Jakmile skončí závěrečné video, objeví se titulky, které trvají několik minut. Buďte trpěliví a čekejte, dokud Vám hra nenabídne uložení hry. Hru si samozřejmě uložte! Nyní máte z této uložené pozice možnost hrát znovu, ovšem s možností navštívit na mapě světa Chryslerův mrakodrap, a to ihned po vstupu na mapu města. Této možnosti se říká EX-Hra a nabízí úplně jiný konec celé hry!

Sponzorský dar

Q: Rád/a bych se stal/a sponzorem překladu, co pro to mám udělat?

A: Pokud se vám naše překlady líbí a sledáváte je užitečnými, moc nás to těší samo o sobě. Pokud chcete podpořit naše další projekty, číslo našeho účtu je: **1524808013/0800**
Za každý příspěvek děkujeme, nově umístíme všechny sponzory projektů do sekce projektu, jež sponzorují. Nezapomeňte však napsat své jméno nebo přezdívku!

Mohu upravovat češtinu?

Q: Mohu si volně upravovat a šířit vaši češtinu?

A: Ne, všechny změny musí být projednány s autory a prováděny přes ně. Také je zakázáno vytváření českých releasů Parasite Eve 1 a

jejich šíření. Tato čeština je duševní vlastnictví RK-Translations a jako taková je pod ochranou autorského zákona. Jsou to stovky hodin naší práce, děkujeme za pochopení.

Nenašel jsem tu, co hledám

Q: Nenašel jsem tu odpověď na svou otázku, co mám dělat?

A: Ani v tomto případě nezoufejte, zeptejte se přímo nás prostřednictvím knihy návštěv na [našem webu](#).



MARTIN KOŠTÁL

R@ziel vzal pod svá ochranná křídla překlad textů, počeštění grafiky, alfatest, betatest, přípravu FAQ, distribuci a web.

e-mail: [kostal_martin\(zavináč\)post.cz](mailto:kostal_martin(zavináč)post.cz)

Web: www.rk-translations.wz.cz



JINDŘICH TOMEK

Kruci svou ocelovou pěstí rozdrtil kód hry a získal zákeřně ukrytý text. Dále počeštil fonty, vytvořil nástroje na import a export textů, grafiky a vytvořil instalační patch. Podílel se také na tvorbě FAQ, úpravách počeštěné grafiky, textů a řešení technických problémů.

e-mail: [jtome\(zavináč\)seznam.cz](mailto:jtome(zavináč)seznam.cz)

Web: www.rk-translations.wz.cz

EXTERNÍ SPOLUPRÁCE

MNOHOKRÁT DĚKUJEME NÍŽE ZMÍNĚNÝM LIDEM, ŽE NÁM OCHOTNĚ POMOHLI PŘI TVORBĚ A ÚPRAVÁCH PROJEKTU PARASITE EVE 1 CZ.

BETATEST:

MARTY