

---

## Final Fantasy VII

Patch di traduzione in lingua italiana  
versione 2.10  
Guida all'applicazione delle patches

---

### INDICE

1. DISCLAIMER
2. GUIDA ALLA CREAZIONE DEL FILE IMMAGINE
3. GUIDA AL PATCHING DELLA VERSIONE NTSC USA
4. GUIDA AL PATCHING DELLA VERSIONE PAL UK
5. GUIDA ALL'EVENTUALE MASTERIZZAZIONE DELL'ISO (PSX)
6. NOTA SULLE ALTRE VERSIONI DEL GIOCO
7. IL GRUPPO

#### 1. DISCLAIMER

Le patches non facilitano in alcun modo la duplicazione di materiale coperto dal diritto d'autore, in perfetta sintonia col dettato del Digital Millenium Copyright Act del Congresso USA, universalmente riconosciuto come norma di riferimento in materia.

Esse infatti non contengono alcuna "crack" e sono create al fine di **poter esser applicate SOLO alla versione originale del gioco**. Le modifiche, sebbene teoricamente riservate alla casa produttrice del gioco (art. 64-bis\* della legge 633/41 sul diritto d'autore, come modificato dal Decreto Legislativo 518/92), sono da sempre tollerate in ambito videoludico.

Le patches comunque sono **totalmente gratuite e non vengono in alcun modo vendute, né da sole, né già applicate sulla versione originale del gioco**. Va pertanto declinata ogni responsabilità per eventuali attività di lucro che vengano da altri illecitamente perpetrate utilizzando le patch di traduzione create dai frequentatori del sito.

a) La patch contenuta in questo archivio va utilizzata esclusivamente sul gioco originale legittimamente detenuto per il quale essa è stata creata. **Gli autori vietano espressamente la distribuzione della patch separata dagli altri file contenuti nell'archivio.**

b) La patch è stata creata senza alcun fine di lucro o di profitto.

c) SadNES cITy declina quindi la responsabilità delle riviste che, senza alcun consenso dell'autore, il quale deve ritenersi come già **NON** dato, intendessero, in via del tutto autonoma, vendere o comunque distribuire questo programma nei supporti CD/DVD dei loro periodici.

d) È assolutamente vietato vendere o cedere a terzi a qualsiasi titolo il gioco già patchato; i trasgressori potranno essere puniti, ai sensi dell'art. 171bis Legge sul diritto d'autore, con la reclusione da 6 mesi a 3 anni.

e) Si declina la responsabilità derivante dall'uso scorretto della nostra patch da parte di terzi.

f) Le patch non contengono porzioni di codice del programma del gioco; gli elementi che le formano non sono dotati di autonomia funzionale.

g) Per la creazione delle patch non è stato necessario violare sistemi di protezione informatica, né dalla sua applicazione viene messa in atto tale condotta.

h) La patch sono un prodotto amatoriale e pertanto gli autori declinano la responsabilità di possibili malfunzionamenti. **L'uso delle patches è a vostro rischio e pericolo.**

Il gioco Final Fantasy VII è 1997 © SquareEnix, cui appartengono tutti i relativi diritti.

## 2. GUIDA ALLA CREAZIONE DEL FILE IMMAGINE (PSX)

Per la creazione dell'iso e la successiva masterizzazione dell'iso patchato ci avvarremo del programma freeware Image Burn, che potete scaricare dal sito <http://www.imgburn.com> (ricordate di scaricare anche il file per tradurlo in italiano), oppure scaricatelo dalla sezione **Utilità** del nostro sito.

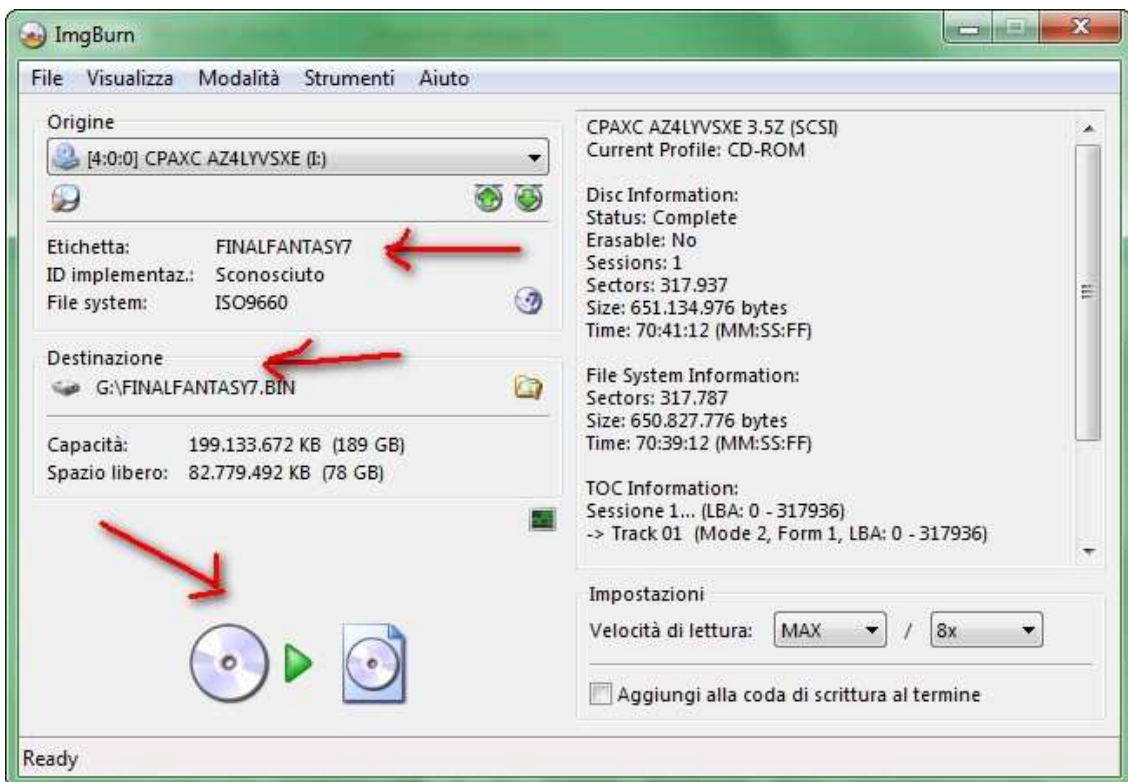
**NOTA: Se invece siete già avvezzi all'utilizzo di un altro software di creazione iso/masterizzazione (quali CDRWin ed Alcohol 120%, per i quali scriveremo una guida ai tempi di Xenogears), saltate direttamente alle operazioni di patching.**

Una volta installato, per renderlo italiano, bisogna copiare il file italian.lng nella cartella **Languages**, che si trova nella directory di installazione del programma e selezionare la lingua dal menu Tools > Language. Ricordo, a chi ha Seven (o Vista) che per installare (ed usare) il programma e copiare il file sono necessari i diritti di amministratore.

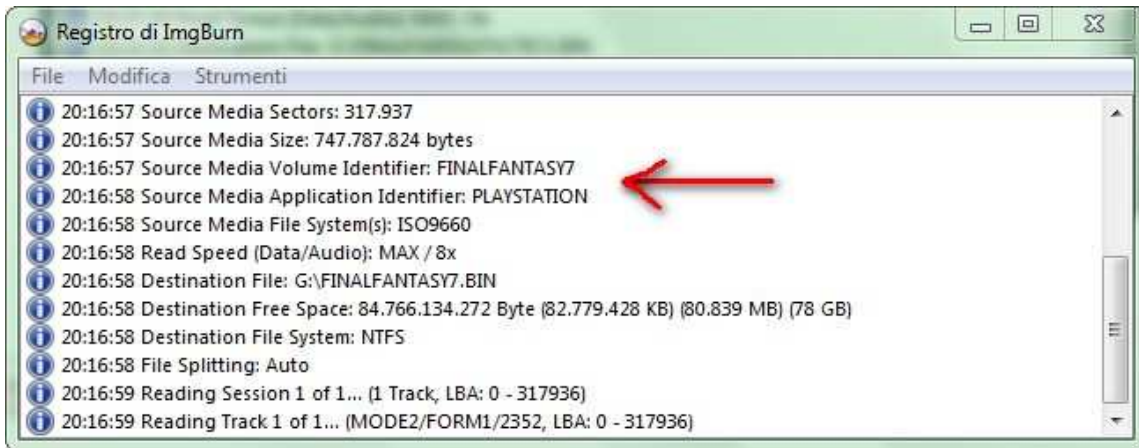
Una volta fatto tutto ciò, lanciamo il programma. Ci apparirà la seguente schermata:



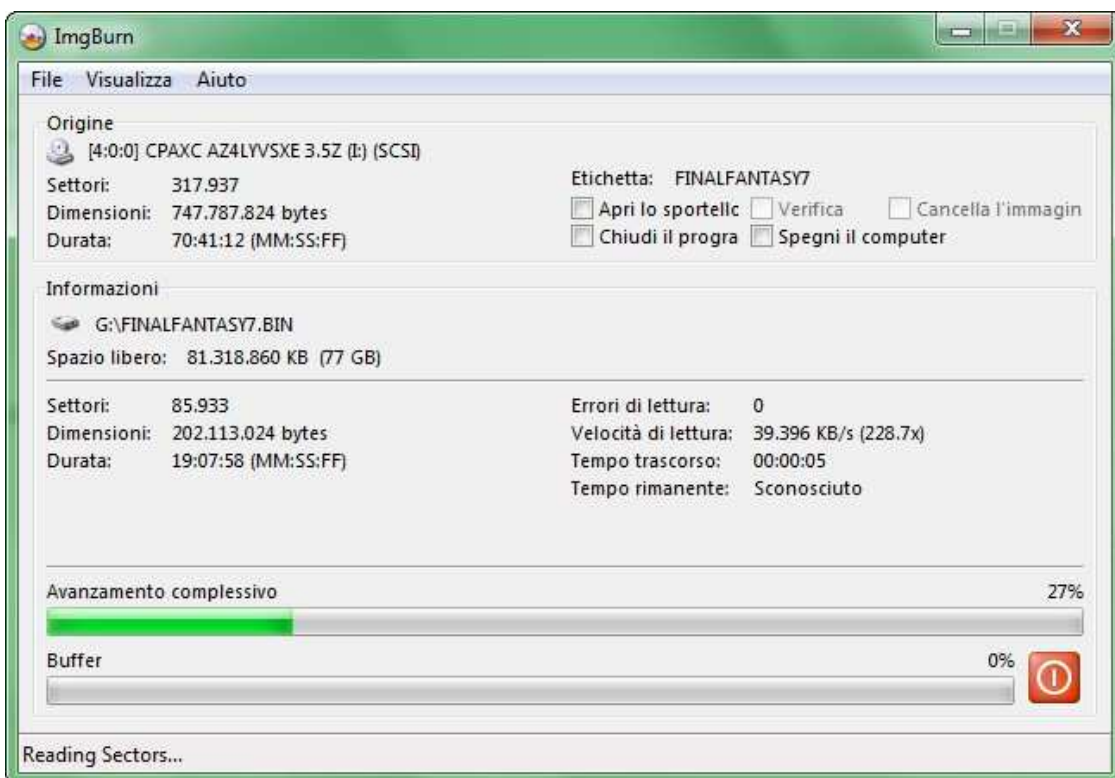
Inseriamo il nostro CD 1 di **Final Fantasy VII**, versione americana NTSC oppure europea inglese PAL (l'operazione andrà ovviamente ripetuta con il CD 2 ed il 3) e clicchiamo su "Crea un File Immagine da Disco". Apparirà la seguente schermata.



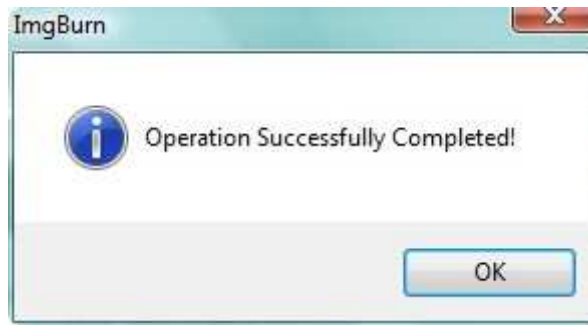
Qui non dobbiamo fare altro che scegliere la destinazione dove sarà creata l'immagine del gioco, e cliccare su "Crea Immagine" (la terza freccia in basso). Possiamo notare che l'Application Identifier del cd è PLAYSTATION, identificatore tipico (ovviamente :P ) dei giochi PSX.



Si passa così alla schermata di copia del cd (immagine successiva).



Non ci resta che attendere che il programma termini la copia. Esso ci avvertirà con un suono e con il seguente pop-up:



Ora che abbiamo ottenuto il nostro file immagine, tratteremo di come applicare la patch. Il procedimento cambia leggermente a seconda della versione che si vuole patchare.

**NOTA:** Prima delle operazioni di patching, riportiamo le dimensioni dei file immagine su cui abbiamo lavorato:

*Versione NTSC (black label):*

CD1: 747.787.824 byte

CD2: 732.657.408 byte

CD3: 659.561.952 byte

*Versione PAL (platinum):*

CD1: 747.432.672 byte

CD2: 732.655.056 byte

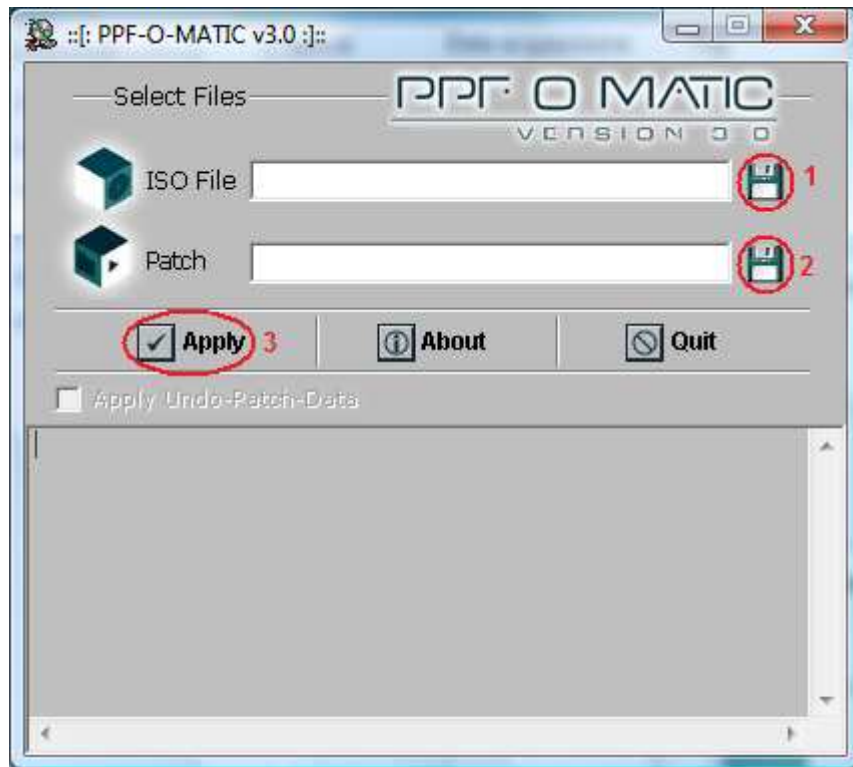
CD3: 659.559.600 byte

## 2. GUIDA AL PATCHING DELLA VERSIONE NTSC USA

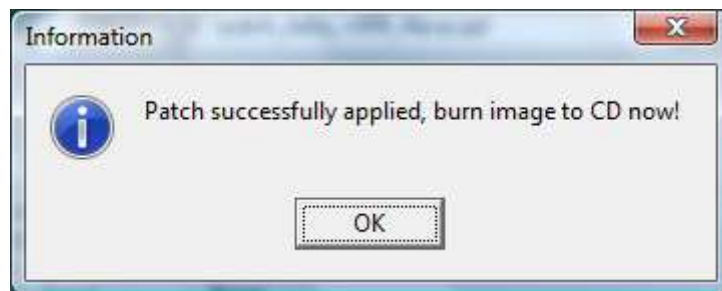
Per applicare la patch alla versione NTSC USA ricorriamo al programma **PPF-O-Matic**, che troverete anch'esso nella sezione **Utilità** del nostro sito.

Copiate la patch **ppf** e **PPF-O-Matic** nella stessa cartella dove avete appena creato la ISO.

Ora apriamo **PPF-O-Matic**; si presenterà una schermata come segue:



Tutto quello che dovrete fare sarà premere 3 tasti. Iniziate dal tasto 1, esso vi chiederà di selezionare la vostra ISO. Il secondo (2) vi chiederà di selezionare la patch, in tal caso si tratta di `cd1_patch_ff7usa_it_200.ppf`. Infine, non dovrete far altro che cliccare su **Apply** (3) per applicare la patch, attendere ed otterrete il seguente risultato:



**Attenzione:** se ricevete un messaggio di errore al momento del patching, assicuratevi che la vostra ISO non sia in modalità "Sola Lettura" (click destro -> Proprietà).

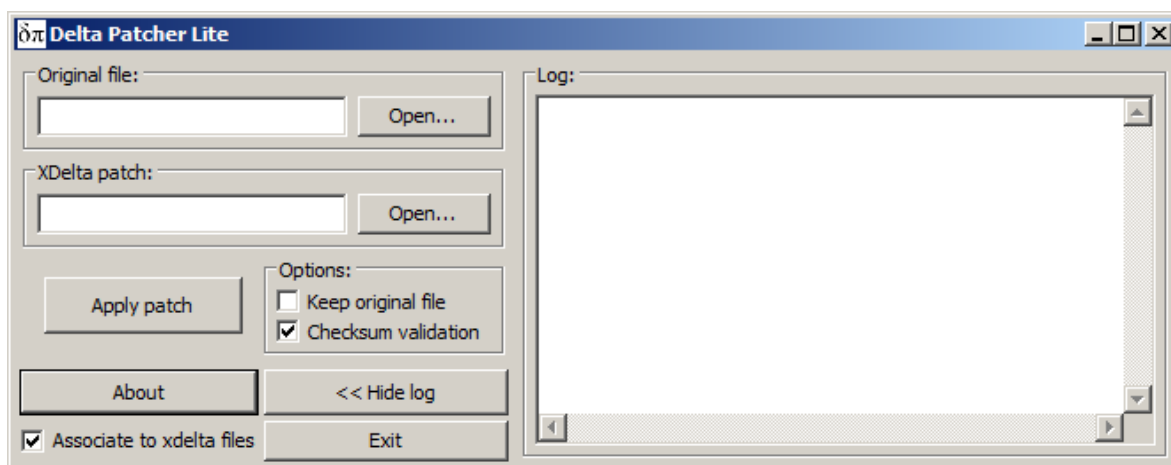
Mi raccomando anche di dare una controllata alle vostre iso patchate con ECCRegen (programma incluso nell'archivio della patch). Se venissero rilevati settori corrotti, state in guardia, perché la vostra iso potrebbe non essere perfetta. In quel caso, controllate che i vostri cd **originali** non siano sporchi o graffiati, e tentate un nuovo dump del file immagine.

Una volta applicata la patch (l'operazione andrà ovviamente ripetuta con il secondo ed il terzo CD e le loro apposite patch), si può passare a masterizzare la nostra iso patchata (questo solo se volete giocare su PS1/PS2, perché se volete giocare su emulatore o su PSP potete fermarvi qua, e passare all'eventuale conversione nel formato utilizzato dalla PSP). Se siete interessati, passate al punto 4 della guida.

### 3. GUIDA AL PATCHING DELLA VERSIONE PAL UK

Il procedimento di patching della versione PAL prevede l'utilizzo dell'innovativo formato **xdelta**. La peculiarità di questo formato è di essere "intelligente", in quanto non si limita ad una comparazione byte-per-byte tra il file immagine originale e quello modificato, bensì è in grado di rilevare gli spostamenti di banchi di dati, evitando ridondanze all'interno della patch. Questo significa che è possibile utilizzarla per patchare file immagini di dimensioni diverse senza creare patch mostruosamente grandi di centinaia e centinaia di MB.

Ma procediamo col patching: incluso nel 7z della patch PAL trovate una cartella chiamata **deltapatcher**: apritela ed avviate **DeltaPatcherLite.exe**, vi apparirà una schermata simile a questa:



Il programma è decisamente intuitivo. Nella casella "Original File" bisognerà selezionare l'ISO appena creata, nella casella "XDelta patch" andrà indicato il percorso della patch di traduzione (nel nostro caso, **cd1\_patch\_ff7pal\_it\_201.xdelta**). A differenza di altri programmi di patching xdelta, il Deltapatcher rinomina automaticamente la nuova ISO patchata con lo stesso nome della vecchia. **Qualora voleste mantenere anche l'ISO inglese, selezionate la casella "Keep original file". Si raccomanda di avere almeno 1,5GB di spazio libero su hard disk, prima di applicare la patch alla versione PAL.**

Una procedura importante che dovranno seguire gli utenti forniti del gioco PAL è quella di un controllo dei settori con ECC Regen.

Aprirete il programma e selezionate il percorso della vostra ISO. Successivamente, cliccate sul pulsante con il martello per aprire il pannello delle opzioni, ed assicuratevi di impostare il "secure mode scanning" e di selezionare la casella con "fix mode 2 form 2 sectors". Avviate poi la scansione, che dovrebbe durare pochissimo.



Qualora incontraste dei settori con ECC errato, basterà selezionarli e correggerli prima di masterizzare.

La versione del gioco da cui siamo partiti per creare la patch è la PAL Platinum. Versioni diverse (come la black label originale) potrebbero avere delle differenze minime che causano questi ECC errati.

Una volta patchato il primo cd, ripetete le operazioni per il CD2 ed il 3, et voilà! Se non avete abbastanza spazio su HD per patchare i tre CD in una sola volta, basterà che patchiate un CD alla volta e lo masterizzate, cancellandolo dopo esservi assicurati che la copia sia funzionante.

**IMPORTANTE:** Il vostro gioco PAL, una volta applicata la patch, verrà tramutato nella sua controparte NTSC, con alcune piccole modifiche. In primis, il gioco caricherà e salverà esattamente come la versione PAL UK; l'altra modifica riguarda invece l'ID del gioco, che rimarrà quello della versione PAL UK nonostante cambi il formato video. Queste sono le conseguenze della trasformazione da PAL a NTSC:

- Spariranno le bande nere dovute alla cattiva conversione da NTSC a PAL, evitando la deformazione grafica del gioco.
- Il gioco risulterà più fluido del 17%.



- Nel caso voleste utilizzare dei cheats Action Replay, ricordatevi di usare quelli per la versione NTSC, non quelli della versione PAL.
- Qualora aveste un televisore veramente (ma veramente) vecchio, risalente agli anni '80, potreste avere problemi a visualizzare il gioco per via della mancanza di compatibilità col formato video NTSC. Se proprio non avete altre alternative (come l'emulazione del gioco su PC), potete utilizzare il boot disk **Import Player Light 2.1 EUR** (cercatelo con Google) per giocare nel formato video PAL. Sappiate però che questo rovinerà la vostra esperienza di gioco, dacché il video risulterà deformato e più lento del 17%.

## 5. GUIDA ALL'EVENTUALE MASTERIZZAZIONE DELL'ISO (PSX)

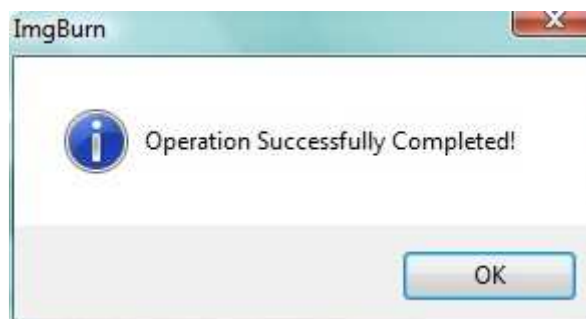
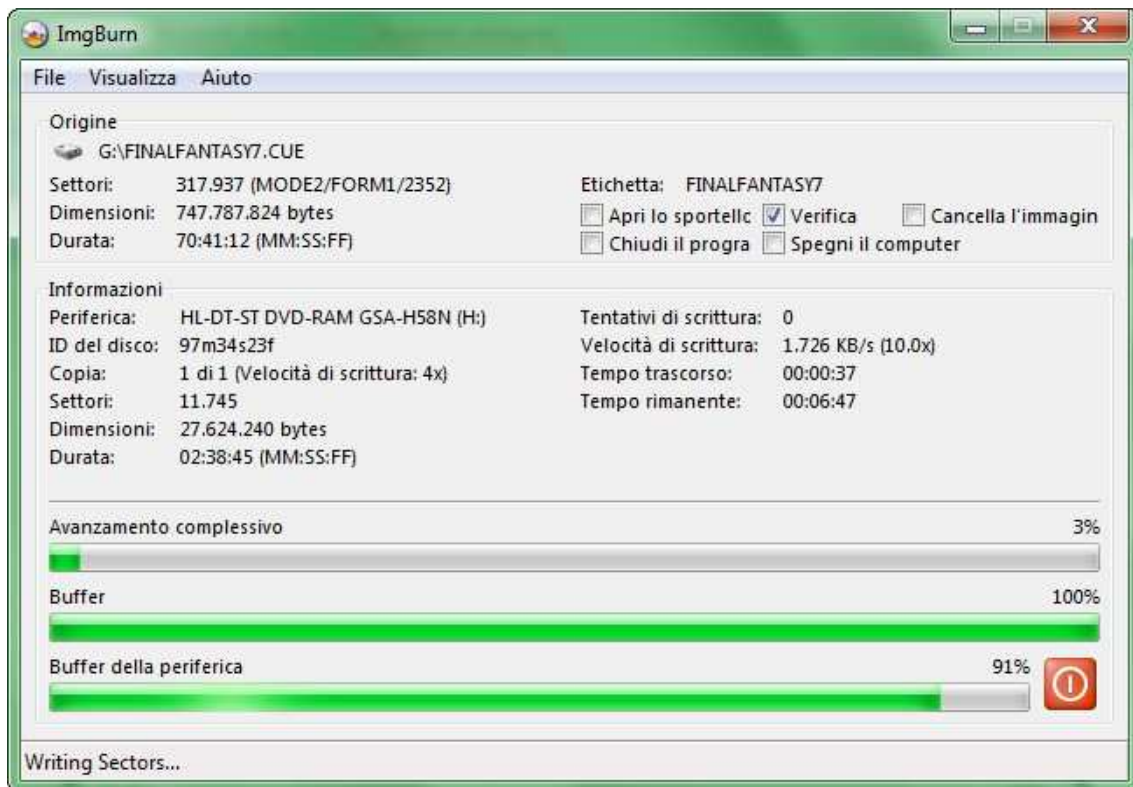
Lanciamo di nuovo ImgBurn. Inseriamo un cd vuoto e scegliamo - come potete vedere dall'immagine che segue - il menu "Scrivi un File Immagine su Disco".



Nella schermata successiva carichiamo la nostra immagine patchata (selezionando il file **.cue associato**) e facciamo partire il processo di masterizzazione. La velocità di scrittura è a vostra scelta (consiglio la più bassa possibile).



Aspettiamo che il processo finisca.



Et voilà, siamo pronti a giocare.  
Buon divertimento! :)

## 6. NOTA SULLE ALTRE VERSIONI DEL GIOCO

Non è possibile applicare la traduzione a versioni differenti dalle NTSC/UC e PAL/UK per Playstation. Questo esclude le versioni giapponesi, francesi, tedesche e spagnole del gioco. Inoltre, a scanso di equivoci, non è possibile applicare la patch alla versione scaricabile dal Playstation Network® per Playstation 3 o PSP, né ad eventuali versioni successive alla pubblicazione della nostra patch di traduzione.

## 7. IL GRUPPO

Il gruppo SadNES cITy è composto da:

mickey ----- email: [mickey@sadnescity.it](mailto:mickey@sadnescity.it)  
Duke ----- email: [dukez@freemail.it](mailto:dukez@freemail.it)  
\_Ombra\_ ----- email: [ombra\\_rd@sadnescity.it](mailto:ombra_rd@sadnescity.it)  
xxcentury ---- email: [xxcentury@hotmail.com](mailto:xxcentury@hotmail.com)  
Chop ----- email: [chop01@gmail.com](mailto:chop01@gmail.com)  
mog tom ----- email: [mog\\_tom@yahoo.com](mailto:mog_tom@yahoo.com)  
Mat ----- email: [mattia.d.r@libero.it](mailto:mattia.d.r@libero.it)  
Sephiroth 1311 email: [sephiroth1311@sadnescity.it](mailto:sephiroth1311@sadnescity.it)  
Shari R'Vek--- email: [ShariRVek@mclink.it](mailto:ShariRVek@mclink.it)  
Phoenix----- email: [phoenix\\_87\\_c@hotmail.com](mailto:phoenix_87_c@hotmail.com)  
Brisma----- email: [brisma@hotmail.it](mailto:brisma@hotmail.it)  
Gufino2----- email: [pierdrum@libero.it](mailto:pierdrum@libero.it)