

Xenogears

Patch di traduzione in lingua italiana
versione 1.0

INDICE

- 1 - DISCLAIMER
 - 2 - GUIDA ALLA CREAZIONE DEL FILE IMMAGINE E MASTERIZZAZIONE
 - a) con CDRWIN
 - b) con Alcohol 120%
 - 3 - 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) La 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 Xenogears è 1998 © Square Inc., cui appartengono tutti i relativi diritti.

2 - GUIDA ALLA CREAZIONE DELLA PATCH

Innanzitutto, vi consigliamo di utilizzare Alcohol 120%, per evitare problemi di incompatibilità col masterizzatore. Abbiamo deciso di fare una guida a CDRwin per chi, invece, lo avesse già installato e non volesse dover installare un altro programma.

Si raccomanda di NON spostare il file .bin e .cue dalla cartella in cui li avete creati, altrimenti potreste avere dei problemi al momento di masterizzare.

Consigliamo anche di utilizzare dei cd di marca 'buona', quali Verbatim Crystal Azo, Sony CDR e TDK. Le marche più scadenti fanno faticare maggiormente la lente della vostra console.

A) Utilizzare CDRwin

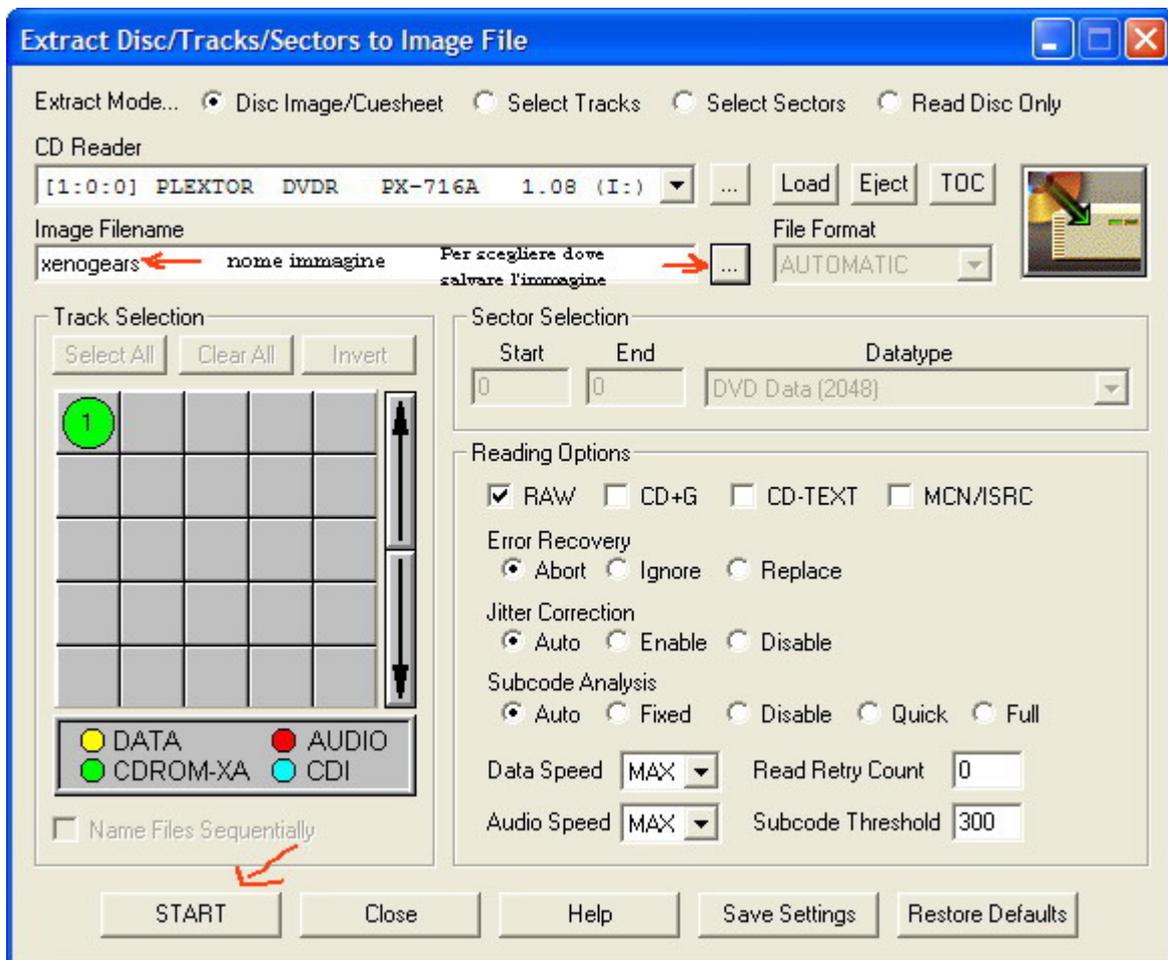
Per prima cosa, se già non l'avete, dovete scaricarvi il programma CDRwin da questo sito <http://www.goldenhawk.com/> . Il programma è shareware ma è pienamente funzionante. L'unica

limitazione è che la velocità viene impostata ad 1X (comunque, visto che per molti masterizzatori recenti la velocità minima è 4x, o masterizzano a questa velocità, oppure il programma non funziona. In quel caso, potete usare anche Nero o Alcohol 120% per masterizzare il bin+cue :P)

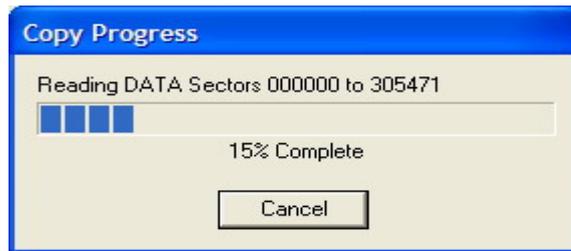
Lanciate il programma e vi si presenta questa schermata:



Cliccate su box indicato dalla freccia rossa e si aprirà la seguente schermata:



Scegliete il nome da dare all'immagine e dove volete salvarla e poi cliccate su START. Apparirà la seguente finestra che indicherà il progresso del processo di masterizzazione.



Ora non vi resta che aspettare che il programma finisca.

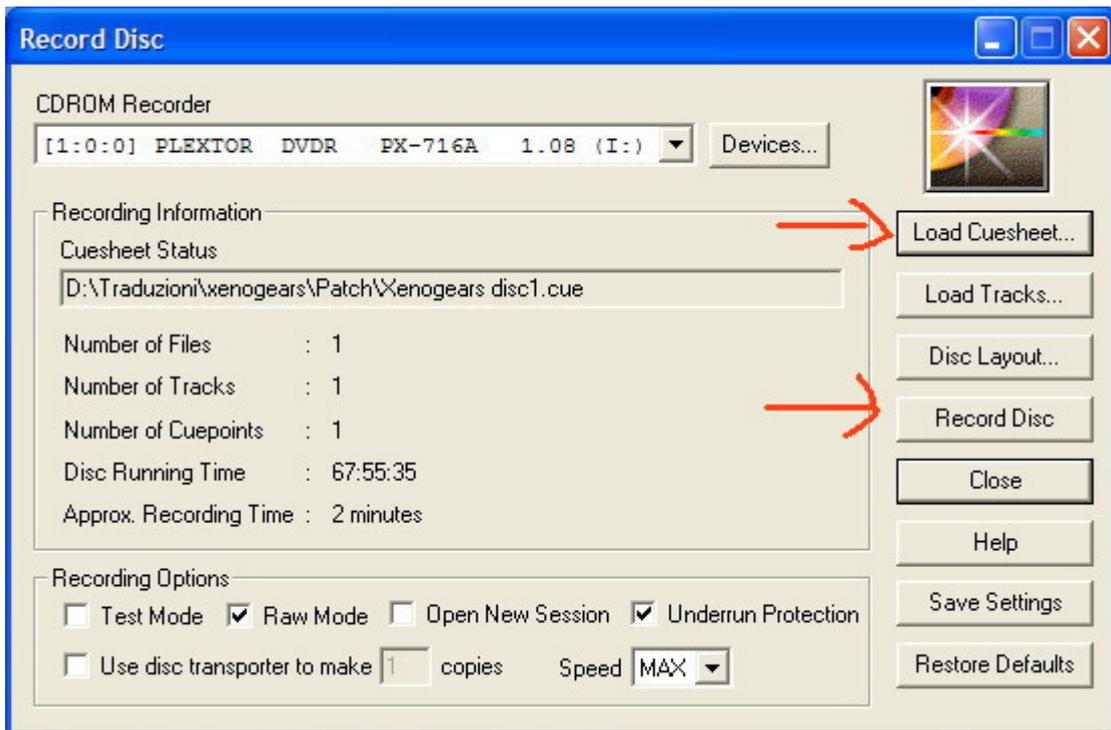


Applicate la nostra patch con il metodo spiegato nel readme e poi masterizzate con Alcohol 120% o con lo stesso CDRwin. Ecco come fare.

Aprirete il programma e cliccate sul box indicato dalla freccia rossa.



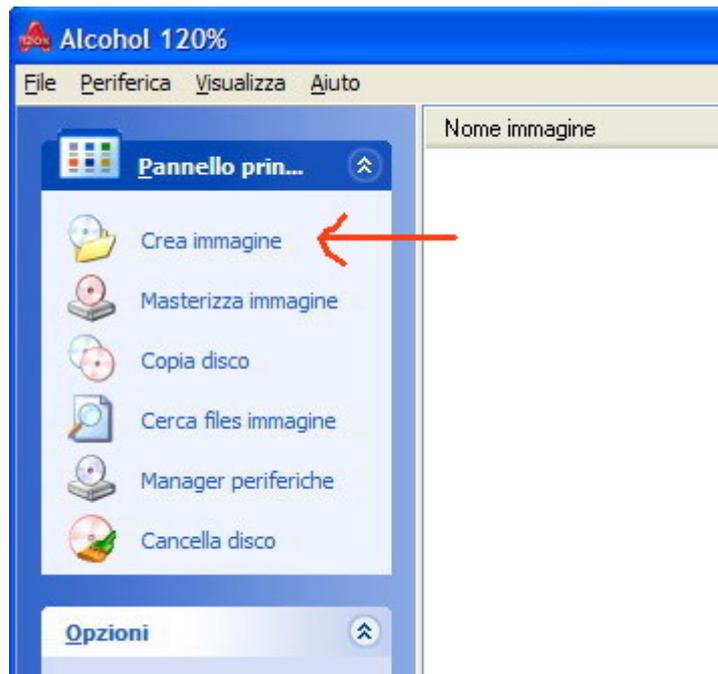
Si aprirà la seguente schermata:



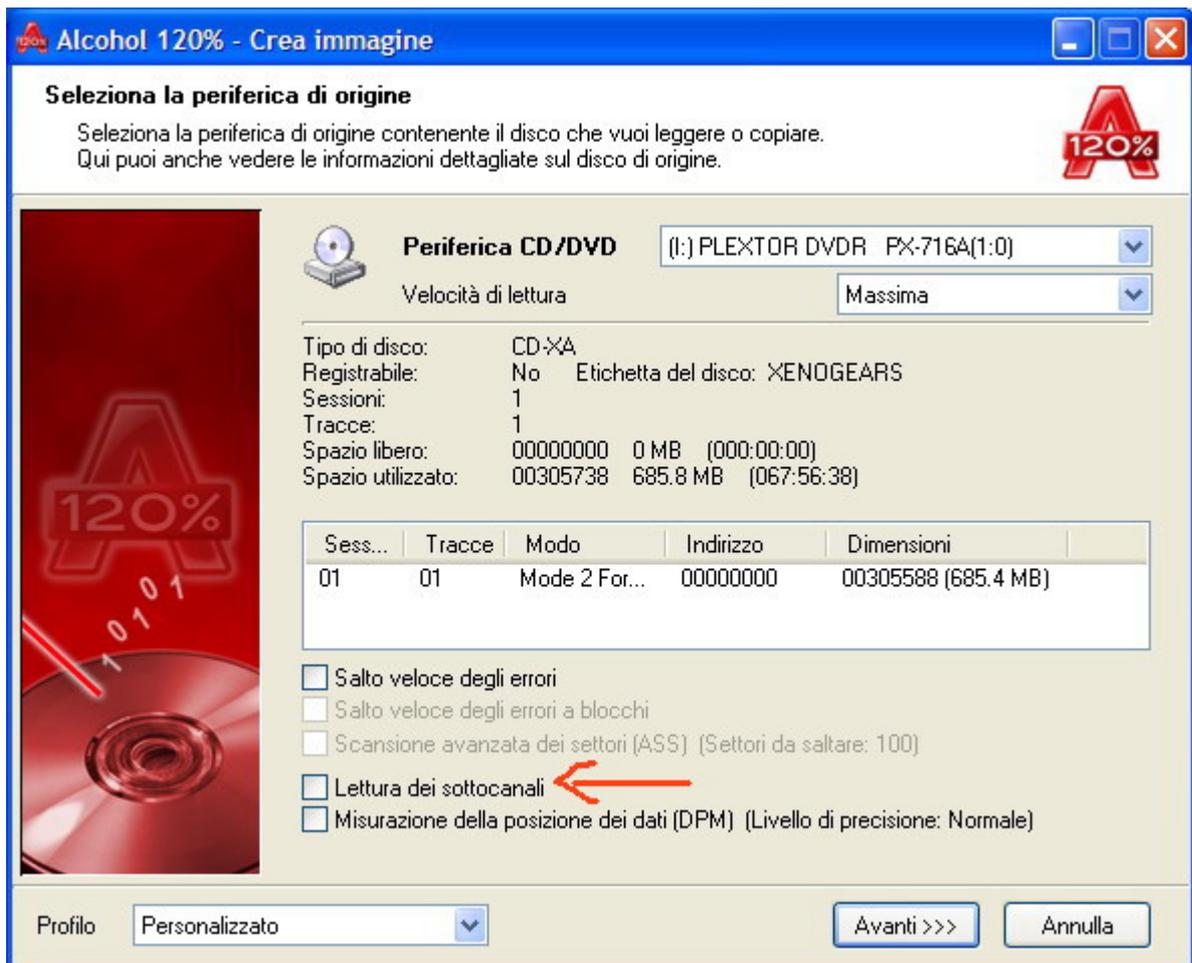
Con "Load Cuesheet" caricate il file CUE associato al file BIN modificato. Cliccate su "Record Disc" per masterizzare il gioco su CD-R (si consiglia di usare una velocità bassa di scrittura). Ora siete pronti a giocare sulla vostra console. Buon divertimento

B) Utilizzare Alcohol 120%

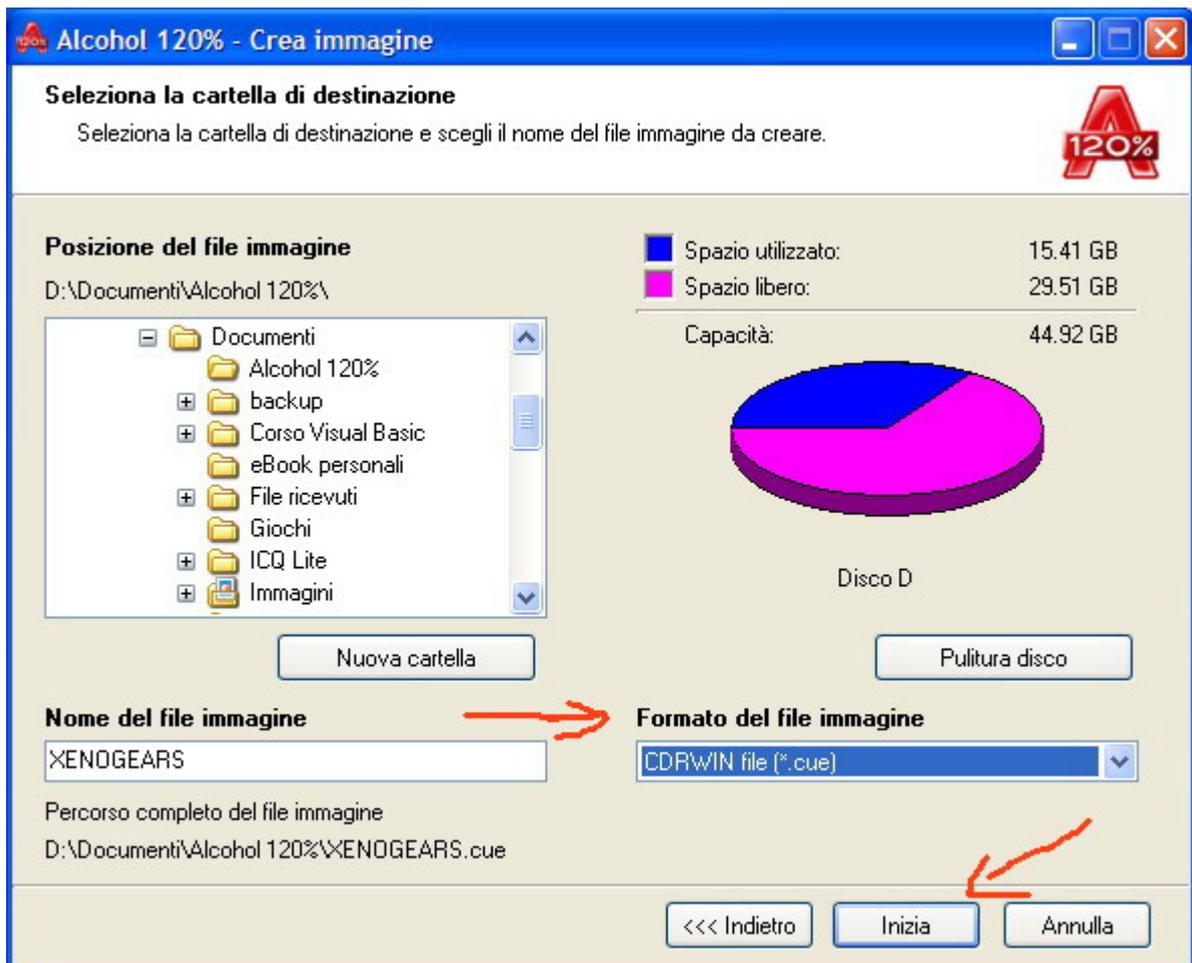
Se già non l'avete, dovete scaricarvi il programma Alcohol 120% da questo sito <http://www.alcohol-soft.com/>. Il programma è pienamente funzionante per 30 giorni. Lanciate il programma e dalla finestra principale cliccare su "Crea Immagine":



Si apre un'altra schermata nella quale dovete assicurarvi che l'opzione "Lettura subcanali" non sia selezionata (gli utenti più esperti potrebbero chiedersi il perché... la risposta è semplice, perché i subcanali del file originale sono diversi da quello nostro tradotto):



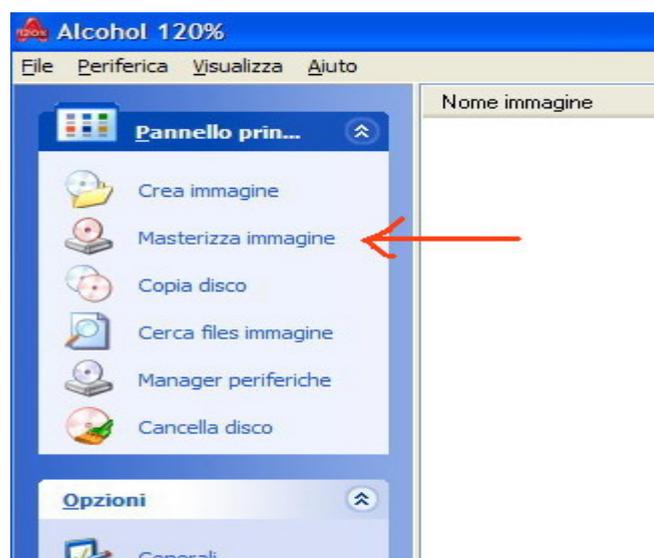
Nella schermata successiva scegliete come formato del file immagine "CDRWIN file (*.cue)".



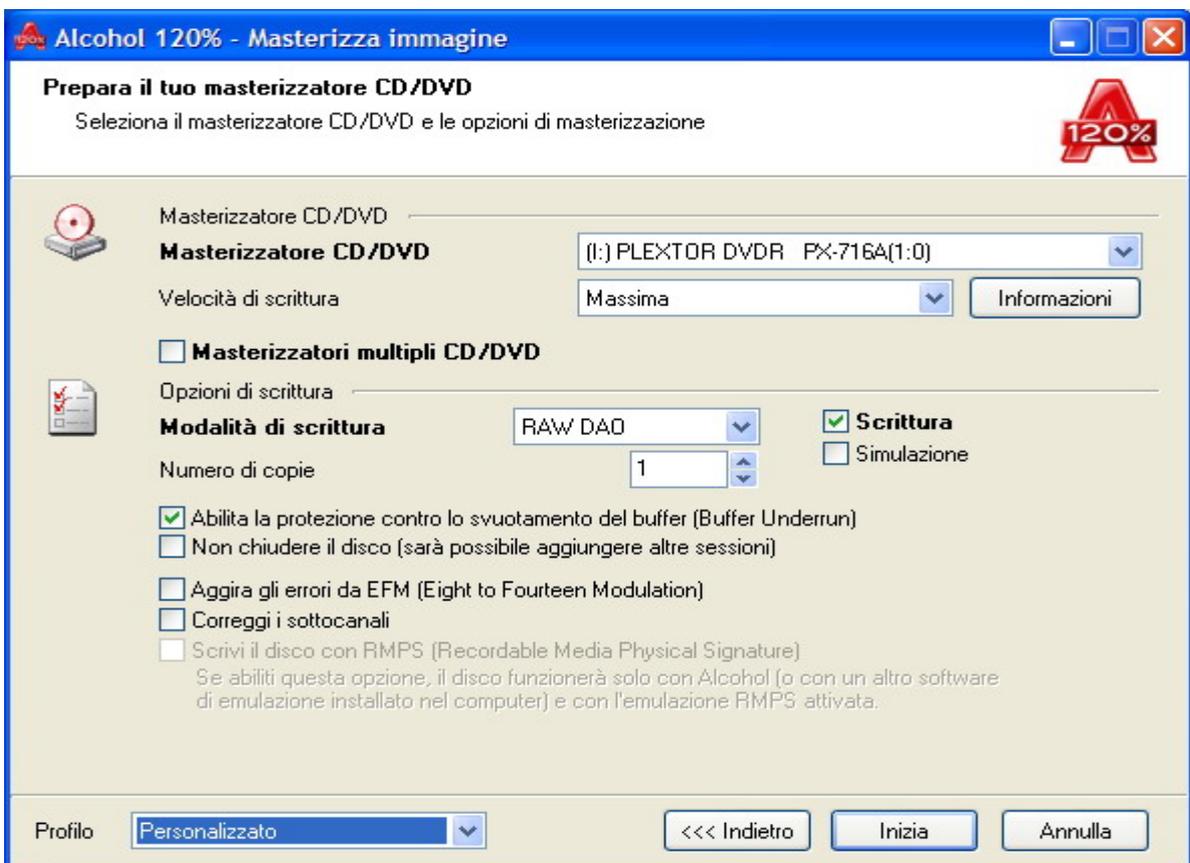
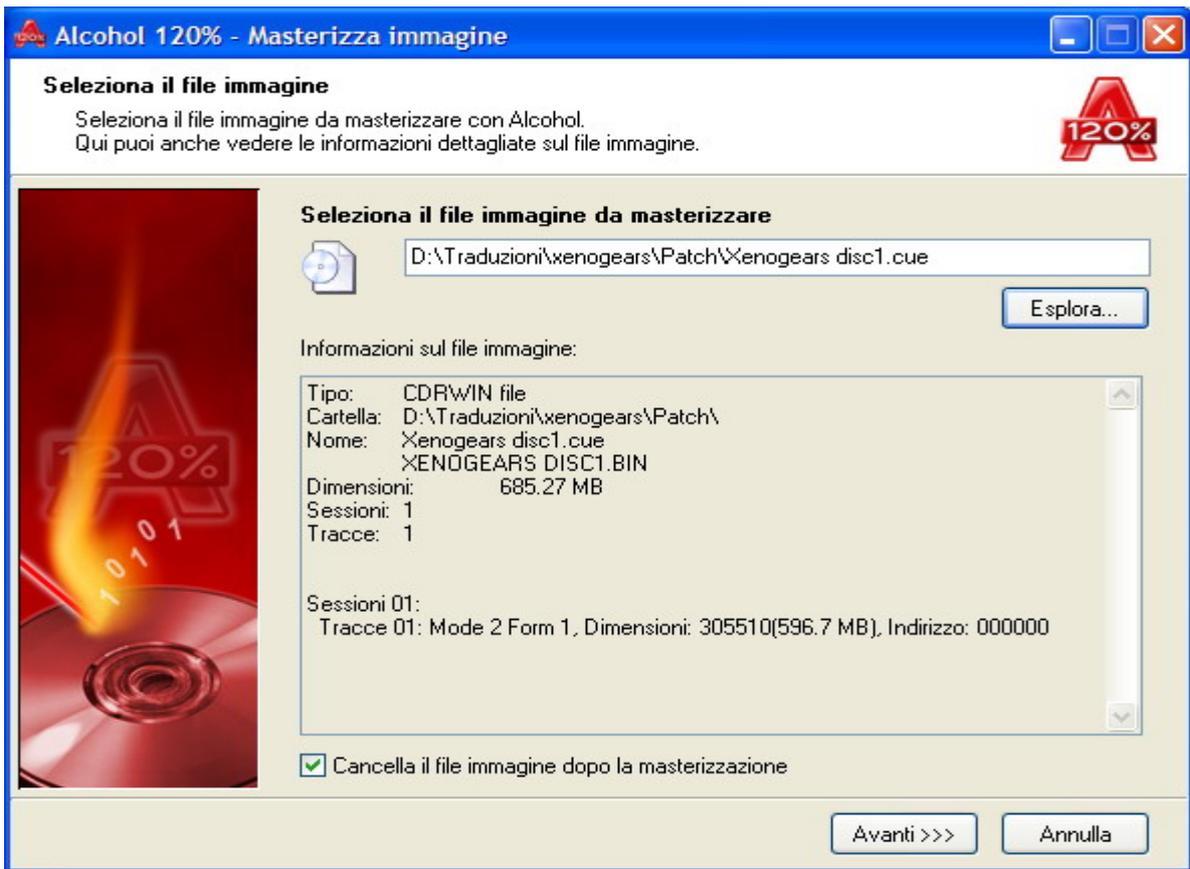
Cliccate su "Inizia" per proseguire.

Ora non vi resta che aspettare che il programma finisca.

Una volta applicata la patch (seguite il file Leggimi 'principale') per masterizzare non dovete far altro che aprire il programma e cliccare su "Masterizza immagine".



Cliccate avanti:



Assicuratevi che la modalità di scrittura sia 'RAW DAO'. Consigliamo di masterizzare alla velocità minore permessa dal vostro masterizzatore (velocità elevate possono causare rallentamenti durante i filmati e diversi problemi, anche se molto dipende dalla marca del proprio masterizzatore)

Cliccate su "Inizia" per masterizzare il gioco su CD-R (si consiglia di usare una velocità bassa di scrittura). Ora siete pronti a giocare sulla vostra console. Buon divertimento

3 - IL GRUPPO

Il gruppo SadNES cITy è composto da:

mickey ----- email: mickey@sadnescity.it
Duke ----- email: dukez@freemail.it
Ombra ----- email: ombra_rd@sadnescity.it
xxcentury ---- email: xxcentury@hotmail.com
Chop ----- email: chop01@gmail.com
mog tom ----- email: mog_tom@yahoo.com
Mat ----- email: mattia.d.r@libero.it
Sephiroth 1311 email: stefano.reitano@gmail.com