

Xenogears

Patch di traduzione in lingua italiana
versione 1.2.1

INDICE

- 1 - DISCLAIMER
- 2 - INTRODUZIONE
- 3 - STORIA DELLA PATCH
- 4 - COME APPLICARE LA PATCH
- 5 - PROGRESSI
- 6 - DA FARE
- 7 - COMANDI GIAPPONESI ED AMERICANI
- 8 - TRADUZIONE DELLE FRASI SENZA SOTTOTITOLI
- 9 - RINGRAZIAMENTI
- 10 - 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 - INTRODUZIONE

Definito da alcuni il miglior RPG che sia mai stato fatto, Xenogears fu sviluppato per essere il quinto episodio di una monumentale saga. Nonostante questo e l'impegno profuso (circa tre anni), la prevista saga, ideata dal regista Tetsuya Takahashi, non si realizzò mai per problemi prettamente economici.

Xenogears ha forse la migliore trama di sempre, profondissima e curatissima, contenente temi 'maturi' ed anche religiosi, e s'ispira alla filosofia di Nietzsche. Altro suo punto forte è una caratterizzazione incredibile dei personaggi, realistici e mai

banali (basti pensare a Billy, che ammette di essersi quasi prostituito pur di guadagnare i soldi per dar da mangiare alla sorellina).

Fei, un ragazzo di campagna adottato in circostanze misteriose, si ritrova senza rendersi conto alla guida di un Gear (un mecha da combattimento) distruggendo in una furia omicida i nemici, ma radendo al suolo anche il suo villaggio. Cacciato così dai concittadini, Fei comincia il suo esilio, che lo porterà alla scoperta delle sue origini e persino di quelle di Dio!

3 - STORIA DELLA PATCH

Ombra: Nel lontano 2002, in un pomeriggio molto fiacco e piovoso (come cominciano tutte le storie xD), ci incontrammo con Graph su ICQ parlando del più e del meno. In un momento tipico dove scambiavamo idee riguardanti il rom hacking, Graph tirò fuori il nome di questo ancora sconosciuto (tecnicamente parlando) ma interessante gioco... Xenogears. Gli studi che già erano stati effettuati su Chrono Cross ci avevano portato alla voglia di scoprire di più e quel giorno ci decidemmo ad iniziare a "smanettare" per una futura traduzione. Dopo giorni di coding e studio della ISO, Graph riuscì a creare il primo dearchiviatore che separasse la ISO in file e cartelle. Quel giorno fu susseguito da tanti altri giorni persi a studiare ogni singolo file per migliorarne l'estrazione e rendere il lavoro molto più semplice.

Dopo l'esperienza di Chrono Cross tutto ci era molto più chiaro. Il sistema usato dal gioco era molto simile e quindi sapevamo già quale passo sarebbe stato il seguente.

Con un po' di trial-and-error scovammo i file che venivano usati per il testo e nel giro di un paio di giorni un decompressore era compilato e funzionante. Fu in questo periodo che Graph sparì dalla circolazione. Io continuai il lavoro di studio scoprendo moltissime cose, a cominciare dal modo in cui i file erano organizzati. Pointer, indici dei file, grafica e continuai a migliorare il dearchiviatore fino ad arrivare ad un punto dove continuare senza un vero e proprio programma sarebbe stato inutile.

Fu in questo momento che Chop entrò in azione. Grazie a ciò che già era stato scoperto, creò la prima versione di Xenolater, l'editor dei testi di Xenogears.

Chop: Purtroppo però, questa prima versione del tool di traduzione non funzionava a dovere. Il testo era visibile e veniva ricompresso correttamente, ma una volta reinserito faceva crashare il gioco. Grazie anche all'aiuto di Pixel, un hacker francese che aveva già lavorato su Xenogears, scoprimmo che l'errore era causato da dei byte di padding che andavano inseriti tra i diversi sottofile. A questo punto la strada era tutta in discesa... Scoprimmo che era possibile riciclare la routine di de/compressione per tutti i file del gioco e che il formato di alcuni archivi era identico a quello dei file che contenevano i testi. Anche il font venne facilmente individuato

e con l'aiuto di Mat, che scrisse al volo un convertitore, venne modificato per inserire le lettere accentate.

A questo punto però il progetto si bloccò, sia perché iniziammo a lavorare su un altro gioco (Parasite Eve), sia perché alcuni di coloro che avevano iniziato la traduzione non potevano più dedicarvi troppo tempo e non ultimo per la grande mole di testi da tradurre (più di 2MB).

Mickey: E qui entro in gioco io. Avevamo da poco finito Parasite Eve (era inizio settembre 2004) e Ombra mi accennò che, senza praticamente dirmi nulla, si era cominciato a lavorare su Xenogears. Purtroppo fu allora che per Ombra iniziò il "periodo nero" (leggi superlavoro) e si distaccò dalla scena. In ogni caso contattai Chop e mi feci mandare la prima versione dei tools e cominciai lentamente a tradurre qualcosa.

Purtroppo la mole di lavoro da fare e le mie poche conoscenze in alcuni campi dell'hacking mi stavano facendo accantonare il progetto quando venni contattato da Sephiroth. Mi disse che aveva parlato con Mat per un eventuale progetto di traduzione di Xenogears e che gli era stato detto che ci stavamo lavorando su noi. Da cosa nacque cosa e...

Sephiroth 1311: ... il progetto fu ripreso soltanto nel novembre del 2004. Avevo da poco finito questo gioco per la seconda volta, e più che mai ritenevo fosse davvero degno di essere tradotto nella nostra bellissima lingua, cercando anche di migliorare la traduzione inglese, eliminando i diversi nomi censurati o errati e recuperando, ove possibile, alcuni pezzi di testo dalla versione giapponese.

Fu allora che mi misi in contatto con Mat per sapere quale fosse lo stato del progetto. Dopo aver scoperto che esso era fermo, decisi di contattare Mickey per sapere se potessi dare una mano al gruppo. Anche se non avevo mai partecipato ad un vero progetto (soltanto lavoretti di supporto qua e là), Mickey decise di darmi un'opportunità. Fu allora che, dopo aver ricevuto gli strumenti necessari, iniziai a mettermi al lavoro sui file singoli dei CD. Nonostante Chop ed Ombra avessero già trovato diverse cose, ne mancavano altre. Dopo i primi giorni passati ad esaminare tutte le cartelle del disco (che sono 42 + la root), si riuscì a trovare diverse cose mancanti, quali i testi in battaglia, i testi dei minigiochi, della mappa del mondo, i menu, i nomi dei capitoli che appaiono nei salvataggi, altra grafica che mancava e così via.

Una volta scoperto quasi tutto, iniziai con Mickey a lavorare sui testi. Chop aveva migliorato ancora Xenolater, che supportava adesso anche i testi in battaglia e non aveva più problemi di compressione. Cominciò dunque la traduzione dei testi, che procedette tranquilla e senza grattacapi. Nel frattempo, avevamo iniziato a lavorare anche sulla grafica e sui filmati, reinserendo nel gioco americano le (migliori) voci originali giapponesi. Fu allora che Chop superò se stesso con il programma Xenomap, in grado di gestire e visualizzare in ambiente Win32 praticamente ogni cosa della grafica da tradurre (che non si sarebbe potuta tradurre 'normalmente', visto che

sfrutta delle scritte grafiche non contigue, che poi sono piazzate a schermo per formare questa o quella parola). Ci fu poi il mio incontro con Agemo, geniale hacker cinese che ci aiutò a reinserire i comandi giapponesi del gioco, a convertire il peso dei personaggi da libbre a chilogrammi (che erano già usati nella versione giapponese) e schiarì gli ultimi dubbi rimanenti a riguardo della grafica. Durante la traduzione dei testi, studiai, confrontando i file giapponesi ed americani, anche diverse caratteristiche dei files regolanti il testo. Riuscii così a spostare il loro posizionamento a schermo (importantissimo per l'introduzione, che non era ben centrata a schermo, una volta tradotta) ed a fare altre piccole cosucce. :) Il resto poi è storia, continuammo serenamente questo lavoro fino alla fine del (massacrante) betatesting, supportati dai nostri amici AuronOmega, Glenn e Dreamz nel testing della patch 0.99, mentre, per quanto riguarda quello della 1.0 e della 1.2, speciali ringraziamenti vanno ad Ego, Zaratustra ed a Shari R'Vek, che sono stati davvero gentilissimi ed accortissimi nel segnalarci gli errori e nell'aiutarci a migliorare diverse altre cose.

Versioni della patch

Versione 1.2.1 - 09/08/2021 (Release pubblica)

- Per le caratteristiche finali, vedere sezione '**Progressi**'.
- Aggiunto alla traduzione il fix all'attacco di un boss del CD2 che provocava un freeze su emulatore e su console che emulano la PS1. Si ringrazia **RyleFury**, autore della patch, che ha condiviso con noi le modifiche da effettuare.

Versione 1.2 - 21/04/2007 (Release pubblica)

- Per le caratteristiche finali, vedere sezione '**Progressi**'.
- Corretti gran parte degli errori di battitura rimasti.
- Migliorata la traduzione di diverse frasi.
- Modificato il cognome Ricdeau in Rikudo, secondo i testi giapponesi (grazie a Shari R'Vek per la segnalazione).

Versione 1.1 - 02/10/2005 (Release pubblica)

- Per le caratteristiche finali, vedere sezione '**Progressi**'.
- Corretti diversi errori di battitura.
- Migliorata la traduzione di alcune frasi.
- Corretto l'unico bug della patch 1.0, il gioco si bloccava nel CD2 non appena entrati in un palazzo della città di Zeboim.

Versione 1.0 - 10/09/2005 (Release pubblica)

- Per le caratteristiche finali, vedere sezione '**Progressi**'.
- Corretti gran parte dei (tanti) errori nella patch beta.

- Il gioco è stato testato su PSX, PS2 ed emulatore. Dopo la correzione del problema del patcher, non si è verificato più nessun problema tecnico sulle diverse piattaforme.

Versione 0.99 - 03/08/2005 (Release privata, betatesting)

- Tradotti completamente i testi di gioco.
- Tutte le caratteristiche già descritte incluse.
- Corretto un problema nella ricostruzione del file immagine, che faceva bloccare il gioco su PSX e PS2 (non su emulatore).
- Inizio del betatesting.

Versione 0.85 - 04/07/2005 (Non rilasciata)

- Tradotti completamente i testi del CD1.
- Convertito il peso dei personaggi da libbre a chilogrammi.
- Modificato l'exe del gioco, è ora possibile giocare con i comandi della versione giapponese.
- Adattata grafica e traduzione dei menu alla possibilità di poter scegliere quali comandi usare.

Versione 0.70 - 23/05/2005 (Non rilasciata)

- Tradotti completamente i testi di Nortune e del minigioco Battagliare (Battling). È possibile giocare in italiano fino al primo incontro con Billy.
- Completata la traduzione dei menu grafici.

Versione 0.50 - 26/03/2005 (Non rilasciata)

- Tradotti i testi di Bledavik e del Tammuz (Thames), è possibile giocare in italiano sino all'arrivo a Nortune.
- Inizia, da parte di Chop, la creazione di tools per la traduzione dei menu grafici.
- Annuncio del progetto sul nostro sito.

Versione 0.40 - 28/02/2005 (Non rilasciata)

- Tradotti i testi del Nascondiglio di Bart e dell'Yggdrasil (dialoghi del CD2 nella zona inclusi).
- Sottotitolati i filmati.
- Tradotti completamente i menu non grafici.

Versione 0.30 - 22/01/2005 (Non rilasciata)

- Tradotti i testi di Dajil (Dazil), del Deserto e della Caverna di Stalattiti. È possibile giocare in italiano fino all'arrivo all'Yggdrasil.
- Iniziata la traduzione dei menu non grafici.

Versione 0.10 - 15/12/2004 (Non rilasciata)

- Tradotti i testi di Lahan e della Foresta della Luna Nera (Blackmoon Forest).

Versione 0.01 - 17/04/2004 (Non rilasciata)

Prime versioni funzionanti dei tools di base (estrattore dei file del cd, de-archiviatore di base e programma per tradurre i testi).

4 - COME APPLICARE LA PATCH

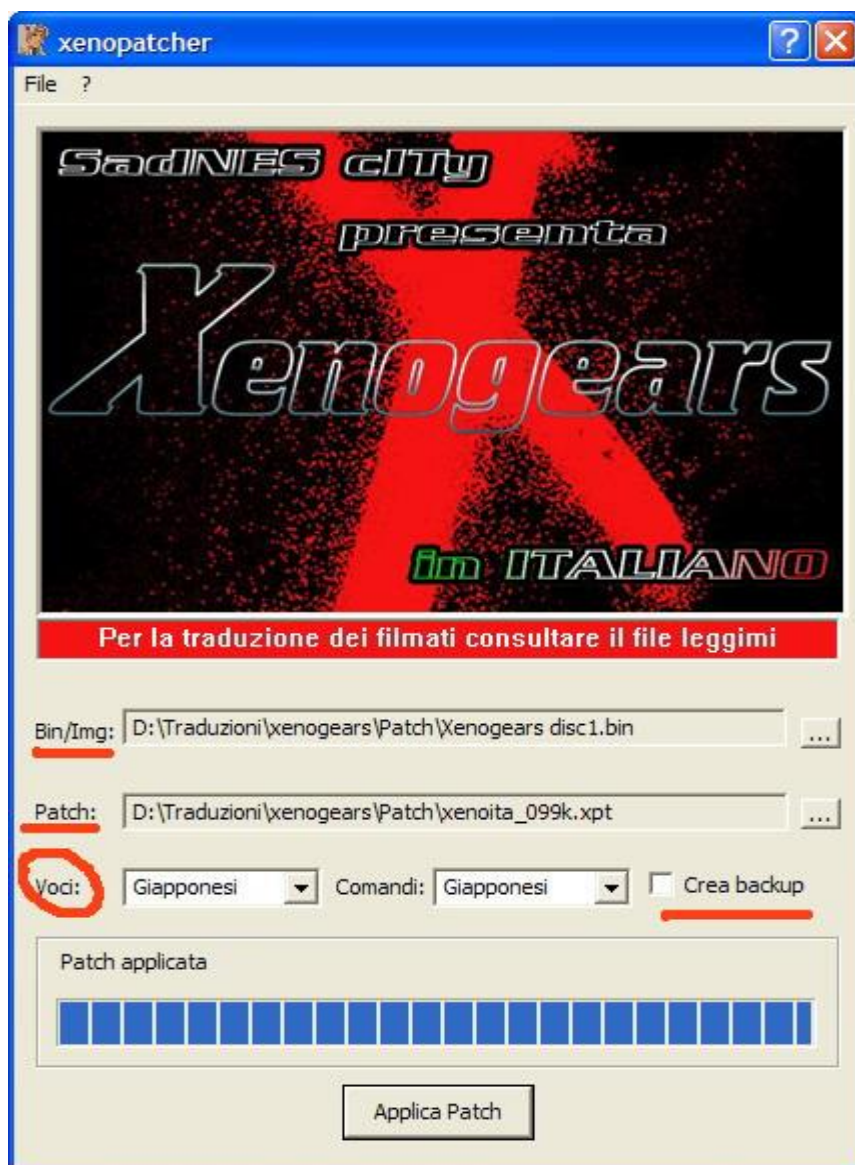
NOTA: Vi ricordiamo che se avete intenzione di giocare con i filmati sottotitolati in lingua italiana (cosa che vi consigliamo caldamente, vista l'abbondante presenza di filmati parlati nel gioco), dovrete applicare la patch dei filmati (se non l'avete già fatto) **prima** della patch che traduce il testo. La patch che traduce il testo e la grafica è in formato .xpt e si applica solo con l'apposito tool xenopatcher che trovate allegato alla stessa (non è una comune patch ppf).

Per maggiori delucidazioni sulla creazione del file immagine e su come masterizzarlo, vedere la guida allegata alla patch.

Ecco come procedere:

- Per prima cosa, mettete in una cartella di vostra scelta la patch che trovate nell'archivio scaricato dal sito con il programma xenopatcher;
- Create un file immagine dei vostri cd originali di Xenogears americano (vanno bene sia la versione 'Greatest Hits' che quella precedente) utilizzando un programma che crei file immagine RAW (consigliamo CDRWIN o Alcohol 120%). **La patch non funzionerà sulla versione giapponese.**
- Caricate l'iso dell'immagine a cui volete applicare la patch (il programma riconosce automaticamente se avete selezionato il CD1 o il CD2 del gioco, se avete sbagliato iso, apparirà un messaggio d'errore);
- Scegliete la lingua in cui volete le voci dei personaggi durante le sezioni di gioco (**come già detto, per i filmati ci sono due altre patch.** Ovviamente riteniamo assurdo lasciare nei filmati l'audio americano per poi avere negli altri casi quello giapponese, ad esempio);
- Scegliete se volete giocare con i comandi giapponesi o americani (cambia solo la funzione dei tasti di gioco, la Square li cambiò per 'adattarli' ai gusti occidentali, vedete la sezione apposita per maggiori delucidazioni);
- Selezionate il box apposito se volete creare o meno una copia di backup della vostra immagine del gioco;
- Cliccate 'Applica patch' e aspettate che dica 'Patch applicata';
- Masterizzare su cd (**non si può masterizzare l'iso patchato con CloneCD, bensì solo con programmi che supportano il formato bin/img+cue**) e giocare con la console oppure utilizzare l'emulatore preferito (ovviamente potrete anche utilizzare direttamente i file immagine patchati).

Ecco ciò che vedrete una volta caricato l'iso e la patch:



ATTENZIONE: Le dimensioni dei file immagine (creati con Alcohol 120% v. 1.9.2) su cui abbiamo lavorato sono le seguenti:

CD1: 718.738.272 byte

CD2: 688.700.880 byte

È possibile che, creando i file immagine dai vostri cd con altri programmi, questa dimensioni vari di qualche centinaio di byte. In questo caso, non preoccupatevi, la patch funzionerà lo stesso. (nota di mickey: infatti io ho utilizzato il formato CUE/BIN di CdrWin).

NOTA: Il patcher corregge AUTOMATICAMENTE gli Ecc. Non c'è alcun bisogno, dunque, di utilizzare il programma ECCRegen.

NOTA 2: Benché sia possibile caricare un salvataggio creato con la versione in lingua inglese, è altamente sconsigliato farlo.

Questo per un semplice motivo: i nomi dei personaggi vengono caricati dal cd quando si inizia una nuova partita, **ma sono poi salvati su memory card**, dunque vi ritrovereste (ma **SOLO** nei menu, non nei dialoghi) coi nomi Citan ed Emeraldal al posto di Shitan ed Esmeralda. Per questo vi consigliamo caldamente di ricominciare il gioco con la nostra versione. In questo modo eviterete ogni problema con i nomi.

5 - PROGRESSI

- Tradotti completamente i testi di gioco, eliminando le censure e correggendo diversi errori della versione americana. Il tutto senza problemi di spazio;
- Tradotte dalla versione ORIGINALE giapponese **alcune** scene.
- Tradotti completamente i testi del menu, le tecniche e le magie sono in inglese per nostra scelta;
- Tradotti i testi dei vari minigiochi e della mappa del mondo;
- Tradotti completamente i testi in battaglia;
- Tradotta, rimappata e modificata tutta la grafica da tradurre;
- Sottotitolati tutti i filmati;
- Possibilità di scegliere fra l'audio inglese e giapponese;
- Possibilità di scegliere fra i comandi americani e giapponesi (thanks to Agemo);
- Modificate, adattandole ai testi italiani, tutte le finestre di gioco, ad eccezione di quelle dei (pochi) testi in battaglia, che rimarranno un po' più grandi del necessario;
- Corretto un bug grafico della versione originale per cui un sopracciglio dell'avatar di Esmeralda adulta risultava trasparente;
- Corretto un errore della versione originale per cui, nella schermata di cambio gruppo, al posto della dicitura EP si trovava la scritta MP;
- Corretto un errore grafico della versione originale per cui, nella schermata del menu dei negozi, il puntatore rosso sovrascriveva parte delle scritte 'Compra', 'Vendi', 'Esci';
- Convertito il peso dei personaggi da libbre a chilogrammi (thanks to Agemo);
- Convertite le unità di misura fittizie (sharle e così via) in misure reali; per farlo sono state utilizzate le cifre di conversione fornite dalla Square stessa, anche se il valore, poiché quasi sempre non 'rotondo', è stato spesso arrotondato (ma non per quanto riguarda le statistiche dei Gear).
- Corretto un problema tecnico che poteva causare il crash durante un combattimento contro un boss nel CD2 se il gioco viene eseguito su emulatore (thanks to RyleFury).

- Abbiamo aggiunto qualche 'easter egg' in alcuni dialoghi secondari (delle citazioni), uno lo troverete non appena dovrete iscrivervi al torneo di Bledavik...

6 - DA FARE

- Eventuale correzione di errori;
- Trovare un modo per poter modificare la grandezza di tutte le finestre dei dialoghi in battaglia (cosa riuscita soltanto con alcune);
- Trovare un modo per sottotitolare in gioco le (pochissime) frasi pronunciate senza sottotitoli;
- Trovare un modo per espandere la quantità di caratteri consentita per la traduzione dei 'nomi dei capitoli di gioco'. Purtroppo, visto che questi testi vengono salvati direttamente su Memory Card, è quasi impossibile farlo, dunque il limite di 16 caratteri a nome del capitolo permane a causa della scarsa capacità di spazio disponibile sulle Memory Card per PS1;
- Applicare un font a lunghezza variabile per evitare che la lettera 'a' del nome 'Esmeralda' cozzi contro il bordo della finestra che mostra le tecniche apprese (il problema è solo grafico, non c'è nessun effetto negativo sul gioco);
- Applicare un font a lunghezza variabile per espandere il testo degli oggetti nei menu (max. 12 lettere ad oggetto/equipaggiamento) e nella mappa del mondo (max. 16).

7 - COMANDI GIAPPONESI ED AMERICANI

Abbiamo deciso di scrivere questo paragrafo per spiegare un po' a tutti a cosa serve l'opzione 'Comandi' che si può osservare aprendo Xenopatcher.

La questione è molto semplice. Chi è appassionato di Jrpg (o chi almeno ha giocato una volta Final Fantasy 7 per PSX o simili) ben saprà che nei giochi di ruolo, almeno in versione giapponese, il tasto Cerchio viene utilizzato per confermare una scelta, il tasto Triangolo per aprire il menu ed il tasto Croce per annullare un'azione.

La Square, quando pubblicò in america Xenogears, decise di modificare i comandi del gioco per 'adattarli' all'uso occidentale (dove il tasto Croce conferma una scelta), attuando, in breve, queste modifiche.

Xenogears giapponese <-> Xenogears americano Azione effettuata

Cerchio	<-> Croce	Parla/Conferma
Croce	<-> Cerchio	Corri/Annulla
Quadrato	<-> Triangolo	Salta
Triangolo	<-> Quadrato	Apri menu

Noi, invece, abbiamo deciso di dare la possibilità di scegliere tra questi due tipi di comandi. Tra le due 'versioni' non cambia

nulla oltre (ovviamente) ai comandi, a parte qualche elemento grafico e la traduzione della scritta grafica 'cancel end' (appare 'annulla/fine' se si sono scelti i comandi giapponesi, con quelli americani appare solo 'fine', visto che la posizione del tasto cerchio rende impossibile l'inserimento della scritta completa, che si sovrapporrebbe alla finestra delle statistiche di combattimento dei Gear).

Chi volesse avvicinarsi di più alla versione originale del gioco, dovrebbe però, in nostra opinione, scegliere i comandi giapponesi. Potrebbe anche essere interessante per chi volesse provare il gioco sotto un'ottica leggermente diversa.

Ovviamente, modificare i comandi porta alla modifica di TUTTE le tecniche di combattimento dei personaggi.

In caso voleste consultare una guida che porta i comandi secondo l'uso americano, basterà tenere a mente lo schemino qui sopra riportato, e non si avrà nessun problema (anche perché le tecniche sono comuni a tutti i personaggi).

8 - TRADUZIONE DELLE FRASI SENZA SOTTOTITOLI

Come già scritto nella sezione 'Da Fare', una delle poche cose che manca alla nostra traduzione è l'aggiunta (che richiederebbe una riscrittura molto difficile del codice del gioco) dei sottotitoli nelle 'pochissime' parti parlate e non sottotitolate.

Non si spaventi chi non ha provato il gioco, queste frasi si sentiranno sì e no 5 volte nel gioco, e sono tutte prive d'importanza ai fini della trama. Tuttavia, per completezza, abbiamo deciso di inserirne la traduzione in questo file Leggimi, così che anche queste frasi siano tradotte. Per motivi di convenienza, abbiamo suddiviso questa sezione in due parti, una contenente le frasi parlate durante le sezioni di gioco, l'altra per quelle che si sentono durante il minigioco delle carte (che sono le più numerose).

Sezione 1, frasi durante il gioco

Bart parla durante l'attacco al covo:

"Merda! Abbiamo finito!?"

Shitan parla durante l'attacco al covo:

"Mh, ecco fatto!"

Bart, primo combattimento contro Ramsus

"Bastardo!"

Rico contro Fei, prima volta a Nortune

"Ah! È questo il meglio che sai fare?"

Ci sono poi altre due frasi parlate (di Chu-Chu e Bart), ma queste sono sottitolate a video.

Sezione 2, frasi nel minigioco delle carte

In questo minigioco, i personaggi pronunciano delle frasi a seconda del risultato (una frase per la vittoria ed una per il pareggio/sconfitta, nessuna frase in caso di pareggio).

Eccone la traduzione:

Fei:

Vittoria: "Ah... ecco fatto!"

Sconfitta: "Tsk... non è ancora finita."

Elly:

Vittoria: "Sì!"

Sconfitta: "Oh..."

Shitan

Vittoria: "Vedi? Il potere non è tutto."

Sconfitta: "B... bella mossa, l'ultima!"

Rico

Vittoria: "Ah! Dilettante!"

Sconfitta: (nulla)

Billy

Vittoria: "Apri il tuo cuore alla luce, e Dio sarà con te."

Sconfitta: "Oh, Signore, perdona questi peccatori!"

Esmeralda

Vittoria: "Fuori dai piedi!"

Sconfitta: "Ti odio!"

Maria

(nulla)

Chu-Chu

Vittoria: "Ok! Sì!"

Sconfitta: "Ho fame!"

09 - RINGRAZIAMENTI

Sephiroth 1311: A Mat ed a Mickey, persone straordinarie che mi hanno permesso di far parte di questo straordinario progetto, grazie al quale ho potuto stringere nuove, bellissime amicizie e tradurre un gioco che adoro. Ad Ombra ed a Graph, veri iniziatori del progetto ma che non l'hanno, purtroppo, potuto proseguire con noi altri. A Chop perché è un grande sia come hacker/programmatore che come amico. Ad Agemo, hacker cinese che, anche lui per amore verso questo gioco, ha speso oltre 1000 ore tra hacking e traduzione. Come ha ben detto... `our works show

how good this game is'. :) A RyleFury che ha condiviso con noi il fix al crash su emulatore del CD2. Ai nostri tester esterni (in ordine casuale) AuronOmega, Dreamz e Glenn, ed anche a Ego e Zaratustra, che ci hanno aiutato ad eliminare dalla versione 1.0 gli ultimi errori rimasti. A tutti quelli che giocheranno questa patch e che apprezzeranno (appieno o non appieno) il nostro lavoro.

Infine, ai creatori di questo splendido gioco (di certo non alla Squaresoft, che tolse loro i fondi rendendo il CD2 quel che è).

Chop: A tutti quelli che hanno contribuito direttamente e indirettamente alla realizzazione di questa traduzione. In particolare a Ombra per avermi coinvolto nelle fasi iniziali del progetto e a Mickey e Sephiroth 1311 per la mole di lavoro che hanno portato a termine traducendo grafica e testi. A tutti quelli che ci hanno incoraggiato e che ci hanno sostenuto e a chi semplicemente ha aspettato pazientemente l'uscita della patch senza rompere le scatole. Per finire a tutti quelli che, non conoscendo l'inglese, non hanno potuto giocare a questo titolo quando uscì e che solo adesso potranno godere di questo capolavoro. Lieto di essere stato utile. :)

Ombra: A Graph per essere stato il primo vero hacker che ha sventrato questo gioiellino e per aver condiviso i primi momenti della traduzione. Inoltre lo ringrazio per essere stato sempre una grande persona e un buon amico, spero che apprezzerà il lavoro quanto lo apprezzeranno tutti gli altri. A Chop e a Mat per aver continuato dove Graph e io avevamo lasciato e per aver creato degli ottimi tool che hanno reso questa traduzione una passeggiata. A Mickey per fidarsi al 100% del nostro lavoro e per aver cominciato la traduzione anche contro la mia indicazione. A Sephiroth 1311 per aver apportato moltissimo a questa traduzione, continua sempre così. A tutti quelli che nonostante i nostri aggiornamenti molto poco periodici continuano a seguirci nella speranza di vedere qualche novità. Soprattutto a tutti quelli che giocheranno e finalmente capiranno a pieno questo splendido gioco.

Mickey: Visto che scrivo i ringraziamenti dopo i "tipacci" precedenti che praticamente hanno già ringraziato praticamente il mondo intero :D che mi resta da dire? Mi accodo alla loro serie di ringraziamenti e ricambio queglii rivolti a me. E poi che resta? Ah...

A tutti quelli che giocheranno con la nostra traduzione; a quelli a cui piacerà e a quelli cui non piacerà (spero solo che il motivo sia uno più valido del solito 'in inglese è meglio'. Gli risponderò giocatelo in giapponese che quello è il meglio! E, inoltre, il nostro lavoro di certo non contiene la stessa quantità di censure e nomi modificati presenti nella traduzione americana). La patch è frutto della nostra passione e vi assicuriamo che il punto di riferimento per farla è stata, quanto più possibile e nelle nostre possibilità tecniche e linguistiche, la versione giapponese del gioco. Questo è la

nostra visione di questo fantastico gioco. Se vi piace ci
giocate, altrimenti pace. :P

10 - 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
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
Shari R'Vek--- email: ShariRVek@mclink.it
Phoenix----- email: phoenix_87_c@hotmail.com
Brisma----- email: brisma@hotmail.it
Gufino2----- email: pierdrum@libero.it
Playrough----- email: playrough089@gmail.com