

Guida all'applicazione delle patch per PSX

INDICE

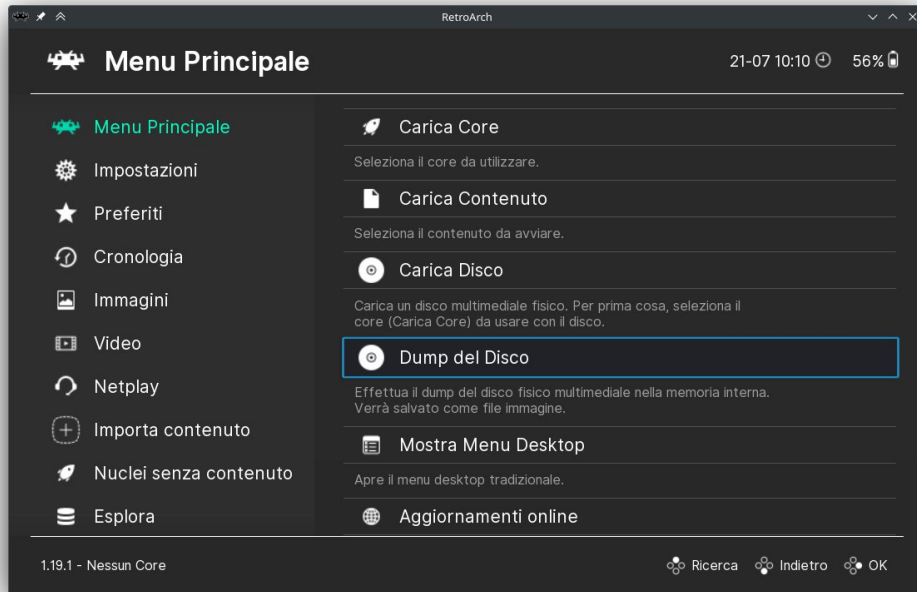
1. CREAZIONE DEL FILE IMMAGINE DAL DISCO DI GIOCO
2. APPLICAZIONE DELLA PATCH DI TRADUZIONE AL FILE IMMAGINE

1 - CREAZIONE DEL FILE IMMAGINE DAL DISCO DI GIOCO

Se disponete già di un file immagine del gioco (in formato CUE/BIN), allora potete passare direttamente alla prossima sezione. Altrimenti, se possedete il CD originale del gioco e volete applicare la patch ad una copia ottenuta dal vostro disco, allora dovrete prima fare il dump del CD in un file immagine sul vostro PC. Su Windows e Linux il modo migliore e accurato per farlo, che ci crediate o no, è **usare la funzione di creazione file immagine dell'emulatore Retroarch**.

Il motivo è presto detto: Retroarch è uno dei pochi strumenti che riesce a creare file immagine in formato CUE/BIN aderenti allo standard di preservazione del progetto **redump.org**, ed è **su questo tipo di file immagine che va applicata la nostra patch di traduzione**.

Scaricate e installate [Retroarch](#), inserite il disco di gioco nel lettore del vostro PC e avviate Retroarch. Dovreste vedere la seguente schermata:

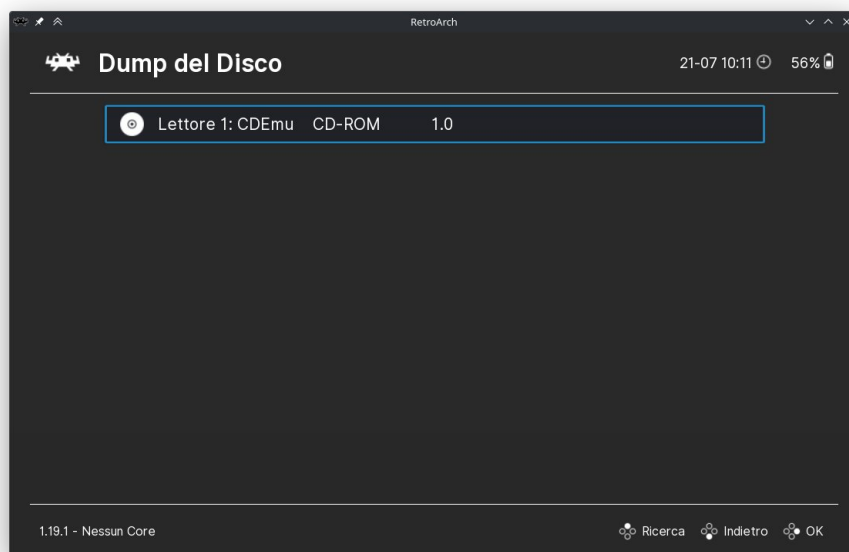


Selezionate “Dump del Disco”, e la prossima schermata dovrebbe mostrarvi il lettore con dentro il vostro CD, come riportato in basso.

N.B. Utenti Linux: Su distribuzioni basate su systemd (quasi tutte), i driver dei lettori CD non sono solitamente caricati automaticamente. Se non doveste quindi vedere l’opzione “Dump del Disco”, dovrete prima caricare i driver con il seguente comando:

```
sudo modprobe -a sg sr_mod vhba
```

Fate riferimento alla documentazione della vostra distribuzione per ulteriori dettagli su come rendere visibile il vostro lettore CD.



Cliccate ora sul lettore contenente il CD, e dovrebbe avviarsi il processo di salvataggio del file immagine. Aspettate fino al completamento. Una volta completato, troverete il file immagine nella cartella “downloads” di Retroarch.

Su **Windows**, la cartella “downloads” si trova nella stessa cartella in cui è stato installato Retroarch: di solito C:\Retroarch-Win64 o simile, oppure, se usate la versione standalone senza installer, si troverà nella stessa cartella da cui avete lanciato l'eseguibile di Retroarch.

Su **Linux**, la cartella “downloads” si trova nella cartella ~/.config/retroarch.

Copiate adesso il file CUE e **tutti** i file BIN che si trovano nella cartella downloads in una cartella a piacimento del vostro PC. Adesso siete pronti ad applicare la patch di traduzione!

2 - APPLICAZIONE DELLA PATCH DI TRADUZIONE AL FILE IMMAGINE

N.B. Ricordiamo che la nostra patch va applicata a un file immagine del gioco creato secondo le linee guida del progetto redump.org, quindi **formato CUE + BIN multi-traccia** (cioè un BIN per la traccia 1 contenente i dati di gioco, ed eventuali altri file BIN **separati** per le eventuali tracce audio usate dal gioco).

Estraiamo con WinRar/WinZip (o programma equivalente) il contenuto dell'archivio della patch in una cartella del PC a piacere.

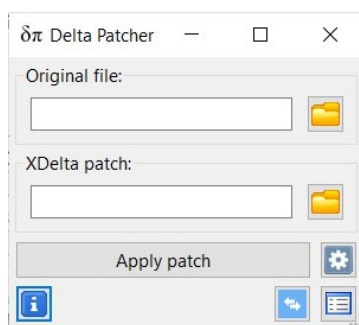
Al suo interno troveremo un file xdelta contenente la patch di traduzione. Se la traduzione è stata realizzata per più edizioni del gioco (es. PAL o NTSC), troverete una patch xdelta per ciascuna versione. La patch andrà applicata al file immagine del gioco tramite il programma **Delta Patcher** (disponibile per Window, MacOS, e Linux a [questo link](#)).

N.B. Utenti Windows: Per comodità, abbiamo distribuito Delta Patcher insieme a questa patch. Potete trovarlo tra i file estratti dall'archivio.

N.B. Utenti macOS: Se preferite usare un programma alternativo a Delta Patcher, potete usare **MultiPatch** reperibile [qui](#) (il processo di patching è pressoché il medesimo).

N.B. Utenti Linux: Se preferite, potete anche scaricare Delta Patcher da Flathub, oppure lanciare la versione Windows di Delta Patcher tramite wine.

Avviate Delta Patcher. Apparirà una schermata simile a questa:



Nella casella “Original File” bisognerà selezionare, con il tasto a forma di cartella, il **file BIN** contenente i dati di gioco (se avete più di un file BIN, dovrete selezionare il file più grande, o comunque sempre quello indicato come “Track 1”).

Nella casella “XDelta patch” andrà selezionata la patch di traduzione (file xdelta) corrispondente alla versione del gioco di cui avete il file immagine (es. PAL/NTSC).

Cliccate infine su “Apply patch” e attendete che il processo di patching termini.

Nota: Il **tempo richiesto** affinché la procedura di patching venga completata con successo **dipende dalla dimensione della patch**. Se c'è un problema con la patch, Delta Patcher lo segnalerà **immediatamente**. Attendete quindi pazientemente che il processo termini.

Ora il vostro file immagine è stato modificato con la nostra traduzione!

Non vi resta che avviarlo tramite un emulatore, oppure masterizzarlo su un CD e giocare sulla vostra console.