



Breath of Fire III PSX

Versioni PAL (SLES-01304) e NTSC (SLUS-00422)

Patch di traduzione in lingua italiana
versione 1.0

INDICE

- 1 – DISCLAIMER
- 2 – STORIA DELLA PATCH
- 3 – PROGRESSI
- 4 – RINGRAZIAMENTI
- 5 – IL GRUPPO

1 - DISCLAIMER

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

Il gioco Breath of Fire III è © 1997, 2005 CAPCOM CO., LTD., cui appartengono tutti i relativi diritti.

2 – STORIA DELLA PATCH

Locke: La saga di Breath of Fire è una delle saghe di JRPG che è rimasta negli annali e nei ricordi di moltissimi giocatori. Purtroppo, i primi quattro capitoli della saga, pur essendo usciti in Europa, non sono mai stati tradotti ufficialmente in italiano. Negli anni molti si cimentarono nella traduzione dei vari capitoli: con grande sacrificio ed abnegazione i primi due capitoli furono tradotti. Tuttavia, i capitoli 3 e 4 non ebbero la stessa sorte. Molti tentarono la loro traduzione, ma per problemi vari sembra che la sorte non fosse mai del tutto favorevole.

Un giorno, dopo aver terminato il mio ultimo progetto (Stella Glow), contattai Joghi grande amico e RomHacker proponendogli la traduzione. Joghi si mise subito al lavoro su un tool per estrarre i testi, mentre io mi accingevo alla traduzione della grafica. Una volta consegnatomi il tool iniziai a tradurre il gioco, partendo da tutti quei testi che

non facevano parte dei dialoghi principali. Tutto andò bene, fin quando non iniziai a tradurre i dialoghi principali poiché notai che l'estrattore non era completo e molte parti mancavano. Quindi dovetti mettere da parte il progetto, sembrava che la sorte volesse deridere la mia arroganza nel voler tradurre un gioco dove molti prima di me avevano fallito.

Passò il tempo, mi dedicai ad un altro progetto ed attesi. Fu qui che sul Discord di Romhacking.it, Brisma palesò la sua volontà di mettere mano a Breath of Fire 3 e svelarne tutti i segreti. Così, con impegno ed ingegno, creò un tool impressionante che faceva tutto. Forse non molto user friendly sotto certi aspetti, ma estremamente efficace. Decidemmo di unire le forze per abbattere quella cappa d'oscurità che ammantava il gioco. Grazie alla sua competenza, non solo come programmatore ma anche come traduttore, ci mettemmo d'impegno per offrire a tutti coloro che purtroppo non comprendono l'inglese questo magnifico gioco.

Mi scuso per essermi dilungato tanto, ma credo che sia giusto così. Ogni bella storia andrebbe narrata per ricordare a chi si troverà il gioco tradotto che quest'opera è costata impegno, sacrificio e dedizione.

Brisma: È proprio vero, certe passioni non muoiono mai. Dopo tanti, troppi anni ho deciso di tornare alle origini e rispolverare un po' quel vecchio hobby che da sempre mi affascina: il RomHacking. Un po' invecchiato, un po' arrugginito ma con ancora tanta voglia di stupire e stupirsi! E quindi è così che è iniziata la mia avventura con Breath of Fire 3: un JRPG d'altissimo livello, degno di sedere all'olimpio insieme a quei capolavori di Xenogears e Final Fantasy VII.

Iniziai a metterci le mani quasi per scherzo, per far sorridere qualche appassionato di JRPG che tanto avrebbero voluto una traduzione di questo capito. Così, a tempo perso, iniziai a scrivere un piccolo tool in Python per spacchettare e reimpacchettare i file EMI che componevano il gioco: un formato standard per i titoli Capcom. Fatto ciò iniziai a pensare "beh, già che ci siamo, scriviamole due funzioni per dumpare e reinserire il testo, non si sa mai". Insomma, tagliando corto, da lì a breve arrivai a smontare e dumpare completamente i file EMI. Ma si sa, noi RomHacker non siamo mai completamente soddisfatti, perciò iniziai a guardare se si poteva fare qualcosa anche per la grafica. Da lì, il passo fu breve, ed in poco tempo il "piccolo" tool che avevo iniziato a scrivere si ampliò con il supporto delle funzionalità per estrarre e reinserire anche la grafica in formato BMP e TIM multipalette.

Fu lì che iniziai a "pubblicizzare" un po' il tutto, nella speranza che qualcuno volesse cimentarsi nella traduzione vera e propria (inizialmente non era mia intenzione tradurlo) ed è a quel punto che la collaborazione con Locke prese vita. Importai velocemente quanto aveva già fatto precedentemente, correggendo e sistemando piccoli errori di gioventù del progetto (il più dovuti da tool acerbi/processi utilizzati) ed in breve tempo arrivai a preparare degli script completamente automatizzati che erano in grado di estrarre e reinserire tutti i testi, menu e grafiche del gioco. Ma come ho già detto, dato che non ci sentiamo mai "completamente soddisfatti", espansi il

supporto anche alla versione PSP oltre che alla versione PSX PAL e PSX NTSC. A quel punto i tempi erano ormai maturi e quindi non rimaneva altro che tradurre i testi veri e propri: ed è lì che decisi di rimettermi anche a tradurre avvalendomi della collaborazione di Locke. Insomma, è un vero piacere tornare operativo... e con una certa perla :)

Phoenix: Beh, che dire ancora, il mio ingresso nel progetto è stato alquanto tardivo. La totalità dei testi, compresi i menu, era già stata tradotta dall'instancabile Locke, e grossa parte dell'hacking era già stato fatto dal buon Brisma. Tuttavia, era evidente a tutti che il gioco presentasse diverse lacune tecniche, che non solo limitavano la qualità della traduzione, ma l'esperienza di gioco stessa. Fra tutti, l'utilizzo di un font a larghezza fissa, che rende inguardabili i dialoghi dei personaggi, e soprattutto i menu, limitando fortemente lo spazio a schermo per i testi.

Proposi quindi a Brisma di collaborare, e realizzare credo il più impegnativo hack ASM su PSX a cui abbia mai lavorato. Ora il gioco dispone di nuove routine per disegnare testo con un font a larghezza variabile in tutte le parti di gioco, compresi i minigiochi. Infine, ho aggiunto ulteriori hack per migliorare la traduzione e la qualità di gioco, come l'espansione di diverse stringhe, e in particolare la larghezza box dei menu (maledetti!).

3 – PROGRESSI

Caratteristiche della patch:

- Tradotti completamente tutti i testi, menu e grafica di gioco.
- Applicati diversi hack ASM al gioco:
 - Implementato font a grandezza variabile (VWF) sia nei dialoghi che nei menu.
 - Rimosse tutte le abbreviazioni nei menu (generale, battaglia, fusioni, minigiochi, etc.) in favore di termini completi (dove possibile).
 - Corretti alcuni bug di gioco presenti anche nell'edizione originale (freeze del gioco nella scena con Stallion, status alterati non mostrati nella schermata di cambio dei membri, etc).
 - Tradotte le grafiche delle azioni di pesca (READY, ACTION ecc.) che non erano state tradotte neanche nelle altre traduzioni ufficiali.
 - CentratI/allineati molti menu (ad es. la schermata di caricamento o i dialoghi dei Vaccini).
 - Molti altri piccoli aggiustamenti.

Versioni della patch:

Versione 1.0 – 21/07/2024 (release pubblica)

- Presenti tutte le caratteristiche della sezione **Caratteristiche della patch**.

- La traduzione è stata sottoposta a un accurato betatesting da parte di Brisma e Locke. Molti i miglioramenti apportati.

4 – RINGRAZIAMENTI

Locke: Salve gente, che dire, Breath of Fire 3 è probabilmente uno se non il migliore della pentalogia dei Breath of Fire di casa Capcom. Per anni il progetto per quanto affascinante non è riuscito per un motivo o per un altro a concretizzarsi, anche se in molti ci hanno provato. Purtroppo portare a termine un progetto richiede energie e risorse che non sempre si riesce a mantenere stabili nel tempo. L'avanzamento della tecnologia ha reso le nostre vite comode, ma ci ha tolto la voglia di tentare quando le cose non sembrano semplici.

Ringrazio luoghi come romhacking.it e il suo canale Discord a tenere viva la fiamma sia nelle vecchie che nuove leve. Questo progetto è stata la sinergia delle volontà mie, di Brisma e di Phoenix. Io e Brisma ci siamo occupati prevalentemente della traduzione, del betatest e della maggior parte della grafica.

Phoenix ha svelato la mente del gioco riuscendo ad implementare font a larghezza variabile, espansione dei menù, ha tradotto le scritte del minigioco della pesca e altre cose che hanno finalmente reso Bof3 veramente completo.

Sono orgoglioso d'aver fatto parte di un simile progetto e di poter presentare a tutti voi questa traduzione. Finalmente si chiude il cerchio, tutti i Breath of Fire sono in Italiano!

Spero vi godiate il gioco e che questa nostra impresa ispiri altri a continuare ad esplorare il mondo delle traduzioni amatoriali. Alla prossima!

Phoenix: Un doveroso grazie va a Locke e Brisma, che hanno ravvivato, dopo anni, la mia passione per il romhacking, permettendomi di lavorare ad uno dei mostri sacri mai tradotti nella scena italiana, e che non aspettava altro che qualche volenteroso mettesse tutto l'impegno necessario. Quindi, grazie di cuore :).

Brisma: Il principale ringraziamento va a Locke e Phoenix, miei compagni d'avventura, che mi hanno accompagnato in questa nuova sfida dopo tanti anni di inattività, senza il loro contributo non avremmo potuto raggiungere questo splendido traguardo.

Ringrazio anche navarchos/rh, il quale ha condiviso pubblicamente per primo molte informazioni tecniche sul gioco a cui mi sono ispirato per sviluppare i software necessari alla traduzione.

Un ringraziamento va anche a Frankie di [Frankie's Lair](#) ed alla sua community (Telegram, Facebook ecc.) che mi hanno spinto a provare ed apprezzare questa perla del panorama dei JRPG, facendomi nascere quella scintilla che ha portato a questa traduzione.

Ed infine, il ringraziamento più grande va a mia moglie Rita, alla quale ho rubato molto tempo per poter portare a termine quest'opera: sappi che è dedicata a te :)

5 - IL GRUPPO

Il gruppo SadNES cITy è composto da:

mickey	email: mickey@sadnescity.it
Ombra	email: ombra_rd@sadnescity.it
Mog Tom	email: maukemirras@gmail.com
Sephiroth 1311	email: stefano.reitano@gmail.com
Shari R'Vek	email: shariRVek@mclink.it
Brisma	email: brisma@gmail.com
Phoenix	email: phoenix_87_c@hotmail.com
Gufino2	email: pierdrum@libero.it
Playrough	email: playrough089@gmail.com