



Final Fantasy IV: The Complete Collection

Patch di traduzione in lingua italiana
versione 1.1

INDICE

- 1 - DISCLAIMER
- 2 - INTRODUZIONE
- 3 - STORIA DELLA PATCH
- 4 - PROGRESSI
- 5 - RINGRAZIAMENTI
- 6 - 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 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 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) La 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 Final Fantasy IV: The Complete Collection è © 2011 Square Enix Co., Ltd, cui appartengono tutti i relativi diritti.

2 – INTRODUZIONE

Mickey: Se oggi chiedete a qualcuno "qual è il miglior Final Fantasy?", molto probabilmente la risposta che otterreste è: "Che domande, è il 7." Se invece fate la domanda a un fan di vecchia data (come me), quasi sicuramente otterrete come risposta il sesto o il quarto.

Final Fantasy IV: The Complete Collection porta sulla PSP la storia originale del cavaliere Cecil e dei suoi amici, uscita originariamente per il Super Nintendo nel lontano 1991, ai quali si aggiungono ben due seguiti, nei quali non solo ritroveremo i vecchi protagonisti, ma faremo anche la conoscenza di Ceodore, figlio di Cecil e Rosa.

Final Fantasy IV fu il primo della saga a presentare una sceneggiatura veramente degna di questo nome con una caratterizzazione dei personaggi davvero notevole per l'epoca.

Vi assicuro che, se riuscirete a passare sopra alla grafica bidimensionale (comunque ad alta risoluzione, in questo remake), non vi pentire di aver giocato anche questo capitolo della saga.

Detto ciò, poteva un fan old style come me (che ha già lavorato sui capitoli V, VI e VII della saga) lasciarsi scappare l'occasione di mettere le zampe anche su quest'avventura? Nemmeno per sogno! Ed eccovi quindi anche il quarto capitolo in tutto lo splendore del suo remake bidimensionale.

Un'ultima premessa, per quanto scontata: tutti i testi sono stati ritradotti da zero, **non sono state riciclate** le traduzioni italiane ufficiali presenti in altre edizioni dei giochi che fanno parte di questa collection.

3 – STORIA DELLA PATCH

Phoenix: Beh, che dire? Eccoci finalmente arrivati alla fine di questa nuova avventura traduttiva! Questa è la prima volta che mi occupo da solo di tutte le fasi di hacking di un gioco tradotto con SadNES cITy. Devo dire che questa volta, grazie all'esperienza maturata negli ultimi anni e alla buona programmazione di SquarEnix (:P), l'hacking di FF4: TCC non ha dato grosse preoccupazioni.

Il gioco presenta al suo interno il solito mega archivio contente tutti i dati. Grazie agli sforzi di **Vash**, disponevamo già del tool necessario ad estrarne il contenuto e a ricompattare il tutto. Tuttavia, questo programma non permetteva il reinserimento *selettivo* dei file di nostro interesse, costringendoci ad una ricostruzione totale dell'archivio. Questo avrebbe causato grosse differenze con la ISO originale di gioco, con una conseguente esplosione in dimensione della patch finale (oltre 300MB). Ho optato quindi per una riscrittura del de-archiviatore, in modo da permettere l'inserimento all'interno del mega archivio dei soli file che necessitavano il nostro intervento!

Oltre a questo, l'altro mio contributo degno di nota riguarda lo sviluppo di Rainbow, un software in grado di visualizzare e convertire immagini in formato TIM2 (e sue varianti). Per quanto ne sappiamo, questo è il primissimo programma in grado di gestire correttamente la trasparenza e le diverse varianti di questo formato.

Il resto del mio lavoro si è principalmente focalizzato sulla scrittura di qualche hack ASM per l'attivazione dei messaggi di sistema nella nostra lingua e per lo spostamento di testo e immagini qua e là sullo schermo, in modo da ottenere una migliore resa visiva dei testi italiani. Ma adesso basta con i dettagli tecnici: la parola al nostro buon Saffo!

Sephiroth 1311: Grazie all'eccellente lavoro svolto da Phoenix, tradurre FFIV: TCC è stata quasi una passeggiata di salute.

Per prima cosa, ho deciso di lavorare sulla grafica per potermi concentrare successivamente sui testi. Grazie al fantastico tool Rainbow di Phoenix, lavorare sulle immagini in formato TIM2 è stato un gioco da ragazzi. Al resto, come sempre, ci ha pensato il caro vecchio Photoshop (ringrazio, come sempre, *_Ombra_* per i preziosi consigli che mi fornisce puntualmente durante ogni traduzione!).

L'unico lavoro veramente particolare da effettuare è stata la traduzione delle icone di sistema (tipo quelle di salvataggio): dato che le parole italiane differivano nella lunghezza da quelle inglesi, ho dovuto ricreare parte dello sfondo (un artwork di

Yoshitaka Amano raffigurante Cecil). Penso di essere riuscito a ottenere un buon risultato!

Per quanto riguarda invece i testi, personalmente mi sono concentrato unicamente sul remake di FFIV originale. Il perché è presto detto: non ne avevo ancora giocato i seguiti! Onde evitare spoiler, ho quindi concentrato tutte le mie forze sui soli testi del primo FFIV, per poi giocare ai seguiti con i testi già tradotti e fare un po' di alphatesting.

Ho subito notato che questa versione del gioco presentava un inglese scarno e sciatto, nulla a che vedere con la fantastica traduzione del remake per Nintendo DS. Una ricerca su internet ha confermato la mia impressione: la Square aveva stranamente deciso di utilizzare i testi della versione GBA, anziché quelli (fantastici) della versione DS.

Trovare una soluzione è statp molto semplice: dopo aver scaricato uno script inglese della versione DS, aiutandomi anche con i walkthrough su Youtube, ho tradotto tutti i dialoghi principali a partire dai testi della versione DS. Ovviamente, non ho riciclato i testi della traduzione italiana ufficiale, optando per una traduzione completamente nuova.

Credo che il risultato sia soddisfacente, e spero che gli utenti apprezzeranno l'elevazione stilistica frutto del miglior testo di partenza! La trama di FFIV non è certo la più complessa della saga, ma l'ambientazione medievaleggiante offre ottimi spunti stilistici, come ad esempio l'uso del *plurale maiestatis* per i sovrani o l'alternanza delle forme di cortesia lei/voi a seconda del grado di nobiltà della persona che parla o a cui il personaggio si rivolge.

Playrough: Ho davvero poco da aggiungere a quanto già detto dai miei colleghi. Dopo la mia prima esperienza di traduzione con Suikoden, mettere le mani su The After Years si è rivelato un compito decisamente più agevole.

Il gioco presenta uno script piuttosto esteso (giuro, non finiva più! :P) ma di facile comprensione e, quindi, di resa.

Rispetto a FFIV, l'assenza di una versione più elegante a livello di scrittura mi ha obbligato a fare di necessità virtù: spero che il risultato sia comunque di vostro gradimento.

L'inclusione all'inizio di ogni textblock del nome dell'interlocutore (almeno per i personaggi principali) mi ha consentito di adattare con grande facilità la traduzione alle esigenze del caso (stile più esuberante e scanzonato per Palom, più contenuto e austero per Golbez, per fare qualche esempio).

Vi assicuro che non si tratta di un dettaglio di poco conto: siamo in presenza di un titolo 'a episodi', in cui eventi e personaggi si alternano continuamente tra flashback e cambi di scenario improvvisi, laddove FFIV proponeva una storia strutturata in modo più lineare e facile da seguire.

Per quanto mi riguarda, questa collection su PSP è il modo migliore per godersi il mondo di FFIV, che come saprete è stato oggetto di diverse riproposizioni, non sempre riuscitissime. Non mi resta che augurarvi buon divertimento!

4 – PROGRESSI

Caratteristiche della patch:

- Tradotti completamente i testi e la grafica di gioco.
- I testi dei dialoghi principali di Final Fantasy IV sono stati tradotti a partire dalla versione DS, molto più raffinata stilisticamente.
- Diversi hack ASM implementati per perfezionare la patch: menu di sistema in italiano, rimappaggio e riposizionamento di variabili testuali.

Versioni della patch:

Versione 1.1 – 04/09/2015 (release pubblica)

- Presenti tutte le caratteristiche indicate nella sezione **Caratteristiche della patch**.
- Corretti diversi refusi che ci erano sfuggiti; abbiamo poi apportato alcuni miglioramenti al testo. Si ringraziano tutti gli utenti che ci hanno segnalato gli errori.

Versione 1.0 – 24/05/2015 (release pubblica)

- Presenti tutte le caratteristiche indicate nella sezione **Caratteristiche della patch**.
- La traduzione è stata sottoposta a un accuratissimo testing da parte dei nostri utenti Zio Name e Chopperbio. Molti i miglioramenti apportati.
- Fixati alcuni piccoli bug, come immagini non correttamente posizionate e altre piccolezze.

Versione 0.99 – 17/02/2015 (release privata, betatesting)

- Terminata la traduzione di tutti i testi.
- Miglioramento dei testi grazie alle segnalazioni dei tester.

Versione 0.90 – 06/01/2015 (release privata, betatesting)

- Terminata la traduzione dei testi di FFIV (ripresi dalla versione DS del gioco) e Interlude, mentre The After Years è completo circa al 70%.
- Tradotta tutta la grafica.
- Disattivata la funzionalità per l'installazione dei dati (inutile in quanto il gioco tradotto può essere eseguito solo da Memory Stick).
- Inizio del betatesting.

5 – RINGRAZIAMENTI

Il primo ringraziamento non può che andare a **Vash**: fu lui a iniziare i lavori sul progetto, creando un tool preliminare per l'estrazione dei file. Senza di lui, sarebbe sicuramente servito molto più tempo per poter dare inizio alla traduzione.

Un enorme ringraziamento va anche a **Chopperbio** e **Zio Name**, che hanno effettuato un betatesting serratissimo e dettagliatissimo. Gli errori da loro scovati sono stati innumerevoli, e senza i loro preziosi suggerimenti la qualità della traduzione ne avrebbe sicuramente sofferto! Il vostro lavoro è stato fondamentale, e non sappiamo come ringraziarvi a sufficienza! Grazie di cuore!

Un ringraziamento va anche a **Puricinu** e a **LadySuikoden**, che avevano iniziato il testing senza poterlo però completare. Grazie anche a voi!

Infine, come sempre, un enorme grazie a chi scaricherà la patch e utilizzerà la nostra traduzione. ;)

6 - IL GRUPPO

I membri attivi del gruppo SadNES cITy sono:

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