



Final Fantasy 7

~

Patch di traduzione in lingua italiana
versione 2.10

INDICE

- 1 - DISCLAIMER
- 2 - INTRODUZIONE
- 3 - STORIA DELLA PATCH
- 4 - VERSIONI DELLA PATCH
- 5 - RINGRAZIAMENTI
- 6 - 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) 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 patches è a vostro rischio e pericolo.**

Il gioco Final Fantasy 7 1997 © SquareEnix, cui appartengono tutti i relativi diritti.

2 - INTRODUZIONE

Un mondo futuristico e ipertecnologico, una multinazionale che sfrutta la forza vitale del pianeta per i propri scopi, un gruppo di guerrieri ecologisti pronti a tutto per salvare il proprio pianeta... Un viaggio strabiliante e misterioso attraverso il mondo alla caccia del grande Sephiroth, un nemico tanto potente da distruggere l'intero universo; un viaggio che condurrà Cloud e i suoi amici attraverso mille situazioni fino a scoprire la vera essenza della Terra ed il suo male.

Magia, mistero, suspense, sentimenti, un kolossal videoludico che ha fatto storia: signore e signori, questo è **FINAL FANTASY VII!**

3 - STORIA DELLA PATCH

Mickey: Che faticaccia! Dopo tanti anni di tribolazione, necessari per disintossicarci dalle tossine accumulate durante la traduzione della versione PC, SadNES cITy è lieta di presentarvi la traduzione in italiano di Final Fantasy VII PSX, forse uno dei più bei giochi mai usciti su Playstation e purtroppo mai localizzato nella nostra lingua.

Questa patch, conversione (con molti miglioramenti) della nostra traduzione della versione PC del gioco, ha una storia travagliata, degna decisamente di un titolo di tale portata ;)

Sephiroth: Come tutti noi del gruppo prevedevamo, la "maledizione" di questo gioco si fece sentire potente e inarrestabile anche quando si trattò di creare una semplice conversione. Pochissimi sono i file intercambiabili tra la versione PC e quella PSX (forse giusto lo SCENE.BIN, per nostra fortuna), mentre è necessario andare ad operare chirurgicamente su moltissimi altri file che, nonostante condividano lo stesso medesimo testo della versione PC, sono differentemente organizzati (l'esempio più eclatante sono i livelli di gioco, divisi in tre diversi file nella versione PSX mentre in quella PC sono un unico blocco). Inoltre, una delle difficoltà extra di lavorare su CD è, come molti di voi sapranno, la necessità di dover spesso compiere dei veri e propri salti mortali per inserire questo o quel file.

Final Fantasy 7 PSX, infatti, sebbene abbia tutti i file visibili in chiaro, non utilizza *de facto* un file system standard, bensì uno proprietario della Square (esattamente come i FF successivi, Xenogears e Chrono Cross)! Altra cosa bella è che questo file system non è contenuto, come sarebbe anche logico, in un unico file (tipo l'eseguibile principale), bensì è scaglionato in diversi file (ad esempio, gli indici per i files principali sono contenuti nel minuscolo YAMADA.BIN, mentre quelli delle zone di gioco sono compressi in un grosso file chiamato FIELD.BIN). Dunque, per poter effettuare spostamenti di files nel cd (necessari per l'inserimento dello SCENE.BIN tradotto, enormemente più grande di quello originale per via della sua peculiare struttura), è stato necessario andare ad operare su questi files assenti nella versione PC (un ringraziamento va a Gemini, che per primo intuì la verità dietro questo file system).

Durante tutto questo trambusto, tuttavia, Gemini (sì, l'onnipresente :D) ha effettuato un fix per uno dei più fastidiosi bug originali del gioco, ovvero che esso non calcolava il valore di difesa magica delle armature per ottenere la difesa magica totale, bensì prendeva solamente il valore di Spirito. Questo rendeva la totalità delle armature forti contro la magia assolutamente inutili, mentre questo bugfix (incluso nella traduzione) rende finalmente giustizia alle intenzioni originali degli sviluppatori.

Tuttavia, molto ancora mancava per poter effettuare una traduzione completa del gioco *in stile SadNES*: effettuare la traduzione dei filmati e migliorare il layout di alcuni menu, modificati nella versione americana per via del font troppo grande.

Phoenix: Traduzione dei filmati... mio Dio! E già, l'infausto compito di realizzare dei sottotitoli per i filmati di gioco è toccato proprio a me. Chi ha messo le mani almeno una volta su FF7 dal punto di vista dell'hacking si sarà accorto che i video utilizzati non sono normali video PSX, ma contengono informazioni extra per il gioco come i dati sull'angolazione della camera. In pochi sono riusciti ad aggirare questo grande ostacolo; ma oggi, noi possiamo dire di essere tra quei pochi! In un primo momento si era pensato di estrarre dai filmati proprietari Square gli stream video standard, a cui si sarebbero poi applicati i sottotitoli.

Successivamente però ci si è accorti che una modifica al codice di gioco per un'applicazione al volo dei sub sarebbe risultata più efficace e pulita (è grazie a questa modifica se la patch ora non occupa centinaia di MB!). Ho deciso quindi di scrivere una routine apposita che si occupasse di leggere il testo dei sub da noi creati e convertirlo on-the-fly in immagini da apporre sui frame del video in esecuzione. Non è stata una vera e propria passeggiata: lo spazio in ram per l'inserimento del nuovo codice, del font e dei sub scarseggiava e le differenze tra il primo e il terzo CD di certo non semplificavano il lavoro. Si è fatto uso infatti della compressione LZSS presente nel gioco per comprimere il codice realizzato e decomprimerlo quando necessario in una zona di ram inutilizzata, eliminando così i problemi di spazio presenti su disco.

La limitata potenza di calcolo del processore PSX, inoltre, mi ha costretto ad una ottimizzazione estrema del codice (qui è doveroso ringraziare Gemini per il trick via DMA per l'annerimento dei sub del filmato finale ;)).

Ma adesso, prima di passare il testimone a **gufino2**, voglio fare i ringraziamenti da parte del gruppo a **Morpher**, che ci ha aiutati nell'hacking del minigioco dello snowboard, scrivendo alcune righe di codice per fixare la posizione a schermo delle scritte grafiche. Grazie mille, amico!

Gufino2: Ed eccomi qua a parlare un po' del mio primo progetto con i SadNES, ed è doveroso dire che come "progetto d'ingresso" mi è capitato di lavorare su un vero capolavoro dell'arte videoludica! Tutto è iniziato con una piccola collaborazione, ho dato una mano a modificare dimensione e posizione di alcune finestre in battaglia; sistemato questo problema, ci siamo fatti "prendere la mano" e ci è venuta voglia di riportare in vita i menu della versione originale giapponese (menu oggetti a due colonne invece che una) che per qualche misterioso motivo erano stati un po' modificati nei port per l'occidente. All'inizio pensammo di provare ad importare direttamente le parti di codice dalla versione Jap, ma ci rendemmo subito conto che sarebbe

stato più un problema che un aiuto; sono quindi passato alle "maniere forti" e ho deciso di creare autonomamente un hack per riportare i menu alla loro forma originaria. Le prime esplorazioni all'intero del codice eseguibile sono state un po' problematiche, soprattutto il tracing di alcune variabili che venivano sbalottate di qua e di là senza che io ne capissi il reale funzionamento... Pian piano, mettendo insieme i tasselli di questo puzzle binario, sono riuscito a capire il meccanismo su cui si basa l'intero sistema di menu del gioco, le strutture dati che li rappresentano ed il modo in cui questi dati vengono manipolati. Con questa grande illuminazione, creare il codice patchato è stato relativamente semplice, l'unica difficoltà è stata trovare lo spazio per inserire le istruzioni aggiuntive, e non esagero se vi dico che ad un certo punto mi sono trovato a dover davvero contare i byte e tentare di ottimizzare l'impossibile. Alla fine, si è deciso di utilizzare anche qui le "maniere forti". Non c'è spazio vuoto nei file del gioco? Poco male, creiamocelo! Approfittando della particolare struttura del kernel (cioè il cuore gestionale) del gioco, abbiamo aggiunto dei sottofile vuoti alla sua fine, dove abbiamo piazzato il nuovo codice. Abbiamo anche fedelmente riprodotto il brevissimo effetto slide con cui scompare e ricompare il pannello dei personaggi all'interno del menu oggetti da campo. Speriamo che queste modifiche, fatte sia a scopo estetico sia per facilitare e velocizzare l'accesso agli oggetti, siano gradite da chi utilizzerà la nostra patch. In questo progetto è stata infusa tantissima passione, e sono certo che ve ne accorgete non appena inserirete il primo cd dentro la vostra console.

4- VERSIONI DELLA PATCH

Versione 2.10 - 01/01/2012 (versione PAL ed NTSC UC)

- ✓ Risolti diversi problemi di dimensione riguardanti alcune finestre di dialogo.
- ✓ Molte correzioni apportate al testo, gli errori rimasti all'interno della patch dovrebbero essere ormai una quantità minima.

Versione 2.01 - 13/10/2010 (versione PAL ed NTSC UC)

- ✓ Corretto un piccolo bug in un dialogo di Aerith, vi era una finestra dalle dimensioni errate che impediva di leggere il testo del dialogo.
- ✓ Diverse correzioni apportate al testo.

Versione 2.00 - 16/08/2010 (versione PAL ed NTSC UC)

- ✓ Rilasciata la patch di traduzione per la versione PAL. Quest'ultima tramuterà il gioco PAL nella versione NTSC, mantenendo però la possibilità di caricare/salvare i

salvataggi in formato PAL. Anche il nome dell'eseguibile rimane quello PAL. Di conseguenza, spariranno le bande nere presenti nella conversione PAL. Di contro, in caso qualcuno volesse utilizzare dei codici Action Replay, sarà necessario utilizzare quelli della versione americana. Va da sé che sarà impossibile visualizzare il gioco su televisori PAL vetustissimi (precedenti alla prima metà degli anni '80), che però siamo pressoché certi non siano più utilizzati dai videogiocatori moderni.

- ✓ Diverse correzioni apportate al testo.

Versione 1.91 - 29/12/2009 (solo versione psx NTSC)

- ✓ Fixato un bug che causava il crash del gioco su console e su PSP durante il primo filmato con sottotitoli.
- ✓ Diverse correzioni apportate al testo.

Versione 1.9 - 21/12/2009 (solo versione psx NTSC)

- ✓ Migliorata la traduzione di moltissimi dialoghi e corrette alcune sviste nella traduzione precedente.
- ✓ Moltissimi oggetti, magie ed altro hanno avuto ripristinato il loro nome originale giapponese. Il nome Aeris diventa di default Aerith, traslitterazione che d'altronde è diventata ormai canonica anche per la stessa SquareEnix. Eventuali salvataggi effettuati precedentemente manterranno il nome deciso dal giocatore, tuttavia.
- ✓ Tradotta e rimappata tutta la grafica, compresa quella non modificata ai tempi della traduzione PC.
- ✓ Sottotitolati i due filmati con dialoghi. L'operazione avviene tramite una procedura di "softsubbing"; per realizzarla Phoenix ha creato da 0 il codice. Probabilmente nessun gioco ufficiale per Playstation arrivò mai ad utilizzarli, soltanto altre due raffinate patch amatoriali sono arrivate a tanto. **Si ringrazia Gemini per l'aiuto fornito!**
- ✓ Ripristinato il layout originale di alcuni menu, modificati durante il passaggio dal giapponese alla versione americana. Provare per credere. ;)
- ✓ Aggiunto il fix al bug della difesa magica creato da Gemini. Adesso, i valori di Dif. Magica delle armature non verranno più ignorate, come accadeva invece nel gioco originale.

Versione 1.0 - 13/08/2003 (versione pc - punto di partenza psx)

- ✓ Tradotti tutti (speriamo) i dialoghi rimanenti o che ci erano sfuggiti Corretti tutti (speriamo) gli accenti mancanti o sbagliati e dettagli che ci erano sfuggiti;
- ✓ Corretti gli errori di grafica che si presentavano in certi casi, come per esempio scritte che uscivano dallo schermo o colori sballati;

- ✓ Tradotta altra grafica, anche se al momento non è fatta nel modo in cui avevamo pensato;
- ✓ Corrette un migliaio di altre cose che tipo finestre che andavano ridimensionate, punti, virgole, parentesi, ecc. ecc.

5 - RINGRAZIAMENTI

Scrivere i ringraziamenti per un lavoro che tocca un arco di 6 anni è veramente duro. Da dove cominciare? Sicuramente conviene dalla versione PC.

Per quanto riguarda la versione PC del gioco non posso far altro che ricordare tutto il lavoro fatto da XXCentury dapprima con la traduzione del testo e poi come programmatore. Se leggerai queste righe, sappi Paolo che ricordo sempre con nostalgia le nostre chiacchierate in chat. Poi come dimenticare il lavorone fatto da Ombra (amico, come vorrei che ti facessi risentire un po' più spesso!) che praticamente studiò tutte le versioni occidentali del gioco. :P Ancora, un mio personale ringraziamento a Zydio perché, nonostante quello che accadde, si offrì di aiutarci senza riserve. Poi Graph, Karma...

Passando alla versione PSX, ancora altra gente ci è venuta in aiuto e dobbiamo calorosamente ringraziare.

Prima di tutti, sicuramente l'inarrestabile **Gemini**, che fa la parte del leone in questa sezione: suoi sono stati il preziosissimo hack per il fix del bug sulla difesa magica, i consigli sull'ottimizzazione del codice del font di gioco e la quantità di informazioni sui soft-sub e suo è anche il particolare font che abbiamo utilizzato per i sottotitoli (Gemini è stato il primo di sempre a inserirli in una traduzione per PSX).

Subito dopo, vengono **Morpher**, **Vash** e **Zydio**. Il primo per l'hack ASM sul codice del minigioco dello snowboard, il secondo per la programmazione di un "de/archiviatore" per i file bin contenenti i titoli di coda, ed il terzo per averci fornito la traduzione dei file grafici di "cambio del disco", oltre a molte e importanti informazioni sulla versione PSX, dopo averci aiutati con la traduzione per FFVII PC.

Infine, i nostri ringraziamenti vanno a tutti coloro che ci hanno segnalato gli errori, a partire dai betatester **Cid89** e **panzone**. Benché non siano riusciti a terminare il gioco per motivi di real life, il loro apporto è stato importante nella correzione degli errori. Ma un grandissimo ringraziamento va anche a chi ha testato la traduzione dopo la release ufficiale, in particolar modo il nostro utente **M@ST3R FOX**, che ha effettuato un lavoro di testing puntigliosissimo e ci ha permesso di scovare tanti errori che ci erano sfuggiti. Grazie mille, amico!

Last but not least, un ringraziamento anche a tutti quelli che ci hanno supportati in questo progetto e che continuano a farlo segnalandoci errori! I vostri ringraziamenti ed aiuti ci ripagano non poco, ragazzi. ;)

6 - 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: sephiroth1311@sadnescity.it
Shari R'Vek--- email: ShariRVek@mclink.it
Phoenix----- email: phoenix_87_c@hotmail.com
Brisma----- email: brisma@hotmail.it
Gufino2----- email: pierdrum@libero.it