



---

## The Messenger

Patch di traduzione in lingua italiana  
versione 1.99

---

### 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 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) 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 The Messenger è © 2018 Sabotage Studio, cui appartengono tutti i relativi diritti.

## **2 – STORIA DELLA PATCH**

**Phoenix:** Poco dopo aver terminato il gioco, mi resi subito conto che The Messenger era decisamente il tipo di gioco che, per poter essere apprezzato al meglio dall'utenza italiana, richiede senza ombra di dubbio una traduzione italiana. Quindi, decisi di dare un'occhiata ai file di gioco e, sorprendentemente, scoprii che (quasi) tutti i testi di gioco erano già belli e pronti in dei file di testo in chiaro, tipo csv. L'unico testo che ha richiesto dell'hacking minimo è stata la traduzione del nome della lingua selezionata nei menu da "English" a "Italiano". Questo testo è memorizzato in chiaro nell'archivio "resources.assets".

Con il poco hacking necessario ultimato, mi sono dedicato alla preparazione di tutto il materiale, per permettere al buon Saffo di iniziare la traduzione vera e propria. Ma ora, vi lascio alle parole del nostro instancabile traduttore!

**Sephiroth 1311:** Il mio coinvolgimento in questo progetto è tutto frutto di una strenua opera di convincimento attuata da Phoenix nei miei confronti.

Era dai tempi di FFIV PSP che non mi cimentavo nella traduzione di una tale quantità di testo; i molti cambiamenti avvenuti nella mia *real life* (specialmente un nuovo lavoro a

tempo pieno in ambito informatico) hanno infatti ridotto enormemente il tempo a mia disposizione per perseverare in questo splendido hobby.

Tuttavia, Phoenix ha saputo invogliarmi prima mostrandomi un trailer del gameplay del gioco, con il suo particolarissimo stile grafico, poi spiegandomi che i testi avevano un taglio molto sarcastico. *Last but not least*, mi propose anche un nuovo modo per organizzare i lavori, spostando tutti i testi sul cloud, dove avrei potuto modificarli da qualsiasi terminale, anche durante la mia pausa pranzo o persino negli spostamenti casa-lavoro sui mezzi pubblici. Anziché dovermi ritagliare delle (ormai) impossibili lunghe sessioni di traduzione a fine giornata o durante il weekend, avrei potuto lavorare su questo gioco con tanti “micro-interventi” dalla brevissima durata ma quantitativamente significativi.

L’idea mi stuzzicò, e decisi quindi di provare il gioco, che mi stregò con il suo gameplay scorrevole e i suoi dialoghi pungenti. Sì, questo gioiellino meritava davvero una traduzione in italiano!

Phoenix preparò immediatamente un archivio online dei testi. Questi si presentano come molto divertenti da trattare, anche se non mancano dialoghi dal tono più aulico, filosofico o persino spicciolo. Tutto però inserito dentro una cornice che mira a prendere in giro i tipici stilemi dei generi videoludici a cui il gioco si rifà, cosa in cui riesce egregiamente.

Un po’ alla volta tradussi dialogo dopo dialogo, fino ad arrivare a completare la traduzione in circa 60 giorni. Dopo all’incirca un altro mese di testing, tocca a voi godere del nostro lavoro e divertirvi come ci siamo divertiti noi a lavorarci. :)

AGGIUNTA DEL 26.07.2019: Ed eccoci di nuovo qua. Dopo due sole settimane di traduzione “matta e disperatissima”, anche l’espansione del gioco è stata tradotta.

Devo dire che è stata una bella sfida tradurre i dialoghi della “maschera”, perché ho dovuto praticamente riscrivere molte frasi contenenti dei giochi di parole totalmente impossibili in italiano. Ritengo comunque di essere riuscito a rimanere fedele all’intento principale, ovvero quello di far nascere un sorriso sul volto del giocatore grazie a dei giochi di parole molto pacchiani.

### 3 – PROGRESSI

#### **Caratteristiche della patch:**

- Tradotti completamente i testi del gioco base.
- Tradotti completamente i testi dell’espansione.

#### **Versioni della patch:**

Versione 1.99 – 26/07/2019 (release pubblica)

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

- La lingua inglese è stata resa selezionabile al posto del russo, per ovviare al problema del font che si era presentato inserendola al posto del cinese di Honk Kong (che è stato ripristinato).

Versione 1.02 – 16/07/2019 (release pubblica)

- Presenti tutte le caratteristiche indicate nella sezione **Caratteristiche della patch**.
- Risolto un ulteriore crash dovuto all'aggiornamento del gioco e alla vecchia traduzione.
- La lingua inglese è stata resa selezionabile al posto del cinese (variante di Honk Kong). [FUNZIONALITÀ BETA: il font è diverso rispetto a quello che dovrebbe essere, verrà risolto con il prossimo aggiornamento]

Versione 1.01 – 11/07/2019 (release pubblica)

- Presenti tutte le caratteristiche indicate nella sezione **Caratteristiche della patch**.
- La traduzione è stata resta compatibile con l'ultimo aggiornamento del gioco, che introduce anche un'espansione (ancora da tradurre).

Versione 1.0 – 12/05/2019 (release pubblica)

- Presenti tutte le caratteristiche indicate nella sezione **Caratteristiche della patch**.
- La traduzione è stata sottoposta a un accurato testing che ci ha permesso di correggere molti refusi e sottoporre tutti i testi a una revisione stilistica.

Versione 0.9 – 21/02/2019 (release privata)

- Terminata la traduzione di tutti i testi (dialoghi e menu).
- Inizio del betatesting.

Versione 0.4 – 29/12/2018 (release privata)

- Terminata la traduzione di tutti i menu.
- Inizio della traduzione dei dialoghi di gioco.
- Annunciato il progetto sul nostro sito.

#### 4 – RINGRAZIAMENTI

**Phoenix:** Beh, anche questa volta ce l'abbiamo fatta. Purtroppo, SadNES cITy non propone più progetti di traduzione mastodontici come faceva un tempo, a causa di una real life sempre più esigente.

Ma, nonostante questo, cerchiamo di essere sempre in prima linea per offrire ai nostri fan traduzioni di qualità per giochi nonostante tutto interessanti!

Quindi, il mio grazie va a voi fan, che ci seguite da più **di vent'anni**, e che sono sicuro apprezzerete il nostro lavoro!

**Sephiroth 1311:** Il primo grande ringraziamento va certamente agli autori del gioco, che ha saputo divertirmi con una leggerezza che non incontravo da tempo.

In seguito, ringrazio Phoenix di avermelo fatto conoscere: ammetto di non seguire molto la scena indie, e il suo consiglio è stato fondamentale. Inoltre, Phoenix è stato anche il più attivo dei tester, e quello con il quale mi sono confrontato più frequentemente per le mie scelte linguistiche.

Un grosso grazie anche alla mia fidanzata Pinkolina, che mi ha fornito molti feedback linguistici utili a migliorare i punti dove ero più dubbioso sulla resa (specialmente nei dialoghi più ironici), e agli altri tester che hanno completato la traduzione in versione beta. :)

Per concludere, non possono infine mancare i ringraziamenti a chiunque giocherà la nostra traduzione!

## **5 - IL GRUPPO**

I membri attivi del gruppo SadNES cITy sono:

<b>mickey</b>	email: <a href="mailto:mickey@sadnescity.it">mickey@sadnescity.it</a>
<b>_Ombra_</b>	email: <a href="mailto:ombra_rd@sadnescity.it">ombra_rd@sadnescity.it</a>
<b>Sephiroth 1311</b>	email: <a href="mailto:stefano.reitano@gmail.com">stefano.reitano@gmail.com</a>
<b>Shari R'Vek</b>	email: <a href="mailto:shariRVek@mclink.it">shariRVek@mclink.it</a>
<b>Phoenix</b>	email: <a href="mailto:phoenix_87_c@hotmail.com">phoenix_87_c@hotmail.com</a>
<b>Gufino2</b>	email: <a href="mailto:pierdrum@libero.it">pierdrum@libero.it</a>
<b>Playrough</b>	email: <a href="mailto:playrough089@gmail.com">playrough089@gmail.com</a>