

Suikoden

Patch di traduzione in lingua italiana
versione 1.1
Guida all'applicazione della patch

INDICE

1. DISCLAIMER
2. GUIDA ALLA CREAZIONE DEL FILE IMMAGINE
3. GUIDA AL PATCHING DELLE 3 VERSIONI DEL GIOCO
4. GUIDA ALL'EVENTUALE MASTERIZZAZIONE DELL'ISO (PSX)
5. NOTE CIRCA L'EMULAZIONE (PSP E PC)
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 Suikoden è 1995-1997 © Konami, cui appartengono tutti i relativi diritti.

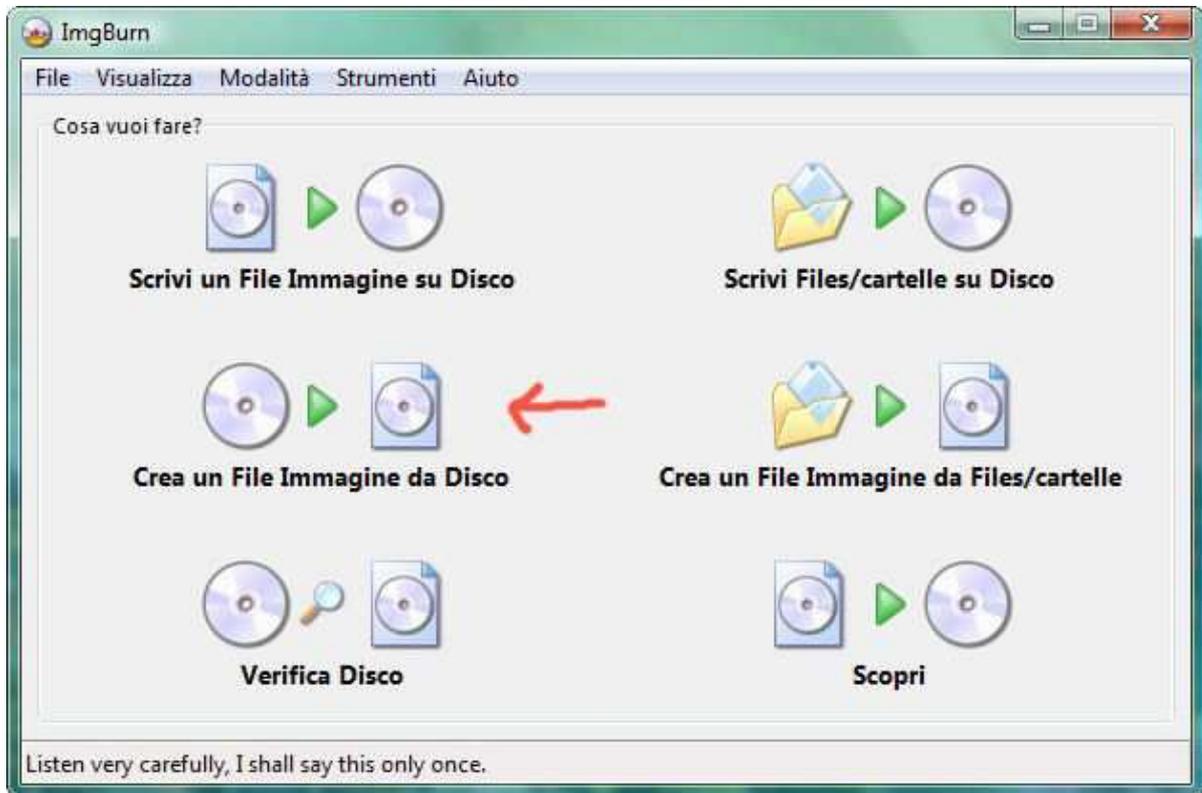
2 - GUIDA ALLA CREAZIONE DEL FILE IMMAGINE

Per la creazione dell'iso e la successiva masterizzazione dell'iso patchato ci avvarremo del programma freeware Image Burn, che potete scaricare dal sito <http://www.imgburn.com> (ricordate di scaricare anche il file per tradurlo in italiano), oppure scaricatelo dalla sezione **Utilità** del nostro sito.

NOTA: Se invece siete già avvezzi all'utilizzo di un altro software di creazione iso/masterizzazione (quali CDRWin ed Alcohol 120%, per i quali scrivemmo una guida ai tempi di Xenogears), saltate direttamente alle operazioni di patching.

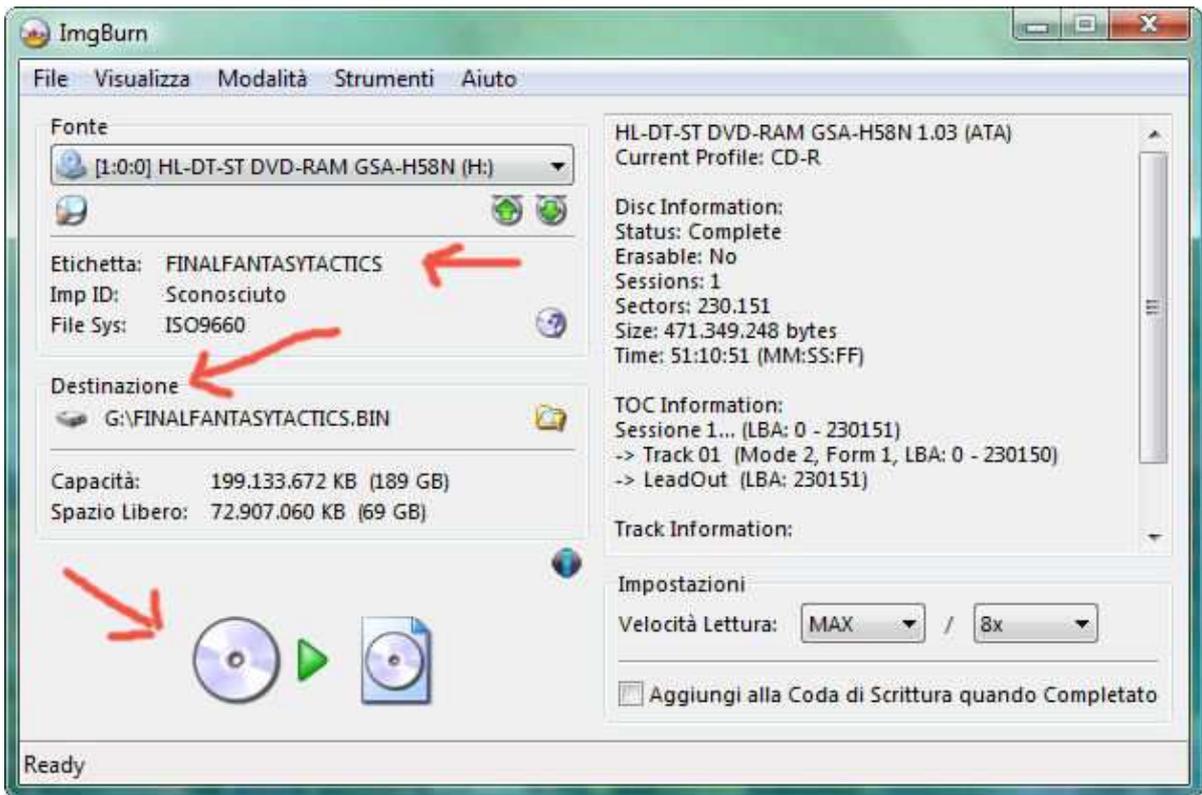
Una volta installato, per renderlo italiano, bisogna copiare il file italian.lng nella cartella **Languages**, che si trova nella directory di installazione del programma e selezionare la lingua

dal menu Tools > Language. Ricordo, a chi ha Vista che per installare il programma e copiare il file sono necessari i diritti di amministratore. Una volta fatto tutto ciò, lanciamo il programma. Ci apparirà la seguente schermata:

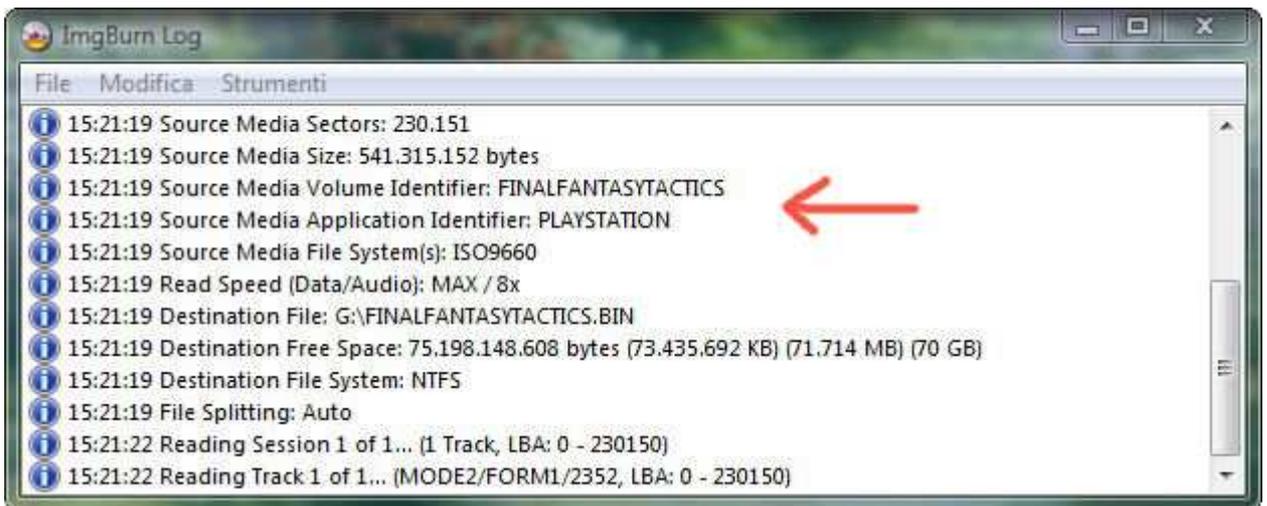


Inseriamo il nostro **CD Suikoden** e clicchiamo su "**Crea un File Immagine da Disco**", così come indicato nell'immagine precedente.

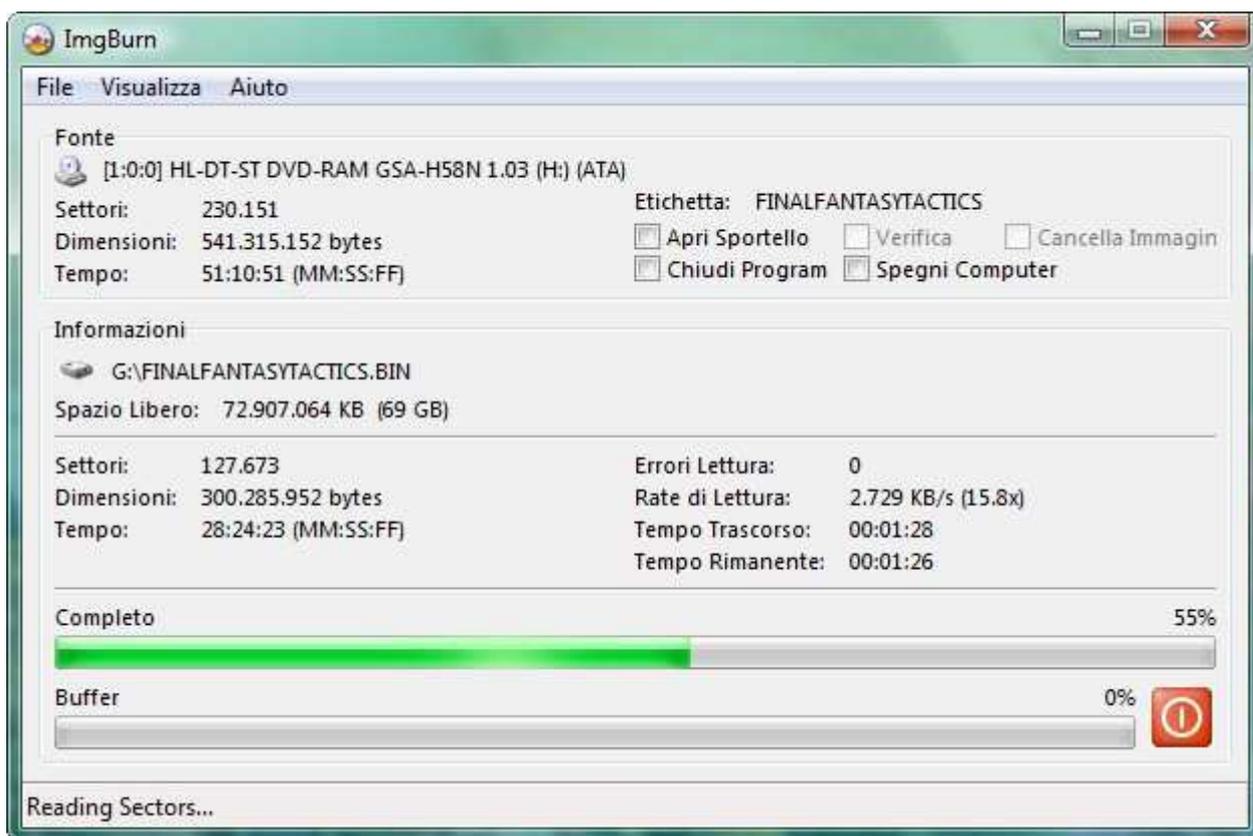
Apparirà la seguente schermata (non badate al nome del file ISO).



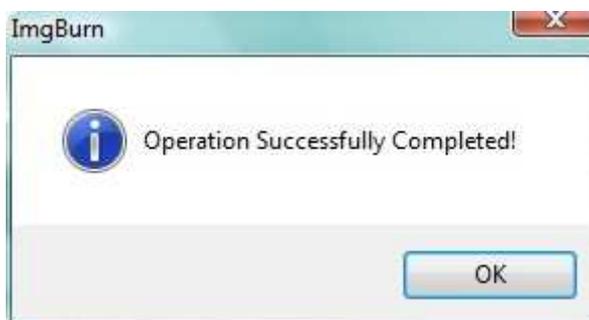
Qui non dobbiamo fare altro che scegliere la destinazione dove sarà creata l'immagine del gioco, e cliccare su "**Crea Immagine**" (la terza freccia in basso). Possiamo notare che l'Application Identifier del cd è PLAYSTATION, identificatore tipico (ovviamente :P) dei giochi PSX.



Si passa così alla schermata di copia del cd (immagine successiva).



Non ci resta che attendere che il programma termini la copia. Esso ci avvertirà con un suono e con il seguente pop-up.



IMPORTANTE: Abbiamo lavorato su tre versioni del gioco: la 1.0 NTSC del 1996, la 1.1 NTSC del 1997 e la PAL dello stesso anno. La dimensione del file immagine cambia a seconda della versione:

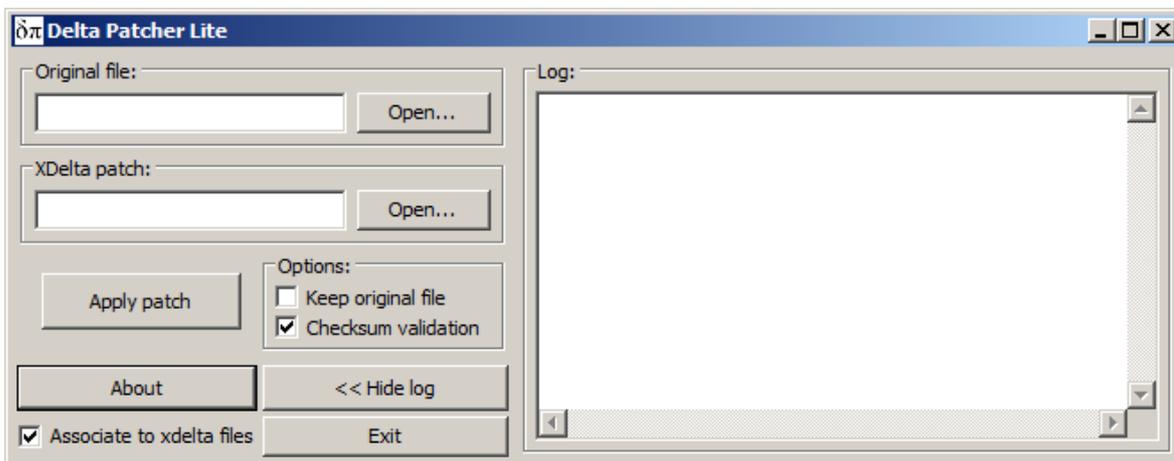
- Versione **NTSC 1.0 (1996)**: dimensione **590.128.560** bytes
- Versione **NTSC 1.1 (1997)**: dimensione **590.119.152** bytes
- Versione **PAL 1.0 (1997)**: dimensione **590.843.568** bytes

3. GUIDA AL PATCHING DELLE 3 VERSIONI DEL GIOCO

Il procedimento di patching prevede l'utilizzo dell'innovativo formato **xdelta**. La peculiarità di questo formato è di essere "intelligente", in quanto non si limita ad una comparazione byte-per-byte tra il file immagine originale e quello modificato, bensì è in grado di rilevare gli spostamenti di

banchi di dati, evitando ridondanze all'interno della patch. Questo significa che è possibile utilizzarla per patchare file immagini di dimensioni diverse senza creare patch mostruosamente grandi di centinaia e centinaia di MB.

Ma procediamo col patching: incluso nel 7z della patch PAL trovate una cartella chiamata **deltapatcher**: apritela ed avviate **DeltaPatcherLite.exe**, vi apparirà una schermata simile a questa:



Il programma è decisamente intuitivo. Nella casella "Original File" bisognerà selezionare l'ISO appena creata (il file **.bin**), nella casella "XDelta patch" andrà indicato il percorso della patch di traduzione (nel nostro caso, **itpch_suikoden_v10.xdelta**). A differenza di altri programmi di patching xdelta, il Deltapatcher rinomina automaticamente la nuova ISO patchata con lo stesso nome della vecchia. Qualora volestes mantenere anche l'ISO inglese, selezionate la casella "Keep original file". Si raccomanda di avere almeno 1,5GB di spazio libero su hard disk, prima di applicare la patch alla vostra versione del gioco.

Una procedura importante che potreste voler seguire è quella di un controllo dei settori con **ECC Regen**, programma allegato alla patch PAL.

Aprirete il programma e selezionate il percorso della vostra ISO. Successivamente, cliccate sul pulsante con il martello per aprire il pannello delle opzioni, ed assicuratevi di impostare il "secure mode scanning" e di selezionare la casella con "fix mode 2 form 2 sectors". Avviate poi la scansione, che dovrebbe durare pochissimo.



Qualora incontraste dei settori con ECC errato, basterà selezionarli e correggerli prima di masterizzare.

IMPORTANTE: Se state applicando la patch a Suikoden PAL, una volta applicata la patch, esso verrà tramutato nella sua controparte NTSC, con alcune piccole modifiche. In primis, il gioco caricherà e salverà esattamente come la versione PAL UK; l'altra modifica riguarda invece l'ID del gioco, che rimarrà quello della versione PAL UK nonostante cambi il formato video. Queste sono le conseguenze della trasformazione da PAL a NTSC:

- Spariranno le bande nere dovute alla cattiva conversione da NTSC a PAL, evitando la deformazione grafica del gioco.
- Il gioco risulterà più fluido del 17%.
- Nel caso voleste utilizzare dei cheats Action Replay, ricordatevi di usare quelli per la versione NTSC, non quelli della versione PAL.
- Qualora aveste un televisore veramente (ma veramente) vecchio, risalente ai primi anni '90, potreste avere problemi a visualizzare il gioco per via della mancanza di compatibilità col formato video NTSC. Se proprio non avete altre alternative (come l'emulazione del gioco su PC), potete utilizzare il boot disk Import Player Light 2.1 EUR (cercatelo con Google) per giocare nel formato video PAL. Sappiate però che questo rovinerà la vostra esperienza di gioco, dacché il video risulterà deformato e più lento del 17%. Come, d'altronde, la versione PAL originale.

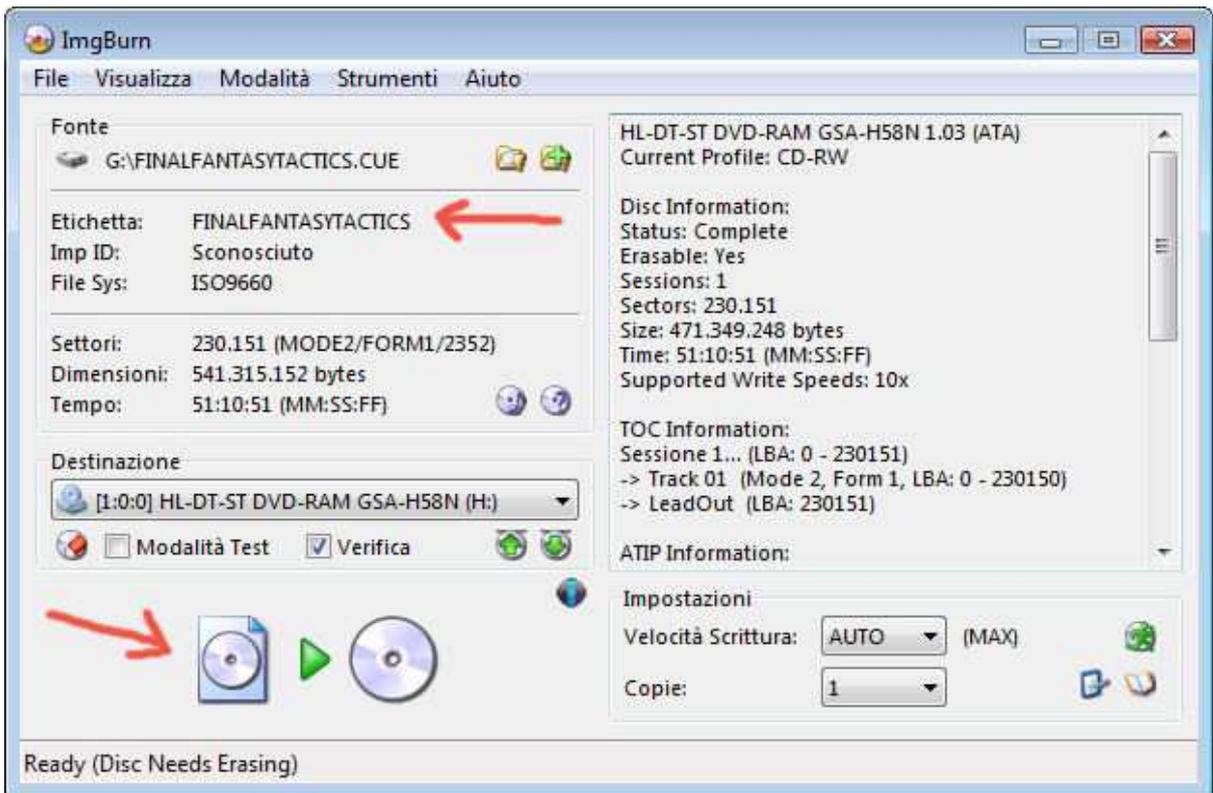
4. GUIDA ALL'EVENTUALE MASTERIZZAZIONE DELL'ISO (PSX)

Una volta applicata la patch, passiamo a masterizzare la nostra iso (questo solo se volete giocare su PS1/PS2, perché se volete giocare su emulatore potete fermarvi qua).

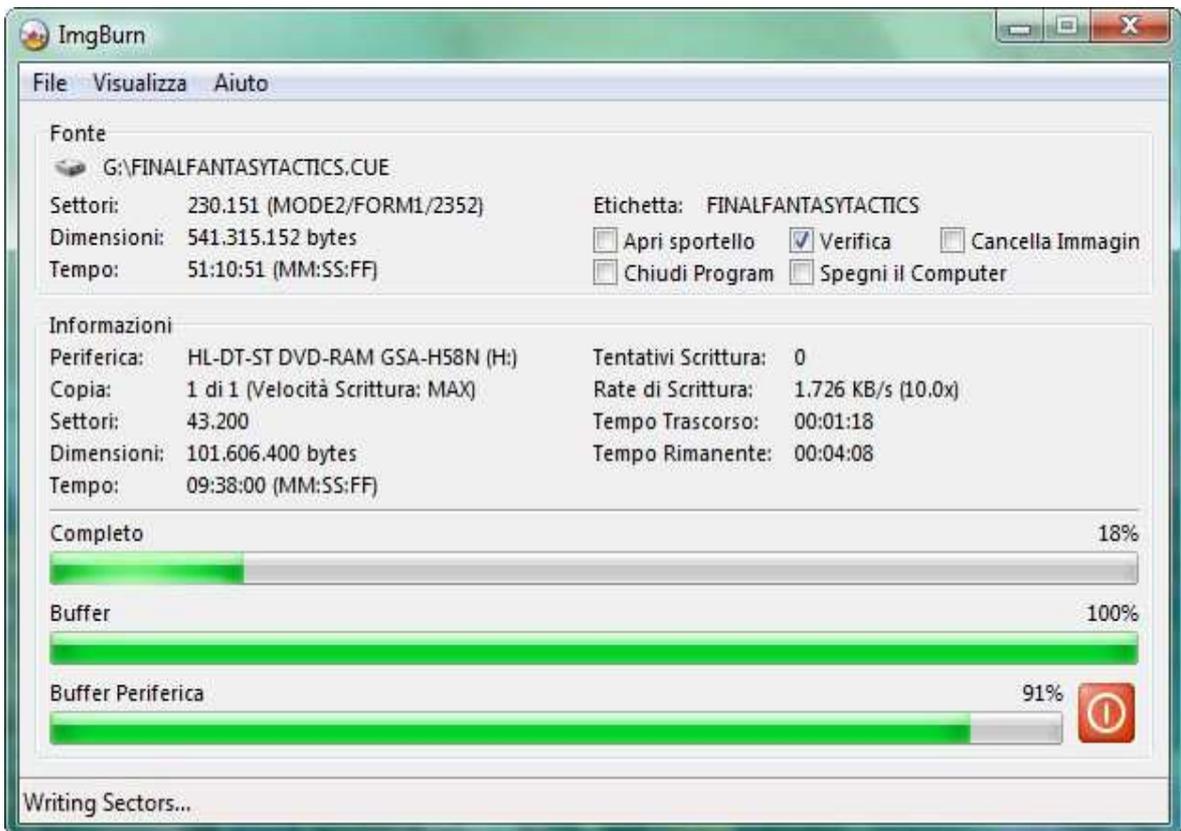
Lanciamo di nuovo ImgBurn. Inseriamo un cd vuoto e scegliamo - come potete vedere dall'immagine che segue - il menu "**Scrivi un File Immagine su Disco**".

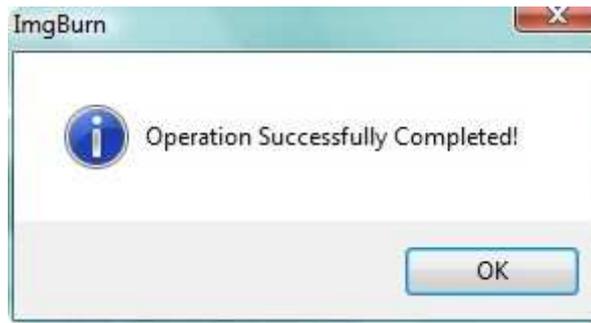


Nella schermata successiva carichiamo la nostra immagine patchata e facciamo partire il processo di masterizzazione. La velocità di scrittura è a vostra scelta (consigliamo la più bassa).



Aspettiamo che il processo finisca.





Et voilà, siete pronti a giocare.
Buon divertimento! :)

5. NOTE CIRCA L'EMULAZIONE (PSP E PC)

Suikoden è un titolo che può dare qualche problema se giocato emulato. Su PSP alcuni nostri tester hanno rilevato dei crash in una scena che avviene nelle prime ore di gioco. Tuttavia, una persona del nostro gruppo di betatesting è riuscita a terminare il gioco senza problemi utilizzando il firmware 'volatile' (cioè che non permane installato) **6.60 PRO-B9**. Il gioco è stato completato anche su PSP 'fat' su custom firmware **6.60 ME-1.8**. Pertanto, il gioco funziona senza intoppi aggiornando la propria console all'ultimo custom firmware disponibile.

Un altro caso particolare è dovuto alla stele dove sono incisi i nomi dei personaggi. L'emulatore pSX emulator non è in grado di visualizzarla e crasha; questo succede anche con la versione originale. Pertanto, consigliamo come emulatore ePSXe (con plugin PEOPS Soft per la grafica), ma ancor meglio è, ovviamente, giocare su console originale (il gioco è stato testato su PSX e PS2, oltre che su PSP).

6 - IL GRUPPO

Il gruppo SadNES cITy è composto da:

mickey ----- email: mickey@sadnescity.it
Duke ----- email: dukez@freemail.it
Ombra ----- email: ombra@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
Playrough---- email: playrough089@gmail.com