

Vagrant Story

Patch di traduzione in lingua italiana
versione 1.1b

INDICE

- 1 - DISCLAIMER
- 2 - INTRODUZIONE
- 3 - STORIA DELLA PATCH
- 4 - COME APPLICARE LA PATCH
- 5 - PROGRESSI
- 6 - ALCUNE ANNOTAZIONI TECNICHE
- 7 - NOTE SUL LINGUAGGIO ADOPERATO NELLA TRADUZIONE
- 8 - RINGRAZIAMENTI
- 9 - 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) La 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 Vagrant Story è 2000 © Square Inc., cui appartengono tutti i relativi diritti.

2 - INTRODUZIONE

Vagrant Story, uno dei canti del cigno della cara scatoletta grigia della Sony, è un gioco un po' difficile da catalogare in un genere ben preciso, risultando piuttosto un action-adventure-rpg ricco di elementi originali e caratteristici sapientemente miscelati fra di loro. Ma, se c'è una cosa che dà a questo gioco un fascino tutto suo, questa è senza dubbio alcuno l'ambientazione fantasy-medievale, che è stata riprodotta in maniera veramente impeccabile.

Ashley Riot, un Riskbreaker al servizio dei Valendia Knights of the Peace (VKP), viene chiamato a investigare sull'occupazione e l'incendio della dimora del Duca Bardorba da parte degli adepti del culto - che si riteneva ormai estinto - della misteriosa setta di Müllenkamp, la maga danzante, guidati dal misterioso Sydney Losstarot (perfido profeta e capo carismatico del culto).

Tuttavia, Sydney scappa e si dirige verso le rovine di Leá Monde prendendo il figlio del Duca come ostaggio.

A peggiorare la situazione, il Duca, che non si trovava nella sua dimora in quel momento, viene ucciso una settimana più tardi. Un documento segreto del governo considera questo omicidio come una vera minaccia e vede in Ashley Riot il primo sospetto. La soluzione a questo mistero, riposa tra le rovine di Leá Monde.

Indosserete i panni di Ashley Riot nella settimana critica, quella compresa tra l'incendio della dimora del Duca Bardorba e del suo misterioso omicidio. Siete stati veramente voi a uccidere il Duca? Quali segreti nasconde il vostro passato? Per scoprire tutto ciò, dovete esplorare le rovine di Leá Monde.

Si dà il via ad una catena di eventi, narrati da una regia magistrale, che porteranno il nostro eroe alla scoperta di una città nascosta, in cui le arti magiche giacciono sopite da millenni: Leá Monde.

3 - STORIA DELLA PATCH

La storia di questa traduzione è decisamente travagliata.

Il progetto iniziò nel 2002 a opera di Karma e Graph. Per motivi di "real life", esso dovette tuttavia essere interrotto a uno stadio molto precoce.

Negli anni successivi, sempre per mancanza di tempo, il progetto rimase come congelato, vista la mancanza di chi si prendesse l'onere della traduzione dei testi e del completamento dell'hacking.

L'idea di riprendere il progetto ci venne nel 2006 dopo quasi un anno di (meritata :P) pausa dopo la fine della traduzione di Xenogears.

Contattammo subito Karma, il quale ci fornì il contatto di Graph. Dopo anni di inattività, anche lui tornò al "fronte" della scena traduttiva. Il progetto pareva sotto una buona stella. :)

Nel frattempo, Scorpio, sapute le nostre intenzioni, terminava le prime versioni di VSEditor, il l'editor di testi di Vagrant Story. Per quanto fossero imperfette queste prime versioni, riuscimmo a inserire i primi dialoghi. Dopo aver studiato ulteriormente il loro formato, Scorpio poté migliorare sempre di più il suo programma.

Una volta ottenuto pieno dominio sul formato dei testi, passammo all'analisi dei menu ed alla traduzione grafica. Mentre quest'ultima si rivelò alquanto semplice da tradurre (qualche grattacapo ce lo diede il formato di mappaggio, ma si risolse presto grazie all'uso di un tracer), i menu, che ci erano apparsi semplici da tradurre, si rivelarono invece una bruttissima magagna.

Traducemmo per primi i nomi degli oggetti e le loro descrizioni (oltre alle voci di aiuto di quasi tutti i menu). Mentre la traduzione dei nomi procedette liscia, notammo subito che il

gioco non caricava correttamente tutte le stringhe di testo riguardanti le descrizioni della quasi totalità delle opzioni dei menu (e, in alcuni casi, il nome stesso dell'opzione). Pensammo ad un problema con il ripuntatore, ma così non era. Tutti i puntatori erano stati modificati perfettamente. Capimmo quindi che i veri puntatori erano altrove. Dopo qualche ricerca e qualche comparazione con i file della versione (ufficiale) francese del gioco, scoprimmo che i veri puntatori al testo erano affiancati all'istruzione ASM che regolava questa o quella opzione. Scoperto l'arcano, dovvemmo modificare manualmente tutti questi puntatori. A rendere ancora più complicato il tutto, ogni testo poteva avere un tipo diverso di puntatore (trovate più informazioni sul nostro sito, nella pagina della traduzione).

Terminata anche questa modifica, non ci restava altro che testare il gioco e modificare le finestre di dialogo (questo perché, com'è ovvio, i testi tradotti occupano uno spazio maggiore o minore di quello originale). Fortunatamente, abbiamo potuto utilizzare la debug room del gioco per testare immediatamente quasi ogni dialogo. :) Finito l'inserimento, passammo al betatesting.

Il resto, come si suol dire, è storia.

Versioni della patch

Versione 1.1b - 15/07/2023

- Per le caratteristiche finali, vedere sezione 'Progressi'.
- Corretti alcuni refusi nei menu e una svista nella traduzione di un dialogo.

Versione 1.1 - 09/11/2013

- Per le caratteristiche finali, vedere sezione 'Progressi'.
- Migliorate alcune frasi della traduzione e alcuni menu (due locazioni della mappa erano state tradotte in maniera identica, questo problema è stato risolto).
- Ridimensionate, ove necessario, le barre colorate dei menu contenenti testo. Si ringrazia l'hacker Urbano Silva per aver condiviso con noi il formato di queste barre, che ci era sfuggito durante il nostro studio tecnico originale

Versione 1.0d - 12/02/2012

- Per le caratteristiche finali, vedere sezione 'Progressi'.
- Corretti alcuni errori di puntatori nei menu degli scrigni.
- Piccole migliorie ad alcuni testi, sia menu che script.

Versione 1.0c - 25/09/2008

- Per le caratteristiche finali, vedere sezione 'Progressi'.

- Corretti i piccoli errori grafici in alcune scritte del menu che appare premendo i tasti dorsali. Questi problemi erano dovuti a una limitazione dell'hardware PSX, che non accetta sprites con valori della coordinata dispari (tutte le scritte "corrotte graficamente", infatti, avevano il valore della coordinata x all'interno del file grafico dispari). È bastato spostare di un pixel tutte le scritte posizionate con valori dispari per risolvere "magicamente" il problema. ;)

-
Versione 1.0b - 18/03/2007

- Per le caratteristiche finali, vedere sezione 'Progressi'.
- Corretti i pochi errori riscontrati dall'utenza nella patch 1.0.
- Migliorata la traduzione di alcune armi (si ringrazia Lupus Erectus).
- Corretto un piccolo bug: benché fosse stato sconfitto, non si poteva accedere alla descrizione del nemico Nightmare/Incubus (questo perché era stato modificato, ovviamente in maniera involontaria, un byte prima del nome del nemico).

Versione 1.0 - 31/01/2007 (Release pubblica)

- Per le caratteristiche finali, vedere sezione '**Progressi**'.
- Corretti tutti gli errori della patch beta da noi riscontrati.
- Il gioco è stato testato su PSX, PS2 ed emulatore. A parte qualche minimo problema con alcuni menu grafici su Playstation 1, non si è verificato nessun problema tecnico (bug) sulle diverse piattaforme.

Versione 0.99 - 17/12/2006 (Release privata, betatesting)

- Tradotti completamente i testi.
- Tradotta e rimappata tutta la grafica.
- Inseriti i testi di gioco e modificate le finestre loro associate, ove necessario.

Versione 0.70 - 22/11/2006 (Non rilasciata)

- Tradotti completamente i menu.
- Tradotta e rimappata tutta la grafica.
- Tradotti, ma non inseriti, i testi di gioco.

Versione 0.01 - 17/08/2005 (Non rilasciata)

- Prime versioni funzionanti dei tools di base (estrattore dei testi di gioco, dumper dei menu).

4 - COME APPLICARE LA PATCH

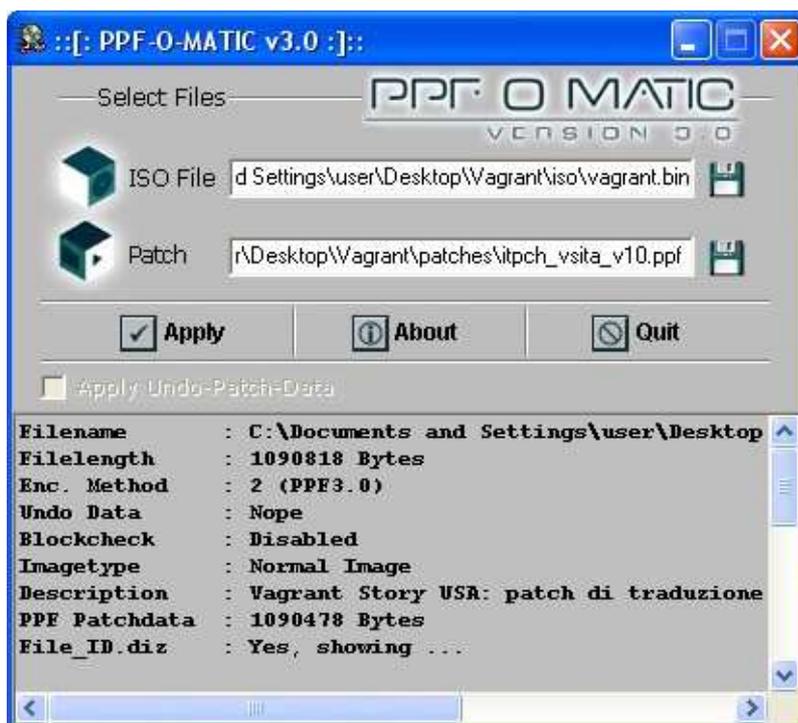
NOTA: Ci sono tre cose da dire prima di spiegare come applicare la patch. **Innanzitutto la patch è applicabile unicamente alla versione americana del gioco (quindi non funzionerà con la versione PAL). Il perché è presto detto; la versione PAL è protetta e non abbiamo voluto violare tale protezione.**

Secondo: la patch è una normale ppf ed andrà applicata ad un ISO in formato .cue - .bin. Non abbiamo provato, ma dovrebbe funzionare anche sul formato .img, .ccd (quello di Clone Cd).

Terzo: **qualora abbiate intenzione di giocare unicamente su emulatore**, è possibile adoperare il cosiddetto "patching on-the-fly", ovvero il patching "al volo" che è possibile applicare con alcuni emulatori (come ePSXe). In questa modalità, non avrete bisogno di applicare la patch all'iso, in quanto l'emulatore modificherà "al volo" i dati da CD (questa modalità è l'equivalente del patching fatto dallo ZSNES con le ROM e le patch IPS).

Ecco come procedere all'applicazione della patch:

- Create un file immagine dei vostri cd originali di Vagrant Story americano. **La patch non funzionerà su NESSUNA versione PAL (europea) del gioco.**
- Lanciate l'applicazione **ppf-o-matic** (se non l'avete, la trovate nella sezione tools del nostro sito) e caricate dapprima l'ISO appena creata e poi la ppf della patch.



- Cliccate 'Apply' e aspettate che finisca (non ci vorrà molto, viste le esigue dimensioni della patch).

- Non dovrebbero esserci settori corrotti in quanto l'immagine è stata rigenerata prima della creazione della patch; dategli comunque una passata con Ecc-regen (sempre sul nostro sito alla sezione tools), non si sa mai.
- Masterizzare su cd (**Alcohol 120% va bene**) e giocare sulla vostra console, oppure usare pure il vostro emulatore preferito (ovviamente potrete anche utilizzare direttamente i file immagine patchati). Emulatori provati: Epsxe, PsxEven e Psx.

Nota Bene: le dimensioni del file immagine su cui abbiamo lavorato sono pari a **750.643.152 byte**. È possibile che creando la vostra immagine essa venga leggermente differente. Se sono pochi bytes non ci sarà alcun problema.

Qualora aveste altri problemi o dubbi su come creare o masterizzare un iso, vi consigliamo di dare un'occhiata ai documenti creati per la traduzione di Suikoden. Il procedimento per la creazione dell'iso e della masterizzazione è infatti identico (e così è però il metodo di applicazione della patch). Per qualsiasi problema, non esitate a contattarci sul nostro forum (<http://lnx.sadnescity.it/forum/>).

5 - PROGRESSI

- Tradotti completamente i testi di gioco, con espansione del testo ove necessario;
- Tradotti completamente tutti i menu, con espansione del testo ove necessario;
- Integrate diverse cose dalla versione giapponese dei menu;
- Tradotta e rimappata tutta la grafica;
- Ridimensionate tutte le finestre che necessitavano di esserlo;
- Il gioco è rimasto totalmente compatibile con i salvataggi effettuati con la versione originale. Le uniche cose che non vengono modificate sono i nomi dati da voi alle vostre armi: questo perché essi sono, naturalmente, salvati su Memory Card. Nel caso voleste modificarli/tradurli, vi basterà ricorrere all'apposito menu. Ovviamente, i salvataggi eseguiti con la nostra versione sono, nomi delle armi a parte, del tutto compatibili con il gioco inglese.
- Piccoli easter eggs nel "minigioco" degli enigmi a tempo e nei crediti finali del gioco...

6 - ALCUNE ANNOTAZIONI TECNICHE

- Siccome alcune locazioni della mappa occupano lo spazio fino al bordo destro dello schermo, su TV che non visualizzano perfettamente il formato video NTSC l'ultima lettera (o qualche suo pixel) delle locazioni più lunghe potrebbe essere tagliata. Anche questo è un problema puramente estetico.
- Un piccolo difetto grafico che pochi avrebbero notato senza quest'avviso: nel tutorial, aprendo la sezione riguardante il menu mappa, l'icona grafica "SALVATAGGIO" verrà abbreviata in

"SALV.". Questo perché, a causa dell'assurdo formato grafico usato dai tutorial (centinaia di tile 8x8 messe una sopra all'altra in un'unica colonna) non avevamo molto spazio per espandere. Nel menu MAPPA, invece, "SAVE" è tradotto completamente in "SALVATAGGIO". Ci è parso comunque giusto segnalarvelo.

7 - NOTE SUL LINGUAGGIO ADOPERATO NELLA TRADUZIONE

È la prima volta che decidiamo di dedicare un'intera sezione del file Leggimi allo stile linguistico che abbiamo deciso di adoperare in una traduzione. Questo perché la traduzione ufficiale inglese di Vagrant Story è un lavoro di qualità davvero altissima, curatissimo in tutti i suoi dettagli e intriso di quella passione per il proprio lavoro che manca a molti tra i traduttori "ufficiali".

Trovandoci dunque di fronte ad una tale gemma (nulla a che vedere con le traduzioni di Final Fantasy VII e Xenogears), ci siamo resi conto di dover cercare un linguaggio che rispecchiasse quanto più possibile l'atmosfera del gioco e fosse curato anche nei minimi dettagli.

Con questo non vogliamo assolutamente dire che riteniamo il nostro lavoro perfetto, ma soltanto che abbiamo eseguito un deciso *labor limae* un po' su tutti i testi.

Molteplici sono i modi tramite i quali abbiamo cercato di preservare il senso di misticità e antichità che il gioco dà. Scartata subito l'idea dell'utilizzo di un italiano dai tratti fortemente arcaici (che sarebbe risultato probabilmente incomprensibile e verosimilmente ridicolo ai più), abbiamo optato per una lingua di stile mediano con alcuni picchi di aulicismi (mai però estremi), ricercando l'utilizzo di periodi piacevoli e armonici alla lettura e di forte effetto sul lettore.

In diversi casi, siamo ricorsi a metafore; in altri, abbiamo attinto anche dai miti classici (dopotutto, la traduzione inglese attinge largamente dalla mitologia nordica e dal Ciclo Bretone), e infine, dove l'abbiamo ritenuto idoneo, non abbiamo disdegnato citazioni "illustri": si passa da Lucrezio, a Virgilio, a Petrarca, a Foscolo. Si tratta di piccolissimi frammenti (come, ad esempio un aggettivo usato in un dato contesto) incastonati nella nostra traduzione, che riteniamo si integrino con lo stile del gioco: arcaicizzante, raffinato, elegante.

Anche nei menu abbiamo provveduto ad essere i più precisi possibili: la traduzione delle armi e delle armature è stata preceduta da uno studio il più accurato possibile: qualora fossimo in dubbio, abbiamo prima ricercato informazioni (in inglese) sull'arma(tura), e, dopo averne scoperte le caratteristiche, abbiamo tradotto con il corrispettivo nome utilizzato in Italia (che non sempre corrisponde ad una traduzione letterale).

Infine, abbiamo deciso di lasciare, dove l'abbiamo ritenuto più opportuno, alcuni termini ed oggetti in inglese. Questo perché l'atmosfera del gioco deve molto al mondo inglese del XVI secolo (vi sono anche diverse citazioni a Shakespeare), e alcuni

termini erano così adatti che abbiamo preferito non tradurli, piuttosto che far perdere loro parte del significato.

Ciò detto, non possiamo fare altro che sperare che condividiate, per quanto possibile, queste nostre scelte. Per essere la traduzione è stata più lenta di quanto molti avranno immaginato: ma questa lentezza è stata sopperita da un lavoro che, ripetiamo, abbiamo cercato di rendere il più accurato possibile.

Ovviamente, nel caso aveste obiezioni/suggerimenti, fatevi pure sentire sul nostro forum! :)

8 - RINGRAZIAMENTI

Tante sono le persone che dobbiamo ringraziare. I primi a doverlo essere sono, senza alcun dubbio, Graph e Karma, i veri iniziatori del progetto (che nacque ben 5 anni fa, nel 2002). Sono stati loro i primi ad aver compiuto studi sul gioco, e, senza il loro aiuto, la traduzione sarebbe stata decisamente meno agevole. Speriamo di tutto cuore che il nostro lavoro rispecchi quanto più possibile il vostro progetto iniziale.

Un'altra persona senza la quale il nostro lavoro sarebbe stato immensamente più arduo è Scorpio. È stato lui, assieme a Gemini, a scoprire il formato delle stanze di Vagrant ed a programmare un inseritore dei testi quasi perfetto, che ci ha permesso di inserire senza difficoltà i dialoghi di gioco. Grazie mille, amico! :)

Un altro aiuto insostituibile è ci è stato fornito da Geo, che si è occupato della programmazione di tools per l'estrazione dei menu contenuti nei files bin e dei tutorial. Sul fronte grafico, dobbiamo invece un altro ringraziamento all'espertissimo Gemini, che ci ha indirizzato sulla retta via per quanto riguarda il rimappaggio della grafica. Grazie anche a voi, ragazzi!

Poi, un grandissimo ringraziamento va a Sydney, il nostro betatester "esterno", che ci ha fornito un validissimo aiuto, segnalandoci molti errori e dandoci altrettanti consigli. Grazie anche a te, Sydney! :)

Dulcis in fundo, ringraziamo il gentile Urbano Silva, hacker brasiliano, che ci ha fornito i suoi appunti sul formato delle barre colorate dei menu, che abbiamo così potuto ridimensionare senza affanni, migliorando anche quest'ultimo aspetto tecnico della traduzione.

Infine, altri ringraziamenti sono dovuti sia alla Squaresoft, per aver sfornato questo gioiello, sia a tutti coloro che scaricheranno questa patch. Che vi piaccia o no, è dedicata a tutti voi. ;)

mickey, Sephiroth 1311, Mat, Shari R'Vek

9 - IL GRUPPO

Il gruppo SadNES cITy è composto da:

mickey ----- email: mickey@sadnescity.it
Duke ----- email: duke@sadnescity.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: stefano.reitano@gmail.com
Shari R'Vek--- email: ShariRVek@mclink.it
gufino2----- email: pierdrum@libero.it
Playrough----- email: playrough089@gmail.com