

Xenogears

Filmati sottotitolati in italiano con audio in giapponese
o inglese (opzionale) - versione 1.0 by Sephiroth 1311

Definito da alcuni il miglior RPG che sia mai stato fatto, Xenogears fu sviluppato per essere il quinto episodio di una monumentale saga. Nonostante questo e l'impegno profuso (circa tre anni), la prevista saga, ideata dal regista Tetsuya Takahashi, non si realizzò mai per problemi prettamente economici.

Xenogears ha forse la migliore trama di sempre, profondissima e curatissima, contenente temi 'maturi' ed anche religiosi, e s'ispira alla filosofia di Nietzsche. Altro suo punto forte è una caratterizzazione incredibile dei personaggi, realistici e mai banali (basti pensare a Billy, che ammette di essersi quasi prostituito pur di guadagnare i soldi per dar da mangiare alla sorellina).

Fei, un ragazzo di campagna adottato in circostanze misteriose, si ritrova senza rendersi conto alla guida di un Gear (un mecha da combattimento) distruggendo in una furia omicida i nemici, ma radendo al suolo anche il suo villaggio. Cacciato così dai concittadini, Fei comincia il suo esilio, che lo porterà alla scoperta delle sue origini e persino di quelle di Dio!

1 - STORIA DELLA PATCH

Xenogears, per chi non lo sapesse, fa un ampio uso di filmati 'doppiati', dunque era necessario sottotitolarli per avere una patch di traduzione veramente completa.

Fortunatamente, questa patch non ha avuto uno sviluppo 'troppo' travagliato (se quelle virgolette vi hanno insospettito, allora avete capito che qualche problema c'è stato :)).

La sua creazione è iniziata praticamente subito dopo aver completato quasi del tutto l'hacking del gioco, ed è proceduta assieme alla traduzione dei 'testi di gioco'.

Xenogears, a differenza di altri giochi Square, utilizza dei filmati STR standard, dunque facilmente estraibili, modificabili e reinseribili (ma qui un grande ringraziamento va a Gemini ed al suo tool reXryptA... grazie, amico!). Inoltre, credo che l'aggiunta (opzionale) del quasi perfetto audio giapponese arricchisca ancora di più il nostro lavoro.

Chiunque abbia infatti giocato la versione americana del gioco, dovrebbe aver notato il pessimo doppiaggio inglese (non tanto per le voci, quanto per il labiale), mentre l'audio giapponese non presenta questo fastidioso problema, e, almeno secondo la mia opinione, presenta delle voci più adatte ai personaggi del gioco.

Tuttavia, il reinserimento dell'audio giapponese mi ha dato dei grossi problemi con un (solo, per fortuna) filmato... dopotutto, non è caratteristica della Square rendere la vita facile ai traduttori. :P

L'inserimento dell'audio giapponese sui filmati sottotitolati era andato liscio come l'olio fino a quando non mi sono messo a lavorare sul cd2. Analizzando il cd giapponese, ho scoperto una grandissima differenza dalla versione americana...

Diversi filmati della versione USA sono uniti in un unico filmato, che contiene anche spezzoni di filmati dummy e di quello finale (praticamente i primi 5 minuti sono una replica del filmato finale, mentre gli altri 5 sono formati da diversi filmati uniti tra di loro). Non ci sarebbero stati problemi se... tutti gli spezzoni del filmato non avessero come audio la canzone dei titoli di coda!

Sbalordito dalla cosa, mi sono ricordato di alcuni archivi, rimasti nella versione USA, contenenti al proprio interno delle voci in giapponese. Ed è stato allora che ho capito... la versione giapponese di Xenogears, quando deve mostrare in gioco le parti dei filmati senza audio, carica da quei file le voci dei personaggi! Dunque ho dovuto dividere in varie parti il filmato 'senza audio', ed incollare manualmente i file audio. Diciamo che ho passato dei brutti quarti d'ora a cercare di capire come fare... ma almeno ho imparato qualcosa di nuovo (e questo è sempre un bene). :)

Fortunatamente, la versione americana non presenta questa assurda particolarità, ed il reinserimento del filmato è stato molto semplice, il lavoro è poi proseguito come l'olio (gli altri due filmati da tradurre nel cd2 erano 'normali').

Ho potuto dunque finire il lavoro e creare queste due patch... e spero che siano di vostro gradimento. :)

P.S. Piccola nota: i sottotitoli differiscono leggermente tra la patch con l'audio giapponese e quella con l'inglese. Poche le modifiche ai testi (grazie ancora a Gemini per alcune correzioni!), più che altro le differenze sono nel momento in cui appaiono i sottotitoli (questo a causa del doppiaggio differente).

2 - COME APPLICARE LE PATCH DEI FILMATI

NOTA 1: Questa patch dovrebbe essere applicata prima della patch di traduzione. Tuttavia, non dovrebbe dare problemi, se

applicata dopo la patch traduttiva. Ma, per evitare guai, è meglio applicare per prima questa.

NOTA 2: Ci sono due patch per tradurre i filmati, una per ogni cd. Entrambe le patch sono scaricabili separatamente da questa patch, che traduce solo il testo, direttamente dal nostro sito.

NOTA 3: Queste patch sono in formato .ppf, il formato standard di patch per giochi PSX.

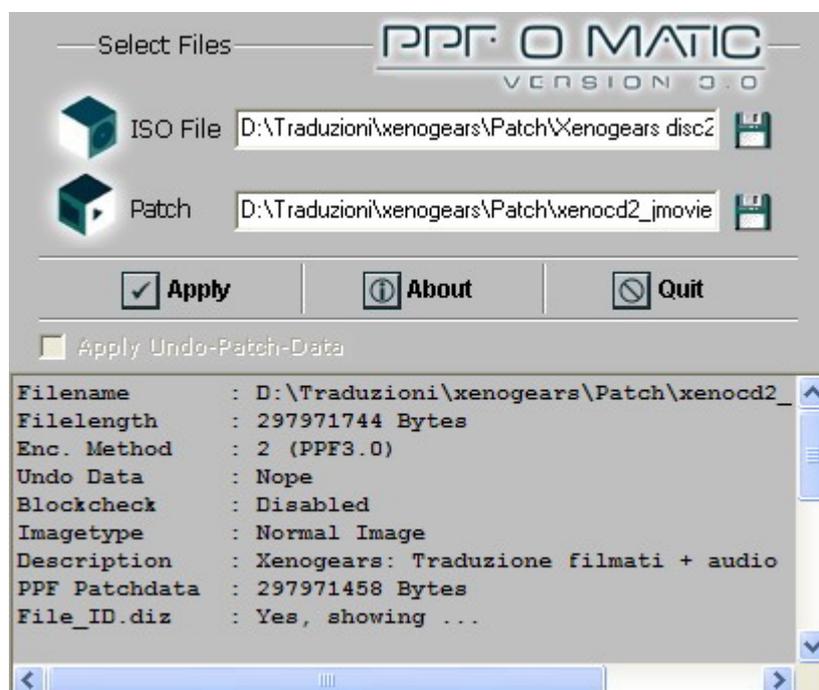
NOTA 4: Queste patch NON traducono le voci dei personaggi che si sentono durante i combattimenti e nel minigioco delle carte. Per avere anche quelle in giapponese, bisognerà selezionare l'opzione 'Audio Giapponese' quando si applica la patch traduttiva dei testi in gioco (sempre la cosa non sia stata già fatta).

Ogni patch di traduzione dei filmati di Xenogears ha due versioni: una con l'audio giapponese ed una con quello in inglese. Sta a voi scegliere quale usare (per avere maggiori informazioni, leggete la sezione Storia della Patch, se non l'avete già fatto).

Adesso provvederò a spiegare il procedimento con il quale applicare queste patch.

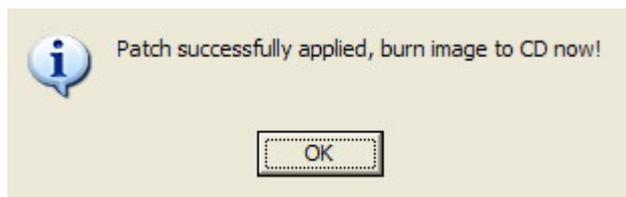
Per prima cosa, scaricate (dalla stessa pagina dalla quale avete scaricato questa patch) il programma **PPF-O-MATIC 3.0**. Aprite con esso la patch .ppf, ed applicatela sui vostri file immagine di Xenogears.

Ecco ciò che vedrete una volta caricato l'iso e la patch:



Attendete che il programma finisca (ci vorrà un bel po', soprattutto su PC vecchioti) ed avrete il vostro Xenogears con i filmati tradotti (e, se l'avete voluto, l'audio giapponese).

Se tutto è andato bene vedrete questa finestra. Ora siete pronti ad applicare la nostra patch.



ATTENZIONE: Le dimensioni dei file immagine (creati con Alcohol 120% v. 1.9.2) su cui ho lavorato sono le seguenti:
CD1: 718.738.272 byte
CD2: 688.700.880 byte

È possibile che, creando i file immagine dai vostri cd con altri programmi, questa dimensione vari di qualche centinaio di byte. In questo caso, non preoccupatevi, la patch funzionerà lo stesso (dovrebbe funzionare anche la correzione degli ECC, ma una controllatina con il programma ECC Regen datela comunque...). Va detto che, per evitare attacchi di panico da parte dei meno esperti (se la grandezza del file iso non corrisponde ESATTAMENTE, PPF-O-MATIC dà un messaggio di conferma), ho preferito disattivare il controllo della dimensione del file immagine... dunque non tentate assolutamente di applicare queste patch su dei file immagine che non siano di Xenogears... li rovinereste inevitabilmente!

3 - PROGRESSI

Versione 1.0

- Sottotitolati tutti i filmati contenenti dialoghi (quelli contenenti solo esclamazioni non sono stati modificati per evitare di appesantire ulteriormente le già pesanti patch);
- Inserito l'audio giapponese nei filmati americani (opzionale).

4 - DA FARE

- Eventuale correzione di errori;
- Miglioramento dello script (secondo i testi giapponesi, questa traduzione si basa quasi del tutto sui testi americani).

5 - 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: stefano.reitano@gmail.com