



Final Fantasy Tactics

~

Final Fantasy Tactics: The War of the Lions

Patch di traduzione in lingua italiana
versione 1.3

INDICE

- 1 - DISCLAIMER
- 2 - INTRODUZIONE
- 3 - STORIA DELLA PATCH
- 4 - PROGRESSI
- 5 - DA FARE
- 6 - NOTE LINGUISTICHE (LATINO) E STILISTICHE
- 7 - RINGRAZIAMENTI
- 8 - 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 Tactics è 1997 © SquareEnix, cui appartengono tutti i relativi diritti.

Il gioco Final Fantasy Tactics: The War of the Lions è 2007 © SquareEnix, cui appartengono tutti i relativi diritti.

2 - INTRODUZIONE

Immaginate per un momento di dimenticare ogni cosa, tutti i luoghi che frequentate e tutte le persone che vi circondano. Chiudete gli occhi ed immaginate di tornare indietro nel tempo, all'era in cui l'uomo edificava castelli e fortezze e dove ogni singola persona poteva esser tutto o nessuno, dove ognuno era il

artefice del proprio destino o era la condanna per il destino di un altro.

Immaginate che in quest'era abitata da nobili regnanti, chiesa, cavalieri, mercenari, mercanti e molti altri sia in subbuglio per una guerra tra due potenti nazioni. Ora immaginate che in tutto ciò ci siano epiche battaglie, amori, tradimenti, corruzione, lealtà, amicizia e che il tutto sia orientato in un mondo fantasy, dove ci sono creature come i Chocobo, folletti, animali randagi, magia: ecco, solo ora iniziate ad intravedere un piccolo spiraglio di cosa vi attende nel mondo di Final Fantasy Tactics.

Uscito per la prima volta nell'ormai lontano 1997, poco dopo la pubblicazione del pluriacclamato Final Fantasy VII, questo nuovo capitolo si è subito imposto ai vertici delle classifiche per il suo innovativo sistema di combattimento tattico e per la splendida storia che lo circonda, probabilmente tra le più belle mai scritte e narrate in un videogioco. Ed oggi, a 10 anni dal suo anniversario, la SquareEnix ci ha riproposto questo splendido gioco (o meglio, in Europa è la prima volta che esce) per la nuova console portatile di casa Sony, la PlayStation Portable.

Il tutto è arricchito da nuove classi, nuovi personaggi segreti ed anche degli stupendi video che faranno da intermezzi nelle scene più significative del gioco.

Ma tutto ciò poteva mai esser abbastanza per coronare la bellezza di questo gioco? Ovvio che no, ed allora cosa ha pensato di regalarci la SquareEnix? Una nuova, bellissima ed accurata traduzione, fedele all'originale giapponese, per questa meraviglia: finalmente lo scempio eseguito sulla versione americana uscita per PSX è stato sostituito con una traduzione degna del suo nome. Malgrado tutto però, la SquareEnix si è lasciata sfuggire l'occasione di imporsi in modo netto ed imponente nelle console di ogni persona lasciando il gioco in inglese, un inglese ricercato ed arcaico, e per capirne appieno l'intensità non è sufficiente possedere la conoscenza scolastica della lingua.

Ed allora ci siamo chiesti: "Vale la pena tradurre questo gioco nella nostra amata lingua?"; la risposta, unanime, è stata semplicemente: "Sì, questo gioco merita veramente di aver tutto il nostro sostegno".

3 - STORIA DELLA PATCH

Mickey: Final Fantasy Tactics è stato un progetto intrapreso da molti romhackers italiani, senza però che ne risultasse una vera e propria traduzione completa. Benché il gioco abbia i testi della storia non compressi e, cosa particolare, esso non sfrutti quei puntatori che sono stati per tanti neofiti un calvario, come da tradizione Squaresoft sono ben altre le difficoltà, e molto più grosse dei vantaggi.

Il progetto nacque qualche mese dopo la traduzione di Xenogears, negli ultimi mesi del 2005. Fu allora che conoscemmo Shari, che si offrì di ritradurre dal giapponese gran parte di menu di

gioco, tradotti in maniera veramente pessima nella versione PSX. Contemporaneamente, entrammo in contatto con Alexdp che ci offrì tantissime informazioni tecniche sulla versione PSX del gioco. Nel frattempo, Chop iniziava a programmare un tool per l'editing del testo.

Tutto sembrava procedere, ma... per motivi di "real life", il progetto si arenò. A farci propendere ancora di più per la sospensione fu poi l'annuncio della versione PSP. Voci insistenti parlavano di una completa ritraduzione in inglese. A quel punto, vista la situazione, decidemmo di "congelare" questo progetto mai annunciato e di passare a lavorare ad altri progetti.

Il punto di svolta si ebbe poco dopo l'uscita del gioco PSP: Brisma riuscì subito a dearchiviare la versione PSP, estraendone i testi e iniziando anche l'hack dei filmati. I tempi erano ormai maturi: avevamo la traduzione dal giapponese dei termini fatta da Shari, avevamo l'ottima ritraduzione ufficiale dei dialoghi. Quindi non restava altro che rimboccarsi le maniche e iniziare il lavoro che, Square docet, avrebbe poi riservato più di una sorpresa.

Shari R'Vek: Premetto che è proprio grazie a questo gioco (e ai peccatucci degli adattatori) se ora mi ritrovo a registrare le esperienze fatte col gruppo, quindi forse non dovrei mandare troppi accidenti alla Square americana del tempo. XD

La richiesta di un raffronto della versione originale e della prima, scandalosa traduzione inglese di Final Fantasy Tactics fece infatti da preludio alla mia entrata in SadNES City, ormai tre anni or sono: i preparativi per un'opera mastodontica come questa (che, tra parentesi, conosco purtroppo poco) non potevano che iniziare con un sostanzioso anticipo. E d'altronde, la versione USA su PS1 aveva decisamente bisogno di una controllatina ben più che scrupolosa, perché tra testi tradotti alla buona di Dio e traslitterazioni fatte con la tabellina dei katakana davanti, il difficile era proprio non farsi influenzare dalla sciatteria generale... con l'aiuto di un sito (courtesy of Saffo, ovviamente) che già elencava i nomi giapponesi e i corrispettivi in inglese, stilai varie tabelle divise per categorie onomastiche (nomi di personaggi, armi, abilità eccetera) che a queste due voci raffrontavano ritraduzioni dagli originali in italiano, in modo da segnalare le differenze di senso e le omissioni e permettere così di scegliere cosa si potesse tenere e cosa, invece, andasse cambiato senz'altro. Riuscii così a individuare alcuni svarioni quasi comici (oltre alla Cocatoris-Cockatrice e al famigerato Fire Bracelet-Breath, un Septième Son diventato Setiemson e un Sortilège trasformato, non si sa bene perché, in Salty Rage, oltre a varie classi totalmente fraintese) e dopo aver letto e riletto (e cambiato e ricambiato, anche consultandomi con Sephiroth più volte) ogni traslitterazione per cercare di ridurre al minimo ulteriori incomprensioni inviavo man mano i .DOC con le bozze e le proposte per le ritraduzioni, pensando che avremmo dovuto servircene come dei disperati; a quel punto il gruppo si dedicò ad altri progetti e ne entrai a far parte ufficialmente, dopo

vari collaudi col codice che avevano lasciato intravedere il solito rovelto di problemi in stile Square.

Accadde così che nel frattempo facesse capolino su PSP il porting-remake War of the Lions, che tra le altre cose beneficia di una localizzazione anglofona completamente riveduta: non ci vuole un profondo conoscitore di ogni anfratto del gioco per accorgersi di come nel processo sia enormemente migliorata, non solo perché era facile far di meglio, ma perché si è trasformata d'incanto addirittura in un'ottima traduzione. A quel punto, diventava molto più semplice per i responsabili del progetto anche tradurre entrambe le versioni sulla base del nuovo testo in inglese, e ho avuto piacere di constatare che, fortunatamente, non avevo sviato troppo dai probabili significati originari delle parole, riuscendo ad azzeccare traslitterazioni poi effettivamente ripristinate in via ufficiale. Da qui in poi, la palla è passata definitivamente a Phoenix e Brusba. :D

Brisma: La mia parte di storia incomincia circa un anno fa, quando da neo possessore di PSP mi apprestavo a gironzolare il forum di un noto sito italiano di PSP (PSP-Ita). Colto da un topic "interessante" mi imbattei in un gruppo di ragazzi che si stavano organizzando per tradurre questo gioco (ovviamente solo la versione PSP), ma a cui mancava il "mezzo" per poterlo fare. Imbattutomi nella solita smania di dover "hackerare" qualsiasi cosa sia composta da byte, iniziai subito ad analizzare il gioco. Mi balzò subito all'occhio la caratteristica di questo gioco in versione PSP, l'esser semplicemente composta da un eseguibile ed un archivio. Iniziai quindi ad analizzare l'archivio e scrissi la prima versione di un tool chiamato al tempo "fftpspext" che stava per FFT PSP Extractor e che svolgeva il semplice lavoro di estrarre tutti i file dall'archivio. Poco dopo, iniziai ad estendere il programma aggiungendo anche le funzioni per ricostruire ed/o aggiornare l'archivio e, colto dall'euforia del momento (sia mia che degli altri partecipanti del forum), lanciai il progetto di localizzazione pubblico aperto a tutti.

Iniziai così ad analizzare sempre di più questo gioco, scrivendo ogni giorno nuove parti del mio nuovo tool e rilasciandone sempre i sorgenti al pubblico. Nel mentre, iniziai a discuterne con il buon Sephiroth 1311 che mi diede alcuni consigli sul gioco (avendoci già lavorato nel 2005) e mi spiegò già i notevoli progressi svolti su PSX al tempo con gli altri membri di SadNES cITy e di Alexdp. In contemporanea iniziai anche una collaborazione con un gruppo di traduttori francesi. Mano a mano, il progetto cresceva, il fftpspext si arricchiva sempre di nuove funzioni ed iniziarono a fioccare i primi txt da tradurre. Fu allora che ci fu il colpo di scena, il buon Saffo ne parlò con mickey ed in ben che non si dica mi ritrovai catapultato nel gruppo, insieme ad un altro neoacquisto: Phoenix. Lì, la nostra avventura prese decisamente un altro ritmo. Decisi di interrompere il progetto "open source" sul forum di PSP-Ita. Essendo affiancato dai "pezzi grossi" della scena italiana, era inutile continuare il progetto su quel forum. Insieme ad esso

finì anche la collaborazione con il gruppo francese, dato il brutto colpo basso subito (rilasciarono in concomitanza all'ufficializzazione del progetto una patch beta, senza il benché minimo ringraziamento dopo tutto il lavoro che gli avevo svolto). Così, abbandonai l'originale "fftpspext" ed iniziai a riscrivere ex novo il programma principale: "ffttool". Spinto dal buon Saffo, iniziai anche ad analizzare la versione PSX, e riuscimmo in poco tempo a sfruttare il lavoro già svolto su PSP anche su PSX: il risultato fu un programma in grado di gestire ambedue le versioni del gioco. Ma ciò non è ancora tutto, sempre con il solito duetto "Brusba/Saffo", lavorammo anche ai primi filmati del gioco, e riuscimmo a de/codificarli nel formato PSP (una variante dell'H.264). Il progetto continuava a gonfiare vele e, con l'aiuto di Phoenix, potemmo continuare il lavoro iniziato da Chop sulla de/compressione della versione PSX e sugli archivi LZW che, scoprimmo ben presto, erano presenti anche nella versione PSP; ma su questo lasciò la parola a... Phoenix!

Phoenix: Come anticipato da Bru, mentre lui si occupava dei testi, io, su richiesta del Saffo (Sephiroth), cominciai a lavorare sulla compressione dei testi usata dal gioco. Basandomi in parte sul lavoro di Chop (2005), riuscii a comprendere parzialmente l'algoritmo di compressione, successivamente però, mi accorsi di aver fatto un errore di valutazione sull'algoritmo, e da lì iniziò la mia odissea. :P

Giornate passate a fare reverse engineering sul codice del gioco, testare e ritestare... non avete idea di quanto fosse demoralizzante sentire ogni volta il Saffo su MSN (dopo avergli passato i tool aggiornati) dire "porc.. non va".

Ma come per Ulisse, anche la mia di odissea ebbe finalmente fine. :) Scrisse infine un decompressore funzionante al 100% che ci permise di reinserire tutto il testo tradotto senza alcun (o quasi... vedi seconda odissea :P) problema di spazio.

Parallelamente al decompressore, scrissi il dearchiviatore degli archivi LZW e cominciai a cercare le informazioni di mappaggio delle finestre e di altra grafica che necessitava di essere spostata a schermo o, per le finestre, allargate.

Neanche in questo caso la Square ebbe pietà di me: informazioni di mappaggio inserite nel codice e tanto altro ancora a rendere le cose più difficili. Assurdo quel che ho dovuto fare per trovare le info di "Now loading...".

Ed eccoci arrivati alla seconda odissea: scoprimmo che il gioco in alcuni casi non supportava le DTE grafiche (in pratica venivano visualizzate male), si decise quindi di implementare un sistema di DTE via codice per le zone in questione. Anche in questo caso, varie giornate spese a scrivere una routine ad hoc da implementare nel gioco che non desse problemi con la compressione del testo stesso. Un ringraziamento speciale al buon Saffo, il quale, con estrema pazienza, testava le infinite modifiche fatte ai tool e al codice di gioco (un giorno iniziammo il mattino alle 10 e finimmo il pomeriggio alle 18.00!), per non parlare di tutto il supporto datomi per il testing del compressore e dei mappaggi! Grazie di cuore. ;)

Risolta finalmente la parte più impegnativa dell'hacking, mi potei "rilassare" scrivendo l'ultimo dei miei tool: un programma

da riga di comando che si occupava di estrarre e reinserire la grafica riguardante la world map e i nomi delle città. Che dire, è stata dura, ma il lavoro di squadra e la passione per i videogiochi che ci accumuna ci hanno permesso di arrivare fino alla release della patch! (pew, ce l'abbiamo fatta :P).

Sephiroth 1311: Beh, che altro dire, dopo tutto quanto è stato scritto (che a momenti rivaleggia con Guerra e Pace!)? :D Una volta terminato il periodo di traduzione dei testi (piuttosto tranquillo, nonostante la mole di menu e dialoghi da tradurre) e quello dell'hacking (stressante all'inverosimile, specialmente quello dei menu e della grafica; tanto per citare Phoenix: "'Sta traduzione è la massima espressione dell'ad muzzum..." e "Be', trattandosi di fft, c'è sempre la brutta notizia" :D), passammo ad effettuare il betatesting. Benché abbiamo dovuto attraversare qualche brutto momento per fixare alcuni bugs, il betatesting si è rivelato piuttosto piacevole, soprattutto rispetto al massacrante lavoro precedente e grazie al clima di collaborazione che si è avuto con gli altri testers. :)

Insomma, credo proprio che questo progetto sia una prova tangibile del vecchio detto "l'unione fa la forza"!

Versioni della patch

Versione 1.30 - 22/10/2011 (release pubblica)

- Presenti tutte le caratteristiche indicate nella sezione **Progressi.**
- Corretti e migliorati ulteriormente i dialoghi di gioco.
- Corretto un bug che, nella versione PSX, comportava un danno di 999HP non appena si fosse lanciata una qualsiasi magia di fuoco. Il bug non accadeva su emulatore ed era per questo passato inosservato. Unica nota negativa, per risolvere questo problema si è dovuto ripristinare il piccolo bug dello status "Olio" sulla versione PSX. Si ringraziano Axel85 e Carmax91 per la segnalazione ed il testing.

Versione 1.20 - 01/01/2011 (release pubblica)

- Presenti tutte le caratteristiche indicate nella sezione **Progressi.**
- Migliorati alcuni testi dei dialoghi, corrette diverse sviste sia nei testi della storia che nei menu.
- ~~Corretto il bug che, nella versione PSX, rendeva inefficace lo stato negativo "olio". Adesso, quando un personaggio subisce questo stato, subirà il doppio dei danni dai colpi di elemento Fuoco. Si ringrazia lo staff di Final Fantasy Hackties per questo fix.~~
- Corretto un altro bug della versione PSX, a causa del quale il profilo di Cloud, personaggio segreto, non veniva attivato dopo averlo inserito nel gruppo. Tuttavia, questo bug non è correggibile dopo che Cloud si è già unito al gruppo. L'unico modo per sbloccare il profilo è di acquisire Cloud con questa

versione della patch. **Si ringrazia lo staff di Final Fantasy Hacktics per la correzione di questo bug.**

- Piccolo tweak al gioco PSX: il menu principale selezionerà automaticamente l'opzione "Continua" e non più quella di "Nuovo Gioco", esattamente come nella versione PSP. **Si ringrazia lo staff di Final Fantasy Hacktics.**

Versione 1.10 - 20/04/2009 (release pubblica)

- Presenti tutte le caratteristiche indicate nella sezione **Progressi.**
- Corretti alcuni bug grafici che apparivano al termine delle sessioni di multiplayer (solo versione PSP) e quando un personaggio abbandonava il gruppo (entrambe le versioni).
- Corretti centinaia di errori di battitura e sviste (più una manciata di frasi leggermente limbate) tra menu e dialoghi.
- Abbiamo scoperto che, a nostra insaputa, la patch era (ed è) compatibile con la versione americana del gioco PSP. :D

Versione 1.00 - 25/10/2008 (release pubblica)

- Presenti tutte le caratteristiche indicate nella sezione **Progressi.**
- Fixati tutti i bug riscontrati durante il testing, e corretti tutti i vari refusi ed errori scoperti.
- Creata una patch secondaria che permette al gioco PSP PAL di leggere e creare i salvataggi come fosse la versione USA.

Versione 0.99 - 05/09/2008 (release privata, betatesting)

- Tradotti completamente tutti i testi.
- Tradotta, rimappata e modificata tutta la grafica.
- Presenti tutte le caratteristiche indicate nella sezione **Progressi.**

Versione 0.85 - 16/07/2008 (Non rilasciata)

- Tradotti tutti i testi, salvo parte dei rumors delle taverne e dei profili dei personaggi.
- Tradotta tutta la grafica, sia PSX che PSP, che non necessitava di rimappaggio (spostamento della grafica su file e/o su schermo).
- Tradotti e modificati tutti i filmati, tranne i due finali.

Versione 0.50 - 05/04/2008 (Non rilasciata)

- Tradotto il 60% dei testi dei dialoghi, tradotto in buona parte il menu.
- Creazione del de/compressore da parte di Phoenix.
- Tradotta parte della grafica.

Versione 0.20 - 26/12/2008 (Non rilasciata)

- Tradotti in parte i testi dei dialoghi e il menu.
- Modificati i font PSX e PSP, resta da modificare il resto della grafica.
- Creazione del FFTTool da parte di Brisma, che permette di gestire gran parte della traduzione.
- Annuncio del progetto sul nostro sito.

Versione 0.01 - 20/12/2005 (Non rilasciata)

Prime versioni funzionanti dei tools di base (estrattore dei testi, de-archiviatore degli LZW e decompressore).

4 - PROGRESSI

CARATTERISTICHE DELLA PATCH PSP:

- Tradotti completamente i testi di gioco.
- A livello di hacking, inserite la DTE e sfruttata la compressione che il gioco utilizzava in versione PSX, ma NON nel porting PSP. Grazie ad esse, non abbiamo avuto nessun problema di spazio.
- Sottotitolati e modificati, ove necessario, tutti i filmati.
- Modificata, rimappata e tradotta tutta la grafica.
- Due piccole modifiche al codice del gioco, che visualizzeranno la schermata di uscita gioco e di cancellazione file nella lingua impostata per la PSP (l'originale forzava la PSP a mostrare il testo in inglese). **Si ringrazia Weltall per aver trovato le istruzioni all'interno dell'EXE del gioco.**

CARATTERISTICHE DELLA PATCH PSX:

- Sono stati iniettati i nuovi testi PSP (tradotti in italiano, of course!) nel gioco PSX. In questo modo, la qualità della traduzione è ben più alta della squallidissima e scorretta traduzione del 1997.
- Sottotitolati e modificati, ove necessario, tutti i filmati.
- A livello di hacking, inserite anche qui le DTE (sia via codice che grafiche) e utilizzata, ogni volta che era possibile, la compressione (anche dove non originariamente sfruttata).
- Grazie alla doppia compressione (DTE + compressione della Square) è stato possibile reintrodurre i dialoghi secondari che i personaggi arruolabili avevano all'interno del menu Formazione (tasto SELECT -> Cliccare sul nome del personaggio). Originariamente, su PSX erano stati tagliati (eccezion fatta per quelli dei personaggi principali) e sostituiti con degli anonimi "...".

- Modificata, rimappata e tradotta tutta la grafica. Parte della grafica tradotta è stata anche modificata (ad es. gli obiettivi delle battaglie e la grafica dopo le vittorie), sempre a partire dalla nuova versione PSP.
- Corretti alcuni piccoli bug della versione originale.

5 - DA FARE

- Tradurre i minigiochi/libri interattivi disattivati nelle versioni occidentali del gioco. L'hack per riattivarli è stato compiuto, ma manca una traduzione dei testi giapponesi. Quando essa sarà compiuta, rilasceremo la versione definitiva della patch. I minigiochi restano disattivati nella patch 1.2.

6 - NOTE LINGUISTICHE (LATINO) E STILISTICHE

Come fatto per Vagrant Story, vista la particolarità del testo originale, abbiamo deciso di scrivere una sezione circa le modalità con cui abbiamo deciso di tradurre il testo.

Sostanzialmente, 3 sono le cose più importanti su cui discutere: l'uso del passato remoto, l'utilizzo del latino ecclesiastico e gli onorifici inglesi.

Sull'uso del passato remoto, la situazione è molto semplice. Sia per la necessità di alzare il livello linguistico che per il setting medievale, si è fatto un uso più ampio del passato remoto rispetto a quello moderno (specialmente nel Nord Italia, dove purtroppo esso è ormai in completo disuso nella lingua comune). A volte esso è stato utilizzato sul modello del "perfetto" Latino, per indicare un'azione del tutto compiuta rispetto a quella che continua ad avere effetti sul presente (in questo caso, si è adoperato il passato prossimo), oppure per indicare l'aspetto momentaneo dell'azione.

Dunque, vi preghiamo di non considerare solo l'aspetto esteriore che questo tempo potrebbe avere nel vostro sistema linguistico, ma di considerare anche il valore che esso spesso ha e più sovente viene dimenticato. :)

Per quanto riguarda gli onorifici inglesi, non c'è molto da dire. Come per Vagrant Story, abbiamo preferito non tradurli (dunque non vedrete Sir -> Signore, Lady -> Signora ecc., salvo pochissime eccezioni). Questo perché li abbiamo ritenuti molto pertinenti al setting del gioco, la cui principale fonte di ispirazione è sicuramente l'Europa Nord-Occidentale del Medioevo.

Dovremo invece trattare più a lungo per quanto riguarda il Latino. Sempre per amore dell'aderenza al setting, abbiamo pensato di rendere ancora più aderente il gioco alla sua

ambientazione medievale. Come più o meno tutti sapranno, il Latino è **la** lingua sacra del mondo medievale europeo, e soltanto essa era utilizzata per le liturgie. Questo almeno fino alla Riforma luterana. Chiusa la parentesi storica, l'unica cosa da dire è che esso è utilizzato solamente da qualche personaggio ecclesiastico (Delacroix/Draclau, Zalmour/Zalmo, ad es.) e da Ovelia, in quanto ben istruita e per giunta in un monastero. Pochissime sono le frasi pronunciate in latino, ma tra queste vi è il primo dialogo, vale a dire il corrispettivo di Ivalice del Pater Noster. Il latino utilizzato è invero estremamente semplice (come, d'altronde, quello delle preghiere), e si è cercato di renderlo il più possibile comprensibile a chi non lo abbia mai studiato. A parte qualche termine della preghiera, le altre frasi sono poco più che Italiano con le declinazioni (dubito che qualcuno abbia problemi a tradurre Pater, istos peccatores castiga, right? by Seph1311 :P).

Comunque sia, ci è sembrato giusto chiarire la cosa e dare anche una traduzione (totalmente priva di spoiler) delle poche frasi presenti in Latino.

Vi presentiamo (a scrivere è Sephiroth 1311) traduzione e spiegazione dei (pochi, ripetiamo) passi in Latino:

- 1) Pater, ne filios Tuos Ivalicis relinquo, sed libera nos a peccatis nostris, ut ad salvationem perveniamus.

Padre, non abbandonare i Tuoi figli di Ivalice, ma liberaci dai nostri peccati, affinché possiamo noi giungere alla salvezza.

Stilisticamente, chi ha confidenza con il Padre Nostro in Latino troverà tantissime similitudini (tra cui l'utilizzo del ne + congiuntivo presente in luogo del perfetto, tipicamente medievale). La lingua utilizzata è infatti assai semplice e ben comprensibile anche a chi non avesse studiato il latino, tranne, forse, per il verbo relinquo e le congiunzioni ne ed ut (che fanno comunque parte del lessico base).

Per quanto riguarda il nome Ivalice, l'ho declinato come fosse un nome uscente in vocale (scolasticamente parlando, un parisillabo), ovvero Ivalicis, is. Nel testo è, ovviamente, un genitivo.

Da notare che Ovelia, quando si ritrova a pregare non in chiesa e da sola (questa scena c'è solo nella versione PSP, è una delle aggiunte per il porting), utilizza l'Italiano per il Pater Noster, mentre ad inizio gioco, in presenza di Agrias e di Padre Simon (e in chiesa) utilizza quella "ufficiale" in latino.

- 2) "Dominus tecum" e "Et cum spiritu tuo".

"Il Signore (sia) con te", "E con il tuo spirito".

Entrambi sono due modi di salutarsi comunissimi nel linguaggio medievale della Chiesa Cattolica. Chi ha letto "Il Nome della Rosa" lo saprà bene. :)

3) Vade cum benedictione mea.

Vai con la mia benedizione.

Frase pronunciata da Delacroix (Draclau nella vecchia traduzione PSX). Nulla di notevole, ho usato l'imperativo vade (da vadere, voce del Latino Volgare) anziché il più classico i (dal verbo ire) per due motivi: farlo comprendere a chi non conosce per nulla il Latino Classico e anche per fedeltà al contesto, visto che anch'esso è testimoniato dalla letteratura latina medievale.

4) Pater, istos peccatores castiga... cognoscant iram tuam...

Padre, castiga questi peccatori... conoscano la tua ira!
C'è ben poco da dire su questa frase, davvero semplice. Anche qui, sia per ragioni di comprensibilità che di fedeltà storica, vi è un Latino semplicissimo, poco più di un Italiano con desinenze.

Come ultima nota, vi segnaliamo che abbiamo deciso di declinare la parola katana come una parola totalmente italiana. Dunque, nei menu troverete la dicitura "le katane" e non "la katana". La scelta è stata dovuta al fatto che riteniamo che questa parola sia ormai penetrata tanto nel vocabolario italiano da rendere foneticamente assurda e controproducente la forma in -a per il plurale accanto all'articolo "le". A supportare la nostra scelta, vi è l'esempio delle altre lingue europee, i cui maggiori esempi sono sicuramente lo spagnolo ed il tedesco, dove katana è regolarmente declinata nonostante non ve ne sia propriamente bisogno.

(sì, lo sappiamo che è proprio un dettaglio, ma ci tenevamo a chiarirlo prima di vedere qualche topic sull'argomento :P)

7 - RINGRAZIAMENTI

Come è logico che sia per progetti tanto lunghi e grandi, molte sono le persone che ci hanno dato il loro aiuto e che dobbiamo ringraziare.

I nostri primi ringraziamenti vanno a tutti quelli che ci hanno aiutato sul versante tecnico e traduttivo: vale a dire (in ordine casuale :P) ad **Alexdp** (che per primo studiò il gioco e ci fornì preziosissime informazioni tecniche; ha inoltre partecipato al testing), a **Pesqui** (che ha lavorato sulla maggior parte dei filmati che necessitavano di morphing), **gufino2** (che ha editato per noi il finale PSP), **KoShiatar** (che ci ha assai aiutati nella traduzione dei tutorial, e ha parzialmente, per motivi di real life, testato la traduzione), **weltall** (per due hack sul codice di FFT PSP, che permettono di visualizzare le schermate di inizio gioco e cancellazione files in italiano) e **Gemini** (che ci spiegato il perché di alcune corruzioni grafiche su FFT PSX).

Subito dopo occorre passare ai nostri betatester, il cui preziosissimo lavoro è stato fondamentale per il perfezionamento e la correzione delle prime beta.

Dunque, i nostri più sentiti ringraziamenti vanno a **Doppiapunta, Ippolita, Mr. Vercetti, truegek, ticciforever** e **Zanarkander** (quest'ultimo per l'aggiornamento della patch). Anche i vostri dovrebbero andare a loro, visto che vi permettono di giocare una traduzione priva (più o meno :P) di errori ed orrori. ;)

Infine, i ringraziamenti vanno (as usual) **a tutti coloro che scaricheranno questa patch**. Speriamo che essa vi risulti gradita. Essa è frutto dell'impegno di buona parte del gruppo, ed è frutto di più di un anno di duro lavoro, ed è dedicata a questo splendido gioco.

8 - 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