



Suikoden

Patch di traduzione in lingua italiana
versione 1.1

INDICE

- 1 - DISCLAIMER
- 2 - INTRODUZIONE
- 3 - STORIA DELLA PATCH
- 4 - PROGRESSI
- 5 - RINGRAZIAMENTI
- 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 - INTRODUZIONE

Magnvs: Genso Suikoden, apripista di una delle serie jrpgistiche più famose, è un titolo capace, nonostante i difetti e l'età, di rappresentare, come rilevato da Matsukawa in un'intervista a RPGFan del 2007, l'essenza della serie.

Il primo capitolo della saga, ormai raro e decisamente costoso in versione PAL, esce in Giappone su Play Station 1 ad opera di Konami nel 1995 e viene rilasciato due anni dopo in Europa. Suikoden (il Genso fu eliminato dalle releases occidentali). Nonostante la critica non lo acclami particolarmente, si fa subito notare per un taglio narrativo insolito, fortemente connotato dalla componente politico-militare, di solito relegata ai jrpg tattici, e per il numero enorme di personaggi

reclutabili, 108, numero che trova un senso nell'ispirazione che il primo capitolo della saga trae dall'importantissimo classico cinese Shui Hu Zhuan (letto Suikoden nella resa giapponese, mentre 'Genso' significa "di fantasia").

Il gioco si ambienta nell'Impero di Scarlet Moon, che comprende le terre intorno al lago di Toran ed è in costante attrito sul confine settentrionale con la Federazione di Jowstone, senza contare i tentativi insurrezionali causati dal malgoverno dell'imperatore Barbarossa, un tempo amato dai sudditi dopo la sua vittoria nella Guerra di Successione.

Se all'inizio il protagonista, figlio del grande generale imperiale Teo McDohl, sarà impegnato a servire fedelmente lo Stato, ben presto le cose cambieranno, costringendolo ad organizzare una vera e propria rivoluzione che coinvolgerà l'intero impero. Il ruolo degli strateghi, fra cui spicca la famosa famiglia Silverberg, inizia fin dal primo capitolo con la carismatica figura di Mathiu, coadiuvato dall'allieva Apple che ritroveremo nel 2 e nel 3, e ci riporta ad un'altra importante fonte d'ispirazione della serie, il Romanzo dei Tre Regni, altro capolavoro della letteratura classica cinese da cui Suikoden attinge l'atmosfera da racconto di guerra, pur mitigata nelle intenzioni dall'enfasi rivolta alle vicende del protagonista e dei più importanti comprimari.

Il gameplay riprende la tradizione dei jrpg a 16bit, col classico schema città/dungeon nobilitato da frequenti dialoghi di ottimo livello, e un battle system che, per quanto estremamente semplice, coinvolge grazie alla presenza di ben sei personaggi nel party, capaci in alcuni casi di attacchi combinati. Le battaglie fra eserciti in questo primo capitolo sono abbastanza primitive, basate su un sistema simile alla morra cinese con alcune eccezioni dovute ad abilità speciali e ad attacchi fuori-scala, come la carica dei Cavalcadraghi. Anche i duelli uno contro uno, epici per quanto tutt'altro che difficili, sono risolti attraverso il classico sistema sasso-carta-forbice. La magia viene gestita grazie a peculiari Rune, capaci di conferire tanto incantesimi quanto skills passive: il ruolo delle rune, per altro, sarà centrale nel plot di tutti i Suikoden, dato che l'intero equilibrio del mondo si fonda su di esse e, in particolare, sulle 27 Vere Rune che pian piano la saga svelerà.

La prospettiva isometrica e lo zoom degli scontri, per quanto ben lontani dal meglio che la Playstation saprà proporre negli anni successivi, rendono comunque il tutto esteticamente piacevole, risollevando un po' la monotonia delle esplorazioni, rese in un 2d stilisticamente non eccezionale e cromaticamente un po' povero. Il titolo, nonostante i suoi difetti (oltre a quelli citati spicca la longevità non esaltante), proponeva un numero tale di personaggi carismatici e riusciti (Gremio, Pahn, Viktor, Flik, Jeane, Leknaat, Yuber, Pesmerga, Clive e Sonia Shulen, solo per citarne alcuni), da sviluppare subito un'agguerrita fanbase.

3 - STORIA DELLA PATCH

Sephiroth 1311: Che fatica, ragazzi! Dopo circa 4 anni e mezzo di lavoro (un vero record), finalmente anche questo progetto vede la fine. Devo dire che sono molto contento di vedere concluso questo lungo percorso; noi di SadNES non siamo abituati a progetti tanto lunghi, ma molto è successo e tanto si è tradotto in questi anni, e assai travagliata è stata la storia di questo progetto, nato bene, proseguito male e terminato meravigliosamente. La prima, grande anomalia riguardò già l'annuncio: non siamo soliti annunciare progetti che non abbiano raggiunto già uno stadio abbastanza avanzato (circa la metà), ma non fu così per Suikoden; ne decidemmo l'annuncio, insieme a Final Fantasy Tactics, per festeggiare il decennale del gruppo, quando ancora i programmi di editing erano in fase embrionale e di testi se n'erano tradotti ben pochi. Fu la classica eccezione che conferma la regola, che certamente non ripeteremo.

Ma voglio essere sincero con voi: uno dei motivi che ci ha portati a insistere, anche dopo tanti anni, su questo progetto è proprio la volontà di non lasciare un progetto incompiuto dopo averlo annunciato. A un certo punto, quando rimasi solo a lavorarci dopo gli abbandoni (giustificatissimi) di Brisma e Magnvs, ma mi limitai ad annunciarne uno stop temporaneo, ma ero a un passo dall'annunciare la sospensione definitiva della traduzione. Cosa mi ha spinto a non compiere questa scelta, oltre al fatto che il progetto fosse già annunciato? Beh, innanzitutto mi sarebbe dispiaciuto moltissimo 'cestinare' l'eccellente lavoro svolto da Magnvs, persona che conosco da molto e di cui ho potuto apprezzare le molteplici doti, tra cui quella di traduttore. Lo stesso valeva per il lavoro già svolto da Brisma e da Gufino... e, ovviamente, per quello svolto anche da me sui menu. Infine, cosa più importante, non volevo deludere tutti quelli che attendevano ormai da anni la pubblicazione della patch. Terminato questo ampio preludio, passiamo alla storia.

Quando il progetto iniziò, conoscevo già da tempo Magnvs su un noto forum di videogiochi, e avevo avuto modo di notare sia la sua incredibile conoscenza della saga di Suikoden, sia il suo eccellente inglese. Gli proposi il progetto, e lui ne fu entusiasta; tradusse lentamente ma a lungo, dal 2008 al 2009, e qui sorse il primo problema, quando provai a inserire i testi: i nuovi dialoghi tradotti erano troppo grandi, e non entravano all'interno dei complessi (e mal programmati) file di Suikoden, pressoché inespandibili. Dovetti pertanto chiedere l'aiuto dell'espertissimo Gufino, che riprogrammò il gioco inserendo una compressione DTE. Tuttavia, la *real life* impedì a Magnvs di proseguire la traduzione, dopo molti mesi in cui poté lavorare solo a rilento. Al contempo, per impegni personali, io non avevo modo di tradurre, e inoltre stavamo ormai lavorando sulla conversione della traduzione di Final Fantasy VII, impegno non proprio leggero. Fu così che il progetto sfiorò la cancellazione. Ma, dopo aver concluso la conversione di FF7, proposi a Mickey un'idea certamente non innovativa, ma ancora

non avvenuta nella storia del nostro gruppo: un vero e proprio 'concorso' per cercare aspiranti traduttori che ci dessero una mano con Suikoden. E, se si fossero rivelati validi, farli unire al gruppo, dato che il mix ideale per una traduzione valida è fornito da tecnici e traduttori. Mickey, nella sua lungimiranza, accettò con entusiasmo l'idea, e ne nacque il bando del 2011, dal cui concorso uscirono due traduttori eccellenti: Playrough e Scrooge, ma il secondo dovette abbandonare il progetto dopo pochi mesi per motivi personali.

A questo punto, cominciammo a intravedere la luce, e il progetto proseguì forse non rapidissimamente, ma costantemente, e verso il settembre del 2012 la traduzione dei testi volse al termine, e poche settimane dopo cominciò il primo testing. Mancava però la traduzione della grafica e tanti altri elementi, ma lascerò che siano i diretti protagonisti a spiegarvi tutto. ;)

Playrough: La mia collaborazione con SadNES cITy Translations risale ormai al lontano 2011. Allora ero stato scelto come uno dei traduttori esterni, dunque Suikoden rappresenta il mio primo vero lavoro di localizzazione di un gioco. E che gioco! Purtroppo non avevo mai preso in considerazione questa serie di jrpg; peccato, perché se ne avessi avuto l'occasione avrei potuto sperimentare una delle saghe di giochi di ruolo più riuscite delle generazioni passate. Ma bando ai rimpianti. :P

Quando ho iniziato a metterci le mani sopra, la traduzione di Suikoden era in sospensione, dunque mi sono ritrovato con un lavoro già avviato, ma arenatosi per motivi di *real life*.

Se da un lato sarebbe stato interessante mantenere lo stile molto diretto (soprattutto con Viktor!) di chi mi aveva preceduto, ho preferito decisamente iniziare a tradurre dando la mia impronta, sebbene questo rischiasse di dare luogo a cambi di registro anche piuttosto marcati, rendendo la traduzione meno scorrevole di quanto potesse risultare dall'impiego di un solo paio di mani. Nel corso del tempo, tuttavia, ho avuto la netta impressione di una generale omogeneità del lavoro; spero che anche i fruitori della patch siano dello stesso avviso!

Da parte mia, il contributo si è limitato alla traduzione dall'inglese all'italiano sia di buona parte dei testi, che dei nomi delle rune e delle magie (in cui ho dato libero sfogo alla mia fantasia... e a qualche piccolo *easter egg* finalfantasiano :P). Uno dei principali grattacapi si è rivelato essere l'adattamento dell'inglese alle forme di rispetto che abbiamo in italiano (dare 'del lei' o 'del voi', per intenderci), per nulla un vezzo del traduttore in un gioco come Suikoden, dove si passa dalle bettole di periferia ai *sancta sanctorum* del potere.

I testi estratti infatti non riportano il nome degli interlocutori, aggiunto automaticamente dal gioco prima dei dialoghi. Dunque capire se una frase provenisse da questo o da quel personaggio, e renderla di conseguenza, non è stato sempre facile e ha richiesto qualche revisione.

So per certo che dal punto di vista dell'hacking il gioco presenta non pochi problemi di programmazione, ma qui non voglio (né posso) proprio mettere becco. La parola agli esperti!

Mickey: Dopo aver letto tutto quello che hanno scritto gli amici e colleghi sulle loro vicissitudini con la traduzione, io sarò veramente molto breve. In effetti io non ho incontrato nessuna difficoltà in quanto semplice traduttore aggiunto a metà dell'opera. Nondimeno mi è piaciuto molto lavorare con Playrough e mettere uno zampino in un'altra delle 'imprese' traduttive del gruppo. Detto questo - ma chi mai leggerà un readme di 11 pagine! - giro la parola ai tecnici.

Gufino2: Bene, anche questa volta ce l'abbiamo fatta! Dopo una gestazione parecchio lunga, siamo finalmente pronti a rilasciare questa patch per Suikoden. Sono passati circa due anni dalla prima volta in cui ho messo le mani nel codice di questo gioco: Sephiroth mi chiese di implementare il DTE perché i testi tradotti sarebbero sicuramente stati un po' più estesi di quelli originali, e rischiavamo di avere problemi di spazio. Per chi non fosse pratico di questi dettagli, il DTE (Dual-Tile Encoding) è una semplice forma di compressione dei testi che permette di risparmiare una discreta quantità di spazio, associando a un byte due lettere dell'alfabeto. Di solito aggiungere questo tipo di funzionalità non è un lavoro complesso, ma il fatto che Suikoden sia un gioco realizzato dalla Konami non prometteva nulla di buono (in genere il codice dei giochi Konami non brilla per ordine e pulizia). Senza troppe difficoltà inserii un po' di codice ad hoc nella procedura di stampa e riuscii a far funzionare il tutto ma la trappola Konami era in agguato: pochi giorni dopo notammo che le DTE davano problemi se si premeva il tasto per accelerare i dialoghi. Scoprii in seguito che il gioco usava due procedure distinte (ma quasi identiche) per la stampa normale ed accelerata dei testi (codice duplicato = orrore) e sistemai il bug.

Il passo successivo fu correggere la stele delle 108 Stelle. I nomi e i titoli erano composti da blocchi di testo separati (che andavano quindi riordinati per adattarsi alla lingua italiana) ed erano stampati con un font a spaziatura fissa, esteticamente mooolto sgradevole. Anche qui il codice era abbastanza sporco e un po' ridondante, ma con un po' di impegno riuscii a piegare ad i nostri voleri anche quella stele. Dopo la patch sulla stele ho dovuto mettere temporaneamente in "pausa" il progetto Suikoden a causa di vari impegni personali (e credo che nello stesso periodo quasi tutti abbiano dovuto mollare per vari impegni) e la traduzione è rimasta praticamente ferma per un bel po'.

Personalmente ho ripreso il lavoro sul gioco solo poco tempo fa, quando Sephiroth mi ha comunicato che una modifica simile a quella della stele era necessaria anche sul finale, in cui viene mostrato il destino di ognuna delle 108 Stelle. Questa volta la faccenda era più complessa: questi testi, a differenza degli altri testi del gioco, non erano stampati usando una primitiva

grafica per ogni singola lettera, ma "componendo" direttamente in video-ram un pannello da usare come texture per l'intero box del personaggio. Dopo un paio di approcci infruttuosi (modifiche al codice esistente) ho optato per una soluzione più radicale: riscrivere completamente la procedura. Ho potuto sfruttare un po' di memoria occupata da kanji ormai inutili, e dopo qualche centinaio di istruzioni asm, anche questa parte del finale era a posto. Sono venuti fuori un paio di bug, ma i nostri grandissimi tester li hanno scovati e segnalati immediatamente!

Eravamo ormai vicini al completamento della traduzione, restava solo da migliorare il font a larghezza variabile, visto che il sistema originale non era un granché. La storia ci insegna che anche il codice più brutto può essere migliorato se lo si prende a martellate nei punti giusti, per cui con l'aiuto di un po' di memoria libera (ringraziamo la compressione DTE) ho potuto rimodellare la procedura: qualche ulteriore tweak alla tabella delle larghezze, e finalmente i testi avevano un bell'aspetto. Fine dei guai? Ovviamente NO, visto che alcune frasi si erano misteriosamente disallineate... Abbiamo scoperto che questi allineamenti dipendevano pesantemente da alcune peculiarità della vecchia (e brutta) procedura per il font a larghezza variabile. Io e Sephiroth ci siamo rimessi al lavoro ed abbiamo partorito un escamotage per sistemare anche questa cosa (sono stati sacrificati soltanto un paio di vecchi caratteri giapponesi convertiti in spazi vuoti a larghezza fissa). Qualche altro piccolo fix qua e là, e finalmente abbiamo dichiarato praticamente chiusi i lavori su Suikoden. Come al solito, noi tutti abbiamo infuso tanto lavoro e tanta passione in questo progetto, e speriamo che il risultato sia di vostro gradimento :)

Phoenix: Ehm... sì, tocca a me? (immaginate me che do un colpetto al microfono XD). Beh, ormai è qualche anno che faccio parte di SadNES cITy, e in qualche modo, in ogni progetto, riesco sempre a metterci il mio zampino. :P La mia collaborazione alla traduzione di Suikoden inizia un po' più in là rispetto ai miei eminenti colleghi, quando Sephiroth mi chiese di lavorare alla grafica di gioco e al piccolo extra (niente spoiler :P). Anche qui Konami non si è smentita, dimostrando pratiche di programmazione non proprio... d'avant-garde. :P

Il primo ostacolo da superare fu il sistema di compressione di praticamente ogni immagine fosse presente nel gioco. Infatti, tutte le immagini, anche le più insignificanti accozzaglie di pixel che Konami avesse deciso di mostrare all'utente, sono compresse con la solita variante della LZSS con ben 3 differenti tipi di compressione (salto relativo, assoluto e raggruppamento in blocchi di dati decompressi). Beh, comunque niente di speciale... giusto...? Sbagliato! Una volta scritto il decompressore delle immagini, mi resi conto che la nuova grafica tradotta, una volta ricompressa, superava lo spazio a disposizione per essere reinserita. Per andare sul sicuro, decisi di tagliare immediatamente la testa al toro, modificando

la routine originale di decompressione aggiungendo un'altra modalità di compressione al formato originale, la RLE che si presta molto bene alla compressione di grandi spazi vuoti nelle immagini. Scritto il compressore, la traduzione dei file grafici contenenti "Now Loading" e soprattutto i titoli delle battaglie campali è stata un gioco da ragazzi. Infine, a me l'on[e/o]re di permettere l'inserimento del filmato introduttivo tradotto.

Niente di speciale, visto che si tratta di filmati standard... la differenza la fa la sorpresina inserita in questo filmato, che ha richiesto qualche altra piccola modifica al codice di gioco. Spero abbiate gradito!

Versioni della patch

Versione 1.1 - 09/11/2013 (release pubblica)

- Presenti tutte le caratteristiche indicate nella sezione **Progressi**.
- Diverse correzioni testuali. Adesso, la patch dovrebbe essere virtualmente esente da refusi (mai dire mai, però!). Si ringrazia LeonhartSquall87 per le segnalazioni.

Versione 1.0 - 10/04/2013 (release pubblica)

- Presenti tutte le caratteristiche indicate nella sezione **Progressi**.
- Corretti e migliorati ulteriormente i testi di gioco.
- Tradotta l'animazione PUSH START.
- Espanso il nome Max in Maximilian dove esso appariva abbreviato: benché il nome ufficiale sia quello esteso, per una questione di scarse capacità di ottimizzazione dello spazio, la Konami aveva abbreviato il nome di questo personaggio (tranne, curiosamente, nel finale e in un dialogo)
- Fixato un bug difficile da scovare: qualora il giocatore avesse lasciato morire una delle Stelle del Destino durante una battaglia campale, l'epitaffio del defunto non compariva durante il finale.

Versione 0.99b - 07/03/2013 (release pubblica)

- Presenti tutte le caratteristiche indicate nella sezione **Progressi**.
- Inserite alcune correzioni.
- Fixato un bug del gioco originale che causava un effetto di flickering nella prima linea orizzontale disegnata a schermo.

Versione 0.99 - 03/03/2013 (release pubblica)

- Presenti tutte le caratteristiche indicate nella sezione **Progressi**.
- Corretti e migliorati ulteriormente i dialoghi e i menu.

- Realizzata la patch in versione PAL.

Versione 0.98 - 17/02/2013 (release privata, betatesting)

- Tradotto il filmato introduttivo (con sorpresa!).
- Altre innumerevoli correzioni.

Versione 0.95 - 08/02/2013 (release privata, betatesting)

- Dopo il completamento dell'hacking della compressione, viene tradotta tutta la grafica di gioco, con l'eccezione dell'animazione PUSH START per problemi di trasparenza.
- Corretti innumerevoli errori e compiuti molti miglioramenti al testo.
- Corretti alcuni bug più o meno gravi.

Versione 0.91 - 18/01/2013 (release privata, betatesting)

- Comincia la seconda fase del testing, condotta dagli utenti Chopperbio, LadySuikoden, Puricinu, lakyfabio, Roxas85 e dallo stesso Playrough. Aveva iniziato il testing anche Ellie, che si è però ritirata dopo poco tempo.
- Inizia l'hacking della compressione grafica, realizzato da Phoenix. Tocca aggiungere un'ulteriore compressione al gioco, la RLE.
- Gufino2 corregge alcuni bug che affliggevano la routine di stampa del font e altre piccole cose che rendevano incompleta la traduzione. Favolosi gli hacking sulla Stele dei personaggi e nei crediti finali, dove aggiunge il supporto al font a larghezza variabile.

Versione 0.90 - 02/10/2012 (release privata, alphatesting)

- Terminata la traduzione di tutti i testi (manca la grafica).
- Comincia la fase di alphatesting della patch per la versione NTSC, condotta da Daviex94, grazie alla quale viene debellato un numero enorme di bug che affliggeva questa versione alpha della traduzione.

Versione 0.60 - 27/12/2011 (Non rilasciata)

- Tradotto il 60% dei i testi.
- Tradotta la totalità dei menu.
- Dopo una collaborazione di alcuni mesi, anche Scrooge è costretto ad abbandonare il progetto. Pertanto, si unisce al gruppo di traduzione Mickey.

Versione 0.41 - 05/01/2011 (Non rilasciata)

- Aperto un bando di collaborazione per trovare traduttori che ci aiutino a terminare Suikoden. Vengono scelti i candidati Playrough e Scrooge.

- Qualche mese prima, Gufino2 aggiunge nel gioco la compressione DTE dei testi, senza la quale non saremmo mai riusciti a far entrare i testi tradotti, quasi sempre più grandi delle controparti inglesi.
- Si unisce alla traduzione anche Joghi, programmatore esterno, che completa il tool per la modifica del testo originariamente sviluppato da Brisma, aggiungendo il supporto alle DTE e tanti altri piccoli fix e miglioramenti.

Versione 0.40 - 18/05/2010 (Non rilasciata; progetto sospeso)

- Tradotto un altro 10% dei testi.
- Tradotti quasi totalmente i menu (mancano equip. e rune).
- Magnvs è costretto ad abbandonare il progetto, che si ferma.

Versione 0.30 - 12/04/2009 (Non rilasciata)

- Tradotto circa il 30% dei testi.
- Tradotti parzialmente i menu.

Versione 0.05 - 26/12/2007 (Non rilasciata)

- Prime versioni funzionanti del tool di base (estrattore e inseritore dei testi).
- Modificato il font introducendo le lettere accentate.
- Contattato Magnvs e iniziata la traduzione dei primi spezzoni di testo.
- Annuncio sul nostro sito.

4 - PROGRESSI

CARATTERISTICHE DELLA PATCH:

- Tradotti completamente i testi di gioco e la grafica compressa.
- A livello di hacking, inserita una codifica DTE per il testo e una compressione RLE per la grafica, in aggiunta a quella già presente nel gioco.
- Tradotto il filmato introduttivo... con sorpresa!
- Corretti alcuni bug nella gestione grafica del font principale del gioco.
- Il salvataggio finale realizzato con il gioco tradotto è perfettamente importabile nelle versioni ufficiali (americana, inglese europea e italiana) di Suikoden II, purché le versioni del gioco corrispondano (es. se giocate Suikoden I NTSC in italiano, solo Suikoden II NTSC inglese potrà caricarne il salvataggio). Potrebbero esservi problemi nell'importazione del nome qualora aveste utilizzato caratteri particolari (come le lettere accentate) per nominare il protagonista di Suikoden I, ma è probabile che il gioco semplicemente ignori questi caratteri durante l'importazione del salvataggio.

5 - RINGRAZIAMENTI

Un'odissea ha contrassegnato questo lunghissimo progetto, durato circa 4 anni e mezzo, e sono molte le persone da ringraziare. In primis, i due traduttori che hanno dovuto abbandonare il progetto per motivi personali: **Magnvs** e **Scrooge**. Un grandissimo grazie va rivolto al primo: persona squisita, coltissima e impeccabile nell'arte del tradurre, senza di lui questo progetto non sarebbe mai nato. Ci spiace molto che tu non abbia potuto terminare il progetto, ma la tua mano ha plasmato indissolubilmente questo lavoro. Grazie mille, amico mio! (nd Seph). Scrooge, invece, ha potuto lavorare poco con noi, ma non per questo non dobbiamo rivolgergli i nostri ringraziamenti: il suo lavoro rimarrà per sempre dentro la traduzione.

Ma un enorme ringraziamento va anche a **Joghi**, gentilissimo programmatore che ha completato e migliorato ulteriormente il programma cominciato nel lontano 2007 da **Brisma**. Il suo apporto è stato fondamentale, e per questo lo ringraziamo di cuore!
¡Muchas gracias, hombre! ;)

Ma anche i nostri tester hanno svolto un lavoro fondamentale. Innanzitutto, tocca fare dei ringraziamenti speciali al nostro 'alpha' tester, **Daviex94**, che ci ha aiutato in molti modi: prima di tutto, scovando quasi tutti i bug più gravi che affliggevano la traduzione (ed erano TANTI), e secondariamente per la mano che ci ha dato nella traduzione della grafica e nella modifica del filmato introduttivo. *Thank you so much, Daviex! ;)*

Ma la traduzione non sarebbe stata la stessa senza il lavoro dei nostri betatester: ringraziamo per primi tre utenti rivelatisi dei veri campioni: **Chopperbio**, **LadySuikoden** e **Puricinu**, che hanno svolto un lavoro encomiabile, fornendoci innumerevoli e approfonditissime segnalazioni, che hanno migliorato la traduzione in un modo incredibile, e siamo convinti che continueranno il loro lavoro anche dopo la pubblicazione della prima versione della patch. Quindi, grazie mille ragazzi!

A loro tre vanno aggiunti i ringraziamenti verso **lakyfabio** e **Roxas85**: benché non abbiano potuto fornire la stessa quantità di segnalazioni dei primi tre, anche il loro lavoro è stato preziosissimo, dato che sono riusciti a scovare molti errori sfuggiti. Grazie anche a voi!

Dulcis in fundo, *as usual*, i ringraziamenti vanno **a tutti coloro che scaricheranno questa patch**. Speriamo che il nostro lungo lavoro sarà di vostro gradimento. Divertitevi con questo piccolo capolavoro, e mi raccomando, giocate anche il secondo e il terzo, se potete!

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