

resident evil

DIRECTOR'S CUT

Patch di traduzione in italiano versione 1.1

Indice

- 0. Disclaimer
- 1. Introduzione
- 2. Informazioni sulla traduzione
 - 2.1 Cosa è stato tradotto
 - 2.2 Dettagli tecnici
- 3. Come applicare la patch
 - 3.1 Creazione del file immagine
 - 3.2 Applicazione della patch
 - 3.3 Scrittura del file immagine su disco (opzionale)
- 4. Sviluppi futuri
- 5. Conclusioni e ringraziamenti
- 6. Contatti

0. 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 alcun "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) Gli autori della patch declinano quindi la responsabilità delle riviste che, senza alcun consenso dell'autore, che 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 contiene porzioni di codice del programma del gioco; gli elementi che la formano non sono dotati di autonomia funzionale.

g) Per la creazione della patch non è stato necessario violare sistemi di protezione informatica, né dalla sua applicazione viene messa in atto tale condotta.

h) La patch è un prodotto amatoriale e pertanto gli autori declinano la responsabilità di possibili malfunzionamenti. **L'uso della patch è a vostro rischio e pericolo.**

Si ricorda infine che i diritti sul gioco © (software) appartengono ai rispettivi proprietari.

1. Introduzione

Questo progetto nasce dalla passione per i Survival Horror che unisce noi membri di questo piccolo gruppo di traduzione nato proprio per l'occasione. Qual migliore occasione per appagare questa nostra passione, se non tradurre Resident Evil, il primo Survival Horror a presentare una trama elaborata e dallo spiccato taglio cinematografico. Questo videogioco è stato uno dei più grandi capolavori usciti per la piccola macchina grigia di casa Sony, il capostipite di una serie destinata ad arricchirsi via via di nuovi capitoli e ad approdare su più piattaforme, senza contare la nascita di fumetti, libri, film, e chi più ne ha più ne metta.

L'unico capitolo della saga principale a non vantare una localizzazione italiana (escludendo la pessima traduzione ufficiale per Nintendo DS, POVERISSIMA a livello del lessico) era proprio il primo gioco della serie, appunto per questo ci è sembrato doveroso rendere giustizia anche al primo Resident Evil con una traduzione che ci ha tenuti impegnati per quasi tre anni e che speriamo sia gradita a tutti coloro che vorranno utilizzarla.

2. Informazioni sulla traduzione

Questa patch di traduzione è stata realizzata a partire dalla versione **Director's Cut in lingua francese per Playstation**. Per sapere se possedete proprio questa copia del gioco, sulla copertina dovrà essere presente il codice **SLES 00970**.

Le versioni su cui lavorare erano molteplici, cioè la versione base PSX e PC, la Director's Cut per PSX e la Dual Shock PSX. Sin dall'inizio siamo stati costretti a depennare la versione pc, povera graficamente e afflitta da numerosi problemi di incompatibilità con i processori di stampo moderno, le recenti schede video e ovviamente gli attuali sistemi operativi. Escludendo la versione PC, la scelta è andata a cadere proprio sulla versione Director's Cut francese. La presenza di sottotitoli francesi nelle scene animate, caratteristica assente nelle altre versioni del gioco, è stato uno dei principali motivi che ci ha spinti a scegliere questa versione.

Se siete interessati a conoscere le differenze tra le varie versioni del gioco potete consultare: http://it.wikipedia.org/wiki/Resident_Evil.

2.1 Cosa è stato tradotto

L'ambientazione del gioco è chiaramente americana, anche la lingua utilizzata per il parlato della versione giapponese è l'inglese.

Nel gioco vedrete tradotti in italiano:

- ✓ Dialoghi;
- ✓ Menu;
- ✓ Interfaccia di gioco;
- ✓ Menu salvataggio/caricamento;
- ✓ FILES (i documenti sparpagliati in giro per il gioco);
- ✓ Nome e descrizione di oggetti e luoghi della mappa;
- ✓ Filmati.

Non sono state localizzate alcune piccole scritte presenti sulle immagini degli oggetti, come ad esempio "Ink Ribbon". Come anticipato, il gioco è ambientato negli USA e quindi è giusto che trovando degli oggetti di contorno, questi riportino diciture in lingua inglese.

Nel gioco è poi presente un enigma piuttosto complesso risolto il quale riceveremo una password che sarà vitale per il completamento del gioco. Per motivi analoghi a quanto scritto sopra, abbiamo deciso di non tradurre in italiano questa password, visto che l'utilità di tale atto sarebbe stata pari a zero e fine a se stessa, creando oltretutto problemi a chi, incapace di risolvere l'enigma con le proprie forze, avrebbe cercato di superarlo utilizzando delle soluzioni (che appunto riportano la soluzione inglese all'enigma).

Infine, aggiungiamo che il gioco è stato tradotto a partire dai testi inglesi, con un occhio di riguardo ovviamente alla versione francese per permetterci di superare

alcuni "punti oscuri" presenti nei dialoghi. Inoltre, abbiamo (speriamo con successo) cercato di migliorare la qualità della localizzazione inglese utilizzando un linguaggio vario per dar carattere ai vari personaggi.

2.2 Dettagli tecnici

C'è da dire che questo gioco, nonostante possa sembrare semplice dal punto di vista del giocatore, ci ha dato non pochi grattacapi; primo fra tutti, la fantomatica "protezione" sulle immagini di gioco. Essa, infatti, ad una qualunque modifica, anche di un solo pixel delle parti grafiche, portava inevitabilmente al crash del gioco. Uno sguardo veloce al codice assembly che veniva eseguito durante il caricamento delle immagini ha presto svelato il mistero, permettendoci così di oltrepassare questo primo scoglio senza troppe difficoltà (ma le sorprese non erano ancora finite).

Superato l'ostacolo immagini, ci si presentò davanti il problema a cui ogni traduttore va inevitabilmente incontro: lo spazio per i testi. Lo spazio a disposizione per il reinserimento dei testi italiani era ridotto all'osso, impedendoci a volte di tradurre anche frasi come "Hi!". E qui, con un po' di pazienza, si è deciso di implementare da zero uno dei sistemi di compressione più semplici: le DTE (Dual Tile Encoding), permettendoci di recuperare, nei casi migliori, fino al 50% dello spazio disponibile.

Ma di spazio non esiste solo quello su disco, ma anche quello grafico! Come volti di voi avranno notato, la lista degli oggetti presenti nel baule è contenuta in una cornice la cui larghezza a schermo è molto ridotta, rendendo impossibile la visualizzazione di nomi come "Spray Pronto Soccorso" o "Nastro Inchiostatore". Proprio per questo, ancora una volta, abbiamo dovuto aggiungere nuovo codice al gioco per gestire due liste distinte di oggetti, in modo da caricare i nomi completi degli oggetti nell'inventario e quelli abbreviati nel menu del baule.

Infine, vista la grande mole di testo presente all'interno dei FILES, ed essendo questi immagini, si è realizzato un software apposito, che ci ha permesso di convertire con un solo click documenti di testo nel formato grafico usato dal gioco, facendoci risparmiare non poco tempo.

A completare il tutto, a supporto della fase di revisione dei testi, abbiamo sviluppato "REView", che ha permesso al traduttore di simulare la visualizzazione dei dialoghi di gioco prima ancora di reinserirli, in modo da individuare errori di battitura, righe trasbordanti lo schermo e soprattutto correggere il timing con le voci dei personaggi.

Piccola nota sull'emulazione su PSP: La traduzione è stata testata su Playstation, emulatore e PSP senza alcun problema. In particolare, si è fatto uso del **CF 5.03 GEN-A**. Non dovrebbero esserci problemi ad utilizzare un firmware superiore.

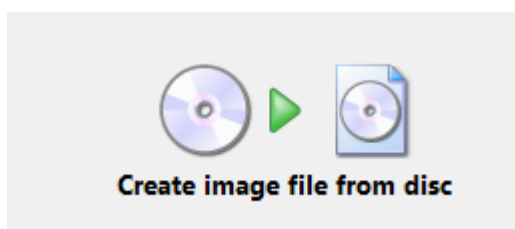
3. Come applicare la patch

N.B. Le operazioni necessarie alla creazione/scrittura del file immagine del gioco sono destinate ad utenti Microsoft Windows, ma in generale, possono essere utilizzate anche su altri sistemi operativi. Il processo di patching invece verrà descritto per tutti i sistemi.

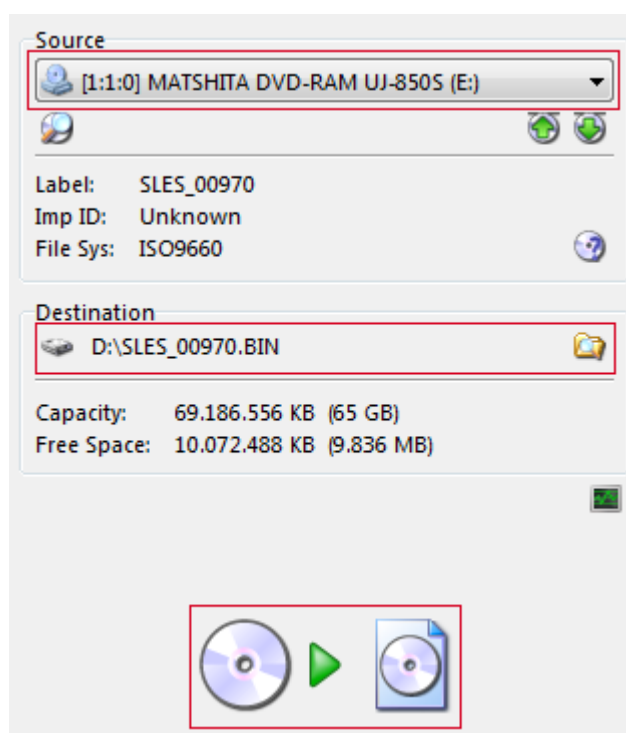
3.1 Creazione del file immagine

Si farà uso del software [ImgBurn](#) per la creazione dell'immagine.

Una volta avviato il programma, basterà selezionare l'opzione riportata di seguito:



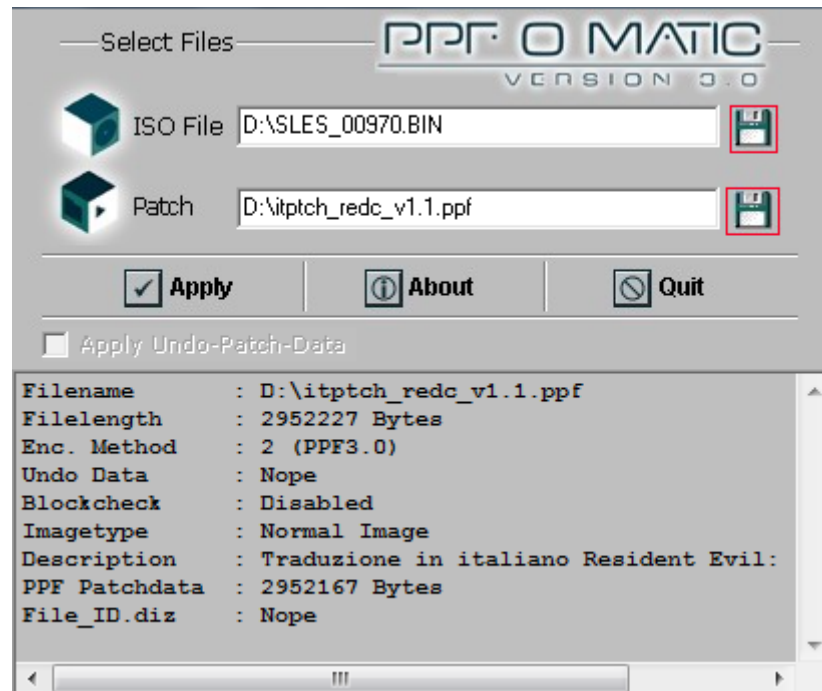
Si presenterà la seguente finestra:



Nel campo Source selezionate il lettore in cui avete inserito il disco di gioco, in Destination selezionate il percorso in cui salvare il file immagine e infine cliccate sul pulsante in basso per avviare l'operazione. Attendete che termini il processo di lettura. Sul disco fisso ora saranno presenti due file, uno con estensione bin e un con estensione cue.

3.2 Applicazione della patch

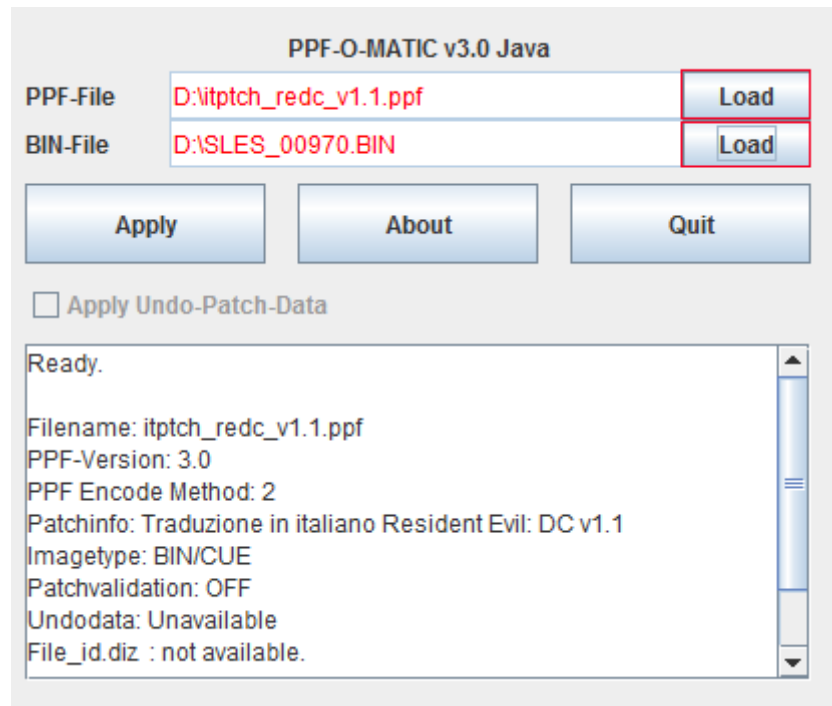
Utenti Windows: Allegato alla patch, nella cartella “PPF-O-MATIC win”, è presente un software per Windows che permette l’applicazione della patch. Una volta avviato si presenterà la seguente finestra:



Cliccare sui pulsanti evidenziati per caricare rispettivamente il file immagine (file con estensione bin) appena creato e la patch di traduzione allegata. Infine, cliccare su “Apply” e attendere il messaggio di successo.

Utenti di altri sistemi: Prima di iniziare, è necessario assicurarsi di aver installato il software Java sul proprio sistema. Se ne siete sprovvisti, basterà scaricarlo da <http://www.java.com>.

Fatto questo, nella cartella “PPF-O-MATIC java” allegata è presente il file “Pom3.jar”. Su molti sistemi basterà fare doppio click sul questo file per avviare il programma, altrimenti basterà avviarlo da terminale tramite il comando “java -jar Pom3.jar”. La finestra sarà la seguente:

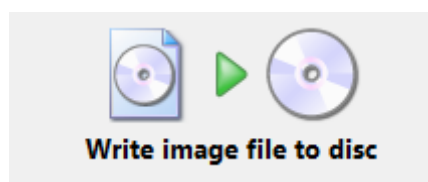


Cliccare sui pulsanti evidenziati per caricare rispettivamente la patch di traduzione e il file immagine (quello con estensione bin) creato. Infine cliccare su “Apply” e attendere il messaggio di successo.

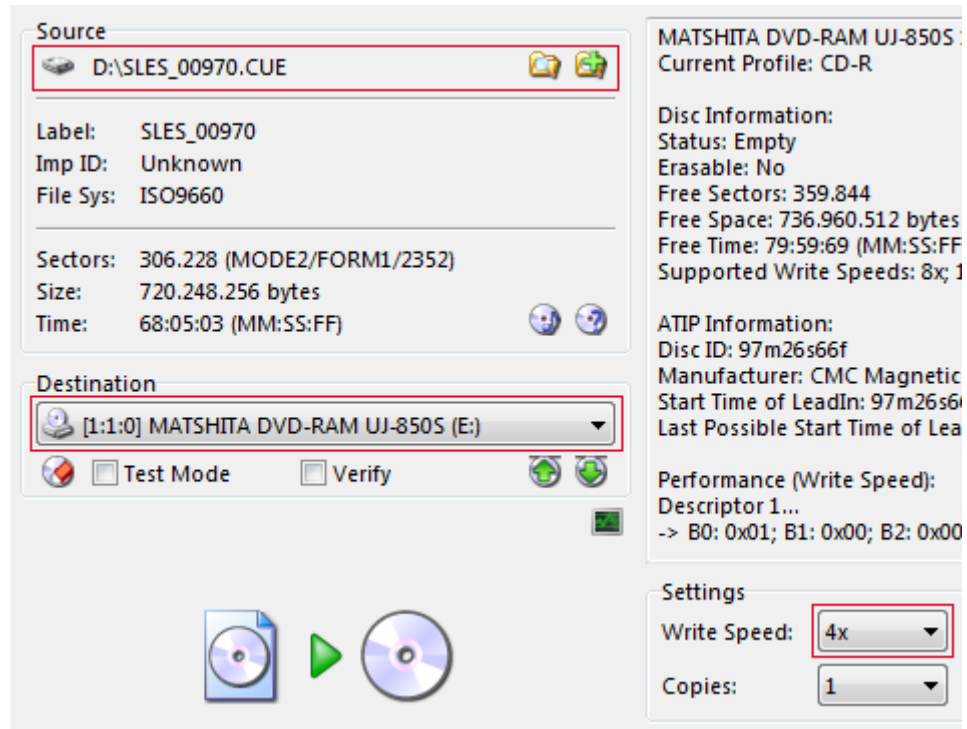
3.3 Scrittura del file immagine su disco (opzionale)

Questa fase del processo di patching è necessaria solo se avete intenzione di giocare con la nostra traduzione su Playstation o Playstation 2. Altrimenti basterà utilizzare l’immagine appena patchata con un emulatore o su PSP.

Riavviamo ImgBurn e clicchiamo sul seguente pulsante:



Si presenterà la seguente finestra:



Nel campo Source selezionare il file immagine (questa volta quello con estensione cue), in Destination il masterizzatore da usare. Nel campo Write Speed selezionate la velocità di scrittura (si consiglia 4x). Infine, cliccate sul pulsante in basso. Attendete che termini il processo.

4. Sviluppi futuri

Quando il tempo lo permetterà, ci piacerebbe reinserire i video originali giapponesi esenti da censure. Anche se la versione francese sembra essere una delle poche a contenere il video di opening a colori e senza censure.

5. Conclusioni e ringraziamenti

È stato davvero un piacere lavorare tutti assieme a questo progetto, abbiamo fatto amicizia, ci siamo divertiti, abbiamo litigato e siamo tutti un po' cresciuti e migliorati durante il tragitto che ci ha portato sino a qui. Per questo ci sembra doveroso citare le persone che hanno contribuito alla realizzazione di questo lavoro.

Ringraziamo:

- ✓ **Lordcoste**, per aver condiviso con noi le scoperte fatte sui file di gioco, in particolare per averci segnalato la presenza della “protezione” sulle immagini;
- ✓ **Vash**, per aver lanciato il progetto e lavorato con noi durante le prime fasi di hacking;
- ✓ **Sephiroth 1311**, che ci ha fatto da betatester, segnalandoci errori di battitura e di stile.

6. Contatti

Se volete segnalare errori, bug, oppure per altre informazioni, potete scrivere a phoenix_87_c@hotmail.com, micartu@hotmail.com oppure potete visitare il nostro blog <http://reproject.wordpress.com>.