```
  ______          _   _____    _____ ______
 /   __/  ___   | | /     \  /  ___/   __/
 \___  \ \__ \__| |/   |   \/  ___/\___  \
/       \/ . / .  |    |    \     /       \
\_______/\___\____|____|____/____/\_______/
                     ______
                 __ /      \
    |        ___|  \\__  __/_ __        |
   -+-      / __|   \ /  \/  |  \      -+-
    |      /    |    \    \  |  /       |
            \____|____/____/\   /
             -Fraka-        /__/
```

Chrono Cross

~

Patch di traduzione in lingua italiana
versione 1.1b

INDICE

1 - DISCLAIMER
2 – INTRODUZIONE
3 – STORIA DELLA PATCH
4 – VERSIONI DELLA PATCH
5 - PROGRESSI
6 - COME APPLICARE LA PATCH
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

©SadNES cITy Translation
http://www.sadnescity.it/ **1997/2012**

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 Chrono Cross è 1999/2000 © SquareEnix, cui appartengono tutti i relativi diritti.

2 – INTRODUZIONE

Ed eccoci di fronte ad uno dei migliori GDR della mitica scatolina grigia (IMHO assieme a Xenogears e Final Fantasy VII), che saprà portarci in mondi magici e ci affascinerà con la bellezza "dei suoi colori" e della sua storia. Chrono Cross è il seguito ufficiale del gioco di ruolo Chrono Trigger. A quattro anni di distanza la Square riprende la saga su PSX, prelevando la trama da un gioco conosciuto soltanto in Giappone (e in occidente dagli appassionati di Chrono Trigger), Radical Dreamers. Inoltre, nonostante in questo capitolo non vi sia la

collaborazione di Akira Toriyama, i personaggi sono caratterizzati splendidamente; anche in considerazione del clamoroso numero di personaggi che si potranno unire al nostro gruppo (45 vi bastano? :)). È vero che incontrando alcuni di essi verrà esclusa la possibilità di acquisirne altri, ma ciò non fa altro che aumentare longevità e rigiocabilità. Spesso inoltre sarà necessario avere con sé un determinato personaggio per scoprire alcuni segreti e nuove rivelazioni sulla intricata storia. Tutto inizia nel nostro villaggio in riva al mare, in una giornata come tante altre. Ma quando arriveremo alla spiaggia di Opassa ci ritroveremo misteriosamente catapultati in un universo parallelo, in cui Serge, il protagonista... Se cercate qualcosa di diverso dai classici schemi (e soprattutto se avete amato Chrono Trigger come chi vi scrive) dovete aver giocato sicuramente a Chrono Cross. A chi non l'ha fatto, compratelo e giocatelo. Non ne rimarrete delusi!

3 – STORIA DELLA PATCH

Differentemente da altre occasioni, non vogliamo scrivere troppo in questa sezione. Dopotutto, abbiamo già scritto abbastanza sul sito, nella pagina del progetto. Come tutte le nostre "avventure" (perché, crediamo, che le nostre traduzioni siano questo, in fondo :)), ha avuto un inizio (tanti anni fa, nel lontano 2002, ma rimase solo una "prova" tecnica riuscita), un periodo di stasi, un'evoluzione ed una fine. Esso rappresenta la nostra visione del gioco in versione americana, né più, né meno. La versione occidentale ufficiale è l'unica che abbiamo provato e per la quale ci siamo innamorati del gioco. E il nostro lavoro rappresenta questo attaccamento. Ovviamente, non neghiamo che una ritraduzione diretta dal giapponese possa avere un (enorme) valore aggiunto. Per questo auguriamo la miglior fortuna a chi volesse tentare un progetto di traduzione dal giapponese.

4- VERSIONI DELLA PATCH

Versione 1.1b - 06/02/2012 (Release pubblica)

- ✓ Per le caratteristiche finali, vedere sezione ‘Progressi’.
- ✓ Corretto un altro bug riguardante il CD2, che non permetteva il corretto boot del disco su hardware originale ed alcuni emulatori.

Versione 1.1 - 02/01/2012 (Release pubblica)

- ✓ Per le caratteristiche finali, vedere sezione ‘Progressi’.
- ✓ Corretto uno strano bug per il quale il gioco emulato tendeva a crashare durante il primo boss del CD2 (ma questo non succedeva sulla Playstation).
- ✓ Corretta qualche decina di errori riscontrati nella prima patch.

©SadNES cITy Translation
http://www.sadnescity.it/ 1997/2012

- ✓ Si è passati dal formato di patching PPF+CPT ad un più intuitivo XDelta. È stato anche riscritto il file Leggimi per fornire una documentazione migliore agli utenti.

Versione 1.0 - 02/11/2007 (Release pubblica)

- ✓ Per le caratteristiche finali, vedere sezione 'Progressi'.
- ✓ Corretti tutti i (tanti) errori incontrati nella patch beta.
- ✓ Corretti una manciata di dialoghi che, per nostra disattenzione nella scrittura del "codice" dei livelli, causano il freeze del gioco.

Versione 0.99 - 16/10/2007 (Release privata, betatesting)

- ✓ Tradotti completamente i testi di gioco.
- ✓ Corretti tutti i (tanti) errori incontrati nella patch beta.

Versione 0.70 - 10/06/2007 (Non rilasciata)

- ✓ Tradotta poco più della metà dei testi di gioco.
- ✓ Tradotti tutti i filmati.

Versione 0.40 - 20/04/2007 (Non rilasciata)

- ✓ Tradotte le prime città del gioco (che rappresentano circa un quarto del testo globale).
- ✓ Tradotti e rimappati tutti i menu grafici.

Versione 0.10 - 10/02/2007 (Non rilasciata)

- ✓ Tradotti tutti i menu testuali.
- ✓ Tradotta Arni e la Spiaggia di Opassa (CD2 incluso).
- ✓ Iniziato il rimappaggio della grafica.

5 – PROGRESSI

- ✓ Tradotti completamente, senza né problemi di spazio né di finestre, i testi di gioco.
- ✓ Tradotti completamente i testi del menu, le tecniche speciali dei personaggi rimangono in inglese
- ✓ Tradotti completamente i testi in battaglia.
- ✓ Tradotta, rimappata e modificata tutta la grafica da tradurre.
- ✓ Tradotti (tramite Adobe Premiere) tutti i filmati.
- ✓ Convertiti il peso dei personaggi (da libbre a chilogrammi) e l'altezza dei personaggi (da pollici a cm).
- ✓ Il gioco è stato testato su console originale ed emulatore. Non dovrebbero verificarsi problemi con la Playstation 2, né con la PSP.

©SadNES cITy Translation
http://www.sadnescity.it/ 1997/2012

✓ Vi serve altro? :P

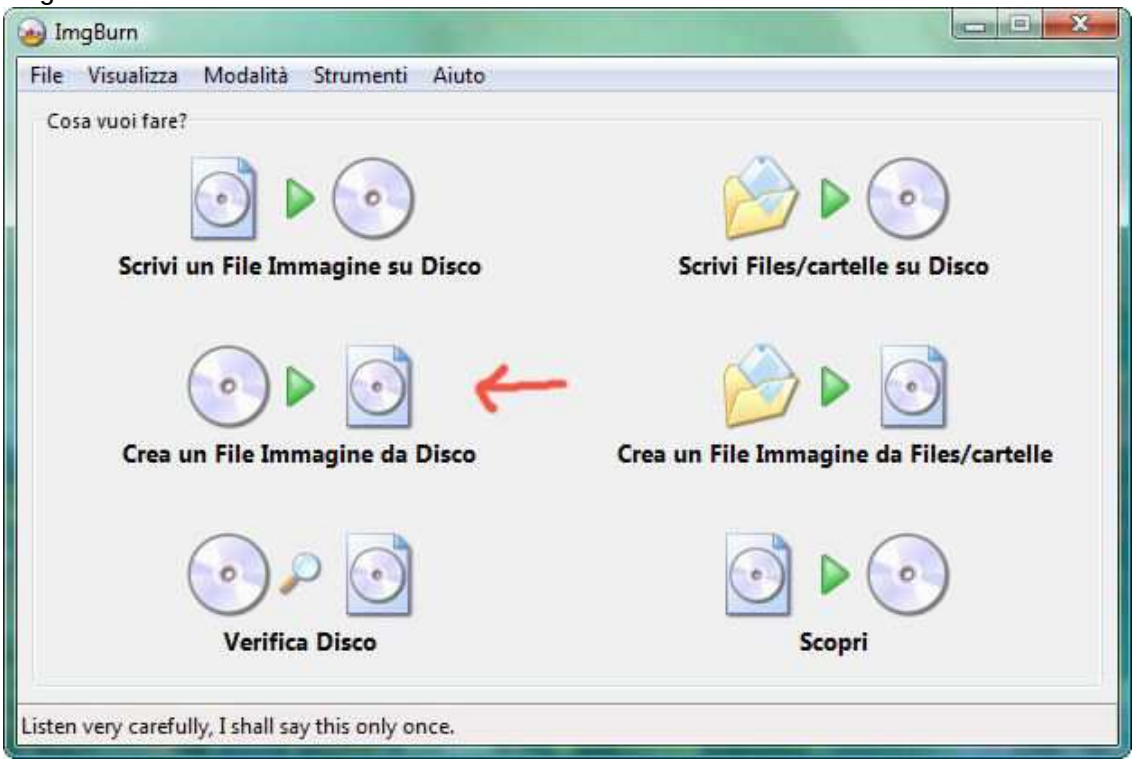
6 – COME APPLICARE LA PATCH

1) Creazione dei file immagine

Per la creazione dell'iso e la successiva masterizzazione dell'iso patchato ci avvarremo del programma freeware Image Burn, che potete scaricare dal sito http://www.imgburn.com (ricordate di scaricare anche il file per tradurlo in italiano), oppure scaricatelo dalla sezione **Utilità** del nostro sito.

NOTA: Se invece siete già avvezzi all'utilizzo di un altro software di creazione iso/masterizzazione (quali CDRWin ed Alcohol 120%, per i quali scrivemmo una guida ai tempi di Xenogears), saltate direttamente alle operazioni di patching.

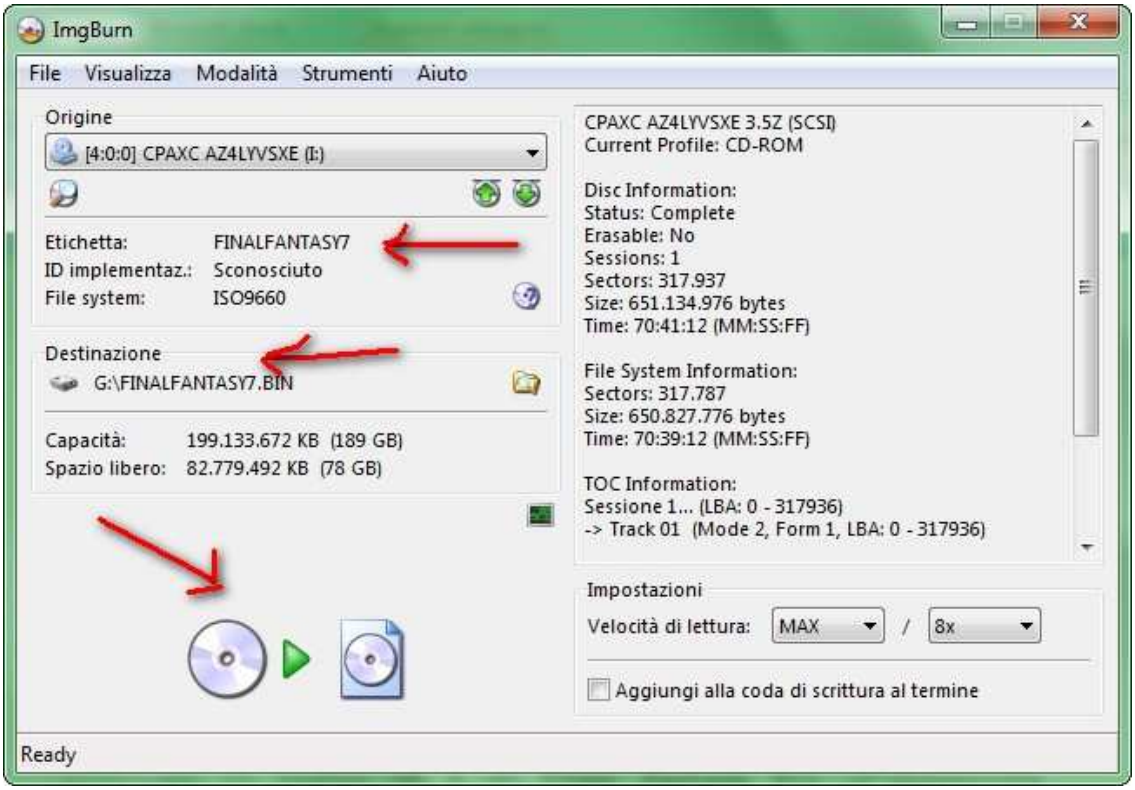
Una volta installato, per renderlo italiano, bisogna copiare il file italian.lng nella cartella **Languages**, che si trova nella directory di installazione del programma e selezionare la lingua dal menu Tools > Language. Ricordo, a chi ha Seven (o Vista) che per installare (ed usare) il programma e copiare il file sono necessari i diritti di amministratore.
Una volta fatto tutto ciò, lanciamo il programma. Ci apparirà la seguente schermata:



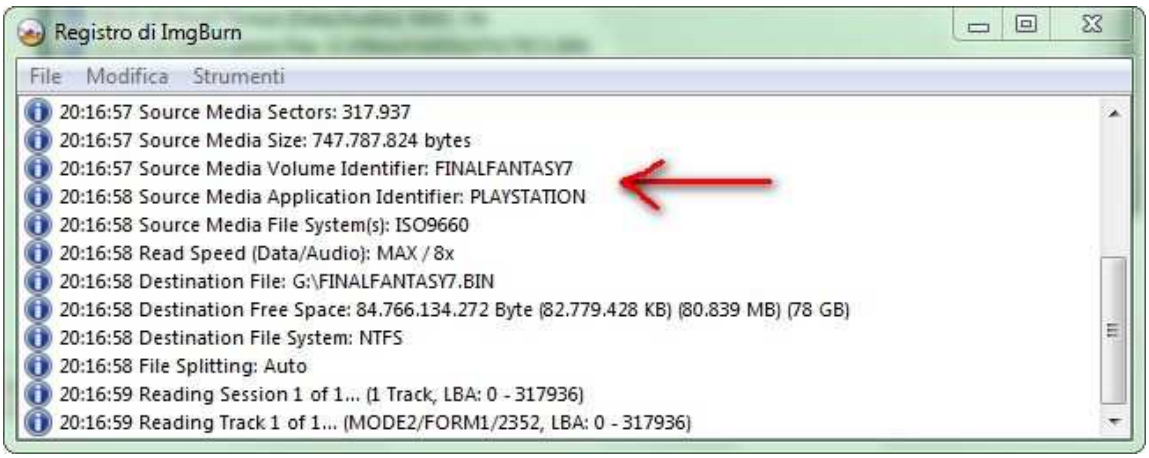
Inseriamo il nostro **CD 1** di **Chrono Cross, versione americana** (l'operazione andrà ovviamente ripetuta con il CD) e clicchiamo su **"Crea un File Immagine da Disco"**. Apparirà la seguente

©SadNES cITy Translation
http://www.sadnescity.it/ 1997/2012

schermata (le immagini sono riprese dalla guida di Final Fantasy VII, ma il procedimento è totalmente identico per Chrono Cross).

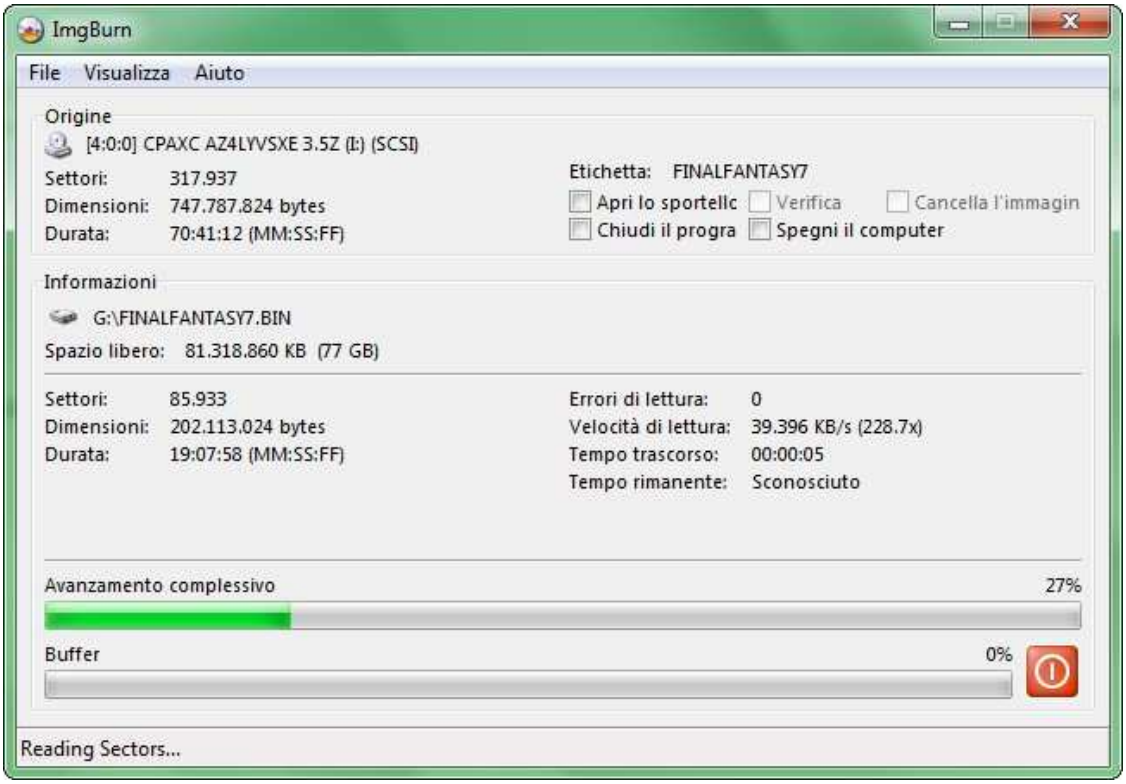


Qui non dobbiamo fare altro che scegliere la destinazione dove sarà creata l'immagine del gioco, e cliccare su **"Crea Immagine"** (la terza freccia in basso). Possiamo notare che l'Application Identifier del cd è PLAYSTATION, identificatore tipico (ovviamente :P) dei giochi PSX.

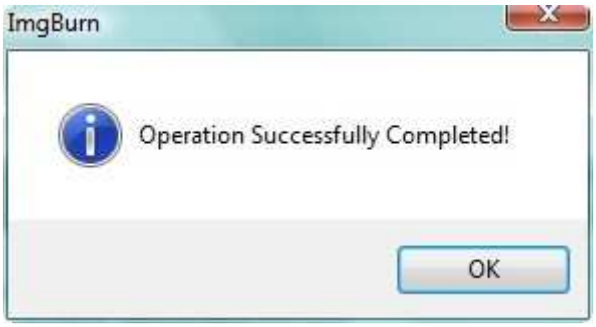


Si passa così alla schermata di copia del cd (immagine successiva).

©SadNES cITy Translation
http://www.sadnescity.it/ 1997/2012



Non ci resta che attendere che il programma termini la copia. Esso ci avvertirà con un suono e con il seguente pop-up:



Ora che abbiamo ottenuto il nostro file immagine, tratteremo di come applicare la patch.

NOTA: Prima delle operazioni di patching, riportiamo le dimensioni dei file immagine su cui abbiamo lavorato:

Versione NTSC (Greatest Hits):

CD1: 736.651.104 byte
CD2: 741.797.280 byte

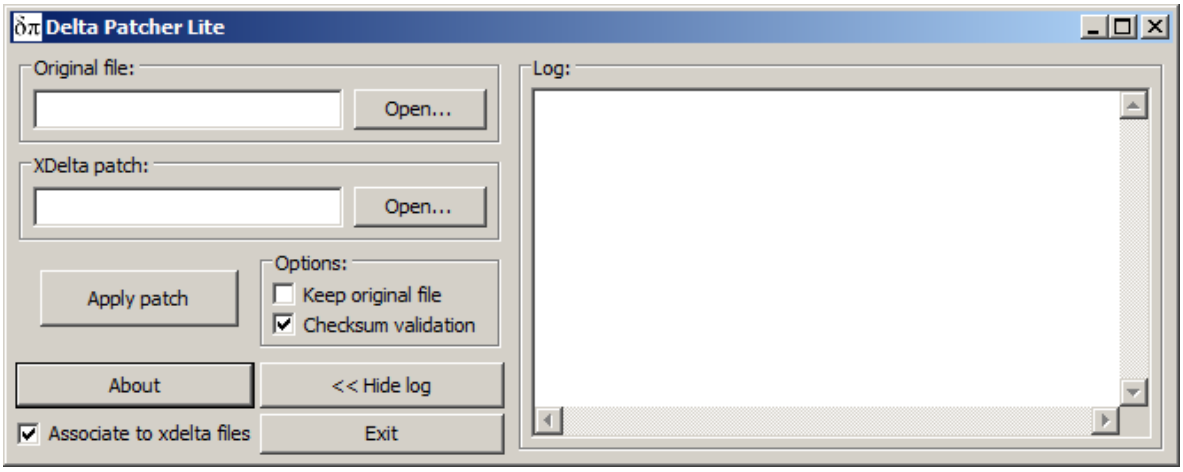
2) Applicazione della patch

Il procedimento di patching prevede l'utilizzo dell'innovativo formato **xdelta**. La peculiarità di questo formato è di essere "intelligente", in quanto non si limita ad una comparazione

©SadNES cITy Translation
http://www.sadnescity.it/ 1997/2012

byte-per-byte tra il file immagine originale e quello modificato, bensì è in grado di rilevare gli spostamenti di banchi di dati, evitando ridondanze all'interno della patch. Questo significa che è possibile utilizzarla per patchare file immagini di dimensioni diverse senza creare patch mostruosamente grandi di centinaia e centianaia di MB.

Ma procediamo col patching: incluso nel rar della patch trovate una cartella chiamata **deltapatcher**: apritela ed avviate **DeltaPatcherLite.exe**, vi apparirà una schermata simile a questa:



Il programma è decisamente intuitivo. Mella casella "Original File" bisognerà selezionare l'ISO appena creata, nella casella "XDelta patch" andrà indicato il percorso della patch di traduzione (in questo caso, **cd1_itpatch_chronocross_110.xdelta**). A differenza di altri programmi di patching xdelta, il Deltapatcher rinomina automaticamente la nuova ISO patchata con lo stesso nome della vecchia. **Qualora voleste mantenere anche l'ISO inglese, selezionate la casella** "Keep original file". **Si raccomanda di avere almeno 1,5GB di spazio libero su hard disk, prima di applicare la patch a ciascuna delle ISO.**

NOTA BENE: Il patcher controllerà il checksum della vostra ISO prima di applicare la patch. Se non darà errore, vuol dire che la vostra ISO è identica a quella del gioco originale senza errori di lettura. Qualora vi desse errore ma voleste comunque patchare il gioco, basterà disattivare la casella "Controllo del checksum".

Una procedura opzionale è quella di un controllo dei settori con ECC Regen.

Aprite il programma e selezionate il percorso della vostra ISO. Successivamente, cliccate sul pulsante con il martello per aprire il pannello delle opzioni, ed assicuratevi di impostare il "secure mode scanning" e di selezionare la casella con "fix mode 2 form 2 sectors". Avviate poi la scansione, che dovrebbe durare pochissimo.

©SadNES cITy Translation
http://www.sadnescity.it/ 1997/2012

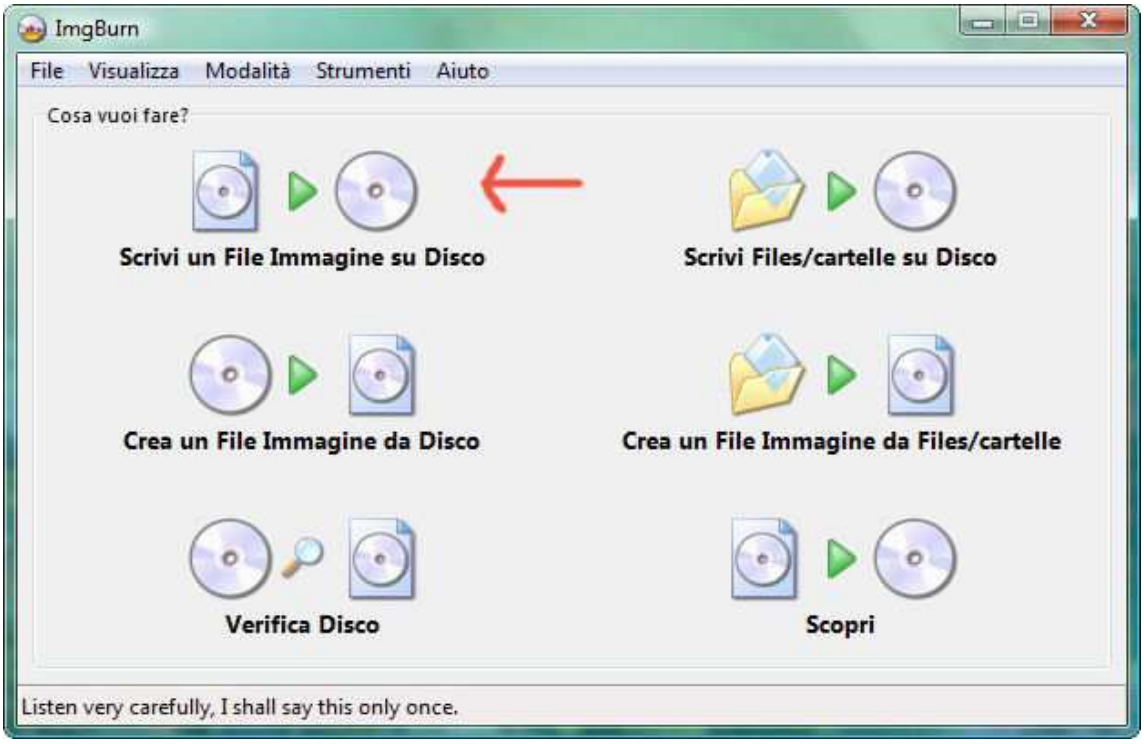
Qualora incontraste dei settori con ECC errato, basterà selezionarli e correggerli prima di masterizzare.

Una volta patchato il primo cd, ripetete ovviamente le operazioni per il CD2. Se non avete abbastanza spazio su HD per patchare i due CD in una sola volta, basterà che patchiate un CD alla volta e lo masterizziate, cancellandolo dopo esservi assicurati che la copia sia funzionante.

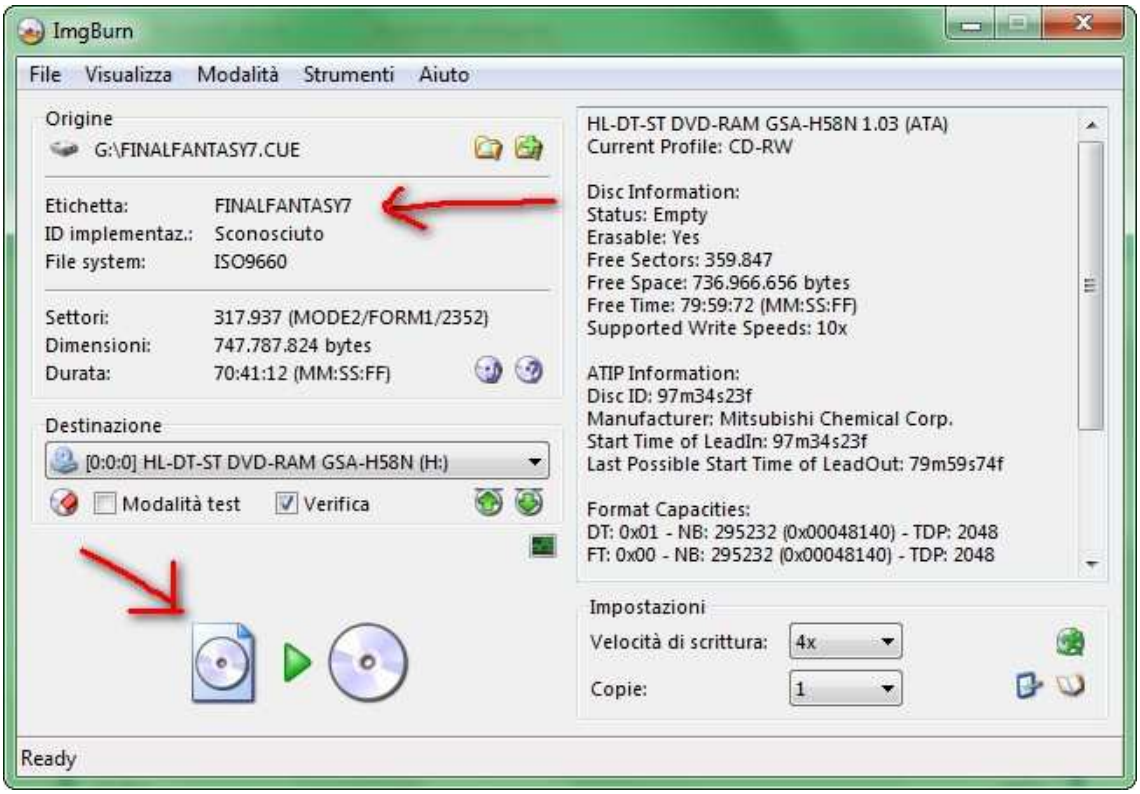
3) Eventuale masterizzazione dell'ISO

Il procedimento seguente può essere saltato qualora decidiate di emulare il gioco sul computer o sulla PSP.
Lanciamo di nuovo ImgBurn. Inseriamo un cd vuoto e scegliamo - come potete vedere dall'immagine che segue – il menu **"Scrivi un File Immagine su Disco"**.

©SadNES cITy Translation
http://www.sadnescity.it/ **1997/2012**

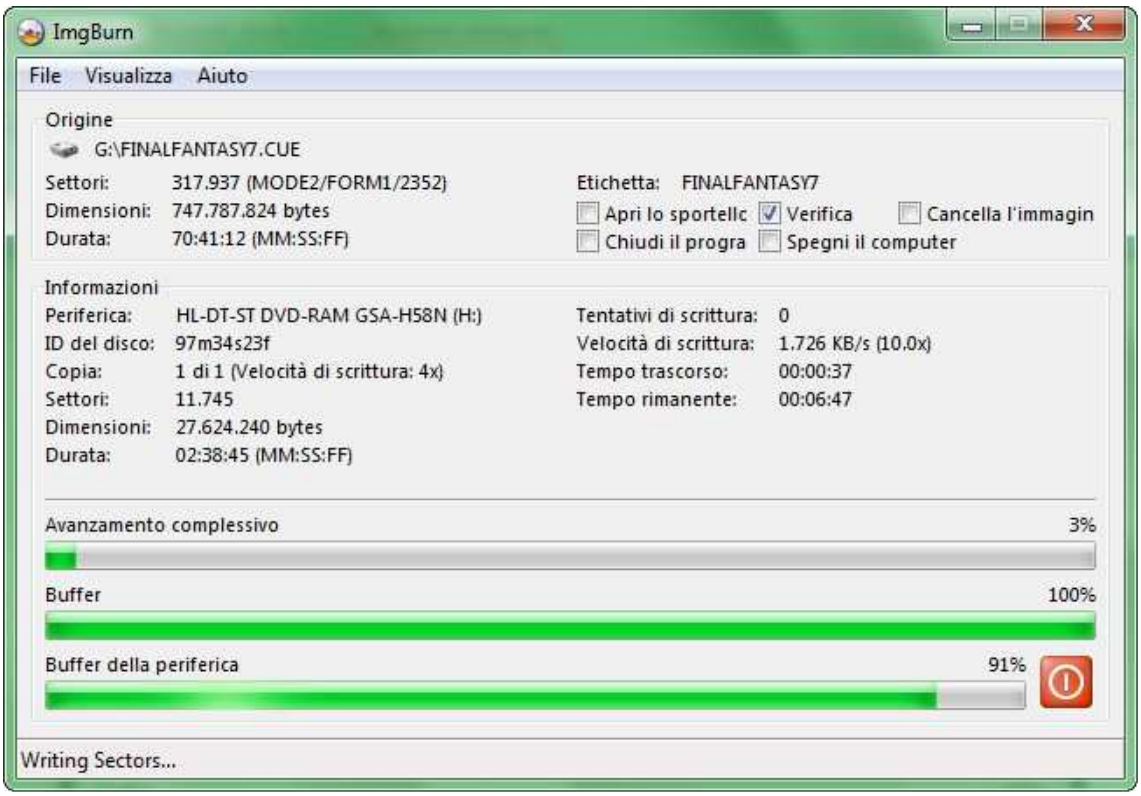


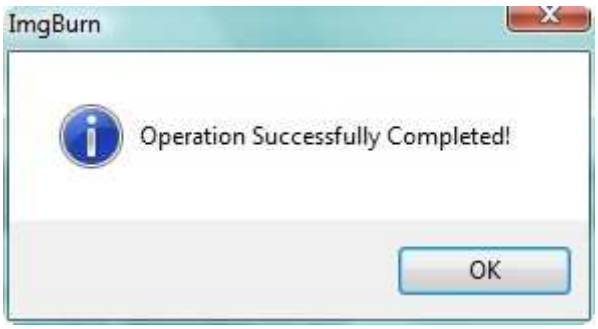
Nella schermata successiva carichiamo la nostra immagine patchata (selezionando **il file .cue associatole**) e facciamo partire il processo di masterizzazione. La velocità di scrittura è a vostra scelta (consigliamo la più bassa possibile).
NOTA: Anche qui, le immagini si riferiscono a Final Fantasy VII, ma il procedimento è assolutamente identico per qualsiasi gioco Playstation.



©SadNES cITy Translation
http://www.sadnescity.it/ 1997/2012

Aspettiamo che il processo finisca.





Et voilà, siamo pronti a giocare.
Buon divertimento! :)

7 – RINGRAZIAMENTI

Prima di iniziare la lista dei ringraziamenti "personali", occorre un bel ringraziamento "globale" a tutti i tester che ci hanno accompagnato nella piccola, grande impresa del testing di un gioco così ricco di testo e dalla trama flessibile (il che vuol dire che è più difficile testare tutti i testi). :)

Dunque, un sentito ringraziamento a **Ego**, il più celere a terminare il gioco (scusaci per i bug della prima beta, te li

©SadNES cITy Translation
http://www.sadnescity.it/ **1997/2012**

sei beccati quasi tutti tu :D), e abbondantissimo sia nella segnalazione di errori di battitura e di suggerimenti; a **KoShiatar**, velocissima anche lei ed estremamente professionale (oltre che simpatica :P): siamo sicuri che abbia scovato quasi tutti gli errori che erano passati inosservati a noialtri! Anche lei è stata poi utilissima con i suoi tanti suggerimenti. :) Altro grazie anche ai tester che, per problemi di tempo e di real life, non hanno potuto contribuire quanto avrebbero voluto, ma hanno fatto comunque la loro: grazie mille a Brisma e Vash!

E ora, si dia inizio ai ringraziamenti personali. :P

Mickey: Mah, che dire? Dopo tanti giochi tradotti comincio a restare a secco di ringraziamenti e non capisco perché Saffo mi obbliga a questi ringraziamenti singoli invece di fare un ringraziamento urbi et orbi. Ma tant'è... me tocca :D

Come al solito ringrazio tutti i membri del gruppo per il lavoro svolto (mii, che formale) soprattutto perché continuano a perdere tempo in questa folle abitudine/avventura. Ma soprattutto ringrazio coloro che giocheranno e si divertiranno con la nostra traduzione. Spero la apprezziate. E un vaffa finale ai soliti deficienti che imperterriti venderanno il gioco con la traduzione applicata su eBay fregando il prossimo. Peste vi colga... :D

Ombra: Ringrazio prima di tutto il mega e onnipotente Graph che mi ha sopportato per molto tempo mentre si faceva l'hack di Xeno e Chrono Cross. Ringrazio Chop per aver lavorato sui primi tools che ci aiutarono a modificare il gioco. Ringrazio mickey per essere come al solito un traduttore instancabile, incorruttibile, insuperabile e tutte quelle altre belle parole che iniziano per "in". :P
Ringrazio Seph1311 per essersi rivelato un grande compagno di gruppo nonché un ottimo hacker e traduttore, continua così! Ringrazio tutti i collaboratori esterni, interni e nel mezzo che ci hanno aiutato a "pulire" questa traduzione in tutti gli aspetti e infine ringrazio il gruppo intero perché continua a regalare sogni a molta gente che ha lasciato molte ore e il cuore in giochi come questa opera d'arte. Infine, dedico questo lavoro a un amico che purtroppo non potrà godersi di questa fatica con me ma che sempre sarà nel mio cuore. Ale, ci rivedremo dall'altra parte, amico.

Chop: Chrono cross è stato uno dei primi giochi per psx su cui ho messo le mani, forse prima ancora che Xenogears. Purtroppo le mie conoscenze allora non erano sufficienti ad intraprendere una traduzione completa del gioco, ma grazie a Karma75 e _Ombra_ prima, e ai ragazzi francesi dei Terminus poi, sono riuscito ad avere una idea del meccanismo di compressione e del formato degli archivi. Il progetto è poi rimasto in standby per parecchio tempo, sia perché c'erano altri lavori in fase più avanzata (Parasite Eve, Xenogears) sia perchè c'era già altra gente che stava lavorando su CC. Purtroppo per me, quando

©SadNES cITy Translation
http://www.sadnescity.it/ 1997/2012

Michele, Stefano e tutti gli altri hanno deciso di riprendere tra le mani ed iniziare una vera e propria traduzione di Chrono cross, altri impegni mi hanno impedito di partecipare al progetto tanto quanto avrei voluto. Non posso quindi far altro che ringraziare tutti i ragazzi dei SadNES che hanno partecipato alla traduzione di questo capolavoro dell' "arte videoludica", per aver portato a termine in così breve tempo uno dei miei "pet-project", di sicuro il gioco che più di ogni altro avrei voluto vedere tradotto.

Sephiroth 1311: Sicuramente i primi ringraziamenti ad _Ombra_ ed a Chop per tutte le ore che, anni ed anni fa, persero sopra questo gioco. Benché alla fine non abbiamo utilizzato i loro tools (con l'eccezione di un tool per i filmati scritto da Chop), la genesi del progetto SadNES cITy rimane sempre la loro. Ovviamente gli altri grazie vanno a Mickey, per l'enorme supporto che offre sempre (sia a livello di traduzione che di "esperienza" nella localizzazione) nonostante l'onere del lavoro, ed a Shari per il suo ottimo lavoro, la sua costanza e la sua disponibilità (più leggendaria di Zelda :P). **Nemesis**, per i suoi tools eccezionali (che abbiamo usato per inserire tutta la traduzione!) e l'aiuto che ci ha fornito in caso di bisogno. Dulcis (:D) in fundo, al buon Mog, le cui capacità di localizzare il testo e fantasia sono ai massimi livelli. Per quel poco che abbiamo potuto lavorare insieme (purtroppo l'università ha avuto il suo peso), mi hai fatto rimanere a bocca aperta non poche volte. :) Ah, e a Duke per la zampa finale con la creazione del readme! :D

Infine, ringraziamenti vanno anche a chi ha fornito aiuto vario. In ordine sparso: Neo Mithrandil, Gemini, Phoenix, ToraKami. Grazie anche a voi, ragazzi! Merci beaucoup, mes amis!

Shari R'Vek: Prima di cominciare con le note e i ringraziamenti devo rettificare un errore madornale da me fatto nelle considerazioni sul testo giapponese, visto che come tutti ben sanno in realtà ogni personaggio, già nello script originale, aveva il suo proprio dialetto (mi erano semplicemente capitati tra le mani personaggi che parlavano in modo più o meno piano). Ciò detto, questo è stato un lavoro molto soddisfacente e divertente da portare avanti, proprio grazie al brio dei dialoghi del gioco. I miei ringraziamenti vanno a Sephiroth 1311, che in questo primo progetto come "vera e propria" SadNES mi ha seguito, consigliandomi e aiutandomi con infinita pazienza ogni volta che la mia inesperienza si palesava. Ringraziamenti e sentiti complimenti anche a Mickey e Mog Tom, oltre che ovviamente a tutti gli altri membri del gruppo, per la scelta del titolo e per avermi dato l'opportunità di lavorarci su. Spero davvero che apprezzerete il mio/nostro lavoro su questa patch :)

Mog tom: I miei ringraziamenti vanno a Stefano, Virginia, Michele ed il resto del gruppo.

©SadNES cITy Translation
http://www.sadnescity.it/ **1997/2012**

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

©SadNES cITy Translation
http://www.sadnescity.it/ 1997/2012