

LOAD
WORD
TEAM

VER 3.00
ITA

ACE COMBAT 3

electrosphere

PATCH MANUAL



INDICE

-README.PDF

1)Disclaimer.....	3
2)Patch 3.00.....	4
3)Le versioni di ACECOMBAT 3.....	5
4)Il checksum e l'applicazione della patch.....	6-7
5)Altre versioni di AC3 e patch-fix.....	8
6)Parti non tradotte.....-	9
7)Conclusioni Finali.....	10
8)Staff e ringraziamenti speciali.....	11

1. DISCLAIMER

Grazie d'aver scaricato la patch 3.00 di ACECOMBAT3: electrosphere™ in italiano.
Questa patch è GRATUITA e non è assolutamente affiliata alla
BANDAI NAMCO GAMES INC. in nessun modo!

Pertanto, è assolutamente **ILLEGALE** venderla da sola o insieme ad una copia
del gioco stesso.

I trasgressori potranno essere puniti, ai sensi dell'art. 171bis
“Legge sul diritto d'autore”,
con la reclusione da 6 mesi a 3 anni.

Tale patch dev'essere applicata soltanto alla copia originale del gioco.
Inoltre, decliniamo ogni tipo di responsabilità dall'uso
non appropriato delle nostre patch.

Vi auguriamo un buon divertimento!

-LOAD WORD TEAM

3. PATCH 3.00

Questa patch comprende una miriade di migliorie rispetto alla patch 1.02A,
Le features sono le seguenti:

- Storia revisionata
[I dialoghi e i personaggi hanno sviluppato una personalità propria!]
- Grafica tradotta ove necessario
[Adesso è possibile muoversi e comprendere meglio le sue relative videate senza snaturalizzare troppo il suo design]
- Tracce .XA corrette (M27 & M29)
[Correzione effettuata da Namco nella versione europea e americana]
- Timing sottotitoli corretti.
[I messaggi sono perfettamente leggibili, utilizzando un font appropriato allo stile gioco]
- Voce "Cerca" tradotto
[Il giocatore può cercare alcune nozioni e la terminologia di gioco, tramite questa sezione]
- Crediti tradotti
[Adesso, è possibile capire chi ha sviluppato il gioco e chi ha contribuito alle voci dei personaggi]
- Didascalia Rena tradotta
[Uno dei messaggi della prima missione alla quale sono state rimosse le didascalie giapponesi]

4. LE VERSIONI DI ACECOMBAT3

ACECOMBAT3 ha subito diverse ristampe durante il corso dei suoi anni. Nel 1999 ce ne furono due, mentre nel 2000, fu ristampato in versione "PlayStation TheBest".

Abbiamo dunque, tre versioni:

 SLPS 02020~1

SLPS 02020~1

Prima versione.
Stampata rispettivamente il:


27/05/99 alle 01:20
20/05/99 alle 02:00

 SCPS 45397~8

SCPS 45397~8

Seconda versione
(Asia/Cina)

Data di stampa:
27/05/99 alle 01:20

 SLPS 91214~5

SLPS 91214~5

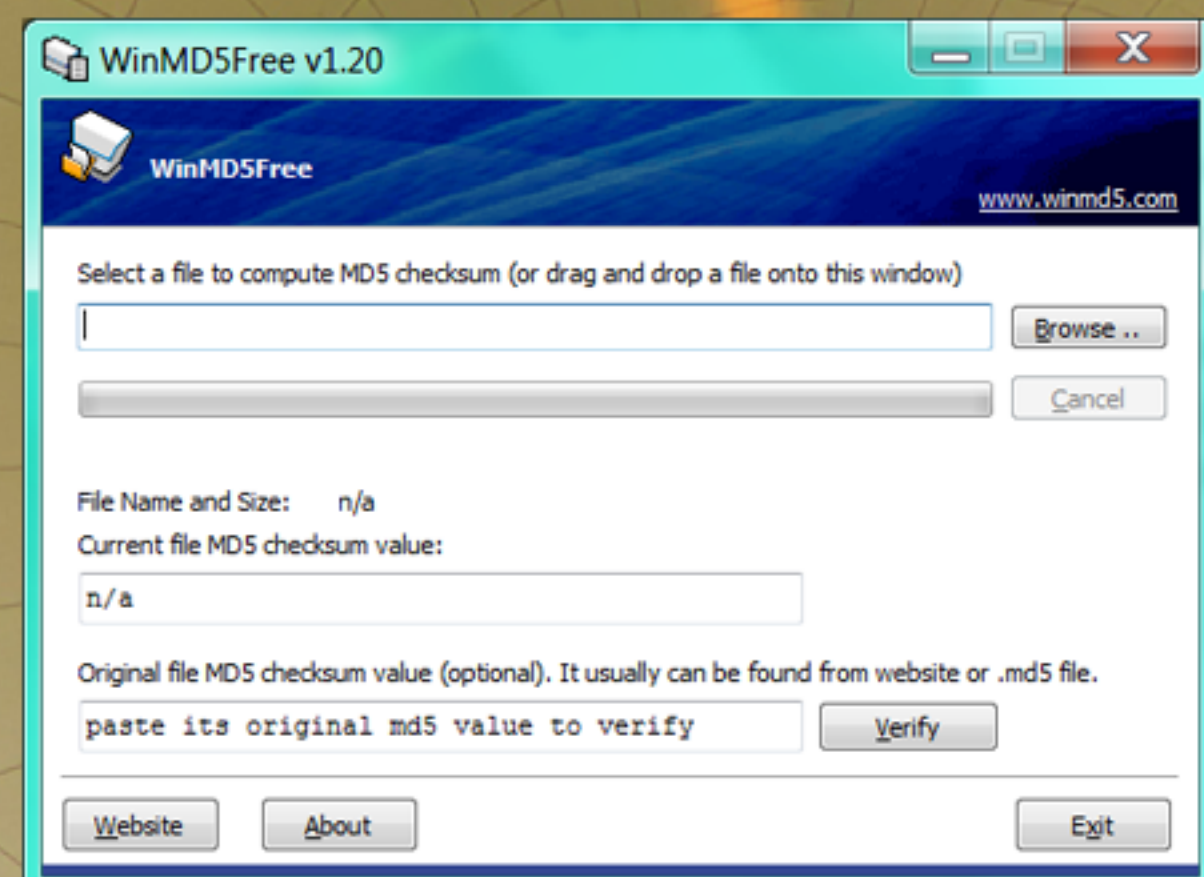
Ultima versione
(PlayStation TheBest)

Data di stampa:
20/05/99 alle 02:00

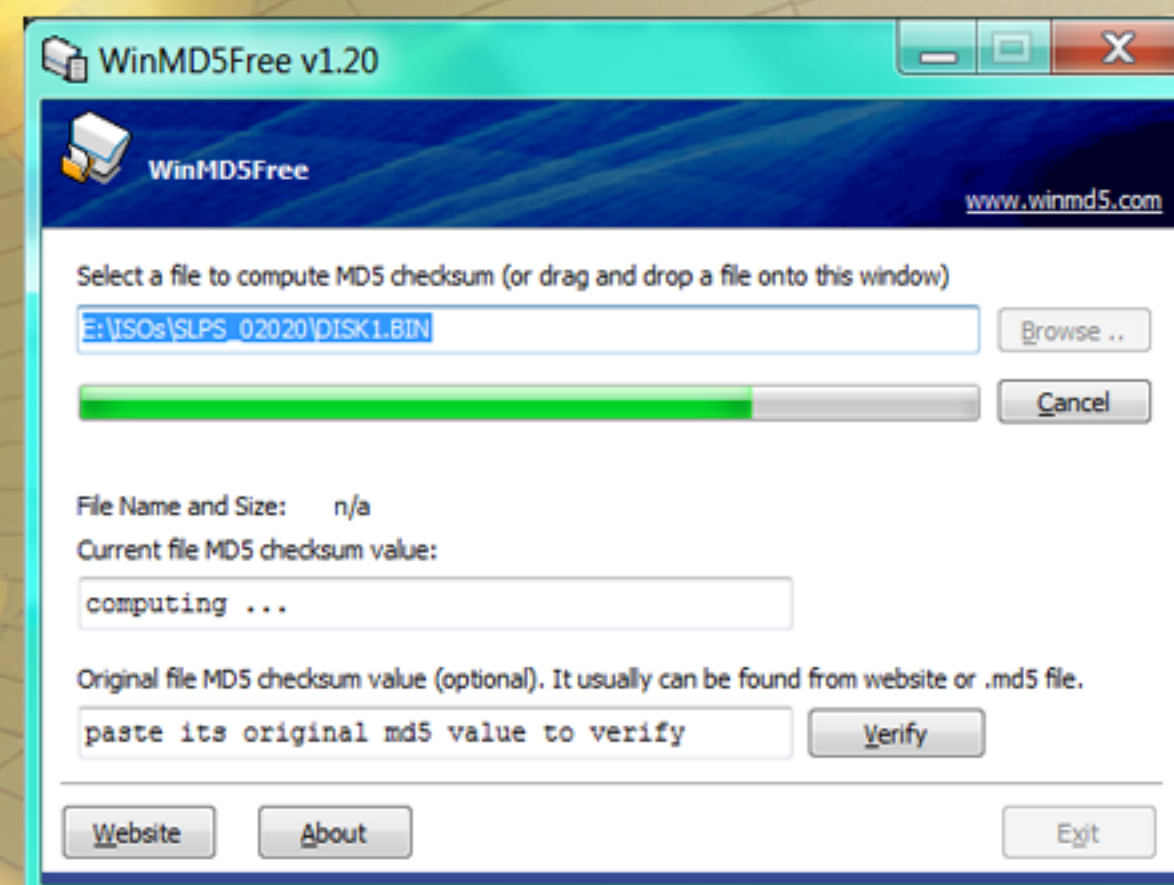
5. IL CHECKSUM E APPLICAZIONE DELLA PATCH

Se avete la versione del 27/05 del 1999, basterà prendere la patch in formato .xdelta, aprirlo col suo relativo programma ed applicarlo all'immagine disco (.bin/cue) e successivamente giocare su emulatore o console reale.

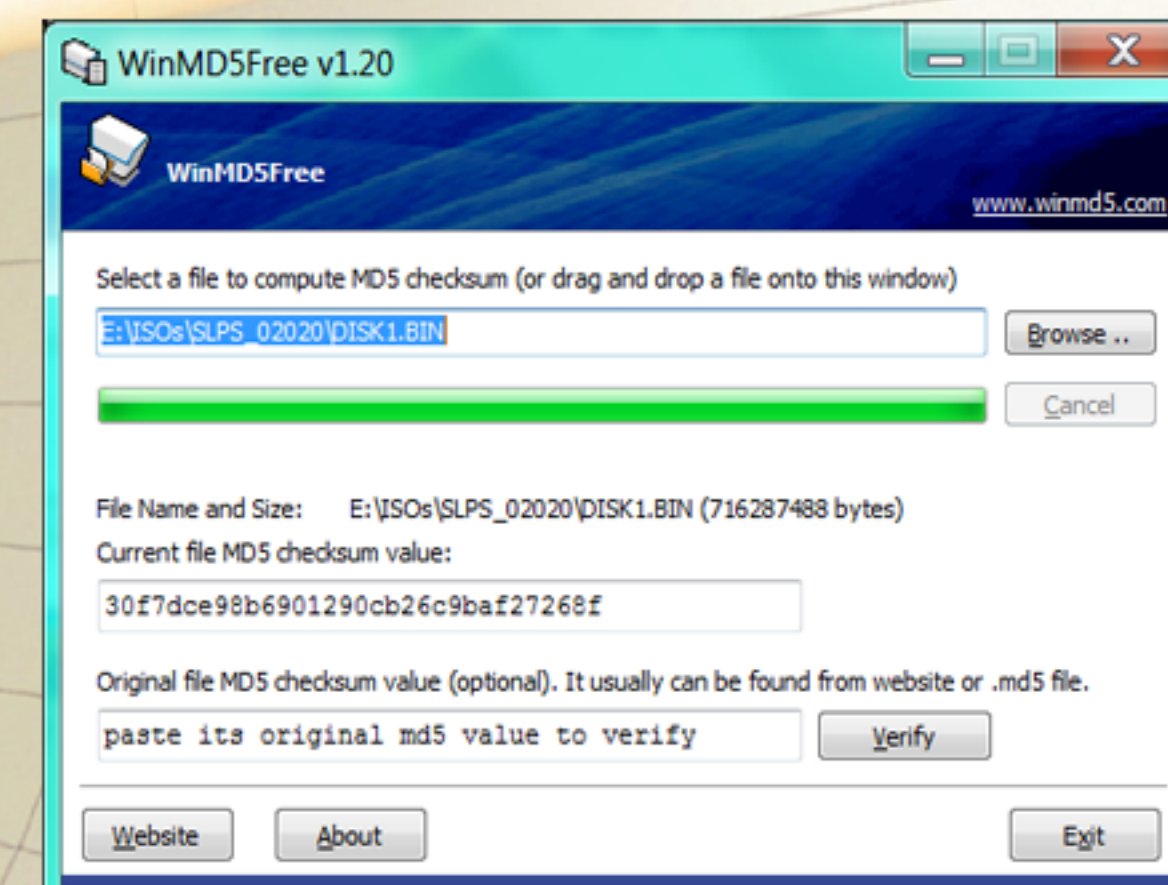
Prima però, bisogna calcolare il checksum MD5 (per verificare l'integrità dei file) con WinMD5Free (dentro la cartella della patch "tools")



1. Aprire il programma e l'immagine disco (bin) cliccando su "Browse ..."



2. Attendere il calcolo...



3. Controllare il riquadro "Current file MD5 checksum value" e verificare se corrisponde alla versione richiesta dalla patch.

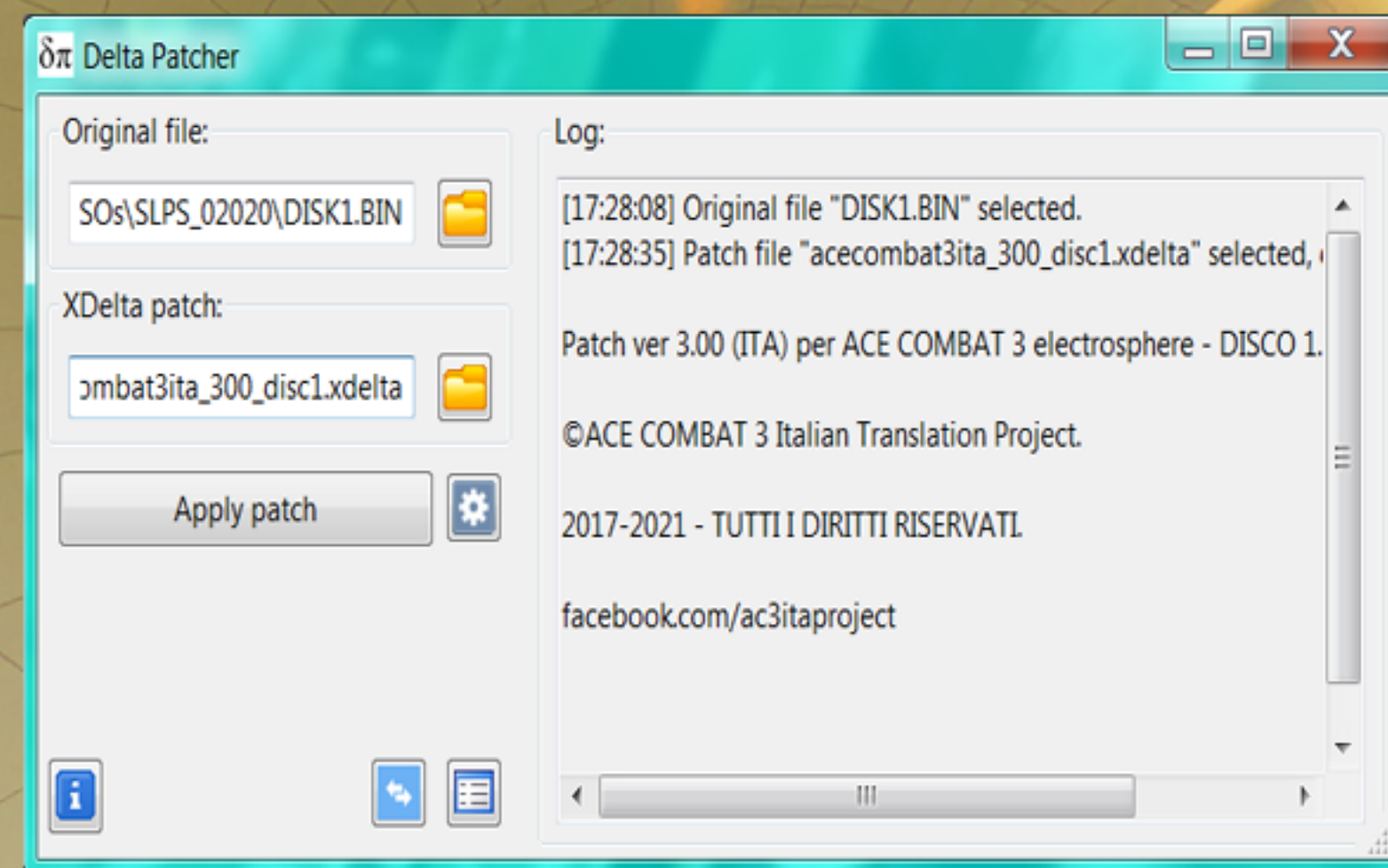
Il checksum del primo disco dev'essere (prima dell'applicazione della patch):

30f7dce98b6901290cb26c9baf27268f

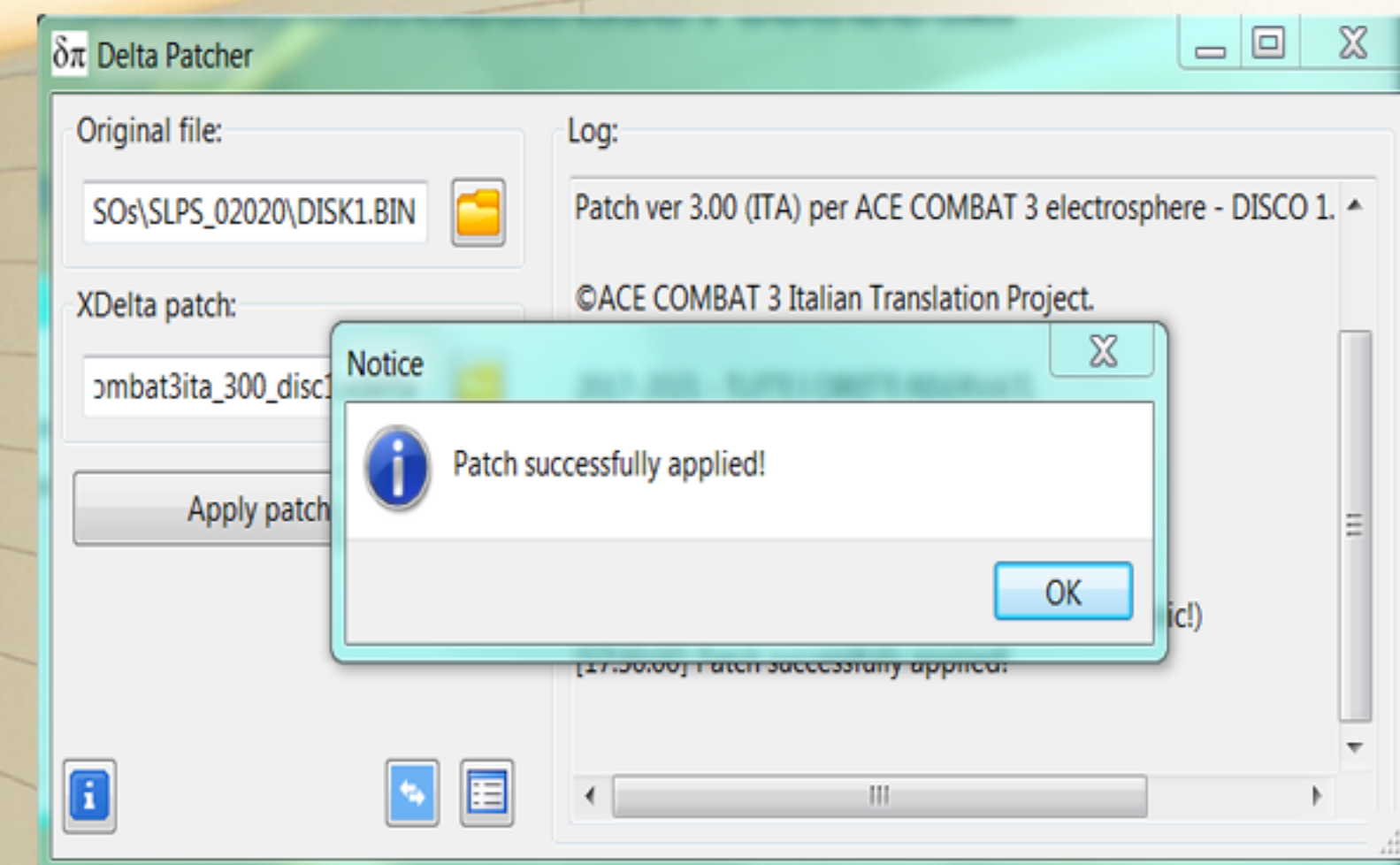
Mentre del secondo disco (prima dell'applicazione della patch):

50760963ae8a26ea0188b165f05b33a1

Se ciò dovesse corrispondere, ecco come applicare la patch.



1. Selezionare la ISO (.bin) e la rispettiva patch.



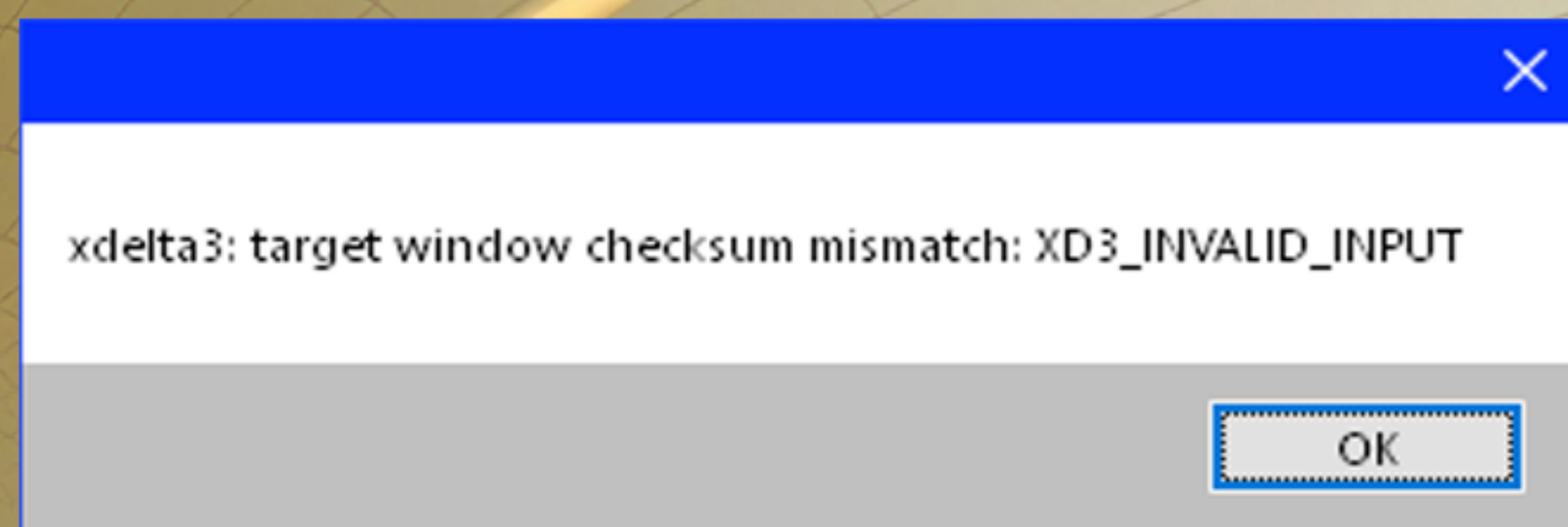
2. Applicarla e attendere...

Siete pronti a giocare!!

6. ALTRE VERSIONI DI AC3 E PATCH-FIX

In linea di massima, esistono sostanzialmente due “patch-fix” che convertono la vostra copia di ACECOMBAT3 in quella che abbiamo usato noi per iniziare la traduzione del gioco.

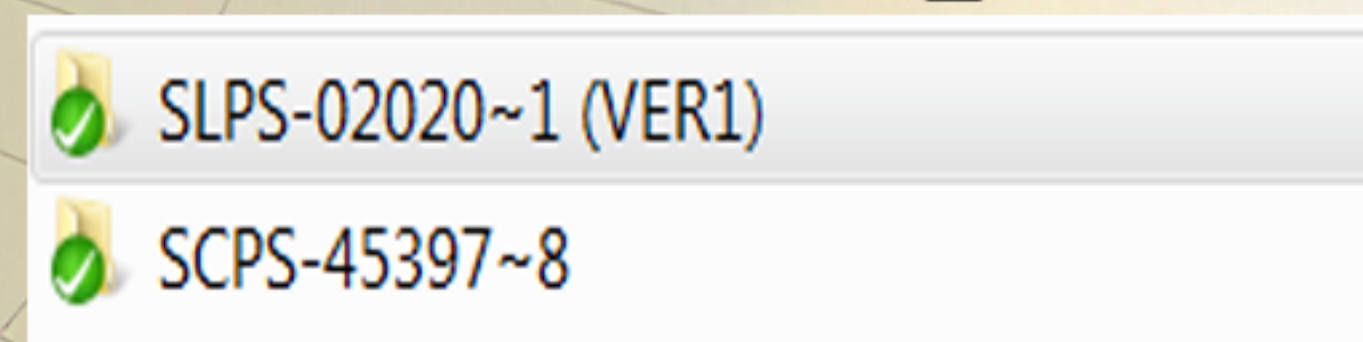
Ovviamente, tale patch è da applicare nel caso XDELTA Patcher desse l'errore:



Qui troverete la lista corretta di quale fix applicare, per poi applicare la traduzione vera e propria (patch-fix in formato .xdelta):

Cartella "fix_disc"

SLPS-02020~1 (20/05/99 02:00) →→→→→

[illegible]

7. PARTI NON TRADOTTE

Sfortunatamente, ci sono tre semplici parti che non abbiamo potuto tradurre, perché era necessario riscrivere parti di gioco molto “sensibili” e avremmo allungato di molto i tempi della traduzione.

Troverete tutto nel file .txt “traduzione_extra” e questo corrisponderanno ai testi di tre missioni in particolare:

MISSIONE 06 “FANTASMI DEL PASSATO”



MISSIONE 29 “TRADIMENTO”



FINALE “MESSAGGIO DI SIMON”



8. CONCLUSIONI FINALI

Se siete arrivati a quest'ultima pagina del manuale della patch, avrete anche capito che il nostro lavoro, durato ben 4 anni – si conclude qui.

Credetemi, non è stato facile tradurre questa perla dimenticata da Dio.

Abbiamo incontrato (letteralmente) una valanga di problemi, e certe volte eravamo in procinto a dover abbandonare o peggio ancora, a rinunciare.

Fortunatamente, la nostra tenacia, l'amicizia e il valore di alcune persone come i fan di questo gioco, ci hanno dato la carica necessaria a non mollare e a dare giustizia a questo capolavoro.

Il consiglio che possiamo darvi è di giocarlo col "cuore".
L'elettrosfera è piena di insidie, ma anche di possibilità e di eventi che possono cambiare drasticamente gli eventi della storia.

Siate voi gli artefici del vostro destino.

...Da che parte volete stare?

La decisione spetta a voi, cari piloti...

9. STAFF E RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Il team che ha reso possibile questa traduzione è stato composto da:

Aeolus097: Betatester ver.italiana, Q.A sui testi e protettore del gerundio.

Azu Crepuscolar: Hacker grafico... il suo talento ci ha permesso di capire ed editare i video di gioco!

ILDucci: Hacker grafico e romhacker, traduzione ver. spagnola, team lead.

Infrid: Traduttore italiano, programmatore, hacker grafico, portacaffè, coordinatore e team lead.

Orientalcomputer_1: Traduttore italiano, hacker grafico, tester, data mining, esperto sulla lore, team lead.

Solidsnake11: Programmatore, romhacker, supporto reverse engineering.

Yarghenforgen: Traduzione testi dal giapponese e Q.A traduzione ver.inglese.

//////////////////////////////// MEMBRI DI SUPPORTO //////////////////////////////////

Domenico Leonardi: Hacker grafico menu di briefing (riposa in pace, amico mio).

Phoenix: Grazie per aver risposto alle innumerabili domande sul rendering PSX.

vinnie96: Per il suo prezioso Q.A della ver.italiana, visto che non conosceva il gioco!



PS SLPS 02020~1 / SCPS 45397~1/ SLPS 91214~5

This manual is NOT endorsed by NBGI Inc. or Sony Computer Entertainment Inc.

© 1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

© 2017,2021 LOAD WORD TEAM - TUTTI I DIRITTI RISERVATI