STAR OCEAN™

スターオーシャン



SUPER FAMICOM · SNES

MANUALE DEL GIOCO + PROGETTO DI TRADUZIONE ITALIANA

Mumble Translations · SadNES cITy Translations · 2026

Versione del documento 1.0

Indice del documento

MANUALE DEL GIOCO 3
Il gioco 4
La storia 5
L'ambientazione 6
I personaggi 7
Come si gioca 12
Menu 12
Combattimento 15
I negozi 17
Azioni Private 18
Salvataggio 18
PROGETTO DI TRADUZIONE 19
I commenti del team 20
Metodo e strumenti 23
Dalla ROM originale alla ROM tradotta 23
Strumenti 24
I cambiamenti 25
Cosa è stato fatto 25
Versioni a confronto 29
La patch 33
Come applicare la patch 33
Changelog 33
Crediti 33
Note finali 34

PARTE I

Manuale del gioco

Il gioco · La storia · L’ambientazione · I personaggi · Come si gioca

Il gioco

Star Ocean è un gioco di ruolo giapponese per Super Famicom, pubblicato in Giappone nell'estate del 1996, meno di un mese dopo il debutto del Nintendo 64. Ciò lo ha reso uno degli ultimi giochi pubblicati per Super Nintendo, confinandolo al solo mercato del Sol Levante.

Come ogni generazione che si rispetti, il canto del cigno di una console porta con sé capolavori che spingono al limite le risorse e la potenza di calcolo della macchina su cui girano, e Star Ocean è indiscutibilmente la prova lampante di questo fenomeno. 48 Megabit (6 Megabyte) di memoria e il chip S-DD1, dedicato alla decompressione dei dati in tempo reale, hanno reso Star Ocean uno dei giochi tecnicamente più avanzati del Super Nintendo. Così, tri-Ace bissò il successo di Tales of Phantasia e diede i natali a un'altra serie che ancora oggi continua ad arricchirsi di nuovi capitoli e remake.

Perché è interessante

I dissapori nati durante lo sviluppo di Tales of Phantasia con Namco portarono alcuni membri di Wolf Team a fondare tri-Ace e a proporre a un altro editore, Enix, il loro prossimo progetto. L'esperienza accumulata e la voglia di introdurre nuove dinamiche per far evolvere i JRPG classici hanno portato alla nascita di Star Ocean. L'ambizione andava ben oltre quelli che erano i limiti hardware dell'epoca: il gioco vantava un'introduzione interamente doppiata e voci dei personaggi in battaglia, grazie al Flexible Voice Driver già usato in Tales of Phantasia, una quantità mastodontica di dati grafici e l'utilizzo del Mode 7, elaborato via software, per realizzare particolari effetti di scaling delle immagini.



Il chip S-DD1

Dal punto di vista dei contenuti, Star Ocean offre numerosi personaggi, non tutti reclutabili nella stessa partita, eventi denominati "Azioni Private" durante i quali i personaggi si sparpagliano all'interno di un villaggio o una città con cui si può interagire e cambiare l'evolversi della storia, un sistema intricatissimo e profondo di abilità grazie alle quali è possibile specializzare e caratterizzare i personaggi, un sistema di talenti innati, attribuiti casualmente ai personaggi nel momento in cui si uniscono al gruppo, finali multipli, la stanza degli sviluppatori, un dungeon di oltre 30 piani da affrontare prima della fase finale del gioco, una modalità difficile nascosta e moltissimo altro. Insomma, Star Ocean è la cuspide di una generazione di JRPG che ha rappresentato un cambio di marcia, e tutti questi elementi gli riservano un posto nella storia dei videogiochi.

La storia

Data Stellare 346. Pianeta Roak. Nel tranquillo villaggio di Clatos, Ratix, Milly e Dorn trascorrono le giornate a mantenere l'ordine, respingendo piccoli gruppi di malintenzionati. Quando il capo villaggio li convoca, apprendono di un messaggio allarmante: una strana malattia sta trasformando gli abitanti di Cool, un villaggio che si trova a nord, in pietra. Data la gravità della situazione, Maltos, il padre di Milly, esperto in magia curativa, si offre volontario per verificare lui stesso le condizioni di Cool.

Passata la notte e con l'angoscia nel cuore, Milly decide di raggiungere il padre. Tuttavia, un nuovo messaggio, consegnato da un piccione viaggiatore, conferma le sue peggiori paure: la malattia è altamente contagiosa e si diffonde al solo contatto. Ratix e Dorn, non riuscendo a trattenerla, decidono così di seguirla.

La raggiungeranno a Cool, dove assisteranno alla disperazione e allo scoramento generale. Anche il padre di Milly ha contratto la malattia, per lui non c'è speranza. Tornati a Clatos, Milly, determinata a trovare una cura, decide di partire per il monte Metox, dove si dice cresca una pianta dalle proprietà curative. Dorn, prevedendo le sue intenzioni, la ferma e, insieme a Ratix, decide di accompagnarla.

Una volta sulla cima, un evento imprevisto ed eccezionale sconvolgerà le loro vite per sempre.



Clatos visto dal monte Metox



La Brigata di Clatos



Una lettera da Cool



La partenza di Maltos



Maltos ha contratto la malattia



La partenza di Milly



Maltos non ha più speranza



Alla ricerca della cura



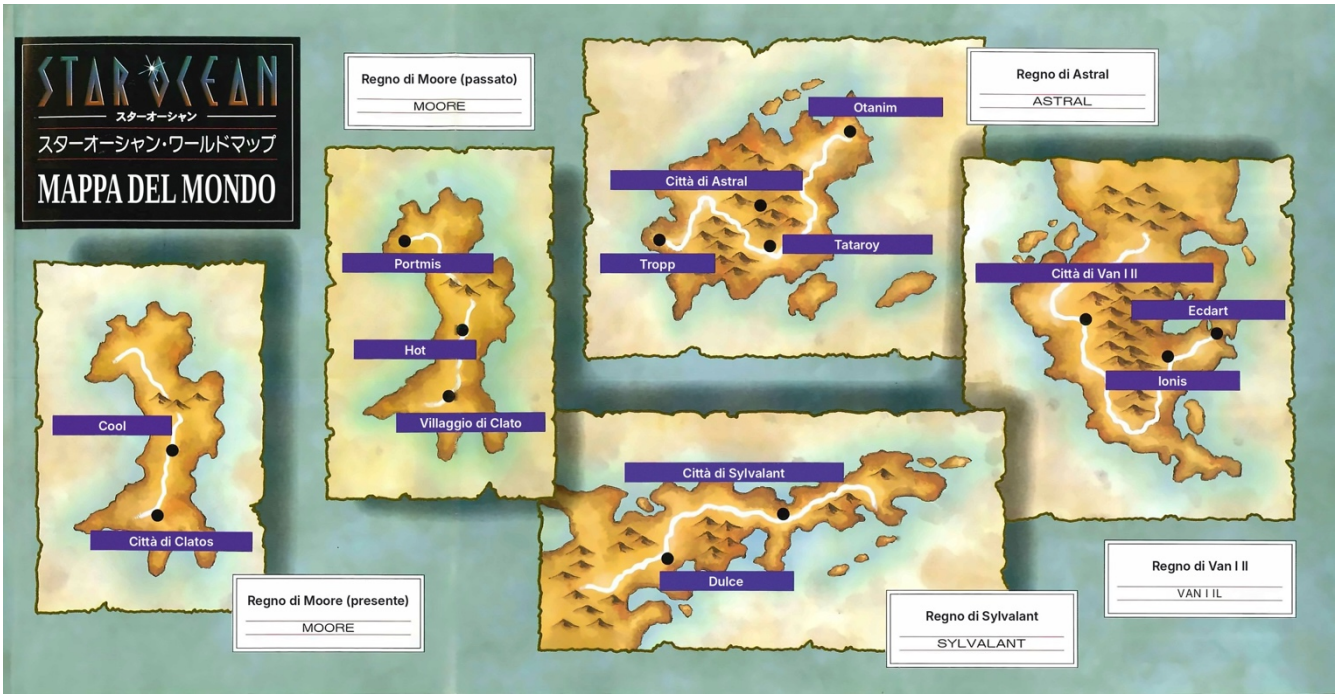
Un incontro inaspettato

L'ambientazione

La storia di Star Ocean si svolge quasi completamente sul pianeta Roak. Sebbene l'introduzione mostri un contesto fantascientifico, con una nave spaziale intenta a difendersi dall'onda d'urto causata dalla deflagrazione di un corpo celeste, il pianeta Roak, in quanto sottosviluppato, è ancora un mondo molto rurale, dove villaggi, castelli e combattimenti all'arma bianca sono all'ordine del giorno.

Roak conta tre continenti, ognuno con caratteristiche peculiari, tra i quali i protagonisti si spostano prevalentemente via mare. L'avventura ha inizio sul continente orientale di Moore, caratterizzato da boschi, coste e villaggi portuali. Il continente centrale, denominato Astral, è più variegato. Ospita pianure, montagne, un deserto, un'arena (a Tataroy) e la maestosa città di Astral. Sylvalant, invece, è situato a nord-ovest ed è diviso in due: a sud il paesaggio è formato da boschi di conifere con colori tipicamente autunnali, a nord le basse temperature non lasciano spazio ad altro che ghiaccio e neve.

All'interno di questi immensi territori ci si imbatte in templi, grotte, porti, castelli e rottami di navi spaziali, in un contesto dove il futuro incontra il passato e i trascorsi dei protagonisti si intrecceranno sempre di più, finché lo scopo finale non sarà svelato e la loro unità di intenti li porterà a collaborare per il bene comune.



La mappa del mondo di Roak

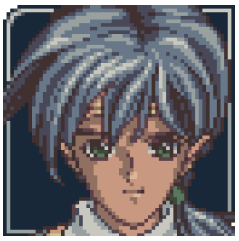
I personaggi

Nel corso di una partita si possono reclutare fino a otto personaggi. Alcuni accompagneranno il protagonista per tutta l'avventura, mentre altri potranno lasciare temporaneamente il gruppo o farvi ritorno in seguito.

Le modalità di reclutamento dei personaggi, una delle tante caratteristiche della serie Star Ocean, sono varie e, in alcuni casi, esclusive. Nel corso dell'avventura il giocatore dovrà compiere delle scelte che determineranno lo sbloccarsi, o meno, di eventi che permetteranno l'arruolamento di un personaggio.

Di seguito, una presentazione dei principali personaggi del gioco e le relative modalità di reclutamento.

Ratix Farrence



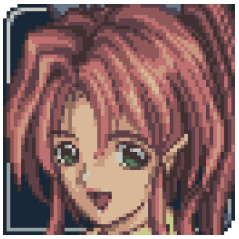
SPADACCINO

Il protagonista del gioco. Un giovane Fellpoll originario del pianeta Roak, insofferente alla tranquillità del suo villaggio, Clatos. Insieme ai suoi amici è incaricato di proteggerne gli abitanti. Un evento inaspettato lo spingerà a intraprendere un viaggio che cambierà per sempre il destino del suo villaggio e del mondo intero.

DATI PERSONALI

Razza: Fellpoll	**Sesso:** M	**Età:** 19 anni	**Origine:** Clatos
Altezza: 174 cm	**Peso:** 68 kg	**Arma:** Spada	

Milly Kiliet



CURATRICE

La migliore amica di Ratix, con cui è spesso in contrasto. Impulsiva e determinata, questa giovane Fellpoll non esiterà a lanciarsi all'avventura in solitaria per raggiungere il padre, di cui non ha notizie da giorni. La sua decisione la condurrà a un incontro inaspettato, destinato a segnare il suo destino e quello dei suoi amici.

DATI PERSONALI

Razza: Fellpoll	**Sesso:** F	**Età:** 18 anni	**Origine:** Clatos
Altezza: 164 cm	**Peso:** 46 kg	**Arma:** Bastone	

Ronixis J. Kenny



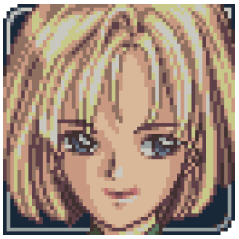
MAGO ARALDICO

Originario della Terra e capitano dell'astronave Calnus, Ronixis si troverà coinvolto nel destino degli abitanti di Roak, arrivando a rischiare persino la corte marziale pur di aiutarli. In un mondo in cui la magia araldica riveste un ruolo fondamentale, dovrà confrontarsi con una realtà molto diversa da quella a cui è abituato.

DATI PERSONALI

Razza: Umana **Sesso:** M **Età:** 38 anni **Origine:** Terra
Altezza: 179 cm **Peso:** 64 kg **Arma:** Arco

Iria Silvestoli



LOTTATRICE

Seconda in comando a bordo della Calnus, Iria avrà un ruolo importante nel viaggio del gruppo attraverso il portale che conduce alla vecchia Clatos. La separazione dai compagni le offrirà l'occasione di avvicinarsi maggiormente a Ratix. Schietta e dal carattere deciso, non disdegna una buona bevuta e non nasconde la propria gelosia nei confronti di Ronixis, come dimostrerà in più occasioni nel corso dei dialoghi.

DATI PERSONALI

Razza: Umana **Sesso:** F **Età:** 24 anni **Origine:** Terra
Altezza: 171 cm **Peso:** 48 kg **Arma:** Tirapugni

Dorn Marto



SPADACCINO

Membro della "Brigata di Clatos" assieme ai suoi amici d'infanzia Milly e Ratix, Dorn nutre dei sentimenti verso la prima e una punta di gelosia verso il secondo. Nonostante ciò, è il classico fedele comprimario che, però, non prenderà parte all'avventura se non nelle battute iniziali. Contrarrà la malattia misteriosa che pietrifica le persone a causa di un piccione infetto: ciò spingerà i suoi amici a partire alla ricerca di una cura che possa salvare lui e il resto degli abitanti del villaggio.

DATI PERSONALI

Razza: Fellpoll **Sesso:** M **Età:** 19 anni **Origine:** Clatos
Altezza: 181 cm **Peso:** 75 kg **Arma:** Spada

Cius Warren



SPADACCINO

Un guerriero esuberante e ostinato, ha una sorella adottiva, Fear, e un passato turbolento. La sua forte personalità e il suo orgoglio lo porteranno a scontrarsi con il padre e ad allontanarsi dalla sua città natale, in cerca di avventura.

Reclutamento: Cius farà la sua apparizione nel villaggio di Hot e aiuterà il gruppo a raggiungere Portmis. Una volta compiuta la missione, si avrà la possibilità di assoldarlo. Se si unirà al gruppo, però, non si potrà fare la stessa cosa con Ashlay.

DATI PERSONALI

Razza: Highlander **Sesso:** M **Età:** 20 anni **Origine:** Astral
Altezza: 190 cm **Peso:** 90 kg **Arma:** Spada a due mani

Fear Mell



CAVALIERE

Sorella adottiva di Cius, accolta da Lias e addestrata per essere una guerriera. Decisamente rozza e pragmatica, è a capo dei Cavalieri di Astral.

Reclutamento: A seconda delle decisioni prese riguardo alla composizione del gruppo, ci sono tre distinti eventi nei quali si avrà la possibilità di farla unire al gruppo.

DATI PERSONALI

Razza: Highlander **Sesso:** F **Età:** 20 anni **Origine:** Astral
Altezza: 173 cm **Peso:** 50 kg **Arma:** Pugnali

Ashlay Barnbelt



SPADACCINO

Ashlay è un Highlander veterano di guerra. Amico stretto di Lias e abile spadaccino, si affezionerà a Ratix e lo aiuterà ad affinare la sua tecnica di spada. Il suo braccio sinistro fuori uso non gli consentirà di equipaggiare scudi.

Reclutamento: Se non si ha Cius in gruppo, lo si incontrerà nell'arena di Tataroy.

DATI PERSONALI

Razza: Highlander **Sesso:** M **Età:** 57 anni **Origine:** Astral
Altezza: 188 cm **Peso:** 87 kg **Arma:** Spada

Tinek Arukena



LOTTATORE

Apparentemente può sembrare un innocuo ragazzo con gli occhiali dall'aria svogliata, ma all'inizio di un combattimento muta forma in un lupo mannaro, scatenando una ferocia inarrestabile. Dimostra di essere una spassosa spalla comica durante le Azioni Private, creando dei simpatici siparietti.

Reclutamento: Per aggiungerlo bisognerà arrivare al Rango D con Ratix nell'arena di Tataroy. Sarà lui stesso a lanciare il guanto di sfida. Dopo averlo battuto, chiederà di unirsi al gruppo.

DATI PERSONALI

Razza: Licantropo | **Sesso:** M | **Età:** 18 anni | **Origine:** Clato
Altezza: 172 cm | **Peso:** 63 kg | **Arma:** Bastone

Perisie



LOTTATRICE FELINA

Altro personaggio comico. Inizialmente questa buffa ragazza-gatto non sarà un granché utile in battaglia, ma livellandola e ottenendo alcune sue tecniche improbabili, diventerà fondamentale. La sua presenza è necessaria per ottenere il fischietto per richiamare Barney, un coniglio gigante con cui sarà possibile spostarsi velocemente sulla mappa, azzerando gli incontri casuali.

Reclutamento: Servirà l'Ocarina, che le cadrà a terra a Portmis subito dopo il primo incontro con lei, al ritorno dal Covo dei Velcant. Dopodiché, Ratix dovrà equipaggiarla e suonarla davanti a un gattino durante un'Azione Privata a Clato.

DATI PERSONALI

Razza: Lesser Fellpoll | **Sesso:** F | **Età:** 16 anni | **Origine:** Clato
Altezza: 155 cm | **Peso:** 61 kg | **Arma:** Artigli

Joshua Jerand



MAGO ARALDICO

Un Feather Folk, razza quasi umana dotata di candide ali angeliche, dall'aria altera e malinconica. Il trauma dell'aver assistito all'assassinio dei suoi genitori e al rapimento della sorella lo ha segnato nel profondo, tormentandolo al punto da spingerlo a lanciarsi ossessivamente alla ricerca di quest'ultima.

Reclutamento: Lo si incontrerà al Tempio di Parj: una volta portata a termine la missione di ricerca dell'Occhio della Verità, si avrà l'occasione di reclutarlo.

DATI PERSONALI

Razza: Feather Folk **Sesso:** M **Età:** 20 anni **Origine:** Parj
Altezza: 172 cm **Peso:** 56 kg **Arma:** Bastone

Marvel Frozen



INCANTATRICE

Un personaggio enigmatico e dal passato torbido, è in cerca dello Scudo Cremisi, colpevole di aver sterminato la sua famiglia. Questo evento traumatico è in comune con Joshua, sebbene la sua natura umana sembri escludere che sia la sorella che Joshua sta cercando. È forse il personaggio dalle Azioni Private più interessanti, poiché riveleranno a poco a poco la sua storia e la sua reale natura.

Reclutamento: Requisito fondamentale è che Ashlay o Joshua facciano parte del gruppo, oppure che il gruppo sia formato soltanto da Ratix e Iria. La scelta se accettarla o meno avverrà nella città di Ionis.

DATI PERSONALI

Razza: ??? **Sesso:** F **Età:** ??? **Origine:** ???
Altezza: ??? **Peso:** ??? **Arma:** Globo

Come si gioca

Star Ocean mette sul piatto talmente tante modalità di gioco e di progressione da mettere a dura prova la concentrazione e le conoscenze del giocatore. Ma niente panico: una volta capiti alcuni meccanismi, sarà un piacere spendere ore tra i menu a ragionare su statistiche, abilità da imparare e modalità di creazione degli oggetti.

Menu

Il menu principale del gioco conta otto voci. Di seguito vengono analizzate nel dettaglio le prime sette, mentre per Salva si rimanda alla sezione Salvataggio.





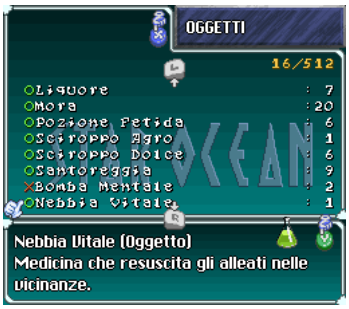
Speciali (Abilità Speciali)

Nel menu **Abilità Speciali**, a seconda del personaggio, è possibile selezionare tecniche o magie.

Le tecniche sono mosse a corto o lungo raggio eseguibili in battaglia e assegnabili ai tasti L e R.

Le magie si dividono in offensive, utilizzabili in battaglia, e curative, utilizzabili anche fuori dal combattimento e contrassegnate da un cerchio verde.

Le altre Abilità Speciali elencate possono essere sbloccate apprendendo le abilità (vedere la sezione Abilità). Un esempio è **Famiglio**, che permette di inviare un piccione ad acquistare oggetti nei negozi mentre ci si trova all'interno di un dungeon.



Oggetti

Il menu **Oggetti** contiene la lista degli oggetti posseduti. Quelli contrassegnati in verde sono gli ultimi ottenuti, mentre quelli contraddistinti da un cerchio verde possono essere utilizzati direttamente dal menu.

Il simbolo **E** identifica invece gli oggetti equipaggiabili, dei quali è possibile visualizzare le statistiche dettagliate.

Premendo il tasto X sarà possibile riordinare gli oggetti, crearne di nuovi utilizzando le Abilità Speciali e visualizzare gli oggetti chiave.

Con il tasto Y è invece possibile visualizzare le informazioni dettagliate dell'oggetto selezionato, comprese le variazioni delle statistiche o, nel caso degli oggetti curativi, le percentuali di recupero di PV e PM.



Tattiche (Strategia – Squadra – Formazione)

La voce **Tattiche** permette di accedere a tre opzioni: Strategia, Squadra e Formazione.

Selezionando **Strategia** è possibile impostare il comportamento dei membri del gruppo durante le battaglie, quando non sono controllati direttamente dal giocatore.

La voce **Squadra** consente di scegliere i personaggi da schierare in battaglia, fino a un massimo di quattro.

Infine, con **Formazione** è possibile scegliere la disposizione iniziale dei personaggi sul campo di battaglia.



Configurazione

Dalla schermata Configurazione è possibile modificare i comandi, regolare la luminosità, scegliere il colore di sfondo delle finestre, impostare la velocità di visualizzazione del testo nei dialoghi e selezionare il tipo di suono.



Equipaggiamento

La sezione **Equipaggiamento** permette di visualizzare e modificare l'equipaggiamento di ciascun personaggio, consultandone le statistiche e le caratteristiche.

Premendo il tasto Ⓧ è possibile impostare l'equipaggiamento automatico, che selezionerà la configurazione migliore per il personaggio, e attivare o disattivare la sostituzione automatica dell'equipaggiamento ogni volta che viene trovata o acquistata un'arma o un'armatura con caratteristiche migliori.

Con il tasto Ⓨ è invece possibile visualizzare le variazioni delle statistiche dell'oggetto selezionato.



Abilità

Le abilità devono essere acquistate nelle gilde, dove è possibile apprenderle in set e livelli. Si dividono in diverse tipologie: Conoscenza, Sensoriale, Tecnica e Lotta, a cui si aggiungono Maestria e Segreta, legate alle tecniche avanzate dei combattenti.

Una volta apprese, le abilità possono essere potenziate spendendo i PA, ottenuti salendo di livello. Alcune garantiscono bonus passivi alle statistiche dei personaggi, mentre altre permettono di sbloccare le Abilità Speciali.

Premendo il tasto Ⓧ si aprirà una finestra dove sarà possibile consultare le abilità necessarie per apprendere ciascuna Abilità Speciale. Le Abilità Speciali permettono di usare capacità particolari dal menu Speciali oppure di creare oggetti (vedere le sezioni **Speciali** e **Oggetti**).



Stato

La sezione **Stato** mostra una panoramica delle statistiche e dell'equipaggiamento di ciascun personaggio. Le statistiche aumentano salendo di livello, ma dipendono anche dall'equipaggiamento e dalle abilità apprese.

Premendo il tasto Ⓧ sarà possibile modificare il nome visualizzato del personaggio.

Con il tasto Ⓐ se ne potranno consultare i talenti, caratteristiche innate che influenzano la riuscita di alcune Abilità Speciali. Molti di essi vengono assegnati casualmente quando un personaggio entra a far parte del gruppo.

Combattimento

In Star Ocean i combattimenti sono in tempo reale e permettono ai personaggi di attaccare e muoversi sul campo di battaglia. È possibile controllare direttamente un personaggio alla volta, mentre gli altri agiranno in base a tattiche che possono essere impostate preventivamente o anche durante il combattimento.

Il gruppo attivo è formato da un massimo di quattro personaggi, mentre gli altri restano nelle riserve.

I personaggi si dividono in combattenti e maghi. I primi possono utilizzare le tecniche assegnate ai tasti L e R, che si dividono in tecniche a corto e lungo raggio. La tecnica eseguita dipenderà dalla distanza del nemico, e premendo il tasto di attacco senza muoversi manualmente, il personaggio correrà automaticamente verso il bersaglio selezionato. I maghi possono invece utilizzare le magie dal menu di battaglia e scatenare effetti elementali sul nemico: a differenza delle tecniche fisiche, quando un mago lancia un incantesimo, l'azione di gioco si ferma temporaneamente per mostrare l'animazione.

Durante la battaglia può inoltre apparire la scritta "Abilità", che segnala l'attivazione di un'abilità passiva (Lotta).

Un altro aspetto fondamentale è la "Grinta", ovvero una statistica che influenza la possibilità di sopravvivere a un colpo altrimenti fatale. Una scritta apparirà vicino al personaggio quando questa viene attivata.

Il menu di battaglia

Il menu di battaglia è un classico anello di icone che apparirà attorno al personaggio.

Magie	Per utilizzare gli incantesimi (solo se il personaggio è un mago).	
Tattica	Per modificare l'atteggiamento di un personaggio non controllato dal giocatore.	
Scappa	Per tentare la fuga da uno scontro.	
Oggetti	Per utilizzare oggetti o cambiare arma in corsa.	
Scambia	Fa uscire di scena un personaggio del quartetto iniziale in favore di un altro membro della riserva.	

Inoltre, premendo Y, è possibile muoversi manualmente sul campo. Essenziale per prendere le distanze da un nemico, o avvicinarsi a esso, per sfruttare le tecniche a corto o lungo raggio.

Sarà determinante, soprattutto contro i boss, prepararsi al meglio per sfruttare le tecniche e le tattiche della squadra. Al termine dello scontro, si otterranno fol (la moneta del gioco), punti esperienza e, in alcuni casi, oggetti.

Alterazioni di stato

Le alterazioni di stato rappresentano condizioni anomale inflitte da attacchi nemici, magie o trappole. Alcune possono protrarsi anche dopo la battaglia, altre si verificano solo durante gli scontri.

Veleno	Fa perdere gradualmente PV sia in battaglia sia fuori.	
Paralisi	Rende temporaneamente incapaci di compiere qualsiasi azione.	
Pietrificazione	Come per la paralisi, con la differenza che l'unico modo per uscirne è una cura. Conta come "Morte" ai fini del Game Over.	
Morte	Si raggiunge quando i PV arrivano a 0.	
Stordimento	Quando si subisce un colpo critico, potrebbero apparire delle stelline sulla testa del personaggio. Questo stato paralizza per pochi secondi. Solo in battaglia.	
Rabbia	Quando un altro personaggio cade in battaglia, in base al rapporto che hanno tra di loro, alcuni potrebbero arrabbiarsi. Il volto del personaggio diventa rosso e i suoi attacchi saranno più potenti del normale. Solo in battaglia.	

I negozi

All’interno di città e villaggi si trovano i classici negozi dove acquistare armi, armature e oggetti, e le locande dove riposare per recuperare PV e PM. La vera particolarità di Star Ocean, però, sono le gilde, dove è possibile acquistare set di abilità di livello via via più avanzato e ricevere spiegazioni utili sul loro utilizzo.

Armeria	Vende armi ed equipaggiamento: armature, scudi, elmi, gambali e accessori.	
Emporio	Vende oggetti utili per l’avventura, come oggetti di recupero, erbe e materiali.	
Alimentari	Vende ingredienti per cucinare e altri generi alimentari.	
Taverna	Il posto giusto per raccogliere informazioni utili. Qui si svolgono anche alcune Azioni Private.	
Locanda	Trascorrendo una notte si recuperano completamente PV e PM.	
Gilda	Vende set di abilità e offre consigli utili su come sfruttarle.	

Azioni Private

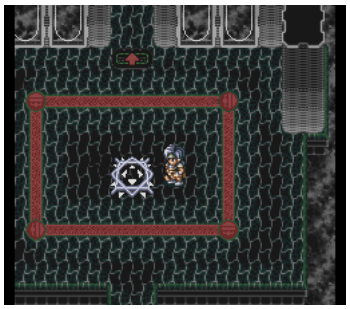
Un altro elemento caratteristico di Star Ocean sono le Azioni Private. Mentre ci si trova sulla mappa del mondo, appena fuori da città e villaggi, può capitare che appaia, in alto a destra, la scritta “Azione Privata”. Premendo il tasto Y, il gruppo si sparpaglierà per la città o il villaggio e Ratix potrà interagire con i suoi compagni singolarmente. Questo darà vita a una serie di eventi e scene in cui le scelte del giocatore influenzeranno i rapporti tra i vari componenti del gruppo e il corso della storia, dando origine anche a finali alternativi. Conviene quindi attivarle e andare alla ricerca dei vari personaggi, sia per approfondirne la storia sia per migliorare i rapporti tra loro. Il livello di affinità tra i personaggi, per scelta degli sviluppatori, non viene visualizzato da nessuna parte.



Attivazione di un’Azione Privata

Salvataggio

In Star Ocean è possibile salvare in qualsiasi punto della mappa del mondo, mentre all’interno dei dungeon il salvataggio è consentito solo in apposite aree contrassegnate.



Un punto di salvataggio

PARTE II

Progetto di traduzione

I commenti del team · Metodo e strumenti · I cambiamenti · La patch · Note finali

I commenti del team

Chester



PRIVATO DEL SONNO, OLTRE CHE DEL TEMPO LIBERO...

Fra i modi discutibili di trascorrere gli anni della scuola, il sottoscritto ne aveva individuato uno particolarmente promettente: stampare i listati dell'algoritmo di decompressione dei testi di Star Ocean e portarseli sui banchi. Erano quelli della versione DeJap, e risalgono a quasi vent'anni fa. Evidentemente, già allora avevo un rapporto piuttosto elastico con il concetto di svago.

Il motivo di tanto interesse era semplice: ai miei occhi Star Ocean rappresentava il massimo livello tecnico ottenibile da un gioco per Super Nintendo. Capire come funzionasse significava studiare una macchina spinta fino ai suoi limiti, attraverso il lavoro di chi aveva saputo sfruttarla fino in fondo.

La faccenda ha richiesto un po' più di tempo di quanto sarebbe ragionevole dedicare a un passatempo. Dopo aver ricostruito il funzionamento dell'algoritmo di compressione dei testi, l'ho sostituito con uno ad hoc basato su recursive bytepair, molto più efficiente. Lo scopo era ricavare lo spazio necessario al testo italiano, con le sue ben note pretese in termini di lunghezza.

Naturalmente, una volta trovato posto nella ROM, bisognava trovarne anche sullo schermo. Ho quindi riscritto le routine dei menu per disporre oggetti e tecniche su meno colonne, lasciando più spazio ai nomi. Una modifica che, a guardare il risultato, può sembrare del tutto ovvia. Il codice del gioco, purtroppo o per fortuna, aveva bisogno di qualche spiegazione in più.

Ora che il lavoro è finito, provo soprattutto sollievo, ma anche una certa nostalgia. Star Ocean è rimasto così a lungo fra le cose da portare a termine che la conclusione di questa traduzione finisce per segnare anche il passare del tempo.

Dopo quasi vent'anni, credo di poter considerare conclusi i compiti a casa.

Clomax



GIOVANE NELL'ENTUSIASMO, MA ANCHE NELL'ETÀ, DAI…

Non so se sto sognando oppure no. Se così fosse, datemi un pizzicotto: ho bisogno di tornare alla realtà dopo le settimane, anzi i mesi, che dico, gli anni, passati dietro a questa chimera chiamata “Traduzione italiana di Star Ocean”. Un’avventura iniziata anni e anni fa, più volte interrotta e più volte ripresa. Nel mentre: progetti chiusi, vita sociale e asociale, generazioni di console che si avvicendano e tanto altro.

Mettere la parola fine a questo progetto ha il sapore di un addio di fine estate. Un’estate lunghissima, vissuta con un’intensità tale da far impallidire tutti i nostri progetti passati, e forse anche quelli futuri. Perché il filo da torcere che ci ha dato questo gioco difficilmente potrà essere eguagliato, soprattutto nell’era dell’intelligenza artificiale.

Questo gioco ha spinto lo SNES al suo limite, e noi verso quella nostalgia che si prova solo durante i saluti più tristi. Dovrei essere felice di questo rilascio, ma in realtà porterò Ratix e la sua brigata nel cuore ancora per un po’. Averli accompagnati è stato un piacere. E un onore.

La traduzione ora è tutta vostra: ci abbiamo messo tempo, rabbia, lacrime e sangue. È giunto il momento, per voi che leggete, di accompagnare Ratix nella sua avventura oltre lo spazio e il tempo, per salvare i vostri amici, scoprire civiltà perdute e respingere una pericolosa minaccia aliena.

Buon viaggio.

Mog



LINGUISTA TOSCANO, AMANTE DELLA PROSA E DELLE BELLE FANCIULLE

Così come Chrono Trigger e Secret of Mana sono stati gemmazioni di uno stesso progetto, ovvero il tentativo di far sbocciare il JRPG negli anni Novanta, anche Star Ocean e Tales of Phantasia sono stati una cosa simile. Sarebbe a dire adoperare l’esperienza di Wolf Team per creare un “gioco di ruolo totale” dove ogni aspetto della grammatica, sia della tattica che dell’avventura, potesse venire espanso e approfondito fino all’eccesso. Il tutto in una cornucopia di suoni, colori e sapori che per diversi anni sarebbe rimasta lo stato dell’arte del genere in due dimensioni. Insomma, quasi dieci anni dopo i primi “anime da giocare” su Famicom e MSX, si calca ancora di più su quella promessa e… anche se col tempo i barocchismi di Tales e Star Ocean sono stati cannibalizzati da altre saghe più o meno famose, mettendo un po’ nell’angolo il potenziale innovativo dei loro design, chi siamo noi per dirvi di non pucciare il ditino in queste telenovelas fantagalattiche, per giunta belle e interessanti?

Ombra



PEZZO DI ANTIQUARIATO DELLA SCENA ITALIANA

Corre l'anno 2003 e il gruppo DeJap, all'epoca considerato composto da maghi irraggiungibili, rilascia la traduzione di questa perla, uscita al tramonto di una delle console più fantastiche del mondo (almeno per me). tri-Ace decise di dare l'addio alla scatoletta grigia in grande stile, sfoggiando non solo tutte le proprie capacità tecniche, ma spingendo la console al massimo delle sue possibilità.

Agli occhi di un poco più che adolescente, con ancora poca esperienza, **Star Ocean** sembrava un gioco intoccabile, da affrontare solo dopo aver raggiunto il livello dei suddetti maghi. Ciò che mi rimaneva da fare era ammirare il capolavoro di tri-Ace e DeJap attraverso i primi emulatori, che neanche supportavano completamente l'S-DD1, lo speciale chip di compressione utilizzato dal gioco. All'epoca non pensavo neanche lontanamente di cimentarmi con questo gioco, e il mio obiettivo era rimasto per anni un altro: **Mario RPG**. Mi dicevo: "Quando sarai abbastanza bravo, riuscirai a tradurlo in tutta la sua gloria".

Dopo anni di peripezie tecniche ed esperienza acquisita, quel ragazzino ormai cresciuto (anche troppo) rilasciò la patch nel 2020. Ma, come accade con tutti i sogni finalmente realizzati, non si può che provare orgoglio e, allo stesso tempo, avvertire un vuoto. Sarà che le capacità tecniche acquisite mi permetteranno di cimentarmi in qualcosa di ancora più complesso? Il rilascio di questa patch risponde in modo inequivocabile alla domanda. Ebbene sì.

Spinto un po' dalla curiosità, un po' da Clomax (come al solito) e soprattutto da Chester, che aveva svolto un ottimo lavoro iniziale nello studio del gioco e gettato le basi del programma utilizzato per tradurlo, ce l'ho fatta. Anzi, ce l'abbiamo fatta! Giorni e notti trascorsi a tradurre, debuggare, modificare grafiche, scrivere migliaia di righe di hack e iterare centinaia di volte su modifiche al software, scelte stilistiche, descrizioni e chi più ne ha più ne metta. È giunta l'ora di appendere il chiodo al muro con un'altra traduzione a dir poco epica.

Il nostro **magnum opus** per Super Nintendo.

Metodo e strumenti

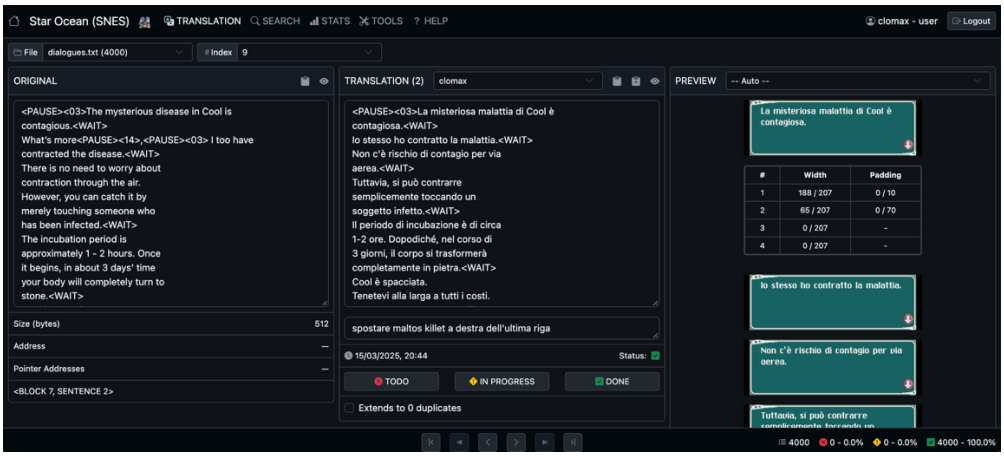
Dall'esperienza maturata in oltre vent'anni e dalle competenze acquisite principalmente attraverso il mondo del lavoro, abbiamo affinato un workflow, inevitabilmente soggetto a cambiamenti, che ci ha permesso di lavorare ai nostri progetti seguendo un metodo di lavoro strutturato che coinvolge varie figure, come rom hacker, sviluppatori, traduttori, linguisti, tester e semplici giocatori. Di seguito gli step che seguiamo, spesso non in quest'ordine e, ancora più spesso, reiterando il ciclo "Analisi – Inserimento" fino alla nausea, per tradurre i nostri giochi.

Dalla ROM originale alla ROM tradotta

1. **Scelta** La scelta del gioco non arriva mai da una richiesta esterna, ma da una decisione del team, che esprime la volontà di lavorarci sopra per il legame che il team ha con il gioco.
2. **Analisi** Si fanno vari tentativi per individuare la struttura della ROM e analizzare le compressioni, gli indirizzi, i puntatori e le routine.
3. **Estrazione** I testi e la grafica del gioco vengono decompressi ove necessario ed estratti sotto forma di file di testo (dump) e file binari.
4. **Traduzione** Il dump viene importato in un database in modo da poter utilizzare un tool più comodo dei semplici file di testo, sfruttando anche un visualizzatore di anteprima del testo per giochi con font a lunghezza variabile, mentre i file binari vengono editati a mano.
5. **Revisione** Una volta tradotti tutti i testi, vengono riletti e corretti da uno o più revisori per eliminare eventuali errori di traduzione e refusi. Al termine della revisione, le singole correzioni vengono approvate o rifiutate dal team dei traduttori.
6. **Inserimento** Il dump tradotto viene esportato dal database e reinserito nel gioco.
7. **Testing** La patch viene distribuita ai tester accompagnata da un documento guida contenente eventuali cheat per semplificare il test e indicazioni sul percorso da seguire durante la sessione di gioco, soprattutto nei giochi con eventi che influenzano la storia o con finali multipli. I tester inviano screenshot degli errori ed eventuali file di salvataggio per permettere al team di riprodurre il problema e di correggerlo.
8. **Pubblicazione** Creata la patch, verrà pubblicata sul sito del progetto, sui portali nazionali e internazionali e annunciata sui canali social.
9. **Supporto** Eventuali errori riscontrati nella patch rilasciata verranno raccolti e corretti nelle versioni successive. In caso di errori bloccanti, verrà rilasciata una versione correttiva nel più breve tempo possibile.

Strumenti

STRUMENTO	UTILIZZO	NOTE
Romhacking	Estrazione e reinserimento di testi e grafica	Applicazione standalone custom. Creata da **Chester** e **Ombra.**
asar	Applica gli script ASM alla ROM	Un assembler specifico per l'architettura 65c816 (la CPU dello SNES) che converte le istruzioni assembly in codice macchina comprensibile per l'hardware dello SNES. Sviluppato da **Alcaro**.
brainlordapps	Modifica dei testi	Applicazione web multi-purpose orientata ai traduttori. Sviluppata da **Clomax.**
mumble-previewer	Anteprima del testo nel gioco	Modulo di visualizzazione dei testi. Sviluppato da **Clomax.**
Mesen	Testing e debugging	Emulatore multipiattaforma. Sviluppato da **Sour.**
MultiPatch	Creazione della patch in formato IPS e BPS	Strumento di patching multiformato per macOS. Sviluppato da **Sappharad**.



brainlordapps in azione

I cambiamenti

Questo capitolo raccoglie l'elenco delle modifiche apportate al gioco e il confronto, schermata per schermata, tra le diverse versioni.

Cosa è stato fatto

I testi italiani si basano sui testi originali e sulla traduzione inglese realizzata dal gruppo DeJap (dejap.eludevisibility.org), mentre le modifiche tecniche della patch sono ereditate dalla versione spagnola realizzata da Magno (magno.romhackhispano.org). La patch italiana riprende quindi le modifiche tecniche e le correzioni di quest'ultima, oltre agli interventi specifici realizzati per la traduzione italiana.

La traduzione di Magno

Modifiche tecniche ereditate dalla patch di Magno

- Implementazione di una routine personalizzata per il font a larghezza variabile (VWF)
- Riposizionamento di oltre 35.000 blocchi di dati nella ROM per recuperare spazio
- Modifica di oltre cento routine di decompressione grafica
- **Menu di creazione degli oggetti** – Disposizione su due colonne anziché tre, per supportare nomi più lunghi
- **Battaglia** – Menu magie disposto su due colonne anziché tre, per supportare nomi più lunghi
- **Battaglia** – Descrizioni di magie e oggetti su due righe, con finestre ridimensionate automaticamente

Correzioni di bug ereditate dalla patch di Magno

- **Laboratorio Spazio-temporale** – Correzione della gestione dell'altezza del personaggio rispetto al terreno e ai forzieri
- **Messaggi di aumento di livello e apprendimento delle abilità** – Correzione dell'aggiornamento della finestra dopo la conferma
- **Battaglia** – Correzione delle descrizioni degli oggetti negli spazi vuoti dell'inventario (bug presente anche nella versione DeJap)
- **Menu tecniche** – Correzione dell'aggiornamento delle descrizioni quando si cambia pagina (bug presente anche nella versione DeJap)
- **Mappe** – Correzione delle tile errate in alcuni scenari, comprese quelle che permettevano di attraversare le pareti rocciose e quelle di alcune scale
- **Calcolo di denaro ed esperienza** – Correzione dell'overflow dei valori superiori a 32.767 (bug presente anche nella versione DeJap)
- **Van I Il** – Ripristino della grafica dell'acqua mancante nella versione giapponese
- **Scenari** – Aggiunta dei riflessi dei personaggi immobili sull'acqua
- **Grafica** – Traduzione di un elemento grafico contenente un'espressione del personaggio, rimasto in giapponese (PLOF)

La traduzione di Mumble

Cosa traduce la nostra patch

Testi

- Nomi delle tracce della colonna sonora
- Nomi dei nemici
- Nomi e descrizioni degli oggetti (consumabili, utilizzabili in battaglia, oggetti chiave)
- Nomi e descrizioni degli equipaggiamenti (armi, armature, scudi, elmi, gambali, accessori)
- Nomi e descrizioni delle tecniche e delle magie
- Nomi e descrizioni delle abilità, delle specialità, delle abilità segrete e dei talenti
- Dialoghi (PNG, Azioni Private e incitamenti nell'arena)
- Traduzione di tutti i menu (vedere sezione Struttura del menu e relative traduzioni)

Grafica

- Schermata iniziale (nuova partita, continua, musica, mumble 2026)
- Introduzione
- Lettera dal villaggio di Cool
- Azione Privata
- Menu in battaglia (oggetti, scappa, speciale, scambia, tattiche)
- Testi in battaglia (corto, lungo, difesa, grinta, cura, abilità, mancato!)
- Esclamazioni (eh?)
- **Esclamazione "X hit" in battaglia con gestione del plurale: 1 colpo, 2 colpi…**
- UP!/DWN equipaggiamento (rimosse le scritte)
- Icone nell'ordinamento degli oggetti (nuovo)
- Fumetto di scelta (Sì/No)
- Lettere accentate (font dei dialoghi, font dei menu)
- Titoli di coda
- Modifica della scritta Fin in Fine

Altro

- **Introduzione doppiata in italiano!**

Le modifiche tecniche

Le modifiche tecniche della nostra patch

Testi e gestione del testo

- Implementazione di un sistema di compressione personalizzato per i dialoghi ulteriormente ottimizzato rispetto a quello di Magno
- Introduzione delle DTE nei testi dei menu
- Supporto per nomi dei nemici più lunghi in battaglia
- Possibilità di utilizzare tre palette di colori nel testo (correzione di un bug presente nella versione originale)

Adattamenti e modifiche al layout dei menu

- Riposizionamento del selettore nel menu principale del gioco
- Allineamento a sinistra dei titoli delle sezioni nei menu
- Aggiunte le lettere accentate nel menu di scelta del nome
- Menu degli oggetti disposto su una colonna anziché due, per supportare nomi più lunghi
- Menu delle abilità disposto su una colonna anziché due, per supportare nomi più lunghi, con ulteriori modifiche al layout
- Menu delle abilità speciali disposto su due colonne anziché tre, per supportare nomi più lunghi, con ulteriori modifiche al layout
- Menu della strategia disposto su una colonna di quattro righe dentellate anziché su due colonne, per supportare descrizioni più lunghe
- Menu dei talenti disposto su una colonna di dieci righe anziché su due colonne, per supportare nomi più lunghi, con ulteriori modifiche al layout
- **Menu di composizione musicale (abilità speciale)**: ampliamento della finestra, riposizionamento del cursore e dei testi
- **Menu di allenamento e menu di ricognizione (abilità speciali)**: disposizione su una colonna e riposizionamento del cursore e dei testi
- Menu dei negozi: vari riposizionamenti
- Menu di autoequipaggiamento: titolo con font a larghezza variabile

Battaglia

- Menu delle tattiche disposto su una colonna di quattro righe
- Riposizionamento dei messaggi di battaglia
- Gestione dei nomi estesi dei nemici

La traduzione dei menu

Struttura del menu e relative traduzioni

Legenda

- **Rientri** – Indicano la gerarchia delle voci. Ogni voce rientrata dipende dalla voce immediatamente superiore
- **Maiuscolo** – Indica il titolo del menu visualizzato in alto a destra
- **Tra parentesi** – Indica il nome esatto della voce visualizzata nel gioco
- **Tasti** Ⓧ, Ⓨ, Ⓐ: Indicano il tasto da premere per aprire il relativo sottomenu o visualizzare un dettaglio

Menu

- Speciali – ABILITÀ SPECIALI
  - Seleziona tecniche (Sel. Tecniche)
  - Seleziona magie (Sel. Magie)
  - Componi, Allena, Oracolo, Famiglio, Ricognizione (Ricogniz.)
- Oggetti (Ogg.) – OGGETTI
  - Ⓧ Menu Oggetti
    - Ordinamento (Icone)
    - Crea oggetti
      - Specialità
    - Oggetti chiave
  - Ⓨ Dettaglio oggetto
- Tattiche
  - Strategia – STRATEGIA
  - Squadra – SQUADRA
  - Formazione – FORMAZIONE
- Configurazione (Conf.) – CONFIGURAZIONE
- Equipaggiamento (Equip.) – EQUIPAGGIAMENTO
  - Ⓧ Equipaggiamento (EQUIP.)
    - Ottimizza
    - Autoequip.
- Abilità – ABILITÀ
  - Ⓧ Livello specialità
    - Ⓐ Abilità richieste
- Stato – STATO
  - Ⓧ Scegli nome (NOME)
  - Ⓐ Talenti
- Salva – SALVA PARTITA
- Carica – CARICA PARTITA

Versioni a confronto

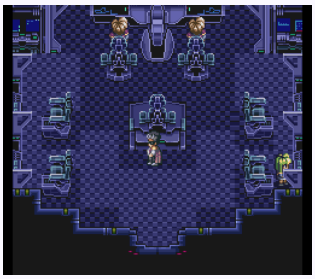
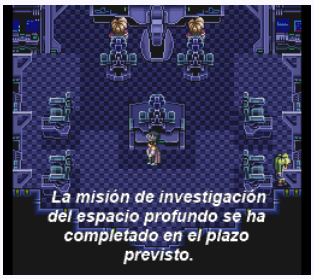
Schermata del titolo

ORIGINALE GIAPPONESE	TRADUZIONE INGLESE	TRADUZIONE SPAGNOLA	TRADUZIONE ITALIANA
			

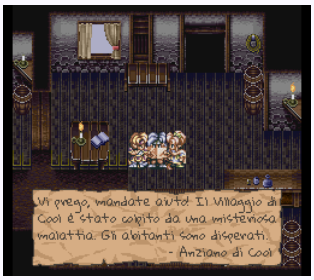
Aggiunte le lettere accentate nel menu di scelta del nome

ORIGINALE GIAPPONESE	TRADUZIONE INGLESE	TRADUZIONE SPAGNOLA	TRADUZIONE ITALIANA
			

Traduzione dei sottotitoli dell’introduzione

ORIGINALE GIAPPONESE	TRADUZIONE INGLESE	TRADUZIONE SPAGNOLA	TRADUZIONE ITALIANA
			

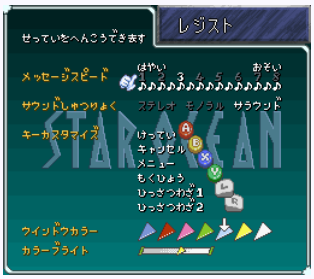
Tradotta la lettera dal villaggio di Cool

ORIGINALE GIAPPONESE	TRADUZIONE INGLESE	TRADUZIONE SPAGNOLA	TRADUZIONE ITALIANA
			

Tradotta la grafica Private Action in Azione Privata

ORIGINALE GIAPPONESE	TRADUZIONE INGLESE	TRADUZIONE SPAGNOLA	TRADUZIONE ITALIANA
			

Menu delle impostazioni

ORIGINALE GIAPPONESE	TRADUZIONE INGLESE	TRADUZIONE SPAGNOLA	TRADUZIONE ITALIANA
			

Menu delle abilità disposto su una colonna anziché due

ORIGINALE GIAPPONESE	TRADUZIONE INGLESE	TRADUZIONE SPAGNOLA	TRADUZIONE ITALIANA
			
生物学（せいぶつがく） 生物の構造についての知識。最大HPにスキルLVの2乗X10のボーナス	Biology (Knowledge Skill) Knowledge about the structure of living things. (Skill Level² × 10) HP increase.	Biología (Conocimiento): Conocimiento de los organismos vivos. Aumento PV = (Nv.Habilidad²*10).	Biologia (Conoscenza): Conoscenza degli organismi viventi. Aumento PV = (Lv.Abilità² × 10).

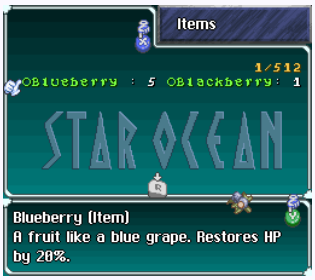
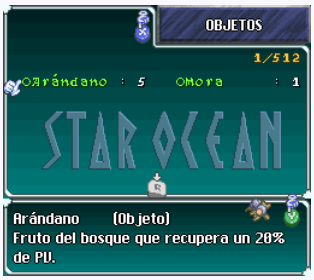
Menu delle abilità speciali disposto su due colonne anziché tre

ORIGINALE GIAPPONESE	TRADUZIONE INGLESE	TRADUZIONE SPAGNOLA	TRADUZIONE ITALIANA
			
細工 宝石類から装飾品（その他装備）アイテムを作成します	Crafting: Create accessories from jewels.	Artesanía: Crea accesorios usando joyas.	Artigianato: Crea accessori usando le gemme.

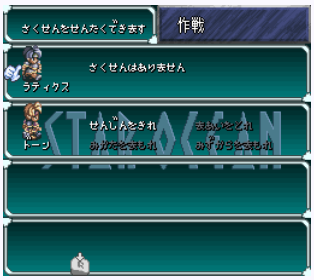
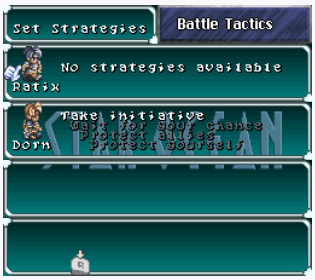
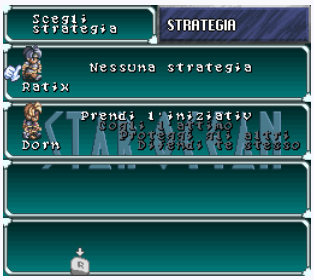
Menu dei talenti disposto su una colonna di dieci righe anziché su due colonne

ORIGINALE GIAPPONESE	TRADUZIONE INGLESE	TRADUZIONE SPAGNOLA	TRADUZIONE ITALIANA
			
独創性	Having natural originality.	Poseer originalidad natural.	Possedere una spiccata originalità.

Menu degli oggetti disposto su una colonna anziché due

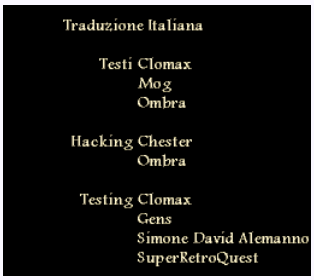
ORIGINALE GIAPPONESE	TRADUZIONE INGLESE	TRADUZIONE SPAGNOLA	TRADUZIONE ITALIANA
			

Menu della strategia disposto su una colonna di quattro righe dentellate anziché su due colonne

ORIGINALE GIAPPONESE	TRADUZIONE INGLESE	TRADUZIONE SPAGNOLA	TRADUZIONE ITALIANA
			

Di seguito alcuni screenshot di parti del gioco che non sono state tralasciate, a dimostrazione della volontà e dell'impegno nel cercare di avere una traduzione completa al 100%.

Nomi delle canzoni nel lettore musicale, traduzione della combo di Perisie, traduzioni dei crediti e della scritta FINE

LETTORE MUSICALE	1 COLPO, 2 COLPI...	CREDITI	FINE
			

La patch

Tutto quello che serve per installare la traduzione, la cronologia delle versioni e i nomi di chi ci ha lavorato.

Come applicare la patch

Una patch non è altro che un file che, una volta applicato a una ROM, ne modifica il contenuto. Viene creato confrontando le differenze tra la ROM originale e la ROM modificata e contiene, ovviamente, l'esatta differenza tra le due. Esistono diversi formati di patch: il più diffuso, ma anche quello più limitato, è l'IPS (International Patching System). Il formato migliore, che verifica anche se il file che si sta patchando sia quello giusto, è il BPS (Beat Patch System).

Per applicare una patch serve un patcher, e di solito veniva fornito un file compresso insieme alla patch e a un file di testo con delle istruzioni.

Per ragioni di sicurezza e di comodità, la soluzione migliore è usare RomPatcher.js. Lo trovate disponibile qui: romhacking.net/patch/ oppure romhacking.it/patch/.

Altrimenti, dei buoni patcher sono Floating IPS per Windows e Linux, MultiPatch per macOS o UniPatcher per Android.

Changelog

- v1.0 · 31/10/2026 — Prima versione completa

Crediti

Traduzione	Clomax, Ombra
Hacking	Chester, Ombra
Revisione della traduzione	Clomax, Mog
Testing	Clomax, Gens, Simone David Alemanno, SuperRetroQuest
Doppiaggio	Valerio Rinaudo (Capitano), Cristina Salide (Ufficiale scientifico) Davide Ficili (Capitano), Silvia Staffiere (Ufficiale scientifico)

Note finali

Disclaimer

Star Ocean è materiale coperto da copyright e di proprietà di Square Enix e tri-Ace.

Tutti i marchi, i nomi dei giochi, i loghi e i personaggi citati sono di proprietà dei rispettivi titolari del copyright.

Questo progetto di traduzione amatoriale è realizzato senza scopo di lucro a fini puramente informativi ed emulativi/divulgativi.

Non è in alcun modo affiliato, sponsorizzato o approvato dalle aziende sopra citate.

Ringraziamenti

Chester: A Clomax, per l'incrollabile volontà di portare a termine le cose, senza la quale non ci sarebbe mai stato nulla da rilasciare. A Ombra, per l'infinita pazienza e la curiosità inesauribile: è stato un piacere smontare vecchi giochi insieme a te, prima che le macchine imparassero a farlo da sole.

Clomax: Ad Alessandro, per la pazienza e per lasciarmi ancora giocare alle mie cose. La libertà non sempre ha un prezzo quando hai la fortuna di incontrare la persona giusta.

Mog: Ringrazio gli Skiantos, la mia famiglia e la donna gatto.

Ombra: Ringrazio Clomax che anche dopo un quarto di secolo ha ancora voglia di lavorare su quello che diventerà presto un'arte perduta grazie all'IA (o accelererà, chi lo sa) e non mi lascia mai senza cose da fare. A Chester che mi ha fatto riscoprire quanto è divertente questo hobby. A Mog che con il suo tocco letterario rende sempre le traduzioni uniche e stilose. A tutti i membri SadNES cITy presenti e passati che hanno condiviso/continuano a condividere momenti di gioia nel rilasciare queste perle anche dopo 25+ anni. Alla mia famiglia che, anche se capisce poco di quello che faccio, mi ha sempre appoggiato.

Contatti

Mumble Translations – mumble.romhacking.it

SadNES cITy Translations – sadnescity.it

STAR OCEAN

TRADUZIONE ITALIANA

TRADUZIONE
Clomax, Ombra

HACKING
Chester, Ombra

REVISIONE DELLA TRADUZIONE
Clomax, Mog

TESTING
Clomax, Gens, Simone David Alemanno, SuperRetroQuest

DOPPIAGGIO
Valerio Rinaudo, Cristina Salide, Davide Ficili, Silvia Staffiere

DOCUMENTO REDATTO DA
Clomax

mumble.romhacking.it · sadnescity.it

Star Ocean © Square Enix / tri-Ace. Traduzione amatoriale non ufficiale, realizzata senza scopo di lucro.

Mumble Translations · SadNES cITy Translations · 2026 — Versione del documento 1.0