



## INHALT

- |                        |                   |
|------------------------|-------------------|
| 1. Rechtliche Hinweise | 4. Features       |
| 2. Vorwort             | 5. Kompatibilität |
| 3. Verwendung          | 6. Mitwirkende    |

## Rechtliche Hinweise

Dieser Übersetzungspatch ist weder von Capcom Co., Ltd. noch von Nintendo Co., Ltd. lizenziert, autorisiert, unterstützt oder in Auftrag gegeben worden. Er wurde von Fans des Spiels in ihrer Freizeit erstellt, ist Freeware und darf nach Belieben kopiert und weitergereicht werden, sofern dies zu nicht kommerziellen Zwecken geschieht. Es ist illegal, diesen Patch oder ein mit ihm gepatchtes ROM in jeglicher Form kommerziell zu nutzen.

Insbesondere das Kopieren des gepatchten ROMs auf ein SNES-Modul mit der Absicht, es zu verkaufen, ist unter allen Umständen verboten.



Der Patch sowie diese Anleitung enthalten modifizierte Grafiken und Tonmaterial, die ursprünglich dem Copyright von Capcom Co., Ltd. unterliegen. "Breath of Fire II", Capcom und Nintendo sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Rechteinhaber.

## Vorwort

Endlich ist es geschafft. Nach fast 2 Jahren harter Arbeit präsentieren wir euch den deutschen Breath of Fire II Übersetzungspatch für das SNES.

Neben der reinen Übersetzung enthält dieser Patch außerdem neue Features, grafische Verbesserungen und vieles mehr.

Erwähnenswert sind vor allen Dingen das komplett neue Intro mit einem gesungenen Song, eine Pseudo-3D-Weltkarte, transparente Textfenster, mit Hinblick auf die japanische Version berichtigte

Charakternamen und erweiterte Itemnamen.



Wir wünschen euch viel Freude mit diesem Patch und hoffen, dass er euch beim Spielen genauso viel Spass bereitet, wie wir bei der Übersetzung des Spiels hatten.

-Team BOF2, September 2006

## Verwendung

Dieser Patch muss mit Hilfe eines Patch-Programms, wie z.B. dem beiliegenden Lunar IPS von Fusoya (<http://fusoya.panicus.org/>) auf ein einwandfreies Breath of Fire II Original-ROM angewendet werden.

### Achtung:

Wer das ROM herunterlädt und verwendet, ohne das Originalmodul des Spiels zu besitzen, macht sich strafbar!

Das benötigte ROM ist in der SNES-Spieledatenbank GoodSNES unter dem Namen *Breath of Fire II (U) [!]* verzeichnet.  
Die CRC32 (Prüfsumme) dieses ROMs lautet *C8B9194A*.  
Der Patch funktioniert ausschließlich mit diesem ROM.



### Verwendung von Lunar IPS:

- Lunar IPS.exe starten
- Auf "Apply IPS Patch" klicken
- Datei *Breath of Fire II German V1.0.ips* auswählen
- Im nächsten Dateiauswahlfenster das ROM *Breath of Fire II (U) [!].snc* (CRC32: *C8B9194A*) auswählen.

## Features

### Prüfsummenverifizierung

Beim ersten Start des Roms erscheint zuerst der Prüfsummentestbildschirm. Hier prüft das Spiel, ob die ROM-Datei unbeschädigt ist und korrekt gepatcht wurde. Sollte dieser Test fehlschlagen, so habt ihr etwas beim Patchen des ROMs falsch gemacht, mit großer Wahrscheinlichkeit liegt dies an der Verwendung eines falschen oder beschädigten Breath of Fire 2 ROMs.

In diesem Fall wird das Spiel nicht starten und euch auffordern, es noch einmal korrekt zu patchen. Fällt der Test positiv aus, wird dies im batteriegestützten Spielstandspeicher vermerkt und der Test wird bei jedem zukünftigen Laden des ROMs nicht mehr ausgeführt.



## Videomodus

Dieses Spiel ist für die Verwendung auf NTSC-Systemen mit 60Hz Bildwiederholfrequenz ausgelegt. Wird das Spiel im 50Hz Pal-Modus gestartet, erscheint zu Beginn des Spiels ein Warnhinweis, der das Spiel jedoch in keiner Weise beeinflusst, es ist also auch in 50Hz abgesenken von der leicht verlangsamten Spielgeschwindigkeit voll spielbar.



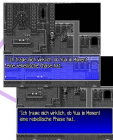
## Intro

Im Intro werden die Charaktere vorgestellt. Nach dem Capcom-Logo gelangt man durch das Drücken von Start zum Titelbildschirm, nochmaliges Drücken startet das Spiel.

## Textfenster

Die Textausgabe wurde im Gegensatz zum Original stark verbessert. Das Textfenster wurde vergrößert, mit neuen Schriftarten, die variable Zeichenbreite unterstützen, ausgestattet und mit einem transparenten Farbverlauf versehen.

Mit Hilfe eines zusätzlichen Eintrags im Optionsmenü des Spiels ist es außerdem möglich, die Textfenster opak, das heisst undurchsichtig, zu machen. Diese Einstellung ist rein grafischer Natur und wirkt sich nicht auf den Spielverlauf aus.



## History

Aufgrund technischer Limitation des SNES werden Textboxen in bestimmten Situationen und Sequenzen automatisch opak dargestellt. Dies ist unabhängig von den gewählten Einstellungen und kann vom Anwender nicht beeinflusst werden.

## Rennfunktion

Es ist nun möglich, durch Drücken von B zu rennen, ein Feature, dass man im Original schmerzlich vermisste. Hinweis: Während einiger Sequenzen im Spiel ist es nicht möglich, zu rennen. Dies wurde auf 3 Räume im gesamten Spiel beschränkt und ist notwendig, um einen fehlerfreien Spielverlauf zu garantieren.

## Charakternamen und Übersetzung

Das Dialogskript des Spiels wurde zuerst vom Englischen ins Deutsche übersetzt und anschliessend mit dem japanischen Original abgeglichen, wobei Zensuren und Übersetzungsfehler des englischen Skripts soweit wie möglich ausgebessert wurden. Danach wurde das Skript im Spiel getestet, wobei diverse unpassende Formulierungen abgeändert wurden.

Die Namen aller Charaktere, Städte, Gegenstände und Gegner wurden anhand des japanischen Originals rekonstruiert und so gut wie möglich ins Deutsche übertragen. Englische und japanische Eigennamen wurden belassen, wenn es keine sinnvolle deutsche Übersetzung gab.

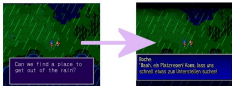
Die Länge der Namen aller Charaktere, Orte, Items, Gegner und Zaubersprüche wurde erweitert um auf unschöne Abkürzungen verzichten zu können.





## 3D-Weltkarte

Um die grafisch wenig aufregene Weltkarte ein wenig aufzuwerten, wurde ein Pseudo-3D-Effekt integriert. Aufgrund diverser technischer Limitationen des Spiels sowie des SNES fällt dieser zwar eher subtil aus, trägt aber dennoch zur Verbesserung der Atmosphäre bei.



# Kompatibilität

Bei der Entwicklung dieses Patches wurde in erster Linie darauf geachtet, das Spiel auf einem richtigen SNES so fehlerfrei wie möglich zu gestalten. Da wir es nicht als unsere Verantwortung sehen, Fehler und Unzulänglichkeiten von Emulatoren zu berichtigen, wurde weitestgehend darauf verzichtet, derartige Fehler zu korrigieren oder zu umgehen.

Die einzige Ausnahme bildet ein Fehler in der Soundemulation von ZSNES, der dafür sorgt, dass das Originalspiel von Zeit zu Zeit nach Kämpfen abstürzt. Hier wurde die Soundengine des Spiels geringfügig modifiziert, um derartige Abstürze zu vermeiden, da die Mehrzahl von euch vermutlich Zsnas verwenden wird, um den Patch zu spielen.



Empfehlenswert sind folgende Systeme/Emulatoren:

1. SNES (Originalhardware) - keine bekannten Probleme
2. Bsnas (Emulator) - nahezu perfekte Emulation
3. Zsnas (Emulator) - leichte Probleme beim Abspielen der Intramusik, insbesondere im FastForward-Modus

Nicht empfehlenswert:

- Snes9x (Emulator) - durch inakurate Soundemulation schwere Probleme beim Abspielen der Intramusik.

## Mitwirkende

Übersetzung:

-Bredator  
-Reaper84  
-d4s

Zusätzliche Programmierung:

-d4s

Zusätzliche Grafik:

-d4s

Zusätzlicher Sound:

-d4s

Betatest:

-Snik  
-Bredator  
-Reaper84  
-Flabo  
-Hydr0x

