

Paper Mario ITA

Progetto di traduzione

Creatore: ZioMirko

Aiutanti: RobiNERD

Compressione texture

- Questo gioco utilizza come compressione texture YAY0. Di conseguenza, come tutte le altre compressioni di texture, hanno un numero di byte specifico, che non si può superare.
- Questo gioco, contiene circa il 20% di messaggi grafici, di cui il 5% è compresso.
- Non tutte le texture presenti nel gioco sono compresse, è possibile visualizzarle attraverso Tile Molester e N64Rip.

I pointer

Per trovare dei pointer nel gioco, bisogna utilizzare la text table e un hex editor.

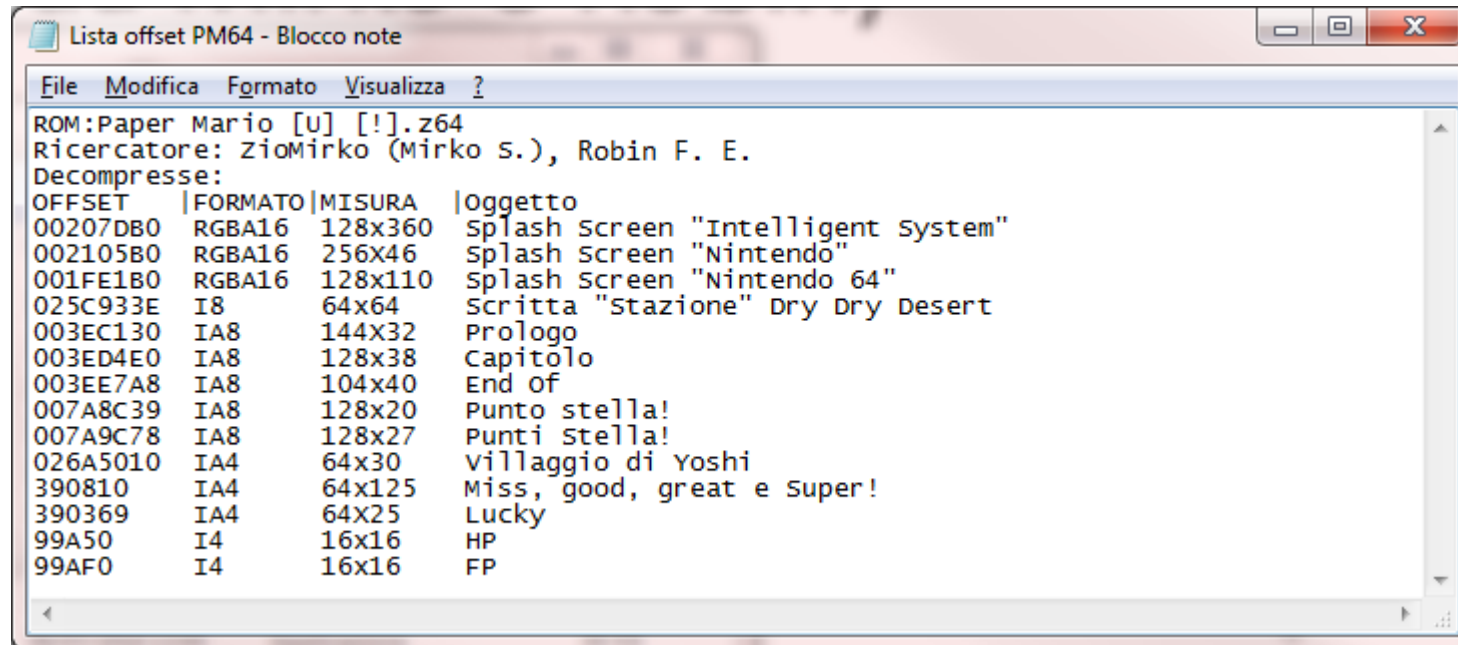
Text table [qui](#), hex editor [HxD](#)

Mettetevi davanti alla linea di testo, copiate l'offset e poi fare ctrl + g per aprire il menù goto (vai a).

Scrivete l'offset et voilà! Trasportati al pointer, che in media ha 8 lettere. Se inizia con 80 o 24 (Paper Mario usa solamente 80), si trova nella ram. Se invece inizia con 00 o altri numeri che non siano 80 o 24, si trovano direttamente nella rom

Lista texture (trovati da Mirko e Robin)

Questa risorsa è libera, ma se la usate citateci.



```
ROM:Paper Mario [U] [!].z64
Ricerca: ZioMirko (Mirko S.), Robin F. E.
Decompresso:
OFFSET |FORMATO|MISURA |oggetto
00207DB0 |RGBA16| 128x360 |splash screen "Intelligent system"
002105B0 |RGBA16| 256x46 |splash screen "Nintendo"
001FE1B0 |RGBA16| 128x110 |splash screen "Nintendo 64"
025C933E |I8| 64x64 |Scritta "Stazione" Dry Dry Desert
003EC130 |IA8| 144x32 |Prologo
003ED4E0 |IA8| 128x38 |Capitolo
003EE7A8 |IA8| 104x40 |End of
007A8C39 |IA8| 128x20 |Punto stella!
007A9C78 |IA8| 128x27 |Punti stella!
026A5010 |IA4| 64x30 |villaggio di Yoshi
390810 |IA4| 64x125 |Miss, good, great e Super!
390369 |IA4| 64x25 |Lucky
99A50 |I4| 16x16 |HP
99AF0 |I4| 16x16 |FP
```

Ci sono solamente texture non compresse.

Pointer menù (1)

```
Offset (h) 00      04      08      0C
0024B7B0 FCFFFFFF FFFCF279 FA000000 28282848 ùýýýýüòýú...(((H
0024B7C0 DF000000 00000000 80180FF0 00000000 B.....€..ð....
0024B7D0 00000000 00000000 33454C45 4354F746 .....βSELECT+F
0024B7E0 494C45F7 544FF753 54415254 1AFD0000 ILE-TO-START.ý..
0024B7F0 33454C45 4354F746 494C45F7 544FF744 3ELECT-FILE-TO=D
0024B800 454C4554 451AFD00 33454C45 4354F746 ELETE.ý.3ELECT+F
0024B810 494C45F7 544FF753 415645FD 234F5059 ILE-TO-SAVEý#OPY
0024B820 F7574849 4348F746 494C451F FD000000 =WHICH-FILE.ý...
0024B830 234F5059 F7544FF7 57484943 48F74649 #OPY-TO-WHICH-FI
0024B840 4C451FFD 2E2537FD 2C455645 4CFD0000 LE.ý.%7ý,EVELý..
0024B850 304C4159 F734494D 45FD0000 24454C45 OLAY÷4IMEý..$ELE
0024B860 5445F726 494C45FD 23414E43 454CFD00 TE-÷ILEý#ANCELý.
0024B870 234F5059 F726494C 45FD0000 26495253 #OPY-÷ILEý..&IRS
0024B880 54F7304C 4159FD00 0EFD0000 394553FD T=OLAYý..ý..9ESý
0024B890 2E4FFD00 24454C45 5445FD00 2F564552 .Oý.$ELETEý./VER
0024B8A0 52494445 F7544FF7 2E4557F7 24415441 RIDE-TO÷.EW÷$ATA
0024B8B0 FD000000 33415645 F72F2B1F FD000000 ý...3AVE÷/+..ý...
0024B8C0 26494C45 F74E414D 45F74953 F71AFD00 &ILE-NAME-IS÷.ý.
0024B8D0 0EFD0000 2F2B1FFD 26494C45 FD000000 .ý../+..ý&ILEý...
0024B8E0 57494C4C F74245F7 44454C45 5445440E WILL-÷BE-DELETED.
0024B8F0 FD000000 2F2BF754 4FF7434F 5059F754 ý.../+÷TO÷COPY÷T
0024B900 4FF75448 4953F746 494C451F FD000000 O÷THIS-FILE.ý...
0024B910 33544152 54F74741 4D45F757 495448FD 3TART=GAME-÷WITHý
0024B920 26494C45 FD000000 484153F7 4245454E &ILEý...HAS-÷BEEN
0024B930 F744454C 45544544 0EFD0000 FD000000 ÷DELETED.ý..ý...
0024B940 234F5059 F746524F 4DFD0000 544FFD00 #OPY-÷FROMý..TOý.
0024B950 484153F7 4245454E F7435245 41544544 HAS-÷BEEN-÷CREATED
0024B960 0EFD0000 254E5445 52F741F7 46494C45 .ý..%NTER-÷A-÷FILE
0024B970 F74E414D 4501FD00 21222324 25262728 ÷NAME.ý.!"%$%&'(
0024B980 292A2B2C 2D2E2F30 31323334 35363738 )*+,-./012345678
0024B990 393A4142 43444546 4748494A 4B4C4D4E 9:ABCDEFGHIJKLMN
0024B9A0 4F505152 53545556 5758595A 11121314 OPQRSTUVWXYZ....
0024B9B0 15161718 19100E0D F7009091 20C6F7F7 .....÷÷.'E÷÷
```

Come possibile vedere da questa immagine, è possibile vedere il dump della ram al menù, nella foto a questa destra. Si può trovare la stessa cosa nella ROM all'offset 16C038. (rom usata: Paper Mario (U) [!].z64)



Pointer menù (2)

```
0EFD0000 254E5445 52F741F7 46494C45 .ý..%NTER÷A÷FILE
F74E414D 4501FD00 21222324 25262728 ÷NAME.ý.!"#$$%&'(
292A2B2C 2D2E2F30 31323334 35363738 )*+,-./012345678
393A4142 43444546 4748494A 4B4C4D4E 9:ABCDEFGHIJKLMN
4F505152 53545556 5758595A 11121314 OPQRSTUVWXYZ....
15161718 19100E0D F7009091 20C6F7F7 .....÷...`E÷÷
C9F7F7CA F7F70000 1FFD0000 0EFD0000 É÷÷Ê÷÷...ý...ý..
00000000 8024B7D8 8024B7F0 8024B808 ...€$·Ø€$·ð€$_.
8024B81C 8024B830 8024B844 8024B848 €$_.€$_.0€$_.D€$_.H
8024B850 8024B85C 8024B868 8024B870 €$_.P€$_.\€$_.h€$_.p
8024B87C 8024B888 8024B88C 8024B890 €$_.|€$_.^€$_.Ø€$_.
8024B894 8024B89C 8024B8B4 8024B8C0 €$_.“€$_.œ€$_.‘€$_.À
8024B8D0 8024B8D4 8024B8D8 8024B8E0 €$_.Ð€$_.Ô€$_.Ø€$_.à
8024B8F4 8024B910 8024B920 8024B928 €$_.ô€$².€$² €$²(
8024B93C 8024B940 8024B94C 8024B950 €$²<€$²@€$²L€$²P
8024B964 8024B9C8 8024B9CC 00000000 €$²d€$²È€$²Ì....
00000000 00000000 00000000 00000000 .....
~::~::~::~ ~::~::~::~ ~::~::~::~ ~::~::~::~
```

Questo screenshot fa vedere che ci sono dei pointer. I pointer sono quelli che iniziano con 80, e si trovano nella ram. Se togliamo l'80 e andiamo nell'offset (es. 8024B7D8, dumpo la ram e diventa 24B7D8 e lì posso modificarlo).

Pointer menù (3)

```
00000000 8024B7D8 8024B7F0 8024B808 ....e$-øe$-æe$,.
8024B81C 8024B830 8024B844 8024B848 e$,.e$,øe$,De$,H
8024B850 8024B85C 8024B868 8024B870 e$,Pe$,\e$,he$,p
8024B87C 8024B888 8024B88C 8024B890 e$,|e$,^e$,æe$,.
8024B894 8024B89C 8024B8B4 8024B8C0 e$,,"e$,æe$,^e$,À
8024B8D0 8024B8D4 8024B8D8 8024B8E0 e$,De$,ôe$,øe$,à
8024B8F4 8024B910 8024B920 8024B928 e$,ôe$^e$^ e$^(
8024B93C 8024B940 8024B94C 8024B950 e$^<e$^@e$^Le$^P
8024B964 8024B9C8 8024B9CC 00000000 e$^de$^Èe$^ì....
```

8024B7D8 = Select file to start:
8024B7F0 = Select file to delete:
8024B808 = Select file to save
8024B81C = Copy which file?
8024B830 = Copy to which file?
8024B844 = NEW
8024B848 = Level
8024B850 = Play Time
8024B85C = Delete File
8024B868 = Cancel
8024B870 = Copy File
8024B87C = First Play
8024B888 = .

8024B88C = Yes
8024B890 = No
8024B894 = Delete
8024B89C = Override to New Data
8024B8B4 = Save OK?
8024B8C0 = File name is
8024B8D0 = .
8024B8D4 = OK?
8024B8D8 = File
8024B8E0 = will be deleted.
8024B8F4 = OK to copy to this file?
8024B910 = Start game with
8024B920 = File
8024B928 = has been deleted.
8024B93C = (vuoto)
8024B940 = Copy from
8024B94C = to
8024B950 = has been created.
8024B964 = Enter a file name!
8024B9C8 = ?
8024B9C8 = .