

Love Hina Advance

In questo documento sono riassunte le specifiche alla base della ROM di Love Hina Advance, per la storica piattaforma Game Boy Advance.

Queste informazioni sono particolarmente utili per lavorare sulla traduzione, e sono state estrapolate tramite osservazioni durante il lavoro di traduzione, sono pertanto soggette ad errori ed imperfezioni, tuttavia mi sforzerò di assicurare al massimo la correttezza, correggendo eventuali inesattezze rilevate durante i test.

Lo scopo di questo documento è duplice, in primo luogo ha la funzione di personale promemoria ed in secondo luogo trovo carino documentare la tecnologia impiegata all'interno del gioco.

Iniziamo dando alcuni riferimenti spaziali della ROM:

Testo da tradurre	0x007900A0
Caratteri	0x000D9100
Elementi grafici principali dell'interfaccia	0x0055F800
Label Accetta Cancelli	0x005573C0
Titoli dei capitoli	0x007F1100
Testi finali, sconfitte e testi generici usati più volte	0x007A1150
Titoli di coda	0x007F0000

MODIFICA MOLTO FORTE all'indirizzo **0079B870**, modificato il puntatore “01 **49** 58 00 00” in “01 **48** 58 00 00”

Relativamente ai caratteri (la cui table è alla fine del presente documento):

I caratteri dallo 00 all' 8A sono quelli giapponesi, anche se alcuni di questi sono stati eliminati per far spazio a nuovi caratteri, infatti la table è stata modificata rispetto a quella della versione inglese (ed ovviamente giapponese) per poter aggiungere determinati caratteri (come quelli accentati) tipici dell'italiano, tali caratteri sono stati inseriti dalla posizione 8B alla 9F.

Il carattere FF rappresenta la fine di una stringa di un sottotitolo.

Ora il discorso si complica perché iniziamo a discutere del funzionamento interno del gioco, infatti tramite SearchR è possibile osservare accanto al testo da tradurre dei “codici” che gestiscono il funzionamento del gioco, quanto segue ha lo scopo di capire come questi influenzino la dinamica del gioco.

Ogni riga CONTIENE AL MASSIMO 20 caratteri.

Aumento cuore:

FF 65 XX YY FF

Dove con XX si inserisce il codice del personaggio, YY di quanto deve essere effettuato

l'incremento, tipicamente 01

Valori di XX

42 = Narusegawa

43 = Kitsune

44 = Su

45 = Shinobu

46 = Motoko

47 = Mutsumi

48 = Sarah

Abbassamento cuore:

FF 65 XX FF

Dove con XX si inserisce il codice del personaggio, uguale a quello dell'aumento della vita

Focus su personaggio (faccina a sinistra):

70 XX 00 00

Dove con XX si inserisce il codice del personaggio (quello della vita, 4X, diventa 0X)

02 = Narusegawa

03 = Kitsune

Aumento vita:

65 40 01 (Da notare che è un caso particolare dell'aumento del cuore)

Aumento spazio per la vita:

65 40 01 (Da notare che è un caso particolare dell'aumento del cuore)

Abbassamento vita:

FF 65 40 FF

Suono:

83 XX 01

XX Tipo di suono

Es. 2C => Suono d'entrata nuovo capitolo (lo stesso di apertura della ROM).

Es. 32 => Mitragliata macchina da scrivere.

Velocità di scorrimento:

6F XX

0F = Lento

03 = Normale

Pausa (piccola):

FF 6E XX

XX => Determina la dimensione della pausa

1E, 3C Pausa piccola

Menù di selezione:

Ogni voce del menù di selezione è preceduta da:

14 XX

Dove XX è la dimensione in caratteri del testo che seguirà.

Al termine di ogni testo si trova:

YY 00 00 00

Dove YY indica di quanto in avanti si debba saltare all'interno della rom, quasi sicuramente anche le celle adiacenti sono usabili per indicizzare il salto.

È probabile che un menù di selezioni termini con 15 FF ed inizi con 71 F4 01 FF

Finestra save:

FF 20 XX FF

Dove XX è il save, ad esempio:

17 = Shinobu Parte 2

18 = La vacanza

Pausa transizione:

8C XX

Dove 1F = Molto lenta, 1B più veloce

Gestione jump:

I salti sono gestiti tramite valori relativi e non assoluti, è quindi necessario capire come avvenga il meccanismo di salto.

FF XX XX XX XX XX FF FF FF

FF XX XX XX XX XX FF

Da comprendere più a fondo, è una delle due modalità (o tutte e due).

CORREZIONE RISPETTO ALLA VERSIONE INGLESE:

Una svista che inibisce la giocabilità della ROM è all'indirizzo 0x00797DF0, il jump ha un indirizzo nel puntatore errato, che causa un salto all'indirizzo: 0x00790030 che è all'inizio della parte tradotta della ROM.

Gli ultimi quattro byte (di 0x00797DF0) devono essere FF 0A 00 00 e non FF 0A 0A 00 .

Discorso completamente identico all'indirizzo 0x00798DF0, il settimo byte è errato, dovrebbe essere 03 FF 0A 00 00 e non 03 FF 0A 0A 00 .

PORZIONI IN GIAPPONESE

Nella ROM inglese ci sono due porzioni lasciate in giapponese:

1. Relativamente al finale negativo con Shinobu, testo all'indirizzo: 79BEA0
Comincia con: 04 41 03 12 01 1E
2. Relativamente alla canzone cantata da Kaolla, testo all'indirizzo: 79B1E0
Comincia con: 73 67 22 16 08 12

Relativamente a questa seconda parte, ci si è accorti di aver introdotto un effetto collaterale aggiungendo alcuni caratteri in italiano, il problema è con i soli caratteri: **c'** e **t'** per tale motivo si è deciso di raggiungere i caratteri giapponesi eliminati rispettivamente in posizione F5 ed F6 che tanto erano vuoti, (Fatto il 9/Novembre/2008).

8B=>
8C=<
8D='i
8E=s'
8F=Ti
90=d'
91=c'
92=t'
93=m'
94=lt
95=l'
96=tt
97=li
98=ti
99=il
9A=°
9B=à
9C=è
9D=i
9E=ò
9F=ù
59=]
A0=1
A1=2
A2=3
A3=4
A4=5
A5=6
A6=7
A7=8
A8=9
A9=0
AA=A
AB=B
AC=C
AD=D
AE=E
AF=F
B0=G

B1=H
B2=I
B3=J
B4=K
B5=L
B6=M
B7=N
B8=O
B9=P
BC=Q
BD=R
BE=S
BF=T
C0=U
C1=V
C2=W
C3=X
CA=Y
F2=Z
CC=a
CD=b
CE=c
CF=d
D0=e
D1=f
D2=g
D3=h
D4=i
D5=j
D6=k
D7=l
D8=m
D9=n
DA=o
DB=p
DC=q
DD=r
DE=s
DF=t

E0=u
E1=v
E2=w
E3=x
E4=y
E5=z
BA=...
BB=~
C4=!
C5=?
C6=,
C7=.
C8=♥
C9=.
CB=
E6=-
E7=l'
E8=ll
E9='s
EA='t
EB=it
EC='
ED=""
EE=""
EF=,
F0=...
F1=&
F3=*
F4=Il

FE=NUOVA LINA (richiesta di conferma)