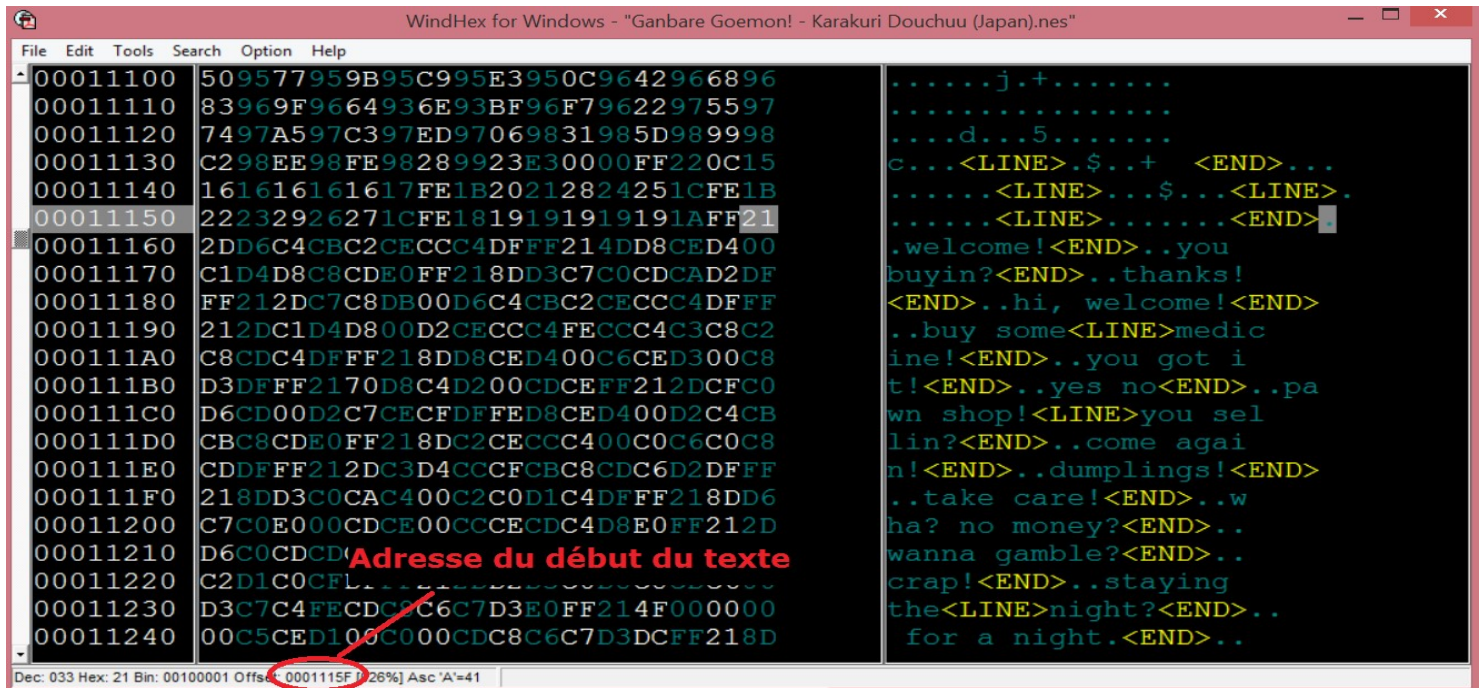


INITIATION L'UTILISATION D'ATLAS/CARTOGRAPHER

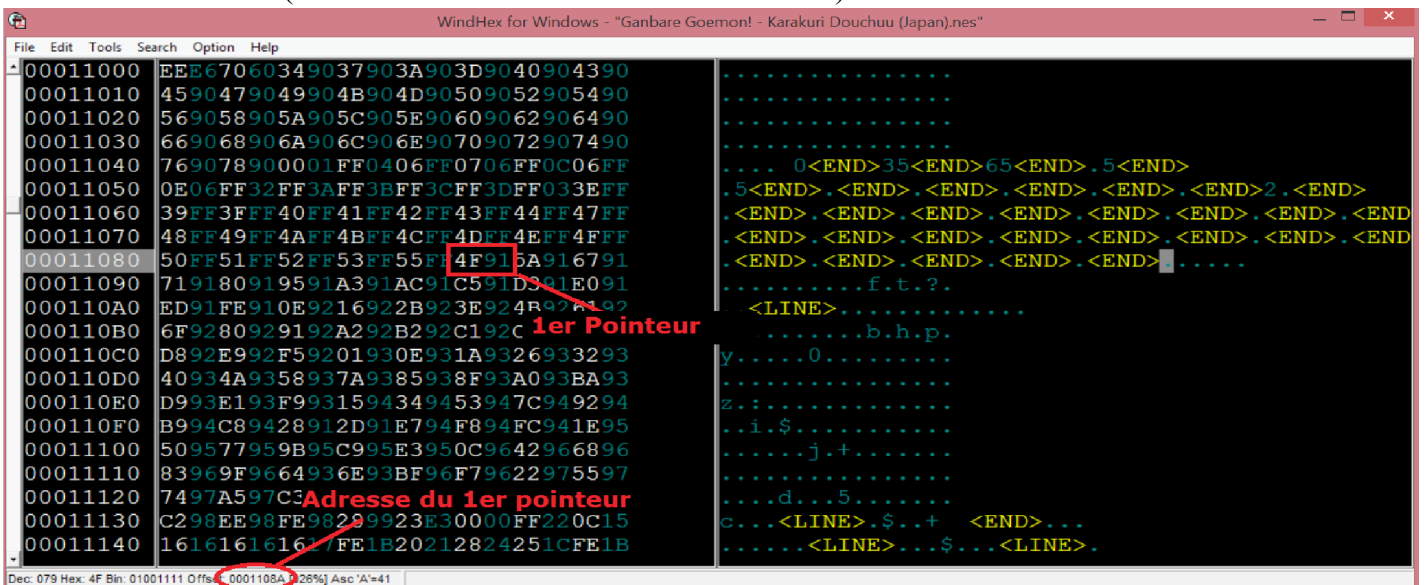
Après des années dans la monde de la traduction, je me suis enfin décidé à écrire un petit tutorial qui devrait vous faciliter la vie puisque qu'il concerne un des aspect les plus rebutant pour beaucoup de monde : l'extraction (Atlas) et la réinsertion (Cartographer) d'un texte avec ses pointeurs. Le jeu que j'ai choisi pour l'occasion est Ganbare Goemon! - Karakuri Douchuu dans sa version traduite en anglais par Spinner 8.

Je vous passerai les détails sur la création d'une table et la recherche des pointeurs, il y a d'autre tutos pour ça.

Pour commencer, après avoir créé la table du jeu (ci-jointe), recherchez le début d'un bloc de texte dans votre éditeur hex préféré (Windhex pour moi), dans notre cas, ça se passe à l'adresse \$1115F, il y a 2 octets précédents le début du texte qui vont indiquer où celui-ci va s'afficher à l'écran:



Ensuite, il nous faut les adresses de la table de pointeurs avec le 1er pointeur: 4F91 pour le 1er texte en \$1115F (la NES est little endian +\$10 de header): en \$1108A donc.

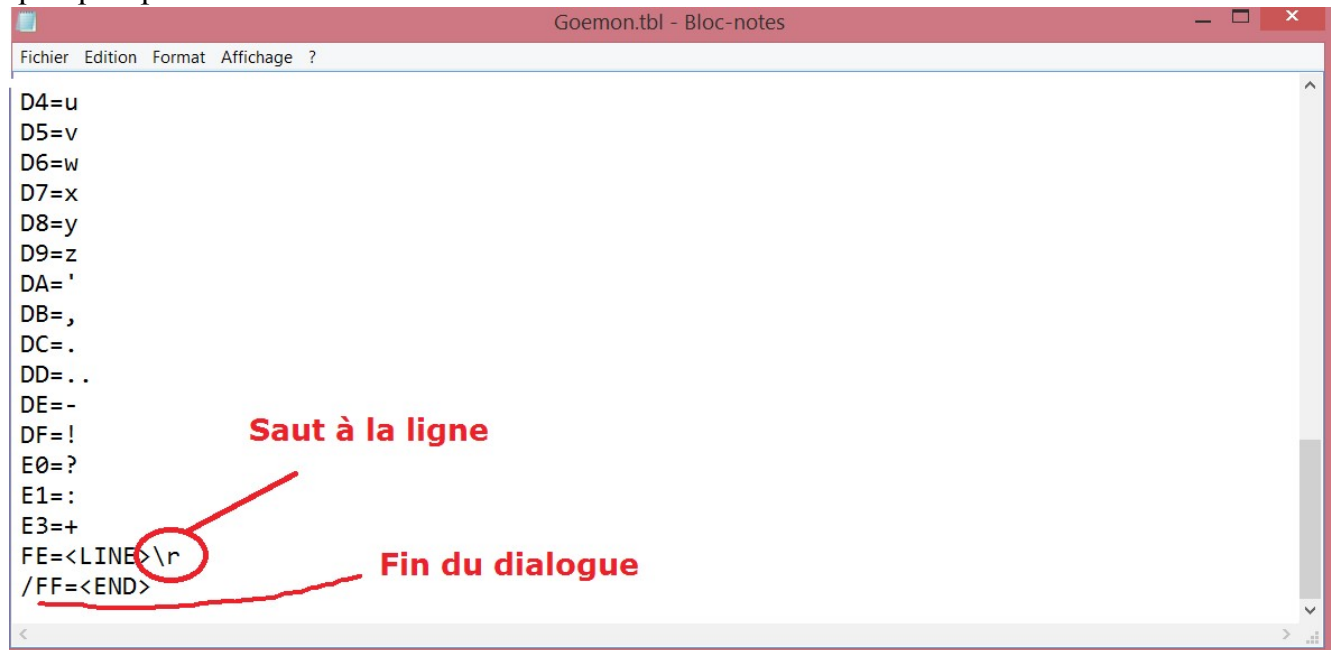


Ensuite, même chose pour la fin de la table, le dernier texte pointé est en \$11938, le pointeur est donc \$2899 en \$11137:

A partir de là, nous allons pouvoir renseigner le fichier de commande (commands.txt) de Cartographer pour lui donner les adresses et infos dont il aura besoin:

- #GAME NAME: le nom de votre Rom (ici Goemon.nes)
- #BLOCK NAME: on ne touche pas
- #METHOD: POINTER RELATIVE, pointeurs relatifs, le plus utilisé et sujet du jour
- #POINTER ENDIAN: LITTLE, c'est de la NES donc pointeur little endian
- #POINTER TABLE START: \$1108A, début de la table de pointeurs vu plus haut
- #POINTER TABLE STOP: \$11137, fin de la table de pointeurs
- #POINTER SIZE: \$02, les pointeurs sont codés sur 2 octets (16bits)
- #POINTER SPACE: \$00, pas d'espace entre les pointeurs donc 0
- #ATLAS PTRS: Yes, pointeurs compatibles Atlas donc oui
- #BASE POINTER: \$8010 (écart entre le pointeur et l'adresse réelle dans la rom)
Calcul: Adresse réelle - pointeur (inversé si little endian comme ici) donc pour le 1er pointeur par exemple: 4F91 on inverse 914F donc ça nous fait 1115F - 914F = 8010
- #COMMENTS: Yes, pour pouvoir rajouter des commentaires dans le dump de texte
- #END BLOCK: Fin de saisie des infos

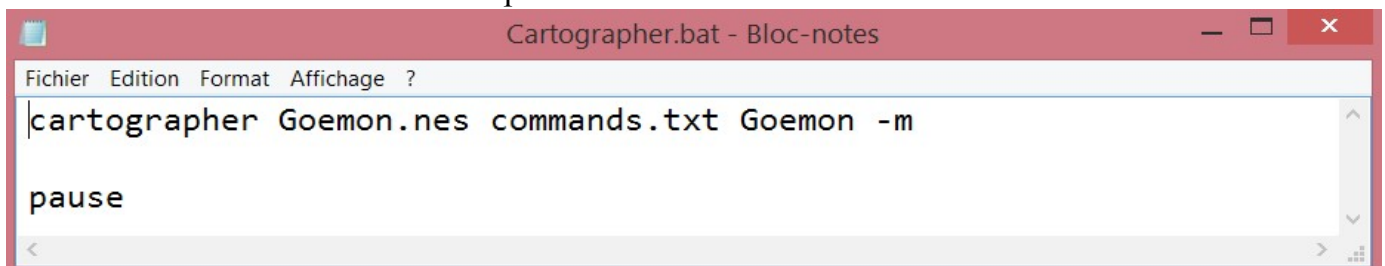
Ensuite pour que Cartographer puisse gérer correctement l'extraction, il faudra rajouter quelques petits trucs dans la table:



```
D4=u
D5=v
D6=w
D7=x
D8=y
D9=z
DA='
DB=,
DC=.
DD=. .
DE=-
DF=!
E0=?
E1=:
E3=+
FE=<LINE>\r
/FF=<END>
```

\r après le label de saut à la ligne pour que Cartographer saute une ligne
/ avant votre code de fin de texte (souvent \$FF) pour qu'il passe au pointeur suivant

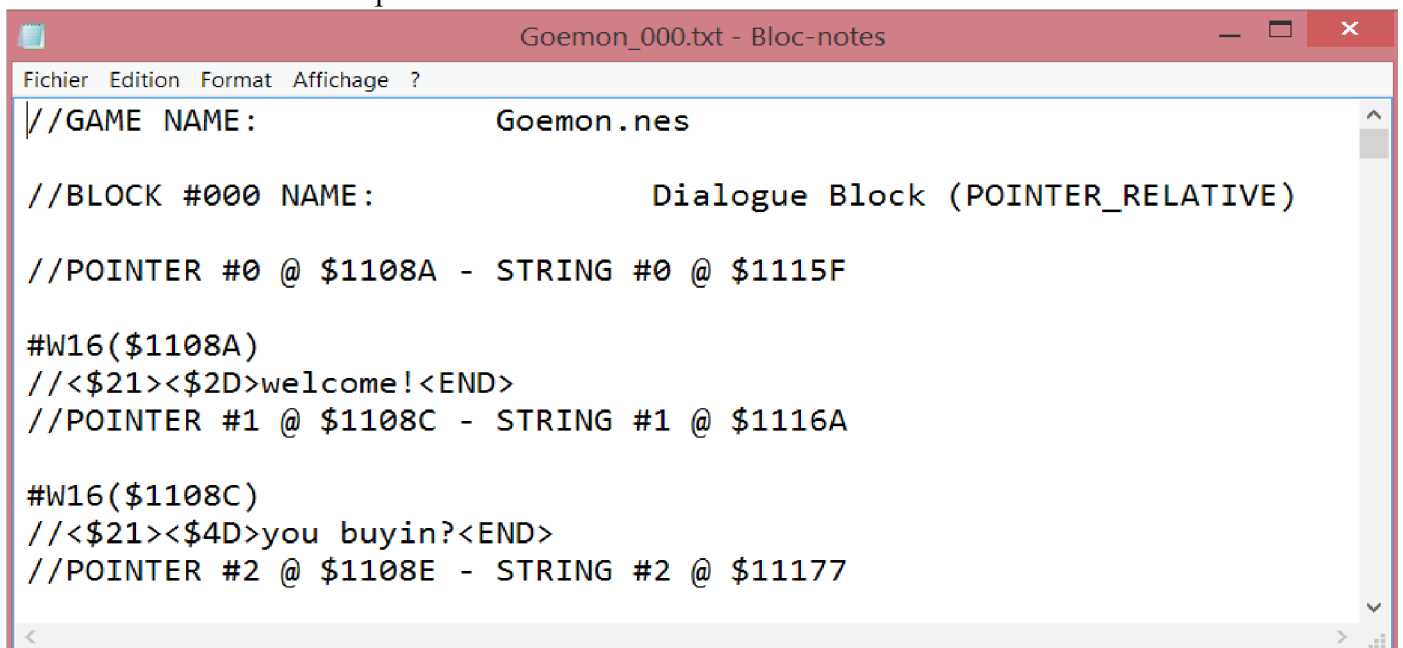
Modifiez ensuite le fichier Cartographer.bat: cartographer "Nom de la Rom" "Nom du fichier commande" "Nom du dump de texte" -m



```
cartographer Goemon.nes commands.txt Goemon -m

pause
```

Mettez ensuite tout vos éléments (rom, table, fichier commande et fichier bat) dans le même répertoire que le programme Cartographer et double-cliquez sur le fichier .bat pour lancer l'extraction de votre script et on obtient ceci:



```
//GAME NAME: Goemon.nes

//BLOCK #000 NAME: Dialogue Block (POINTER_RELATIVE)

//POINTER #0 @ $1108A - STRING #0 @ $1115F

#W16($1108A)
//<$21><$2D>welcome!<END>
//POINTER #1 @ $1108C - STRING #1 @ $1116A

#W16($1108C)
//<$21><$4D>you buyin?<END>
//POINTER #2 @ $1108E - STRING #2 @ $11177
```


Il faut maintenant changer quelques trucs sur votre fichier texte pour qu'Atlas puisse le réinsérer convenablement, j'ai donc fait une copie de ce fichier dans le répertoire d'Atlas en le renommant Goemon.txt:

Modifiez l'entête comme ici

```
#ADDTBLE ("Nom de votre table", Table)
```

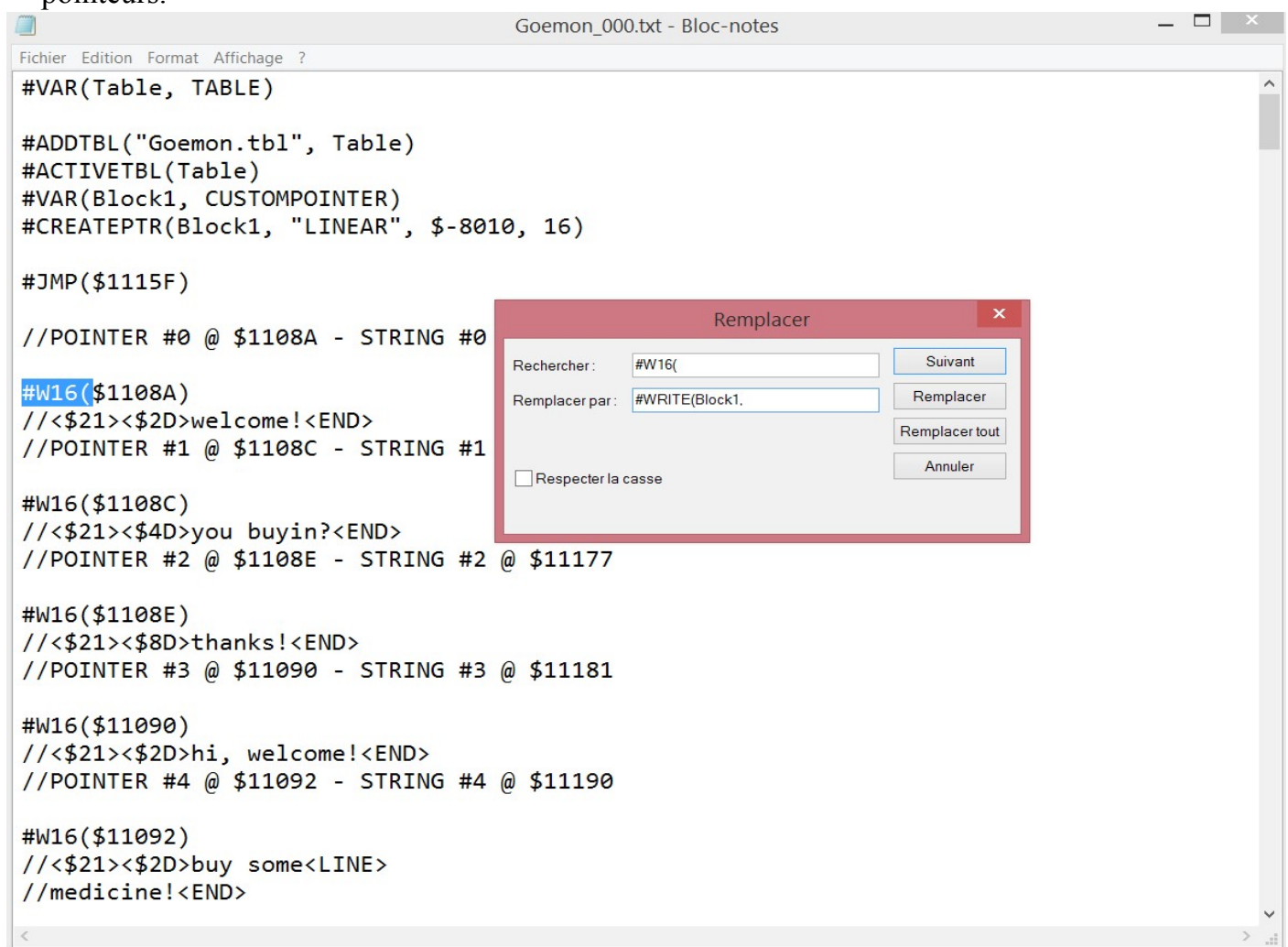
C'est la table précédemment créée mais il faut retirer les marques de saut de ligne (/r) et de fin de texte soit ici FE=<LINE> et FF<END>

```
#CREATEPTS(Block1, "LINEAR", "valeur à retirer de l'adresse pour obtenir le pointer",  
"codage du pointeur soit 8, 16 ou 24bits) #JUMP(adresse du premier dialogue)
```

Ici, le prog déconne un peu, la valeur entre le pointeur et l'adresse réelle devrait être -8100 comme précédemment mais en fait c'est -7FF0, je crois que pour les roms NES le programme ajoute automatiquement 20 mais j'ai pas encore vérifié, vous donc serez obligé de checker le 1er pointeur qui ne bouge pas pour confirmer voire rectifier la valeur.

Aussi pour un calcul en hexa vous pouvez utiliser une calculatrice en ligne comme celle-ci: <https://www.ma-calculatrice.fr/addition-soustraction-hexadecimal.php>

Le reste, c'est comme sur l'image suivante mais remplacez TOUS les "#W16(" par "#WRITE(Block1, "(attention à l'espace) ou vous aurez des erreurs de pointeurs.



Tout ce qui est derrière // est considéré comme un commentaire, donc quand vous traduisez une ligne, pensez à effacer les // qui la précèdent.

//<\$21><\$8D>take care!<END> deviendra par exemple <\$21><\$4D>prudence!<END>

Si vous trouvez deux textes similaires pour deux pointeurs, vous pouvez attribuer la même adresse aux 2 pointeurs pour gagner de la place, comme pour le texte

```
<$21><$4D>prudence!<END>
```

qui est répété deux fois en deux adresses différentes:

```
//POINTER #10 @ $1109E - STRING #10 @ $111F0
```

```
#WRITE(Block1, $1109E)
```

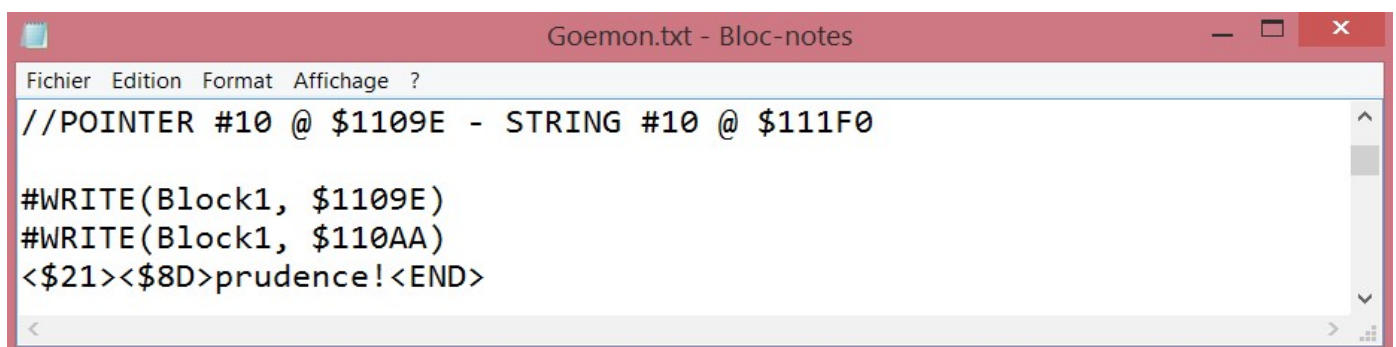
```
<$21><$8D>prudence!<END>
```

et là:

```
//POINTER #16 @ $110AA - STRING #16 @ $1124E
```

```
#WRITE(Block1, $110AA)
```

```
<$21><$8D>prudence!<END>
```



On pourra les regrouper ainsi mais pensez bien à supprimer les doublons.

Vous pouvez même changer un pointeur de place pour le mettre au milieu d'un texte, ça n'est pas le cas dans ce jeu à cause des octets de position de texte mais vous pourriez faire une truc de ce genre:

```
//POINTER #14 @ $110A6 - STRING #14 @ $11226
```

```
#WRITE(Block1, $110A6)
```

```
<$21><$2D>passer<LINE>
```

```
#WRITE(Block1, $110B4)
```

```
la nuit?<END>
```

Vous auriez alors un dialogue

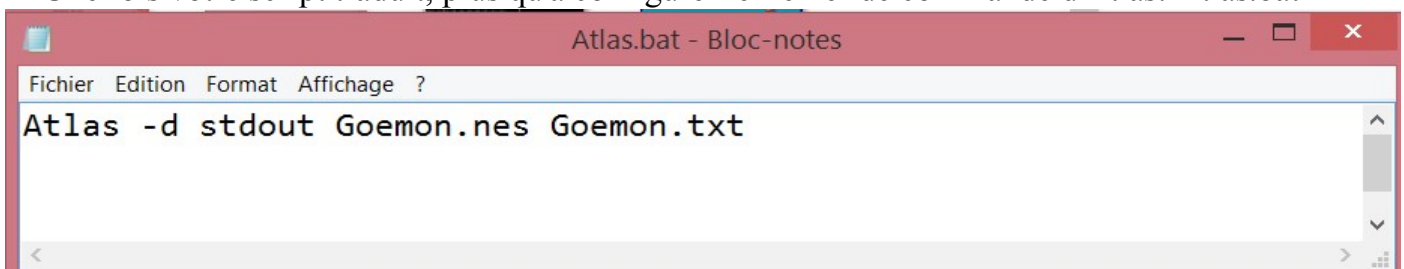
```
<$21><$2D>passer<LINE>
```

```
la nuit?<END>
```

et un deuxième:

```
la nuit?<END>
```

Une fois votre script traduit, plus qu'à configurer le fichier de commande d'Atlas: Atlas.bat



Atlas -d stdout "Nom de la Rom" "Nom du fichier texte".

Comme pour Cartographier, double-cliquez sur ce fichier Bat et Atlas vous réinsérera tout ça, et avec les pointeurs s'il-vous-plaît!

Voilà, c'est terminé, j'espère que ce tuto vous sera utile, tous les fichiers utilisés sont joints à ce tutorial, ça devrait vous aider.

Sinon, si vous avez des questions, vous pouvez les poser sur le Forum de la Traf, j'essaierai d'y répondre,

FlashPV