

Paper Mario 64

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.

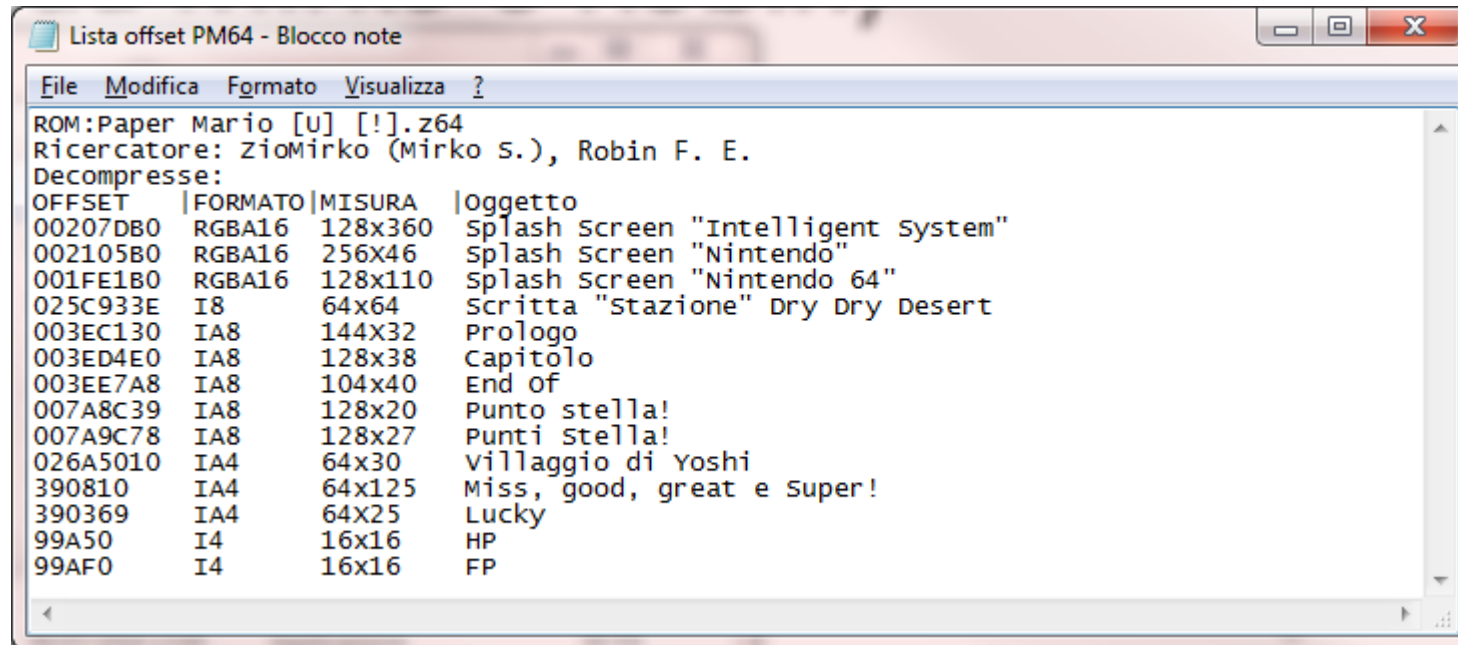
Text table [qui](#), hex editor [HxD](#)

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.



```
Lista offset PM64 - Blocco note
File Modifica Formato Visualizza ?
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.