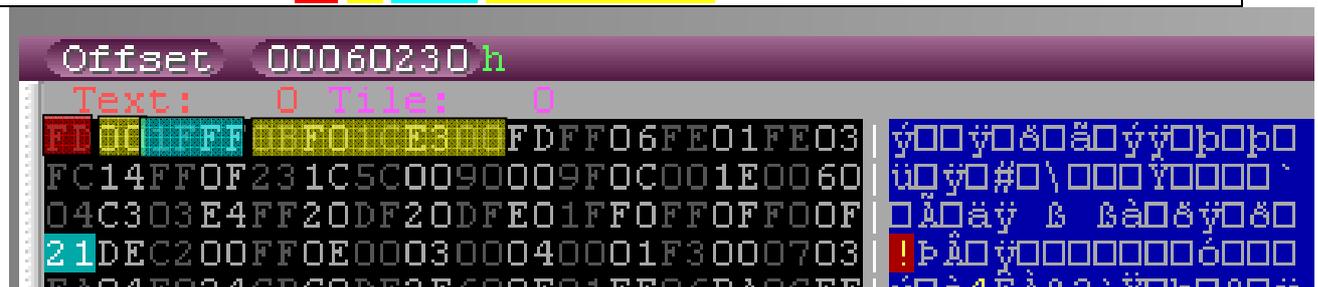


In diesen Tutorial wird erklärt wie die Komprimierung in Metal Marines funktioniert. Eine Korrektheit und Vollständigkeit in allen Bereichen kann nicht gewährleistet werden.

Metal Marines hat den meisten Teil der Daten in einer LZSS Komprimierung abgelegt, womit der Dekomprimierer im Spiel eig. ununterbrochen arbeitet. Der Text mit der Kommunikation, ein riesigen Teil der Grafiken und wahrscheinlich auch einiges an Programmcode. ManakoAT hat mir erklärt wie es funktioniert um mir selbst und den anderen Leute zu helfen, versuche ich hier die Routine zu erklären.

Das Komprimierungsverfahren funktioniert in diesem Spiel wie folgt:  
Auf Adresse 60000h(60200h mit Header) findet ihr den Anfang unserer Übung.

Die Hexwerte sind **FD 00 1F FF 0B F0 1C E3 00**



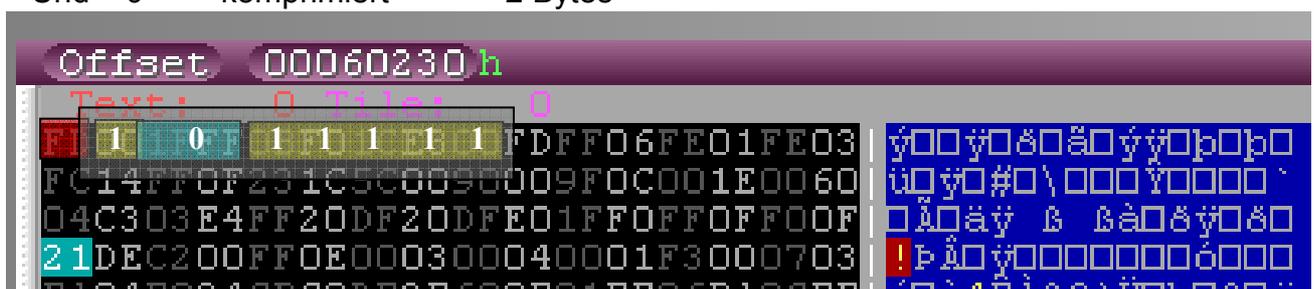
Das erste Byte definiert die folgenden Bytes, ob sie komprimiert oder nicht komprimiert sind. Dabei bedienen wir uns der Binären Schreibweise.

FD hat in der binären Schreibweise folgenden Wert: **11111101**

Wie unschwer zu erkennen ist, stehen die gefärbten Buchstaben in einen Zusammenhang:

FD beschreibt die folgenden Bytes, dabei steht eine 1 für unkomprimiert, hingegen 0 – für 2 komprimierte Bytes steht. Gelesen wird vom geringwertigsten Bit zum Höchstwertigen.

Also 1 unkomprimiert 1 Byte  
Und 0 komprimiert 2 Bytes



Zur besseren Lesbarkeit drehen wir mal die Bits.

**10111111**

Soviel zum Index. Jetzt wird es leichter.

