

IMP.dat

Toxic hat im LotB-Forum eine Beschreibung über die IMP.DAT-Datei gepostet. Roadkill hat Einiges ergänzt.

In dieser Datei (IMP.DAT) werden alle Informationen über den AE gespeichert. Alle Offsets und Werte, wenn nicht anders beschrieben, sind Dezimal-Zahlen. (*) bedeutet, daß es keinen Experten-Modus gibt. Es sind leider nicht alle vorhandene Daten.

Offset: 000

Beschreibung: Sprachdateien

Mögliche Werte:

- 51 (männliche Stimme #1)
- 52 (männliche Stimme #2)
- 53 (männliche Stimme #3)
- 54 (weibliche Stimme #1)
- 55 (weibliche Stimme #2)
- 56 (weibliche Stimme #3)

Offset: 004

Beschreibung: Portrait

Mögliche Werte:

- 00 (Mann # 1)
- 01 (Mann # 2)
- 02 (Mann # 3)
- 03 (Mann # 4)
- 04 (Mann # 5)
- 05 (Mann # 6)
- 06 (Mann # 7)
- 07 (Mann # 8)
- 08 (Frau # 1)
- 09 (Frau # 2)
- 10 (Frau # 3)
- 11 (Frau # 4)
- 12 (Frau # 5)
- 13 (Frau # 6)
- 14 (Frau # 7)
- 15 (Frau # 8)

Offset: 008

Beschreibung: Name

Der Name kann als Unicode hinzugefügt werden

Offset: 068

Beschreibung: Spitzname

Der Spitzname kann als Unicode hinzugefügt werden

Offset: 117 – 126

Beschreibung: Hosen

Mögliche Werte:

BLUEPANTS

BLACKPANTS
JEANPANTS
TANPANTS
BEIGEPANTS
GREENPANTS

Diese Werte können als Unicode hinzugefügt werden

Offset: 147 – 158
Beschreibung: Weste
Mögliche Werte:
WHITEVEST
GYELLOWSHIRT
YELLOWVEST
greyVEST
BROWNVEST
PURPLESHIRT
BLUEVEST
JEANVEST
GREENVEST
REDVEST
BLACKSHIRT

Diese Werte können als Unicode hinzugefügt werden

Offset: 177 – 185
Beschreibung: Hautfarbe
Mögliche Werte:
BLACKSKIN
DARKSKIN
TANSKIN
PINKSKIN

Diese Werte können als Unicode hinzugefügt werden

Offset: 207 – 215
Beschreibung: Haar
Mögliche Werte:
REDHEAD
BLONDHEAD
WHITEHEAD
BLACKHEAD
BROWNHEAD
redbrown

Diese Werte können als Unicode hinzugefügt werden

Offset: 268
Beschreibung: Geschlecht
Mögliche Werte:
00 (Mann)

01 (Mann – schlanker Körper)

03 (Frau)

Offset: 269

Beschreibung: Medizinkenntnisse

Mögliche Werte: 0 –100

Offset: 304

Beschreibung: Stärke

Mögliche Werte: 0 –100

Offset: 305

Beschreibung: Gesundheit (1)

Mögliche Werte: 15 – 100

Offset: 342

Beschreibung: Gesundheit (2)

Mögliche Werte: 15 – 100

Gesundheit 1 und Gesundheit 2 sollten den gleichen Wert haben! Es gibt zwei Werte, weil der erste (?) die bestmögliche Gesundheit bezeichnet und der zweite (?) die gegenwärtige Gesundheit anzeigt (z.B. wenn der AE verletzt und verbunden ist) Und setz den Wert nicht unter 15, weil dies den Tod für deinen AE bedeuten würde!

Offset: 343

Beschreibung: Geschicklichkeit

Mögliche Werte: 0 – 100

Offset: 344

Beschreibung: Persönlichkeitseigenschaft

Mögliche Werte:

00 – normal

01 – heat intolerant (?)

02 – nervös

03 – klaustrophobisch

04 – Angst vor Wasser

05 – Angst vor Insekten

06 – vergesslich

07 – Psycho

Offset: 345

Beschreibung: besondere Eigenschaft 1

Mögliche Werte:

00 (keine)

01 (Schloss knacken(*))

03 (Elektronik (*))

02 (Hand-zu-Hand)

12 (Kampfkünste)

13 (Messerumgang)

05 (Werfen)

07 (Schwere Waffen)

08 (Automatische Waffen)
10 (Beidhändig (*))
14 (höhere 'Auf-Dach-Schiess-und-Treff'-Chance)
04 (Nachoperationen)
09 (Schleichen)
06 (Unterrichten)
15 (Tarnung (*))

Offset: 347

Beschreibung: Sprengstoff

Mögliche Werte: 0 – 100

Offset: 348

Beschreibung: besondere Eigenschaft 2

Mögliche Werte:

00 (keine)
01 (Schloss knacken(*))
03 (Elektronik (*))
02 (Hand-zu-Hand)
12 (Kampfkünste)
13 (Messerumgang)
05 (Werfen)
07 (Schwere Waffen)
08 (Automatische Waffen)
10 (Beidhändig (*))
14 (höhere 'Auf-Dach-Schiess-und-Treff'-Chance)
04 (Nachoperationen)
09 (Schleichen)
06 (Unterrichten)
15 (Tarnung (*))

Offset: 349

Beschreibung: Führungsqualität

Mögliche Werte: 0 – 100

Offset: 360

Beschreibung: Erfahrung

Mögliche Werte: 0 – 10

Offset: 361

Beschreibung: Treffsicherheit

Mögliche Werte: 0 – 100

Offset: 363

Beschreibung: Weisheit

Mögliche Werte: 0 – 100

Offset: 413

Beschreibung: Beweglichkeit

Mögliche Werte: 0 – 100

Offset: 419

Beschreibung: Mechanik–Kenntnisse

Mögliche Werte: 0 – 100

Offset: 426

Beschreibung: Weste

Mögliche Werte:

- 161 (FlakJacke)
- 162 (Compound 18 FlakJacke)
- 163 (beschichtete FlakJacke)
- 164 (Kevlarweste)
- 165 (Compound 18 Kevlarweste)
- 166 (beschichtete Kevlarweste)
- 197 (Guardianweste)
- 198 (Compound 18 Guardianweste)
- 199 (beschichtete Gurdianweste)
- 167 (Spectraweste)
- 168 (Compound 18 Spectraweste)
- 169 (beschichtete Spectraweste)

Offset: 428

Beschreibung: Westen–Zubehör

Mögliche Werte:

- 00 (keine)
- 183 (Keramik–Platten)

Offset: 434

Beschreibung: Waffe

Mögliche Werte:

- 01 (Glock 17)
- 02 (Glock 18)
- 03 (Beretta 92f)
- 04 (Beretta 93r)
- 05 (.38 Special)
- 06 (Barracuda)
- 07 (Desert Eagle)
- 08 (.45 Colt)
- 09 (H&K MP5K)
- 10 (MAC–10)
- 11 (Thompson M1a1)
- 12 (Colt Commando)
- 13 (H & K MP53)
- 14 (AKSU–74)
- 15 (FN–P90)
- 16 (Type–85)
- 17 (SKS)
- 18 (Dragunov)
- 19 (M–24)
- 20 (Steyr Aug)
- 21 (H&K G41)
- 22 (Ruger Mini–14)

23 (C7 / M16A2)
24 (FA–MAS)
25 (AK–74)
26 (AKM)
27 (M–14)
28 (FN–FAL)
29 (H&K G3A3)
30 (H&K G11)
31 (Remington M870)
32 (SPAS–15)
33 (CAWS)
34 (Fn Minimi)
35 (RPK–74)
6 (H&K 21)
55 (Rakete Gewehr)
56 (Automag III)
61 (Pfeilpistole)
65 (automatisches Raketengewehr)

Offset: 436

Beschreibung: Waffenzubehör 1

Mögliche Werte:

241 (Laserpointer)
208 (Zielfernrohr)
207 (Schalldämpfer)
244 (Duckbill für Schrotgewehr)
209 (Zweibein)
50 (Talongranatwerfer)

Offset: 438

Beschreibung: Waffenzubehör 2

Mögliche Werte:

241 (Laserpointer)
208 (Zielfernrohr)
207 (Schalldämpfer)
244 (Duckbill für Schrotgewehr)
209 (Zweibein)
50 (Talongranatwerfer)

Offset: 446

Beschreibung: Munition

Mögliche Werte:

74 (9mm SMG AP)
78 (.38 Schnelllader AP)
83 (.45 SMG AP)
89 (.357 AP)
92 (5.45mm AP)
94 (5.56mm AP)
97 (7,62 WP AP)
101 (7,62 NATO AP)
104 (4.7mm AP)

105 (5.7mm AP)
107 (12 Gauge)
109 (CAWS)
113 (Miniraketen AP/HP)
114 (Pfeil)

Offset: 460

Beschreibung: Helm

Mögliche Werte:

176 (Stahlhelm)
177 (Kevlarhelm)
178 (Compound 18 Kevlarhelm)
179 (beschichteter Kevlarhelm)
180 (Spectrahelm)
181 (Compound 18 Spectrahelm)
182 (beschichteter Spectrahelm)

Offset: 577

Beschreibung: Haltung

Mögliche Werte:

00 – normal
01 – freundlich
02 – Einzelgänger
03 – Optimist
04 – Pessimist
05 – aggressiv
06 – arrogant
07 – unfreundlich
08 – Feigling

Nachdem man die Daten geändert hat, kann man mit einem speziellen Code (90210?) bei BSE den AE aktivieren. Mit der Version 1.06US funktioniert es allerdings nicht.