

Itemdesc.edt

Die Itemdesc.edt enthält die Namen und Beschreibungen für Waffen und Gegenstände. Diese Namen könnte man allerdings auch mit einem Editor (EDT–Editor von Batman) ändern...

Anleitung:

1. Itemdesc.edt mit einem Hexeditor öffnen, nachdem du es aus der BinaryData.slf extrahiert hast.
2. Alles, was du siehst, ist verschlüsselt. Es ist aber einfach zu entschlüsseln...
3. Verringere jedes zweite Paar Bytes um 1 Buchstaben

Die ersten Bytes erscheinen so:

4F00 6200 6500 6200 – O.b.e.b.

Nach dem Ändern würden sie so aussehen:

4E00 6100 6400 6100 – N.a.d.a.

Der kurze Gegenstandsname startet bei 800, der lange Gegenstandsname bei 960 (kurze und volle Beschreibung). Die Beschreibung beginnt bei 1120.

Bitte Folgendem Beachtung schenken:

Kurzer Gegenstandsname = 160 Bytes (80 Buchstaben)

Langer Gegenstandsname = 160 Bytes (80 Buchstaben)

Beschreibung = 480 Bytes (240 Buchstaben)

Zu Punkt 3 der Anleitung hier die Aufstellung, wie es gemeint ist:

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W

B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W A

A wird zu B; B zu C