

Prof.dat

Bimbo's Programm:

<http://www.zephalo.de/tools/Profile.zip> (seht euch die Website auch an!!)

Batman's Beispiel–NPC–Datei:

<http://www.jamodsquad.com/english/batman/npcedit.htm>

Es ist für JA2 geschrieben.

In der Prof.dat sind die Daten für die Söldner und für die anderen Charaktere drin. Anscheinend ist die Prof.DAT verschlüsselt. Am Ende ist die Prof.dat vermutlich mit Müll gefüllt. Möglicherweise enthält die Prof.dat Daten, die man mit ProEdit nicht ändern kann. Vielleicht könnte man ausserdem die Inventar–Slots des Roboters aktivieren.

In der Prof.dat gibt es 170 Aufzeichnungen, jede 716 Bytes. Die Aufzeichnungen werden separat verschlüsselt, also kannst du sie kopieren, ausschneiden und einfügen. Jeder Rekord ist unabhängig von den anderen. Jeder ist anders (unabhängig) verschlüsselt. Änderungen an einem Rekord haben keine Einflüsse auf die anderen Rekords.

Snap schrieb:

Eine andere Sache sind die RPC–Portraits: Proedit gibt Ihnen jedoch nur eine Angabe zu den Augen– und Mundkoordinaten. Für Ira oder Maddog sollte es aber mindestens zwei geben. Wo werden die wohl gespeichert?

Snap betrachtete die XY–Koordinaten für die Animation des Gesichtes. Für AIM und MERC–Söldner sind diese Koordinaten für das kleine Truppen–Portrait (alle sechs Söldner, ohne Inventar...) Für NPCs sind diese Koordinaten für das grosse NPC–Portrait (beim Sprechen). Sie werden am gleichen Ort wie die Koordinaten für die Söldner gespeichert, haben aber eine andere Bedeutung.

Snap und Azrael fanden das Folgende heraus:

XY–Koordinaten von Augen und Mund (4 16–bit): 0106–010c

Merc–NPC Gespräche (4 16–bit integers): 018c–0192

Folgende Werte sind dezimal

0000–0059	Name
0060–0079	Spitzname
0229	Geschlecht (00=male, 01=female)
0530	Rasse (white=00, black=01)
0352	Erfahrung
0531	Nationalität
0334	Gesundheit (1. Wert)
0291	Gesundheit (2. Wert)
0335	Geschicklichkeit
0405	Beweglichkeit

0296	Kraft
0355	Weisheit
0341	Führungsqualität
0332–0333	Tagespreis
0540–0542	Wochenpreis
0544–0546	Zweiwochenpreis
0548	Versicherung (?)
0353	Treffsicherheit
0261	Medizin
0411	Technik
0339	Sprengstoff
0240	scientific (?)
0260	Körpertyp
0328	Ansehen
0262	Augen X
0264	Augen Y
0266	Mund X
0268	Mund Y
0237	Stimmkraft
0280–0281	Blinzelfrequenz
0284–0285	express frequency (?)
0199–0228	Haarfarbe
0109–0138	Hosenfarbe
0139–0168	Shirtfarbe
0169–0198	Hautfarbe

Snap erwähnte, die Koordinaten für die grossen Bilder von Augen und Mund der NPCs sind in der Prof.dat. Also sind die Koordinaten für die normalen Bilder irgendwo sonst (vielleicht in der EXE) gespeichert.