

Schlösser und Schlüssel

In diesem Tutorial lernst du, wie du Schlösser und Schlüssel setzt. Grundvorgehen: Gegenstände setzen (Aktionen) und im Hexer bearbeiten!

Obwohl ein Schloss nur existieren kann, wenn es zu einer Tür, zu einer Kiste, etc. angebracht wird, sind Schlösser von den anderen Beschreibungen getrennt und liegen alle an einem bestimmten Teil der Map-Datei. Das Offset der ersten Aufzeichnung variiert. Um eine Aufzeichnung zu finden, muss man nach der Grid-Nummer suchen.

Du kannst in eine Map nur Schlösser einfügen, wenn es dort von Beginn an ein Schloss hatte. Dann kannst du die Schloss-Beschreibung einfach hinzufügen oder löschen, indem du einen Record einsetzt oder löschst. Aber vergiss nicht, den 'Schloss-Zähler' zu aktualisieren (direkt vor dem ersten Record).

Schloss-Beschreibungen

Zahl der Schlösser im Sektor: Offset -1 vor der ersten Schloss-Aufzeichnung.

Aufzeichnungslänge: 14 Bytes

Offset	Bytes	Wert (hex)
00	2	Grid-Nummer
02	1	01
03	1	Schloss-Stufe (Robustität...)
04	1	Schloss-Art (siehe unten)
05	1	Schloss-ID (siehe unten)
06	8	00

Schloss-Art

Wert	Wirkung
01	Explosion
02	Elektro-Schock
03	Sirene
04	?
05	Sirene

Die beiden Sirenen sind wohl der globale und der lokale Alarm.

Schlüssel, Taste

Schlüssel werden zu den Schlössern durch die Schlüssel/Schloss-Identifikation zusammengebracht. Um einen Schlüssel in einen Slot eines Charakters zu setzen, musst du die Charakterbeschreibung finden. Der Slot sollte ausgefüllt werden, wie unten gezeigt wird. Um einen Schlüssel als normalen Gegenstand auf eine Karte zu setzen, setzt du einen Gegenstand (Schlüssel oder so) auf die Karte. Danach musst du die Map-Datei in einem Hexer bearbeiten.

Taste in einem Inventar-Slot

Rekordlänge: 6 Bytes

Offset Bytes Werte (Hex)

00	2	Gegenstand # (+ Schlüsselart)
02	1	Quantität, Menge, Grösse
03	1	00
04	1	Zustand
05	5	00
10	1	Schlüssel/Schloss-ID (siehe unten)
11	21	00
32	1	01
33	3	00

Schlüssel als Karten-Gegenstand

Zahl der Gegenstände im Sektor: Offset -6 vor dem ersten Gegenstands-Rekord.

Rekordlänge: 52 Bytes

Offset Bytes Values (hex)

00	2	Grid #
02	4	00
06	2	Item # (Schlüsselart)
08	1	Quantität, Menge, Grösse
09	1	00
10	1	Zustand
11	5	00
16	1	Schlüssel/Schloss-ID (siehe unten)
17	21	00
38	1	01
39	6	00
45	1	FF
46	1	(0x64 – Wahrscheinlichkeit des Existierens)
47	3	00
50	1	01
51	1	00

Einzelteil # (Schlüsselart)

0F	01	Kleiner Schlüssel
10	01	Gefängnischlüssel
11	01	'Billiger' Schlüssel
12	01	Trüber Schlüssel

13 01 Scheinender Schlüssel

14 01 Vorhängeschloss

15 01 Elektronischer Schlüssel

16 01 Schlüsselkarte

Schlüssel-/Schloss-ID

Dies ist die Zahl, die jede Taste oder Verriegelung kennzeichnet. Die IDs für Schloss und Schlüssel müssen dieselbe sein. Aber nicht jedes Schloss muß einen Schlüssel haben.

LOCKS.BIN (In der BINARYDATA.SLF von JA2.5) listet alle Schloss/Schlüssel-IDs zusammen mit einigen Codes auf. Diese Codes haben vermutlich etwas mit der Schloss-Stärke zu tun.

(aus dem Englischen von Patriot, Originalautor Snap, Originaltext by [LotB](#))