

La Prisión: GameData

LA PRISION

Formato de un fichero *.gamedata generado por una compilación de mapa del Editor.

Notas:

tipo string: un byte indicando el nº de caracteres (incluyendo el 0) + los_caracteres

Descripción del formato:

```
////////////////////////////////////
// HABITACIONES
```

```
WORD    Número de habitaciones en total
WORD    Número de departamentos en total (un departamento == n rooms)
```

```
---- n departamentos
  BYTE habitaciones en este departamento
  ----- n habitaciones
    DWORD    (*) ID de la habitación
    string    (*) Nombre de juego de la habitación
    string    Nombre interno de la zona para su carga
    BYTE      safezone (1==safezone, 0==normal)
////////////////////////////////////
```

```
// TIENDAS
WORD    nº de tiendas en esta habitación
----- n tiendas
  string    Nombre de la tienda
  WORD      BotID (referencia para el aspecto de la tienda)
  BYTE      Estado de animación
  WORD      ShopID (referencia para los objetos que vende)
  float     x
  float     y
  float     z
  float     angulo
////////////////////////////////////
```

```
// PUERTAS
BYTE    (*) número de puertas en la habitación
----- n puertas:
  string    nombre de la puerta
  [struct EDATA_D00R]
```

```

    BYTE    (*) acceso restringido (0 == libre acceso)
    DWORD   (*) ID de la habitación destino (0 == no link)
    BYTE    (*) ID de la puerta destino
    if (acceso_restringido==9)
        BYTE    acceso especial
        if (acceso_especial==2)
            WORD    tipollave
        if (acceso_especial==4)
            DWORD   varID
////////////////////////////////////
    // CAMARAS
    DWORD boxes info size
    BYTE    número de cámaras en la habitación
    ----- n cámaras:
////////////////////////////////////
    // BOXES
    WORD    número de boxes en esta cámara
    if (n>0)
        ----- n boxes:
            BYTE    tipo de box (0==compleja, 1==mirar,
2==gotolink)
            BYTE    z-order
            // polígono
            BYTE    nº de vértices del polígono de selección
            ----- n vértices
                float    x    coordenadas 2D del vértice
                float    y
            bool defined
            // caja 2D
                int      x
                int      y
                int      ancho
                int      alto
            BYTE    boxtype (0==hay mas datos; 1==mirar,
2==gotolink)
            if (boxtype==2)
                BYTE    Direccion de la flecha
                float x,y,z    Primer Punto
                float x,y,z    Segundo Punto
                <EndOfBox>
            if (boxtype!=2)
                DWORD    ID de la frase para MIRAR
                <EndOfBox>
+++++
    ++ LA BOX SE EJECUTA...
    bool    ¿ejecutar box siempre?
            (if NOT)
            ----- 3 veces:
                [struct EDDATA_BOX_EXEVARS]
                DWORD    ID de la variable
                int      valor a comparar

```

```

                                BYTE    and/or con la siguiente
+++++
                                ++ AL TERMINAR LA BOX...
                                BYTE    acción a realizar al terminar la ejecución de la
box
                                DWORD    sampleid
                                BYTE    nº de variables a activar al terminar la
ejecución de la box
                                ----- n variables
                                [struct EDDATA_BOX_TERMVARs]
                                DWORD    ID de la variable
                                int      valor que debe tomar la variable
+++++
                                ++ USAR <objlink> CON BOX...
                                bool     usarinfo
                                BYTE     defaultaction para el objectlink[0] <sin objeto>
                                BYTE     nº de object links para "usares" (siempre hay
como mínimo uno)
                                ----- n objectlinks
                                BYTE     nº de variables a activar cuando el "preso
actúa" con este objectlink
                                ----- n variables
                                DWORD     ID de la variable
                                int      valor que debe tomar la variable
                                WORD     ID del tipo de objeto al que corresponde el
link
                                DWORD     sampleid
                                DWORD     ID de la frase
                                bool     ¿Hay datos de animación?
                                (IF true)
                                [struct EDDATA_BOX_3DANIM]
                                WORD     ID de la animación a lanzar
                                float    orientación del personaje
                                float    x    pos x del personaje
                                float    y    pos y
                                float    z    pos z
                                [struct EDDATA_BOX_3DHOTPOINT]
                                float    x    Hotpoint x
                                float    y    Hotpoint y
                                float    z    Hotpoint z
+++++
                                ++ ANIMACION 2D DE LA BOX
                                string    fichero de animación a utilizar
                                (IF string)
                                DWORD    sampleid
                                BYTE     samplotype
                                [struct EDDATA_BOX_2DANIMDESC]
                                BYTE     fps
                                BYTE     spf
                                BYTE     tipo de reproducción
                                int      x    coordx donde debe

```

```

reproducirse
                                int          y      coordy donde debe
reproducirse
                                BYTE      nº de frames
                                ----- n frames:
                                    [struct EDDATA_BOX_2DANIMFRAME]
                                    int x
                                    int y
                                    int ancho
                                    int alto
                                BYTE      nº de frames en la secuencia
                                ----- n frames en secuencia
                                    BYTE      frameindex
////////////////////////////////////
// INFO DE OBJETOS

//
*****
*****
WORD      nº de nombres diferentes de pcx
----- n nombres de pcx
    string      nombre del pcx (sin el .pcx)
//
*****
*****

DWORD     nº de tipos de objeto
----- n objetos
    WORD      id del objeto
    string     Nombre del objeto
*die--> string     Nombre del pcx
*nuevo WORD      index de la lista de nombres de pcx
    BYTE      type
    BYTE      level
    BYTE      handling
    BYTE      effect
    int        modif
    DWORD      price
*die--> BYTE      wholeness
*die--> DWORD      charges
    BYTE      weight
    WORD      contain    <--- balas o carga que utiliza
//
*****
*****
    WORD      posibilidad de rotura
    WORD      tipo de objeto resultante de una rotura

    BYTE      OBJ_LORE | OBJ_NODROP | OBJ_STACKABLE | OBJ_SOLDVOLATILE
    #define    OBJ_LORE          1
    #define    OBJ_NODROP        2

```

```

        #define OBJ_STACKABLE          4
        #define OBJ_SOLDVOLATILE      8
WORD      delitos que pueden usar este objeto (cada bit activo indica que
ese delito puede usarlo)
BYTE      soundtype
BYTE      weaponskill
BYTE      nº de modificadores extra
----- n modificadores
        BYTE      stat o skill que modifica (si es <100 es un statID - 1, si
>=100 es un skillID - 100)
        int      modificador
//
*****
*****

//////////////////////////////////////
// INFO DE TIENDAS (supplies)

//
*****
*****
WORD      ignorar (ID que toca para una nueva supply en el editor)
DWORD      nº de supplies
----- n supplies

        WORD      ID del supply
        string     nombre del supply (se utilizará en varias movidas para el
cliente)
        BYTE      ID de un gfx para el cliente
        BYTE      stat o skill que requiere el supply (si es <100 es un statID -
1, si >=100 es un skillID - 100)
                (por ejemplo el kit de costura pedirá skill COSTURA, o una box-
supply pedirá CERRAJERIA)
        BYTE      puntos de stat/skill que requiere el supply
        BYTE      tipo de supply
        WORD      ID del texto de vendor
        BYTE      hora de disponibilidad del supply (de hora x)
        BYTE      hora de disponibilidad del supply (a hora x)
        WORD      ignorar (ID que toca para una nueva combinación en el editor)
        WORD      nº de combinaciones o quests
        ----- n combinaciones o quests
                WORD      ID del quest (se podría ignorar)
                bool      hidden? (el quest no presenta texto ni se puede seleccionar
pero sí tiene un resultado, etc)
                BYTE      ID del NPC cuyo aspecto hay que adquirir al completar el
quest
                BYTE      Nivel base del quest
                bool      Bind? Al completar el quest nos bindeamos a esa room, al xyz
donde este el jugador en ese momento
                BYTE      % del nivel base a ganar como experiencia al completar el
quest

```

```

        BYTE    skilID - 1 que hay que activar (de 0 a 1) al completar el
quest
        string   nombre del quest (que presentará el cliente en la lista
del interface)
        WORD     tipo de objeto que entrega el personaje al presentar el
quest (0==no da objeto)
        WORD     delitos que tienen acceso a este quest (cada bit activo
indica que ese delito tiene acceso)
        WORD     ID del texto del quest
        WORD     ID del texto a presentar a completar el quest
        WORD     nº de objetos que combinan / hay que dar para el quest
        ----- n objetos
                WORD     tipo de objeto
                DWORD     cantidad de ese objeto (podría ser una cantidad de
dinero, por eso un DWORD)
        WORD     nº de objetos resultado de la combinación o del quest
        ----- n objetos resultado
                WORD     tipo de objeto
//
*****
*****

////////////////////////////////////
// INFO DE NPCs

//
*****
*****
WORD     nº de modelos diferentes de NPCs
----- n modelos
        string   nombre del modelo R3D (sin el "_x[012]" del LOD y sin el
".R3D")

WORD     nº de nombres diferentes de NPCs
----- n nombres
        string   gamename de un NPC

DWORD    nº de definiciones de mobs/vendors
----- n bots
        WORD     id del NPC
*die--> string   nombre del modelo
*die--> string   nombre del bot
*nuevo WORD     index de la lista de nombres de modelos
*nuevo WORD     index de la lista de nombres de bots

        BYTE     ID del delito del bot
        int      dinero que porta el bot
        int      salud extra
        int      fuerza extra
        int      destreza extra
        int      nivel

```

```
int    pelea extra
int    ID de los textos del bot en combate
BYTE   comportamiento del bot (agresividad)
WORD   nº de objetos de loot
----- n objetos de loot
        WORD    tipo de objeto
        BYTE    unidades (para calcular % de probabilidad de loot)
        BOOL    no-loot (este objeto lo tiene el bot pero no puede tocar
nunca como loot)
        WORD    tipo de objeto que SIEMPRE debe dar el bot como loot (0==no
suelta nada "siempre")
        WORD    el bot no ataca (cuando sea agresivo) si el jugador lleva el
objeto del tipo indicado
        WORD    sólo le hace daño el objeto arma especificado (es un ID de
objeto)
        BYTE    tipo de arma que le hace daño (slash, blunt, etc).
        WORD    ID del supply asociado al bot
//
*****
*****

////////////////////////////////////
// INFO DE RUTAS

DWORD   nº de rutas en toda la puta prisión
----- n rutas
        BYTE    al llegar al ultimo punto de ruta (0==ciclo, 1==ping-pong)
        DWORD   índice de la key que se debe usar como link para el ciclo o el
ping-pong
        WORD    nº de NPCs con spawn en esta ruta
        ----- n NPCs
                WORD    ID del NPC
        BYTE    spawn inicial (0==siempre, 1=no spawna, condicional)
        BYTE    orden de spawn (0==secuencial, 1==aleatorio)
        WORD    pausa (en MINUTOS)
        DWORD   ID de la variable a chequear para que se produzca un respawn
                (si el ID no es 0)
        int     valor que debe tener la variable para que se produzca el
respawn
        DWORD   ID de la variable que hay que cambiar cuando el NPC MUERA
                (si el ID no es 0)
        int     valor que debe tomar la variable cuando el NPC muera
        DWORD   ID de la variable que hay que cambiar cuando el NPC SEA ATACADO
                (si el ID no es 0)
        int     valor que debe tomar la variable cuando el NPC sea atacado
        BYTE    nº de rooms que atraviesa la ruta (si es 1 no hay 'puerta de
salida', 0 es inválido)
        ----- n rooms
                DWORD   id de la room
                BYTE    ID de la puerta de entrada
                BYTE    ID de la puerta de salida (será 0 siempre en la última zona)
```

```
WORD      nº de keys en esta room (como mínimo siempre 2)
----- n keys
      float      x
      float      y
      float      z
      DWORD      tiempo de pausa (en milisegundos) (0xffffffff == pausa
infinita de la muerte)
      float      ángulo de orientación (sólo tenerlo en cuenta si la key
tiene pausa)
      (si no es la primera key)
      DWORD      ETA para llegar a esta key (en milisegundos)

////////////////////////////////////
// VARIABLES

WORD      (*) nº de variables globales
----- n variables
      DWORD      ID de la variable
      string      nombre que utiliza la variable
      WORD      nº de Rooms donde las boxes comprueban el estado de esta
variable
      ----- n rooms
      DWORD      ID de la room a la que informar de un cambio en esta
variable
      WORD      nº de Rooms donde las boxes modifican el estado de esta variable
      ----- n rooms
      DWORD      ID de la room donde se puede modificar esta variable

DWORD      ID de la variable "dinero" (que resta dinero al jugador)
DWORD      ID de la variable "getobj" (por la que el jugador obtiene un objeto)

<EOF>
```

From:

<https://juangacovas.info/> - **JuangaCovas.info**

Permanent link:

<https://juangacovas.info/doku.php/laprision/devdocs/gamedata>Last update: **12/07/2020 13:00**