

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_DOOR]

```

    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_TERMVAR]
                                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**

