

Patches

Principes de l'héxadécimal

Il existe 2 sortes de patches, ceux en héxadécimal et ceux s'effectuant sur des ressources.

En héxadécimal, les éléments bidouillés sont généralement des sauvegardes afin de modifier l'armement, les points de vie (etc...) mais tout les éléments sont éditables ; les patches sur ressources (abréviation rsrc) sont un peu plus complexes puisque l'on édite un élément puis les éléments qu'il contient (c'est-à-dire les ressources) en héxadécimal : il convient donc d'expliquer ce qu'est l'héxadécimal et cela devrait suffire pour comprendre le fonctionnement des patches.

Dans les calculs de tous les jours -de la baguette achetée à la boulangerie du bout de la rue au fameux trou de la sécu- on utilise le système décimal qui fonctionne avec dix chiffres (de 0 à 9), les combinaisons de ces chiffres formant des nombres, jusque là, rien de nouveau (enfin j'espère!). Mais, le problème est que les ordinateurs ne fonctionnent qu'en utilisant des 1 et des 0 : c'est le système binaire. Par exemple, 123 s'écrit 1111011 en binaire. Pour simplifier tout ça, on a inventé l'héxadécimal qui utilise les chiffres du système décimal plus les lettres A, B, C, D, E et F. Ainsi, les 10 premiers chiffres héxadécimaux sont 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 et 9 mais le 10 décimal s'écrit A en héxadécimal, le 11 s'écrit B et ainsi de suite jusqu'au 16 décimal qui s'écrit 10. Avec ce système, notre 123 décimal devient 76 en héxadécimal, l'économie d'un chiffre ne paraît pas énorme mais quand il y a des milliers/millions de valeurs dans un élément, on s'aperçoit que l'héxadécimal fait quand même l'économie de beaucoup de chiffres. Donc, pour patcher, il faut le plus souvent faire des conversions décimal-héxadécimal.

Matériel

- un **éditeur héxadécimal**, personnellement j'utilise HexEdit (freeware) ;
- un **éditeur de ressources**, j'utilise le célèbre ResEdit (freeware) ;
- une calculatrice capable de faire des **traductions système décimal-système héxadécimal** si vous voulez recherchez vous-même des patches.

Remarque : en utilisant HexEdit, vous n'avez pas besoin de faire une copie au cas le patch raterait car, avec cet éditeur, lorsque vous sauvegardez les

modifications apportées à un document, une copie est automatiquement faite, elle porte l'ancien nom tandis que l'original porte un tilde (~) à la suite du nom.

Maintenant, si vous avez compris le principe, les indications fournies avec chaque patch devraient suffire. Pour patcher facilement il suffit d'utiliser les fonctions de recherche de valeurs et d'adresses. Si vous voulez utiliser des valeurs différentes de celles données dans l'astuce, ne vous gênez pas car ces valeurs sont généralement très élevées, ce qui risque de gâcher l'intérêt du jeu quand on ne voulait tricher qu'un petit peu (utilisez un traducteur pour faire les conversions). Remarque pour ceux qui n'ont jamais utilisé un éditeur hexadécimal : la colonne de gauche est la partie hexadécimale, celle de droite est la partie ascii qui ne sert que très rarement.

Les patches et vous

Si vous voulez trouver des patches par vous-même, il suffit de noter les caractéristiques que vous voulez modifier (points de vie, munitions...), de traduire ces valeurs en hexadécimal puis d'éditer l'élément que vous voulez bidouiller et de rechercher les valeurs qui vous intéressent.

Il y a beaucoup de (mal)chances pour que ces valeurs existent plusieurs fois :

-si c'est une application que vous souhaitez patcher, j'ai bien peur que vous soyez obligés d'utiliser la technique "j'essai-voir-si-ça-marche-on-verra-bien-ce-que-ça-donne" qui risque de planter le jeu (et c'est là que je sors le fameux "Je dénie toute responsabilité quand aux problèmes qui pourraient résulter de l'utilisation et/ou de la recherche de patches. Vous agissez à votre propre risque.") jusqu'à ce que vous trouviez la bonne valeur. Attention! Il se peut que la valeur que vous recherchez soit codée ce qui la rend introuvable, la valeur n'étant pas en hexadécimal.

-si c'est une sauvegarde que vous souhaitez patcher, vous avez la possibilité d'en éditer deux, de cette manière, vous pourrez comparer la recherche de valeur dans les deux sauvegardes, par exemple, si vous recherchez la valeur 12 dans la première sauvegarde et la valeur 2A dans la seconde -les deux correspondant (toujours par exemple) au munitions d'une certaine arme- et que vous finissez par trouver le 12 à une adresse X et le 2A à la même adresse, il y a beaucoup de chances pour que vous ayez trouvé la bonne adresse. Attention! Avant de comparer deux sauvegardes, assurez-vous qu'elles sont identiques en longueur (c'est-à-dire le même nombre d'adresses) parce que, si c'est le cas, vous pouvez utiliser la technique décrite ci-dessus (du fait que la vérification de la longueur prouve si ce jeu construit les sauvegardes selon un plan précis et commun à toutes les

sauvegardes), malheureusement, dans le cas contraire, les deux sauvegardes ne sont pas construites de la même façon et il faut le plus souvent rechercher un mot-clé pour pouvoir patcher facilement ces sauvegardes (pour avoir un bon exemple de cela, voyez la triche sur Marathon Infinity).