

Cambiando colores a los jugadores en Age of Mythology y The Titans

por edrperez (edrperez@gmail.com)

<http://estrategiatr.iespana.es>

Marzo, 11 de 2006

JUSTIFICACION

He visto que en los foros de EA han preguntado sobre cómo cambiarle el color a los jugadores de una manera simple, así que tratare de explicarlo del modo más entendible.

FUNDAMENTO

Los colores para los diversos jugadores se basan en un archivo XML en codificación UTF-8, cómo la mayoría de cosas en este juego, utilizan los color RGB (Rojo, Verde, Azul, en español) en la escala de 0 a 255, utilizando 3 colores por cada jugador.

MATERIALES

- Necesitaran ir a <http://www.programming.de>, sitio de Johannes Wallroth, ir a la sección de Download y buscar el programa llamado **RGB-Mixer**, es gratuito, ó simplemente utilizar el **Paint** de Windows.

- Luego vayan a la carpeta dónde han instalado el Age of Mythology, ahí encontraran la carpeta llamada **Data**, dentro de la misma habrá un archivo llamado **playercolors.xml** hagan una copia de seguridad del mismo.

PROCEDIMIENTO

Habrán el archivo **playercolors.xml** con el Bloc de Notas o con su editor favorito, aparecerá algo cómo lo siguiente (yo tengo el [NotePad++](#), así que las etiquetas me aparecen en diferentes colores):

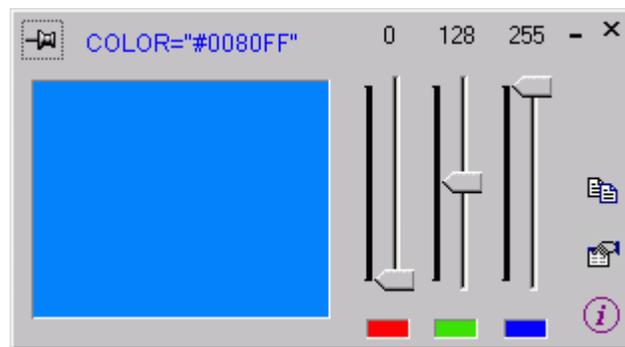
```
1 <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
2
3 <playercolors>
4   <player num="0" color1="153 102 0" color2="153 102 0" color3="77 51 0"></player>
5   <player num="1" color1="50 50 255" color2="0 0 255" color3="25 25 128"></player>
6   <player num="2" color1="255 50 50" color2="225 0 0" color3="128 25 25"></player>
7   <player num="3" color1="0 150 0" color2="0 184 0" color3="0 75 0"></player>
8   <player num="4" color1="50 235 255" color2="0 255 255" color3="25 118 128"></player>
9   <player num="5" color1="223 52 238" color2="223 52 238" color3="112 26 119"></player>
10  <player num="6" color1="255 255 0" color2="255 255 0" color3="128 128 0"></player>
11  <player num="7" color1="255 102 0" color2="255 102 0" color3="128 51 0"></player>
12  <player num="8" color1="128 0 64" color2="128 0 64" color3="64 0 32"></player>
13  <player num="9" color1="50 255 50" color2="0 255 0" color3="25 128 25"></player>
14  <player num="10" color1="179 251 186" color2="146 205 185" color3="90 126 93"></player>
15  <player num="11" color1="80 80 80" color2="40 40 40" color3="20 20 20"></player>
16  <player num="12" color1="255 0 102" color2="255 0 102" color3="128 0 51"></player>
17 </playercolors>
18 |
```

Pueden ver la etiqueta `<playercolors>` y `</playercolors>` contenidas en estas se encuentran las de cada jugador, existe del jugador 0 (Gea) a el jugador 12, en cada una de las etiquetas existen los 3 tipos de colores que vamos a editar.

Concéntrense en la línea 5, vemos que corresponde al jugador 1, el primer atributo, **color1** corresponde al color que queremos asignarle a la barra de puntos de vida, el cuadro de selección y la bandera del punto de salida de unidades de los edificios, el **color2** corresponde al color que tienen las unidades del jugador 1 en el minimapa, el **color3** es el color de la unidad cuándo está muerta. Muy simple la verdad.

Cómo podemos ver todos los atributos **color** tienen los 3 valores RGB separados por un espacio en blanco, por ejemplo para el juego normal, el jugador normal tiene el valor **color1** de **50 50 255**, es decir, su barra de puntos de vida, el cuadro de selección y la bandera del punto de salida de unidades tendrá el color azul que ya conocemos (desagradable para algunos).

Ejecutando el programa **RGB-Mixer**, obtendremos una interfaz cómo la siguiente:



Pueden ver que existen 3 controles desplazables, que van de 0 a 255, lo que necesitamos.

A continuación tres academias militares para los jugadores 1, 2 y 3, pueden ver los colores que tienen, y si es posible podrán apreciar los colores de las unidades en el minimapa, es decir, en esta imagen sólo se puede apreciar el **color1** y el **color2**:



Pueden cambiar el cualquiera de los 3 atributos **color**, siempre respetando las escalas de 0 a 255 de cada uno de los 3 colores. Para el jugador 1, en este caso el **color1** es **0 0 0**, un color bastante inútil, ya que no se puede ver cuándo de vida le queda a las unidades.

CONCLUSION

Diviértanse tocando los colores de cualquier jugador, eso sí, si quieren volver todo a la normalidad, pues eliminan el archivo actual y lo restauran con la copia que habían hecho previamente.

ACLARACION

En mí no queda ningún compromiso por algo malo que hayan hecho al estar modificando este archivo, lo hacen bajo su responsabilidad.