

Editando archivos en el Age of Empires 3

por edrperez (edrperez@gmail.com)
<http://estrategiatr.iespana.es>

Abril, 25 de 2006

MATERIALES

- AoE3Ed v0.9 por Philip Taylor de <http://www.wildfiregames.com> (también pueden descargarlo de mi sitio)
- Un editor de texto con capacidad de codificación UTF-8, el Bloc de Notas de Windows sirve, o uno más completo cómo Notepad++ (<http://notepad-plus.sourceforge.net/>) es de licencia pública.
- Un editor de imagen que pueda manipular el formato TARGA (TGA), cómo el conocidísimo Photoshop o uno de licencia pública cómo el GIMP (<http://www.gimp.org/>)

OPCIONAL: Pueden abrir los archivos **BAR** con el AoE3Ed v0.9 sin ningún problema, pero yo recomiendo el siguiente ya que ordena en forma de árbol tipo Windows los archivos dentro del contenedor.

- El Dragon Unpacker (<http://www.elberethzone.net/>), lo recomiendo porque tiene una gran capacidad para abrir archivos de recursos de más de 140 juegos diferentes, pero no cuenta con una herramienta con el AoE3Ed v0.9 para transformar los archivos básicos que nos interesan.

FUNDAMENTOS

Los archivos que manejaremos son 2, **XMB** y **DDT** así los contiene el juego, para lo cual debemos convertirlos a un formato que nosotros podamos editar, en este caso a **XML** y **TGA** (texto y gráficos respectivamente). Los contenedores de estos archivos son del tipo **BAR** (el mismo que Age of Mythology) para lo cual necesitamos extraerles antes de la conversión (obvio ¬¬).

PROCEDIMIENTO

Instalación de programas

El AoE3Ed v0.9 lo ejecutan y les pedirá una ruta donde descomprimirse, es un archivo comprimido con 7-Zip, no requiere instalación. El Dragon Unpacker, descarguen la versión que es instalable (si lo piensan usar).

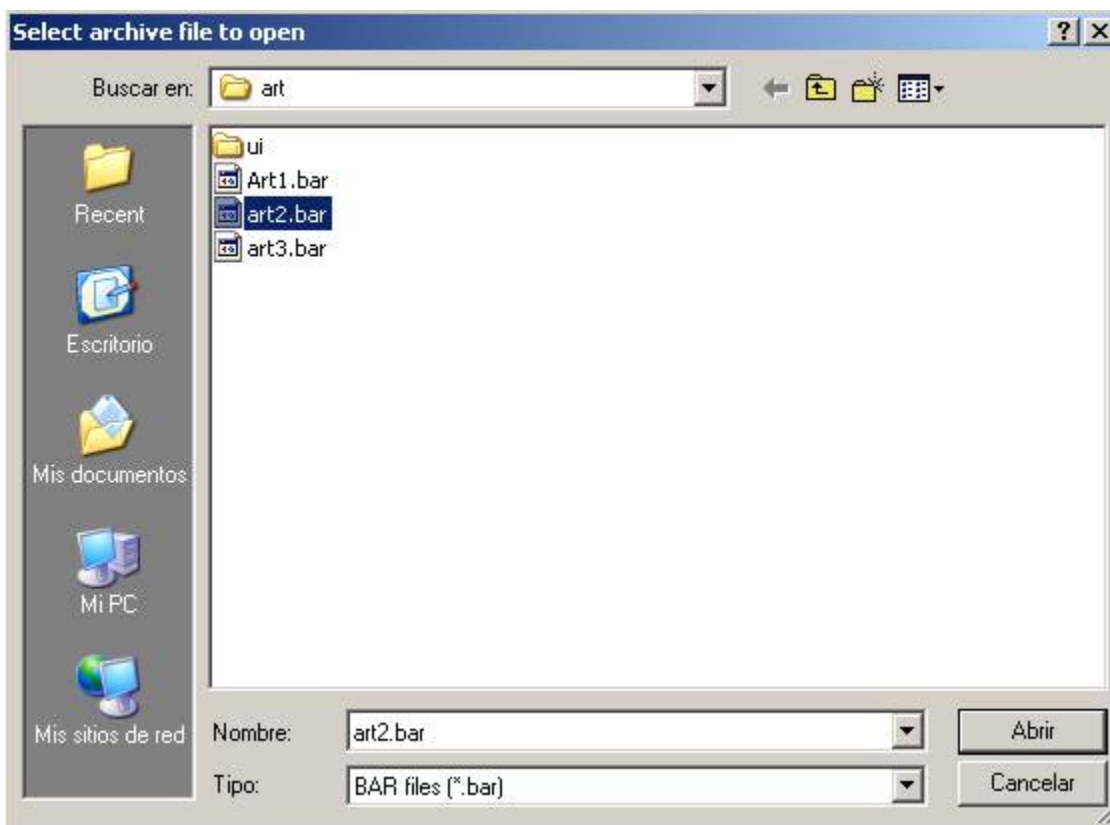
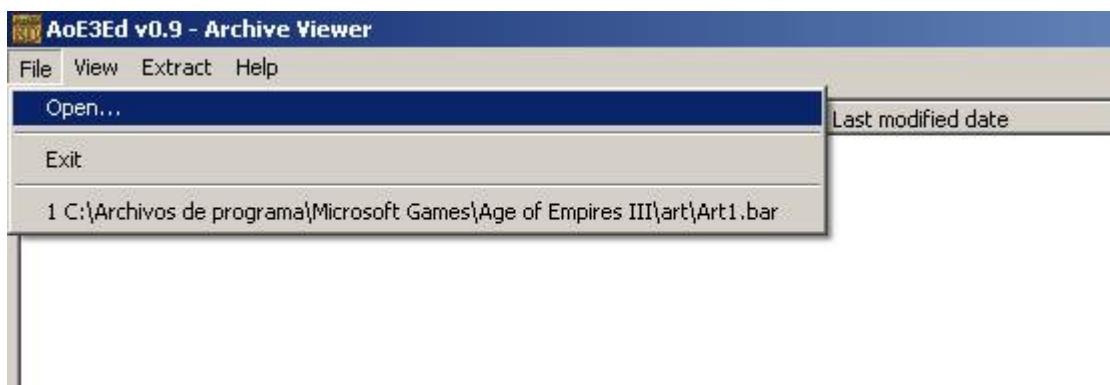
Extracción de archivos

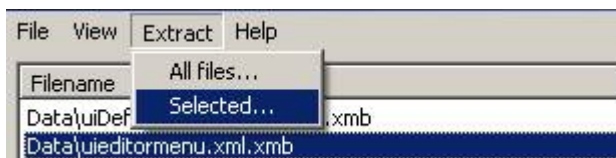
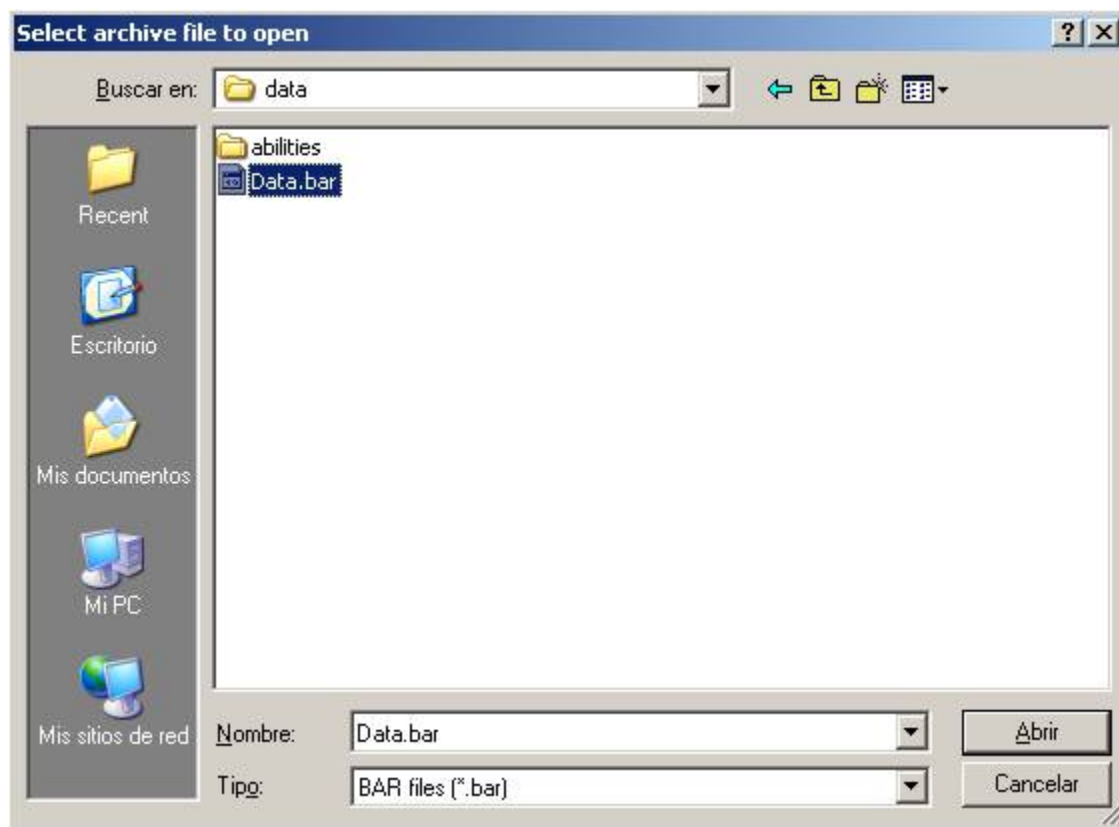
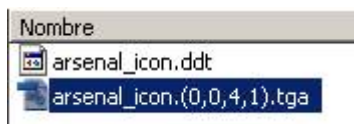
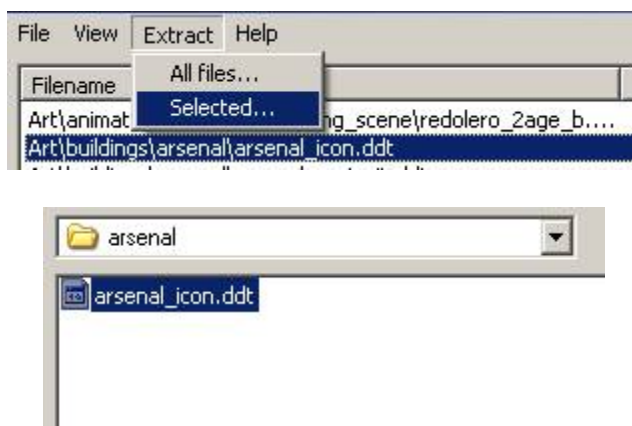
Entren a la carpeta donde descomprimieron el AoE3Ed v0.9 , ejecuten el archivo **ArchiveViewer.exe**, váyanse al menú **View** escojan **Preview**, con esto aparecerá un recuadro a la derecha y podrán ver el contenido del archivo antes de extraerlo. Luego escojan **File, Open** y luego busquen el archivo que quieren abrir, en este caso abriremos el archivo **art2.bar** que se encuentra en **C:\Archivos de programa\Microsoft Games\Age of Empires III\art** (directorio estándar), nos aparecerá un listado bastante extenso, buscaremos la línea **Art\buildings\arsenal\arsenal_icon.ddt** la seleccionaremos y luego nos iremos al menú **Extract** y la opción **Selected**, escojan la carpeta donde quieren extraerlo, luego **Aceptar** ya tendrán el archivo en la carpeta seleccionada, en esa carpeta aparecerá otras carpetas que contienen al archivo, en este caso, **Art** luego **buildings** luego **arsenal** y aquí estará el archivo **arsenal_icon.ddt**, luego en la carpeta del AoE3Ed ejecuten el archivo **FileConverter.exe** y escojan el archivo **arsenal_icon.ddt**, clic en abrir y el programa automáticamente lo convertirá a su forma editable (TGA), vean en esa misma carpeta donde esta el archivo **DDT** original y tendrá que aparecer un archivo llamado **arsenal_icon.(0,0,4,1).tga**, luego lo abren con un programa editor de gráficos **TARGA(TGA)** y listo, ya pueden editarlo, luego que le han hecho todos los toque gráficos que le quieren hacer vuelven a ejecutar el **FileConverter.exe** y hacen el proceso inverso y les sustituirá el archivo **arsenal_icon.ddt**, esa numeración que aparece en el archivo se refiere a los canales alfa y otras cosas propias de la imagen si no le cambian el canal alfa y esas otras cosas en el programa de edición gráfica no toquen esta numeración, así como yo que soy pésimo con los gráficos los dejo tal cual. El objetivo de la edición de estos archivos es para hacer **mods** (obvio ¬¬), para que funcione, deberán colocarlo en la carpeta correspondiente del juego, si no existe tienen que crearla.

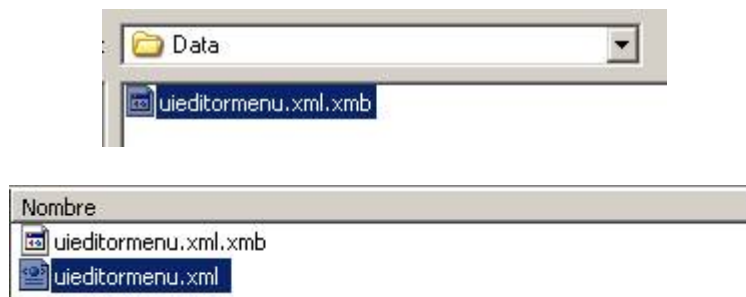
La misma historia sucede con los archivos **XMB**, abran el archivo **Data.bar**, que se encuentra en la carpeta... **data**, bien!!!, escojan la línea **Data\uieditormenu.xml.xmb**, extráiganla, luego conviértanla a **XML**, abran el archivo resultante con un editor de textos con codificación **UTF-8** y listo, ya tienen este archivo listo para meterle mano, por cierto, este archivo forma parte del editor de escenarios del juego, específicamente, es el menú del editor, con esto ya pueden hacer una modificación del editor o una traducción del mismo, luego de editado lo vuelven a convertir a **XMB** y lo colocan en la carpeta correspondiente para probar su funcionamiento. No coloquen tildes ni caracteres extraños que estos no los reconoce el programa y no lo reconvertirá.

Explicación gráfica secuencial

Nombre	Tamaño
ArchiveViewer.exe	29 KB
FileConverter.exe	29 KB
Readme.txt	1 KB
AtlasUI.dll	1,592 KB
msvcp71.dll	488 KB
msvcr71.dll	340 KB
xerces-c_2_5_0.dll	1,788 KB







Investiguen más a fondo la carpeta donde tienen instalado el juego, hay muchas cosas que valen la pena editar o al menos para saber para que sirven, por ejemplo, en la carpeta **C:\Archivos de programa\Microsoft Games\Age of Empires III\art\ui\singleplayer**, se guardan las imágenes que se muestran en la campaña, cómo la que dice **Act I: Blood** y las de las “portadas” cuándo está cargando un nuevo escenario de la campaña. Así mismo pueden crear las suyas para utilizarlas en sus escenarios, llamándolas con el trigger **Show Image**, así cómo ésta:



La había hecho para un escenario que tenía pensado (el tamaño real es mucho mayor). Se nota mi cutre capacidad gráfica.

La edición de gráficos y de textos no las incluyo, porque esas ya son destrezas de cada quién, al fin y al cabo esta guía es sólo para saber como obtener los archivos a editar.

No me responsabilizo de las cagas que le puedan hacer a su instalación de AoE3, aunque con estos programas no hay una edición directa de los archivos del juego.

Espero que les sea de utilidad. Atentamente,

edrperez