

Hallo hier mal ein Tool, welches für diejenigen interessant sein könnte die sich am Verändern der *.res Dateien (und der natürlich zugehörigen *.edt und *.pl Dateien) versuchen wollen. Es handelt sich um ein simples aber sehr gutes und ... funktionierendes Programm. Ein großartiges Tutorial brauchen wir hier nicht, da es sich doch ziemlich leicht bedienen lässt.

Nehmen wir an, einem gefallen die Bäume aus SSRW und man möchte diese in das Spiel z.B. Sudden Strike Forever einbauen. Was wird nun benötigt?

Man braucht zum einen die tree.res, tree.edt und die tree.pl aus SSRW und weiterhin werden die Dateien tree.res, tree.edt sowie tree.pl aus Sudden Strike Forever benötigt, sowie das Tool SustResExporter (im Anhang). Da hier jetzt viele "gleichnamige" Dateien vorliegen, macht es Sinn, die Dateien in zwei Ordner zu kopieren die z.B. die Namen Source (=Quelle) und Target (=Ziel) bekommen. Diese neuen Ordner in den Ordner des Tools kopieren. Nun kopieren wir die Dateien aus SSRW (die ich ja haben will) in den Ordner Source und die Dateien (die ich ja ändern will) in den Ordner Target. Nun kann das Tool gestartet werden. Es öffnet sich ein Fenster in welchem man rechts 4 kleinere Fenster sieht, jeweils zwei (oben Bild, unten Farbpalette) für Source = Quelldateien, und Target = Zieldateien. Links neben diesen Fenstern befinden sich zwei Spalten (source.res, target.res), und in deren Mitte eine Schaltfläche (mit Pfeil) der sogenannte Transferschalter. Unter diesen beiden Spalten befinden sich zwei "open" Schaltflächen, eine für Source (=Quelle) eine für Target (=Ziel). Darunter befindet sich ein Kästchen mit "use.edt" wo durch Klick ein Häkchen gesetzt werden sollte. Die Bedeutung dazu weiter unten. Bei Klick auf open Source muss der Pfad angegeben (bzw. ausgewählt) werden wo sich die Quelldateien befinden, also unser vorher angelegter Ordner Source denn der beinhaltet ja diese, und genauso gehen wir mit der Schaltfläche open Target vor, aber eben für Target. Nun wo dies geschehen ist, sehen wir das die Spalten source.res und target.res mit (0000)fortlaufend und dahinter eine Zahl. Dies sind nur Zuordnungszahlen, also keine Angst. In den rechten Fenstern kann man sich durch Klick auf den entsprechenden Slot (linke Spalten) das Bildchen ansehen. Dies gilt für Source und Target gleichermaßen. Wenn ich nun aus meiner Target (Zieldatei) einige Bildchen entfernen möchte, dann einfach in der Target- Spalte die Datei markieren und unten links befindet sich der „delete“ (Entfernen) Schalter. Dies kann ich dann mit allen oder einigen machen, die ich nicht mehr benötige, um Platz zu schaffen. Nun kann ich in der Spalte Target.res meine "freien Slots" durch anklicken markieren, und in der Spalte Source.res die Bäume suchen welche ich in meine Datei importieren möchte. Durch Klick in der Mitte auf den Transferpfeil werden die ausgewählten Bilder (jeweils einzeln) in die entsprechend markierten Slots von Target.res importiert. Wenn die ganze Arbeit zufriedenstellend abgeschlossen ist, muss das ganze ja abgespeichert werden. Dazu einfach auf „save res file“ (speichern) klicken, und das Tool hat neue Dateien angelegt, in unserem Fall namens tree_new.res, und tree_new.edt. Deshalb ist es wichtig wie weiter oben beschrieben, bei use.edt das Häkchen zu setzen. Wenn man dies nicht macht, dann erstellt das Tool lediglich nur eine tree_new.res, und das war's dann.

Zur Erklärung: Eine neu erstellte tree.res im Spiel, und eine "alte" unveränderte tree.edt im Editor kann manchmal klappen oder aber meistens zu unerklärlichen Systemabstürzen führen. Deshalb immer das Häkchen setzen, dann ist man auf der sicheren Seite.

So, nun noch schnell den neu gespeicherten Dateien ihren alten Namen zurückgeben (also das _new im Dateinamen entfernen), und schon hat man eine neue tree.res und tree.edt die dann nur wieder entsprechend ins Spiel eingebunden werden müssen.

Dies funktioniert mit allen *.res Dateien ausgenommen der most.res und in Ausnahmefällen (wenn zu überladen) der Dom.res. Auch die Icon.res kann mit diesem Tool bearbeitet werden.

Viel Spaß

-Medevac-