

Nieuw units maken in Age of Myhology

Een beknopte handleiding door Pharaoh

RTSholland Aom Editor forum:
<http://members.lycos.nl/rtsholland/phpBB2/viewforum.php?f=18>

Wat is een mod?

Een mod (afkorting van modification) is een wijziging die je in het spel toebrengt dat niet geldt voor slechts één scenario.

-Er bestaan verschillende soorten mods, zoals de menu's, de editor,...

Waarom mods maken?

Als je een campaign maakt, kan het gewenst zijn dat het hoofdpersonage iets speciaal heeft: een eigen naam, betere vechteigenschappen,...

Als je niet wilt werken met een gewone hoplite of camelry, en als de bestaande hero's niet passen in jouw verhaal, dan kun je een mod gaan maken.

Nadelen/opmerkingen:

- Bij the Titans zijn sommige bestanden iets anders genoemd; bv: 'anim.bar' in vanilla is anim2.bar in the titans. Deze handleiding is geschreven voor vanilla (de basisversie van AoM).
In de Expansion Titans zijn mods minder nodig, je kan erin al heel wat wijzigen zoals de naam.
- Mods maken is wel gevaarlijk; als je bestanden overschrijft kan het zijn dat je AOM volledig moet herinstalleren.
- Als je mods geïnstalleerd hebt, kun je **NIET** multiplayer spelen; je moet de bestanden dan tijdelijk verplaatsen uit je aom map.
- Als je mods in je scenario's gebruikt en iemand anders speelt het scenario, moet hij die mod ook hebben of hij ziet die unit niet.

Als voorbeeldunit gaan we 'Berhir' nemen en we laten hem lijken op de norse hero Hersir. De textures van een unit veranderen is moeilijker en ga ik hier niet bespreken (En ik kan er zelf geen kwaliteit texture van maken.)

Wat heb je nodig?

1. Het Utility programma Aomed. Te downloaden op <http://aom.heavengames.com/scendesign/modding>
2. Een gewone ASCII-tekstverwerker zoals kladblok of wordpad (word is niet geschikt)

Op de volgende pagina's beschrijf ik de 4 stappen voor het maken van een mod.

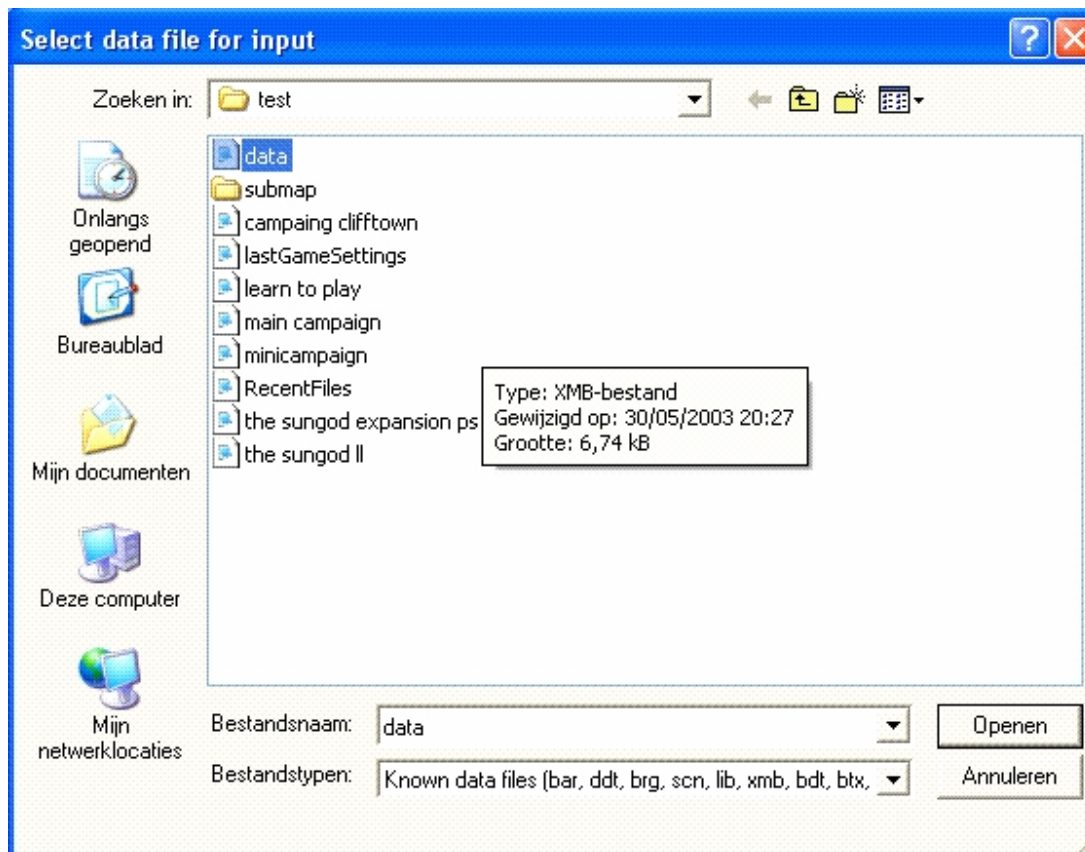
Stap1:Bewerken van proto.xml

Dit bestand bevat alle gegevens van de eenheden zoals hitpoints;naam;snelheid...

Open aomed;klik op 'set input data file' en kies data.bar in de map data.

Bij 'folder to extract data into' staat nu de map data. Maak best een submap om in te extracten;tenzij rommel in je mappen en dubbele laadtijd je niets kan schelen.

Klik nu op 'read data file' en wacht tot hij klaar is.



Klik nu op nu 'direct file conversion' en kies 'proto.xmb' uit de submap.

Dan zegt hij normaal gezien 'Converting to xml - select an output file in the following window'.

Kies ok en als 'select a new data file to create' kies je 'proto' (.xml wordt automatisch toegevoegd)

Plaats het in de map 'data' en klik ok.

Nu maakt hij proto.xml en als hij gedaan heeft zegt hij normaal 'conversion finished'.

Aomed mag je nu sluiten;ga naar de map data en open proto.xml.(met wordpad of kladblok)

Aangezien we Berhir op een Hersir willen laten lijken gaan we het stukje code van de Hersir kopiëren en plakken op het einde van proto.xml !!

Zorg wel dat de xml-opmaak behouden blijft!!

Dit is de code:

<unit id="431" name="Hero Norse">
<dbid>2220</dbid>
<displaynameid>16882</displaynameid>
<footprint>Footprint Military</footprint>
<icon>Hero N Hersir icon</icon>
<maxcontained>1</maxcontained>
<containedattack>0.0500</containedattack>
<initialhitpoints>130.0000</initialhitpoints>
<maxhitpoints>130.0000</maxhitpoints>
<los>16.0000</los>
<portraiticon>Hero N Hersir Icon 64</portraiticon>
<obstructionradiusx>0.7000</obstructionradiusx>
<obstructionradiusz>0.7000</obstructionradiusz>
<soundvariant>Hack</soundvariant>
<birthreplacement>Hero Birth</birthreplacement>
<deadreplacement>Hero Death</deadreplacement>
<ballisticsplashproto>Splash</ballisticsplashproto>
<ballisticbounceproto>Dust Medium</ballisticbounceproto>
<formationcategory>Body</formationcategory>
<maxvelocity>4.2000</maxvelocity>
<movementtype>land</movementtype>
<turnrate>13.5000</turnrate>
<unitaitype>HandCombative</unitaitype>
<populationcount>3</populationcount>
<trainpoints>23.0000</trainpoints>
<allowedage>1</allowedage>
<cost resourcetype="Food">80.0000</cost>
<cost resourcetype="Gold">40.0000</cost>
<bounty resourcetype="Favor">2.1600</bounty>
<bountyfactor resourcetype="Favor">2.0000</bountyfactor>
<rollovertextid>16558</rollovertextid>
<rolloverbonusdamageid>17282</rolloverbonusdamageid>
<rolloveruseagainstid>17351</rolloveruseagainstid>
<rollovercounterwithid>17568</rollovercounterwithid>
<rolloverupgradeatid>17586</rolloverupgradeatid>
<buttonpos row="0" column="2"></buttonpos>
<armor damagetype="Hack" percentflag="1">0.20</armor>
<armor damagetype="Pierce" percentflag="1">0.15</armor>
<armor damagetype="Crush" percentflag="1">0.99</armor>
<unittype>LogicalTypeCanBeHealed</unittype>
<unittype>LogicalTypeAffectedByRestoration</unittype>
<unittype>LogicalTypeMilitaryUnitsAndBuildings</unittype>
<unittype>LogicalTypeParticipatesInBattlecries</unittype>
<unittype>LogicalTypeTornadoAttack</unittype>
<unittype>LogicalTypeValidFlamingWeaponsTarget</unittype>
<unittype>LogicalTypeValidConvertsHerds</unittype>
<unittype>LogicalTypeValidBoltTarget</unittype>
<unittype>LogicalTypeFimbulWinterTCEvalType</unittype>
<unittype>LogicalTypeEarthquakeAttack</unittype>
<unittype>LogicalTypeFavoriteUnit</unittype>
<unittype>LogicalTypeValidSpyTarget</unittype>
<unittype>LogicalTypeValidShiftingSandsTarget</unittype>
<unittype>LogicalTypePredatorsAttack</unittype>
<unittype>LogicalTypeNeededForVictory</unittype>
<unittype>LogicalTypeHandUnitsAutoAttack</unittype>
<unittype>LogicalTypeValidFrostTarget</unittype>
<unittype>LogicalTypeLandMilitary</unittype>
<unittype>LogicalTypeValidSPCUnitsDeadCondition</unittype>
<unittype>LogicalTypeAffectedByHealingSpring</unittype>
<unittype>LogicalTypeUnitsNotBuildings</unittype>
<unittype>LogicalTypeRangedUnitsAutoAttack</unittype>
<unittype>LogicalTypeVillagersAttack</unittype>
<unittype>LogicalTypeHandUnitsAttack</unittype>
<unittype>LogicalTypeRangedUnitsAttack</unittype>
<unittype>LogicalTypeGarrisonOnBoats</unittype>
<unittype>LogicalTypeValidForestFireTarget</unittype>
<unittype>LogicalTypeSeaSerpentAttack</unittype>
<unittype>LogicalTypeValidMeteorTarget</unittype>
<unittype>LogicalTypeMinimapFilterMilitary</unittype>
<unittype>LogicalTypeNonGreekUnit</unittype>
<unittype>LogicalTypeIdleHero</unittype>
<unittype>LogicalTypeOdinRegenerates</unittype>
<unittype>LogicalTypeIdleMilitary</unittype>
<unittype>Unit</unittype>

```

<unittype>UnitClass</unittype>
<unittype>Military</unittype>
<unittype>Hero</unittype>
<train>Wall Short</train>
<train>Wall Long</train>
<train row="1" page="1" column="0">Armory</train>
<train row="1" page="1" column="3">Hill Fort</train>
<train row="1" page="1" column="1">Tower</train>
<train row="1" page="1" column="2">Longhouse</train>
<train row="0" page="1" column="3">Wall Connector</train>
<train row="0" page="1" column="2">Dock</train>
<train row="0" page="1" column="0">Settlement Level 1</train>
<train row="0" page="1" column="1">House</train>
<train row="0" page="1" column="4">Temple</train>
<train row="1" page="1" column="0">Dwarf Foundry</train>
<train row="1" page="1" column="4">Market</train>
<train>Wall Medium</train>
<train row="1" page="1" column="5">Wonder</train>
<flag>HeroName2</flag>
<flag>ObscuredByUnits</flag>
<flag>CollidesWithProjectiles</flag>
<flag>ShowGarrisonButton</flag>
<flag>DontRotateObstruction</flag>
<flag>HideGarrisonFlag</flag>
<flag>ApplyHandicapTraining</flag>
<flag>CorpseDecays</flag>
<flag>Tracked</flag>
<contain external="1">Relic</contain>
<action name="Build">
  <param name="MaximumRange" value="0.2"></param>
  <param name="Rate" type="Settlement" value="1.0"></param>
  <param name="Rate" type="Dock" value="0.88"></param>
  <param name="Rate" type="Building" value="1.1"></param>
</action>
<action name="HandAttack">
  <param name="MaximumRange" value="0.1"></param>
  <param name="Damage" type="Hack" value="8"></param>
  <param name="Rate" type="All" value="5.0"></param>
  <param name="DamageBonus" type="MythUnit" value="6.0"></param>
  <param name="AttackAction"></param>
</action>
<action name="Repair">
  <param name="MaximumRange" value="0.2"></param>
  <param name="Rate" type="Building" value="0.306"></param>
</action>
<action name="AutoGather">
  <param name="Persistent"></param>
  <param name="Rate" type="Favor" value="0.000"></param>
</action>
<action name="PickUp">
  <param name="TypedRange" type="Relic" value="1.0"></param>
</action>
<action name="DropOff">
  <param name="TypedRange" type="Temple" value="1.0"></param>
  <param name="Rate" type="Temple" value="1.0"></param>
</action>
</unit>

```

Zorg dat dit het einde van het xml bestand is:

```

</unit>
</proto>

```

Nu gaan we de code op enkele plaatsen wijzigen ("modden")
 Verander <unit id="431" name="Hero Norse"> in <unit id="623" name="berhir">

<displaynameid>16882</displaynameid> wordt <displaynameid>Berhir</displaynameid>
 (Er zullen wel 3 sterretjes voor z'n naam komen;om dat te verwijderen zouden we *language.dll* moeten gaan bewerken en dat is voorlopig wat zinloos.)

We geven de unit meer weerstand tegen aanvallen van anderen door de hitpoints te verhogen:

```
<initialhitpoints>130.0000</initialhitpoints>
<maxhitpoints>130.0000</maxhitpoints>
```

Deze kunnen we wijzigen in wat je wilt bv:

```
<initialhitpoints>150.0000</initialhitpoints>
<maxhitpoints>150.0000</maxhitpoints>
```

Initialhitpoints is hoeveel hitpoints de unit heeft als hij start en maxhitpoints hoeveel hij maximum heeft bv: dig pile start met 1 en heeft maximum 2500(ongeveer).

En zo kunnen we op meer plekken de instellingen veranderen. (ik vermeld hier enkel de meest nuttige)

<los>16.0000</los> Neem bv 18 , omdat hij een hero is.

En deze tags kunnen we best toevoegen omdat hij een hero is:

```
<flag>CorpseDecays</flag>
<flag>HeroDeath</flag>
<flag>NotDeletable</flag>
```

CorpseDecays:Dat als iemand in zijn buurt komt als hij gestorven is, hij terug rechtkomt zoals Arkantos,Ajax...

HeroDeath:Het geluidje 'aherohasfallen' wordt afgespeeld als hij sterft.

NotDeletable:Dat spreekt wel voor zich.

<populationcount>3</populationcount> in bv <populationcount>2</populationcount> ,...

En nog veel meer,probeer zelf maar wat.

Heroes zijn normaal overal wat beter in.

Dit kan best ook nog tussen de flags :

```
<action name="Regenerate">
  <param name="Persistent"></param>
  <param name="Rate" type="All" value1="1.5"></param>
</action>
```

Dan laden zijn hitpoints op zoals de single player campaign heroes.

Stap2:een anim bestand maken

In het anim bestand wordt het uiterlijk van de eenheid gedefiniëerd.

Aangezien we de textures van de unit niet gaan bewerken moeten we hier niet veel doen.

Open aomed.

Klik weer op 'set input data file' en kies nu 'anim.bar' in de anim map.

Bij 'folder to extract data into' kies je best weer een submap.

Kies 'read data file' en wacht tot hij gedaan heeft.

Ga dan naar de submap waar je de data in geëxtract is en verplaats 'hero norse_anim' uit de submap in de anim map.

Hernoem het 'berhir_anim'.

Een stukje uit de 'hero norse' code:

```
//=====
define heroglow
{
```

```

set hotspot
{
  version
  {
    Visualparticle SFX A Hero Glow Small
  }
}
}

```

//=====

We zouden wel zijn hamer in bv. een zwaard kunnen veranderen;maar dat staat wat belachelijk.
Tot zover het anim bestand.

Stap3:een geluidsbestand maken

Open aomed; klik op 'set input data file' en kies sounds.bar in de map sound.

Maak weer een submap om in te extracten. Klik op 'read data file' en wacht tot hij klaar is.

Verplaats 'hero norse_snd.s' uit de submap in de sound map en hernoem het 'berhir_snd.s'.



Stap4:een history bestand maken

Dit slaan we over omdat de unit toch uitgevonden is en geen history heeft.

Als je het toch wil:

Type de history en sla het op als *berhir.txt* in de map history/units.

Dat was het;je kan er natuurlijk nog veel verder in gaan,op Aomheaven
<http://aom.heavengames.com> staan nog (Engelse) handleidingen.