

Tutoriel 2 : Les fichiers utilisés par C&C Generals

I) Les fichiers BIG

1) Qu'est ce que c'est ?

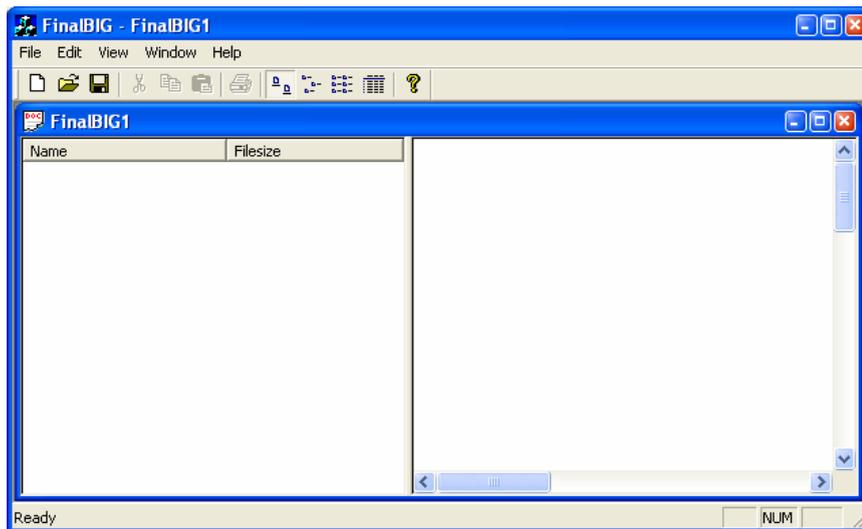
Ces fichiers sont comparables à des archives ZIP. Les utiliser permet de gagner de la place (du fait de la compression) mais aussi de la clarté (il n'y a pas 250 fichiers dans le dossier du jeu ☺).

2) Comment lire leur contenu ?

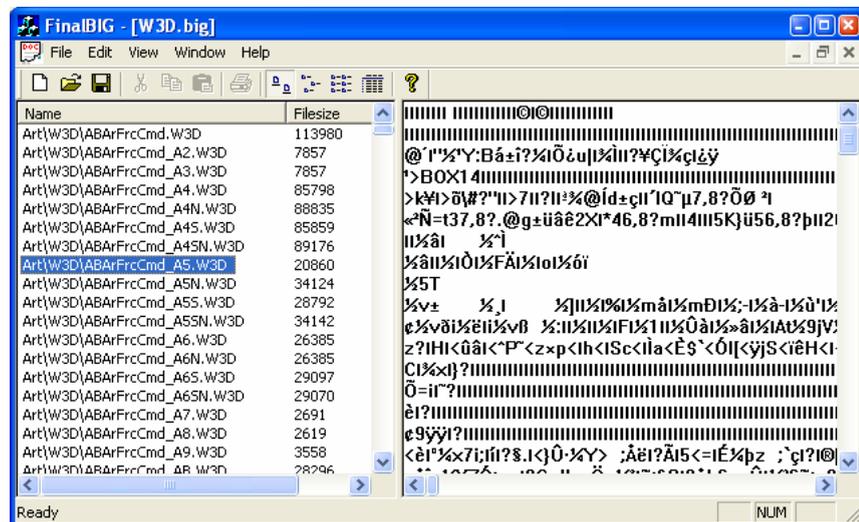
Il existe différents programmes dédiés à ce format qui sont comparables au trop connu WinZip. Pour en obtenir, allez faire un tour ici : <http://www.generalsfiles.com/sort.files?cat=1839&ref=1793> . Je vous recommande Final Big Editor qui est pour moi le plus pratique.

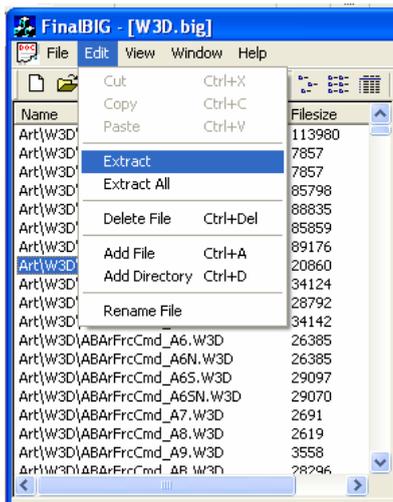
Par l'image :

Lancer le programme...

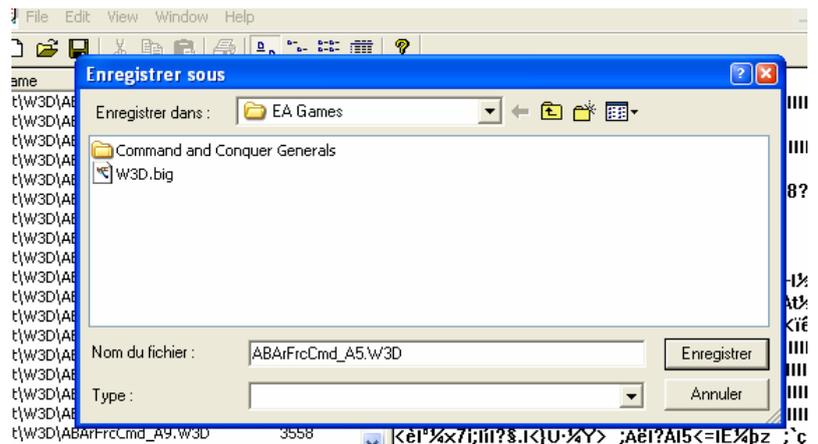


Ouvrir un fichier (après avoir fait File/Open)...

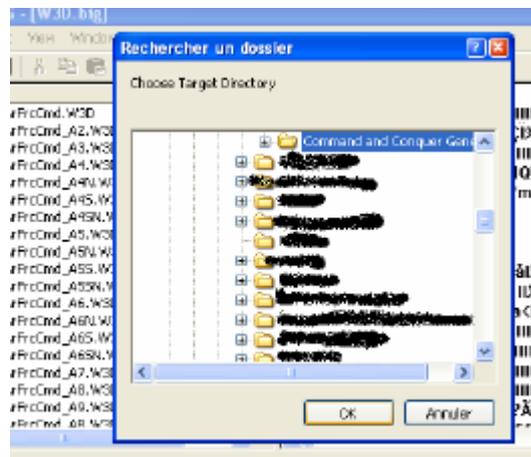
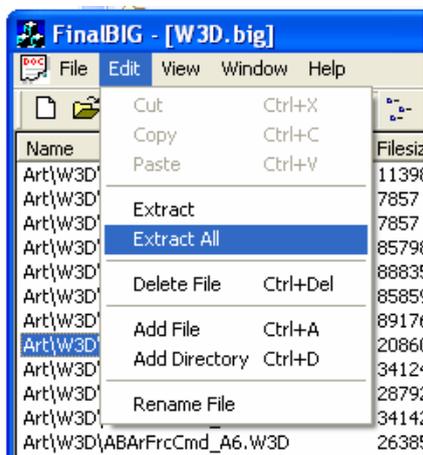




Extraire un fichier

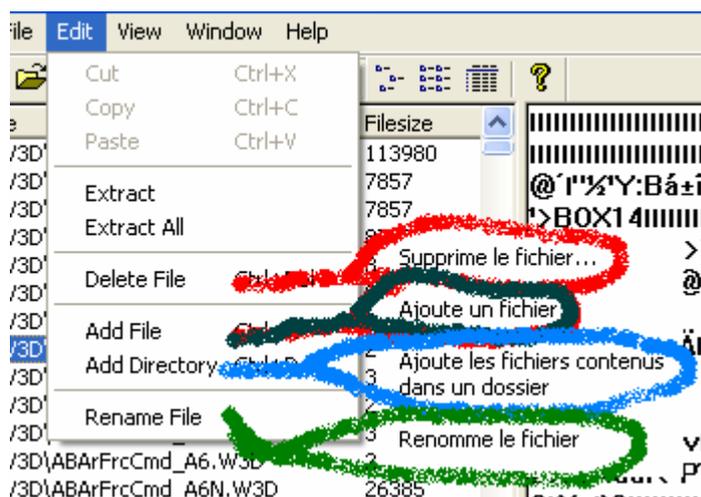


Extraire tous les fichiers



3) **Comment modifier leur contenu ?**

Modifier un fichier BIG est tout aussi simple !



II) **Les fichiers W3D**

Je n'aborderais pas en détails ces fichiers car on les reverra dans d'autres tutoriaux... Sachez que ces fichiers contiennent les bâtiments, les chars, les soldats... tous les modèles 3D. Pour les lire ainsi que les modifier ou créer, allez télécharger les programmes disponibles ici : <http://www.discreet.com/products/gmax/> (Créer)

<ftp://ftp.westwood.com/pub/reneegade/tools/RegenadeToolsInstaller2.exe> (Lire + add-on) et
<http://www.havocide.com/seagle/w3dtools/> (add-on)

III) Les fichiers CSF

1) C'est quoi ça encore ?

Ces fichiers contiennent tous les textes du jeu. (Comparable aux fichiers ressources). Ils permettent la traduction du jeu et l'ajout de texte très rapidement. De plus leur simplicité d'accès et de modification nous aide beaucoup.

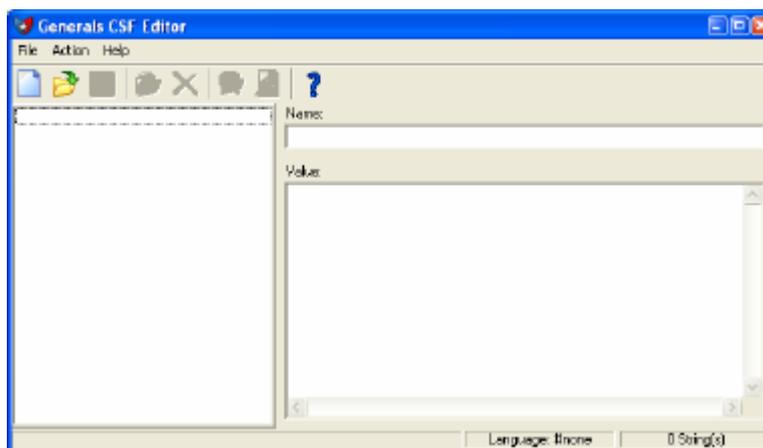
2) Comment les ouvrir ainsi que les modifier ?

Des outils du style de l'éditeur de registre de Windows (regedit) lui ressemble. Vous en trouverez ici...

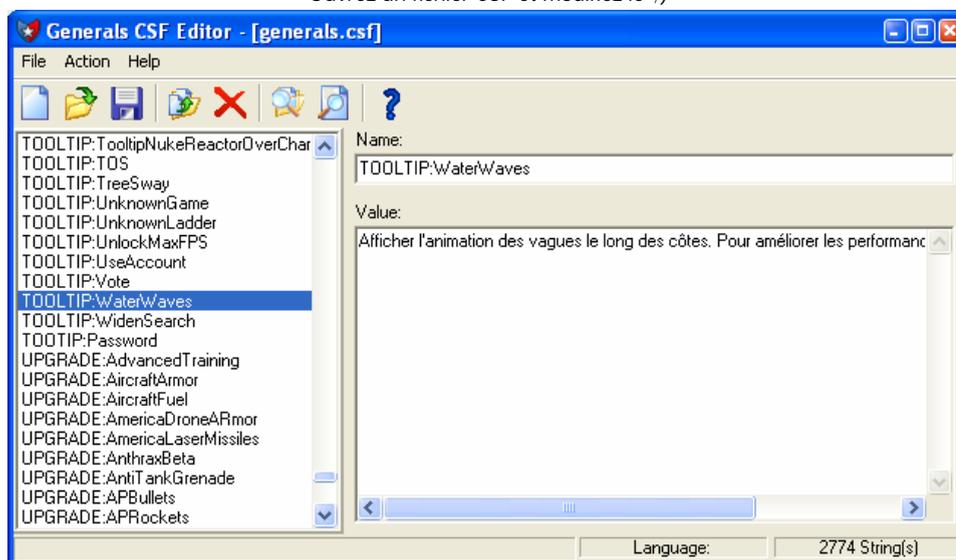
http://www.generalsfiles.com/sort_files?cat=1840&ref=1793

(Téléchargez csfeditor...) et comme pour les BIG, par l'images ☺

Au lancement



Ouvrez un fichier CSF et modifiez le ;)



Ces fichiers sont utilisés de tels manières :
 Nom_de_Variable = « Texte de la variable »
 (A l'image du registre ou des INI)

IV) Les Fichiers MAP, TGA et STR

1) Comment ça ?

Ces fichiers sont essentiels pour les cartes (sauf le STR). Le fichier MAP contient la carte, les scripts... Le fichier TGA est une image permettant d'avoir l'aperçu. Il est créé automatiquement par C&C donc pas de problème. Le fichier MAP quant à lui est créé avec l'outil WorldBuilder (nous verrons cela dans un futur tutoriel ;) . Enfin le fichier STR contient les textes que vous souhaitez mettre dans vos map. Je prend l'exemple de celle de AsiLuM8oR :

```
Map01:Intro_1  
"Created Map by AsiLuM8oR"  
END
```

```
Map01:Intro_2  
"Produced by Time Of War http://www.timeofwar.com"  
END
```

```
Map01:Intro_3  
"Copyright Time of war -AsiLuM8oR 2003 all rights reserved"  
END
```

Donc après a vous de manier l'épée ☺...

2) Comment les installer ?

Très simple : télécharger TOW Tool ;)
Sinon (pff) dezippez les fichiers dans le dossier « mes documents/c&c data/maps/le_nom_de_la_map »
(attention tous depends de votre installation...).

3) Où en obtenir ?

Sur les fans sites (TOW, TOW, TOW et TOW ;))

V) Les fichiers REP

Ces fichiers contiennent un replays chacun d'un de vos match (sachez que la dernière partie jouer est toujours sauvegardé sous « mes documents/c&c datas/replays/000000.rep ». Ils vous permettent de rediffuser une partie et bien sûr de la faire partager à tous le monde☺.

Pour l'installer une simple copie dans le répertoire Replays suffit (TOW Tool s'en charge aussi...)

Attention aux versions... Les replays créés sous les versions < à la 1.4 ne fonctionnent pas sous la 1.4 (sauf si vous utilisez des outils comme ... TOW Tool).

VI) Les fichiers BIK et SCB

Les fichiers BIK sont simplement des vidéos et les fichiers SCB sont des scripts. (Actuellement rien de plus à signaler).

J'approfondirais donc l'utilisation et la création de fichiers W3D et MAP dans des tutoriels futurs. Et sachez aussi que tous les fichiers INI de c&c seront référencés et expliqués dans un fichier help.

Bonne chance