# Eden Eternal : Mode opératoire – Data Extraction

Dans ce tutoriel vous apprendrez comment extraire les données cryptés (PKG) d’Eden Eternal.

# Quick BMS – aeriagames.bms

1. Ouvrez l’outil QuickBMS dans son archive.
2. Il vous demandera un fichier bms, allez chercher aeriagames.bms
3. A présent il vous demandera de sélectionner un fichier PKG, aller dans le dossier « pkg » du répertoire d’Eden Eternal, une fois dedans, sélectionnez « pkg.idx » et validez
4. Sélectionnez un répertoire de sortie
5. Laisser travailler (peut prendre près de 30 minutes)

# Convertir les images DDS en PNG : XnConvert

1. Ouvrir le logiciel XnConvert
2. Dans Source, cliquez sur Ajouter dossier… et choisissez votre dossier

Absolument toutes les images (jpg, dds, …) seront convertis en PNG

1. Dans Sortie, dans le texte dossier, écrivez la destination ou sélectionnez-la « … »

Pensez dans la zone « Format » juste à droite à sélectionner PNG

1. Cliquez en bas à droite sur Convertir
2. Une fois finie, dans l’onglet Source, pensez à cliquer sur « supprimer tout » pour ne pas reconvertir les anciens fichiers, puis ajouter vos nouveaux dossiers

# Convertir les fichiers 3D NIF en OBJ et MTL

Conversion :

1. Ouvrir l’archive Noesis et l’executeur Noesis64.exe
2. Aller dans le menu Tools puis Batch Process (ce qui signifie **Traitement par lots**)
3. Remplissez les champs avec les paramètres suivants :
   1. Input extension : **nif** Output extension : **obj**
   2. Additional parameters : **-objmtl -flipuv**
   3. Output path : **$inpath$\$inname$.$outext$**
4. Dans Folder batch, sélectionner les dossiers contenants tous vos fichiers NIF
5. Cliquez sur Export (vous pouvez préparer les fichiers DDS 🡺 PNG en attendant)

Mise en forme des fichiers :

Maintenant que les fichiers OBJ et MTL sont présents, il faut mettre en forme leur contenu.

Notamment, les fichiers MTL ont pour objectif de renvoyer les fichiers OBJ vers les textures correspondantes, sauf qu’elles étaient au format DDS.

Il faut donc d’une part changer leur extension par png. Et d’autres part le lien des textures doit être mis à jour.

1. Placez vos fichiers OBJ, MTL et PNG dans un seul et même dossier sur WAMP

Evitez de prendre les fichiers NIF pour ne pas encombrer inutilement le dossier

Idem pour les fichiers images DDS

1. Ouvrez (en mode édition) le fichier Python **MTL\_Changer** (avec VS code par exemple)
2. Changer la valeur de **currentFolder** par le nom du dossier WAMP où se trouve vos fichiers
3. Executez le fichier Python

Vérifiez que la fin des fichiers MTL a bien été changé

4 bis) Pour les images des armes (W\*\*\*\*\* dans le dossier items), changez tous les w\*\*\*\*\* par des W\*\*\*\*\*, pour cela : **Invite de commande > cd nom du dossier > ren w\*.png W\*.png**

**De même pour les fichiers des maps (s\*\*\*\* S\*\*\*\*)**

4 tier) Pour les fichiers correspondants aux **maps**, le fichier Python doit être complété pour :

* Supprimer les textures indésirables (BLOCK, A20103, nocamerablock02 ?)
* Supprimer les matériaux correspondant à aucune image : « map\_Kd \_\_\_\_\_ »

1. Envoyez votre dossier complet (OBJ, MTL à jour et PNG) sur free.fr avec FileZilla

## Référence des textures du dossier « map » :

* UA = Bâtiments / Maisons (à mettre dans la section bâtiment « house »)
  + Les textures dans « house » qui s’appelle « H », ex : H0002, ne sont que des dupliqués de quelques textures UA, elles peuvent donc être supprimées
* UB = Murs / Escaliers
* UC = Récipient / Containers / Artilleries / Tables / Statuts (bref : autre)
* UD = Roches / Cailloux / Crystaux, squelettes, (+ UD700 les bestioles)
* UE = Plantes / Végétations
* M634 = Sapin de Noël
* BLOCK + nocamerablock02 = trucs inutiles