

Специфика и различия Steam-версии S.T.A.L.K.E.R.

Материал из xrWiki

Содержание

- 1 Различия
 - 1.1 Shadow of Chernobyl
- 2 Отключение менеджера скриншотов и облачных сохранений
- 3 Удаление файлов из Steam Cloud

Различия

Shadow of Chernobyl

Существует две версии игры - **RU** и **WW**. Первая издавалась в странах СНГ, а вторая за его пределами. Позже обе версии были размещены в Steam (4830 и 4500 соответственно) примерно по такой же региональной логике, однако еще через некоторое время поддержка **RU**-версии была прекращена, а страница удалена из магазина. **WW** стала основной версией игры, доступной теперь уже во всех регионах.

В данном разделе приведен результат сравнения последней **WW**-версии и **RU**-версии (она же "коробочная") с 1.0006 патчем.

Надо также учитывать, что GSC до сих пор время от времени обновляют игру, не меняя при этом порядковый номер патча. Впрочем, большинство изменений связаны в основном с поддержкой игры на новых системах и железе, как например обновление с исправлением работы на новых процессорах Intel. Результат сравнения учитывает изменения на момент 09.07.2023.

bin

файлы отличаются

```
\dedicated\XR_3DA.exe
\XR_3DA.exe
\xrGameSpy.dll
\xrRender_R2.dll
```

файлы удалены

```
\protect.dll
\protect.drv
\protect.exe
```

файлы добавлены

```
\\testapp.exe
```

Примечание

Судя по характеру изменений, как минимум *XR_3DA.exe* (основной) и *xrRender_R2.dll* были полностью пересобраны.

gamedata

файлы отличаются

```
\\config\\ui\\carbody_new_16.xml - исправлены переводы надписей на широкоформатных мониторах в окне обыска инвентаря
\\config\\ui\\game_tutorials.xml - немного скорректирована длительность КПК-туториалов от Сидоровича в начале игры (+/- 1 сек)
\\config\\ui\\ui_credits.xml - в титры добавлена надпись "st_thanks_fanbase23", для которой нет перевода в русской локализации (отображается техническое название)
\\config\\ui\\ui_movies.xml - убрано видео "GSC World Publishing" (издатель в СНГ) при запуске игры
```

файлы удалены

```
\\textures\\intro\\intro_gsc-wp.ogg - то самое видео с издателем
```

файлы добавлены

```
\\config\\text\\cze\\*
\\config\\text\\eng\\*
\\config\\text\\esp\\*
\\config\\text\\fra\\*
\\config\\text\\ger\\*
\\config\\text\\ita\\*
\\config\\text\\pol\\*
```

7 новых локализаций - чешская, английская, испанская, французская, немецкая, итальянская, польская

Отключение менеджера скриншотов и облачных сохранений

Как известно, у Steam есть собственный механизм создания скриншотов. Они хранятся локально внутри папки Steam:

```
...\\Steam\\userdata\\<Your_SteamID>\\760\\remote\\<AppID>\\screenshots.
```

Для того, чтобы избежать дублирования скриншотов игрой и клиентом, можно отключить их создание в последнем. Для этого нужно отключить оверлей Steam через снятие соответствующего флажка: **Свойства игры -> Общие -> Включить оверлей Steam в игре**. После этого скриншоты будут создаваться только самой игрой как обычно.

Можно еще отключить **Облачные сохранения** (флажок чуть ниже), чтобы всякие тестовые сохранения и скриншоты не захламляли хранилище на сервере.

Альтернативным способом отключения и того, и другого является запуск игры от имени администратора.

Удаление файлов из Steam Cloud

Данную инструкцию в принципе можно использовать для любой игры.
Для того, чтобы удалить файлы из облачного хранилища Steam Cloud, необходимо:

1. Убедиться, что Steam Cloud включен: **Настройки -> Облако -> Включить Steam Cloud**
2. Также Steam Cloud должен быть включен для конкретной игры, в нашем случае S.T.A.L.K.E.R.: **Свойства игры -> Общие -> Включить синхронизацию сохранений со Steam Cloud**
3. Перейти в локальные файлы игры, там где находятся сохранения, скриншоты и прочее: **Свойства игры -> Установленные файлы -> Обзор**. В данном случае, в Steam Cloud лежат файлы из папки `_appdata_`. В другой игре они могут находиться в ином месте, например в папке `...\Steam\userdata\<Your_SteamID>\<AppID>`, но сути это не меняет - главное найти эти файлы.
4. При помощи любой подходящей программы, например *Notepad++* открываем все файлы, которые залиты в облако и обнуляем их (выделяем все и удаляем). После этого они должны весить 0 байт.
5. Запускаем игру, доходим до главного меню и выходим из игры. Steam Cloud загружает пустые файлы в облако и те распознаются им как некорректные, после чего они удаляются. Это можно проверить, зайдя в свое хранилище на сайте.
6. Некоторые файлы при выходе из игры автоматически обновляются самой игрой, в S.T.A.L.K.E.R. это файл *user.ltx*. Чтобы избежать этого, сперва обнуляем файл, потом заходим в игру, сворачиваем ее и завершаем процесс через диспетчер задач. Выход из игры корректно не отработает, но Steam Cloud синхронизирует пустой файл и удалит его в облаке.
7. После того, как вы убедились, что в облаке не осталось никаких файлов (папка с игрой должна удалиться с сайта), необходимо отключить Steam Cloud для нашей игры: **Свойства игры -> Общие -> Включить синхронизацию сохранений со Steam Cloud**
8. Готово!

Просмотреть все загруженные файлы в облачном хранилище можно по этой ссылке, предварительно авторизовавшись.

Подсказка

Узнать **AppID** нужной игры: **Свойства игры -> Обновления -> Номер приложения**

Автор: **RayTwitty (aka Shadows)**

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Специфика_и_различия_Steam-версии_S.T.A.L.K.E.R.&oldid=1252»

Категория:

Справка

- Страница изменена 11 февраля 2024 в 21:02.
- К этой странице обращались 1200 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя

(если не указано иное).

