S.T.A.L.K.E.R. save unpacker

Материал из xrWiki

Save unpacker

Тип	Служебный скрипт
Автор	K.D.
Последняя версия	0.4
Написан на	Perl 5
Обратная связь	AMK форум

Скрипт для распаковки/запаковки сохранений игры.

Для распаковки требуются:

- файл сохранения ***.sav**
- **game.graph**
- конфиги мода (если сохранение от игры с модом)

Для запаковки:

- папка с распакованным сохранением

Установка

1. Установите ActivePerl.
2. Распакуйте архив со скриптом в нужную папку.
3. Скопируйте библиотеку модулей stkutils в папку с библиотеками Perl (например, `C:\Perl\lib`) или в папку со скриптом.

Использование

Распаковка:

```
perl su.pl -dec <filename> [-out <outdir> -client <dir> -log <logfile> -scan <scandir> -nofatal]
```

Запаковка:

```
perl su.pl -com <dirname> [-out <outfile> -client <dir> -log <logfile> -scan <scandir> -nofatal]
```

Обязательные параметры

- **-dec <filename>**

Распаковка, параметр — путь до распаковываемого сейва. Допускается опускать параметр, в таком случае имя файла all.sav
- **-com <dirname>**
  Запаковка, параметр — путь до папки с распакованным сейвом.

Общие параметры

- **-out <outdir>**
  Папка для распакованных сейвов.
- **-client <dir>**
  Папка для сохранения клиентских данных объектов.
- **-log <logfile>**
  Выводить данные из консоли в лог-файл.
- **-scan <scandir>**
  Сканировать конфиги, параметр — путь до конфигов.
- **-nofatal**
  Пропускать лишние данные в объектах, если они не считались скриптом.

История версий

v.0.4

- [i] Введено логгирование консоли, новая система отладки
- [i] Новая система сканирования конфигов (scan.pm)

v.0.3

- [+] Поддержка сохранений ЧН

v.0.2

- [+] Поддержка сохранений ЗП

v.0.1

- [+] Поддержка сохранений ТЧ

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=S.T.A.L.K.E.R._save_unpacker&oldid=1218»

Категория:

Perl

- Страница изменена 9 февраля 2024 в 01:43.
- К этой странице обращались 17 718 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).