

xrCompress

Материал из xrWiki

xrCompress — официальная утилита для паковки ресурсов в формат игровых архивов .db

Содержание

- 1 Паковка ресурсов
- 2 Получение различий (создание патча)
- 3 Практика
 - 3.1 Паковка ресурсов
 - 3.2 Создание патча

Паковка ресурсов

Команда:

```
xrCompress.exe <data_dir> -ltx <file_name.ltx> [options]
```

Опции могут быть следующими:

- **-diff /?** (опция для получения информации о созданных различиях)
- **-fast** (быстрое сжатие)
- **-store** (сохранять файлы без сжатия)
- **-ltx <file_name.ltx>** (конфиг с путями для пакуемых файлов)

Формат ltx-файла:

```
[[config]
; <path> = <recurse>
|. \      = false
textures = true
```

Получение различий (создание патча)

Команда:

```
xrCompress.exe -diff <new_data> <old_data> -out <diff_result> [options]
```

Параметры **<new_data>**, **<old_data>** и **<diff_result>** должны быть именами каталогов.
Опции могут быть следующими:

- **-nofileage** (не выполнять проверку на дату изменения файлов)
- **-crc** (не выполнять проверку CRC32)
- **-nobinary** (не выполнять проверку бинарных файлов)
- **-nosize** (не выполнять проверку размера файлов)

Заметка: компрессором из 2215 можно было распаковывать архивы некоторых билдов; в современных версиях распаковщик не работает.

Практика

Паковка ресурсов

1. Создадим пакетный файл следующего вида:

```

|:: запускаем пакер с задержкой
|start /wait bin\designer\compressor\xrCompress.exe gamedata -ltx datapack.ltx
|:: перемещаем и переименоуем лог-файл из корневой папки в $logs
|move /Y X:\engine.log X:\logs\xrCompress_%username%.log
|:: перемещаем дамп (при его наличии) в $logs
|move /Y X:\xrCompress_*.mdmp X:\logs\
|pause

```

2. Создадим ltx-файл примерно следующего содержания:

```

|[options]
|exclude_exts =
|.ncb,*.sln,*.vcproj,*.old,*.rc,*.scc,*.vsssrc,*.bmp,*.smf,*.uvm,*.prj,*.tga,*.txt,*.log,*.tmp
|
|[include_folders]
|; <path>      = <recurse>
|. \           = false
|configs      = true
|
|[exclude_folders]
|textures\ed  = true
|
|[header]
|auto_load    = true
|level_name   = single
|level_ver    = 1.0
|entry_point  = $fs_root$\gamedata\
|creator      = "gsc game world"
|link         = "www.gsc-game.com"

```

Тут все понятно — в секциях указываются учитываемые/неучитываемые файлы и папки. В заголовке указывается тип архива, версия, точка входа и возможность автозагрузки при старте игры:

- для одиночной игры — single, автозагрузка разрешена;
- для сетевой должен соответствовать имени карты, автозагрузка запрещена.

С вышеуказанным конфигом будет создан архив **gamedata.pack_#0**, содержащий *.xr-файлы и конфиги из папки gamedata. Теперь его нужно переименовать в **gamedata.dbNN**, где NN -

порядковый номер архива, и отправить в папку с игрой.

Создание патча

Команда:

```
@start /wait bin\designer\compressor\xrCompress.exe -diff gamedata gamedata_old -out patch_%date%
move /Y X:\engine.log X:\logs\xrCompress_%username%.log
move /Y X:\xrCompress_*.mdmp X:\logs\
pause
```

В *gamedata* лежат файлы рабочей версии проекта, в *gamedata_old* — оригинальные (неизмененные) ресурсы игры. На выходе получаем папку с нашим модом/патчем (*patch_%date%*), готовую к паковке.

Источник — «<https://xray-engine.org/index.php?title=xrCompress&oldid=914>»

Категории:

X-Ray SDK

Архиваторы

-
- Страница изменена 4 января 2019 в 19:13.
 - К этой странице обращались 8950 раз.
 - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

