

Инструкция по запаковке файлов игры "S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl"

Предназначена в первую очередь для пользователей «Народной солянки»! Но и остальные, интересующиеся этим вопросом, могут воспользоваться мануалом.

Введение

Как известно, оригинальное содержимое игры упаковано в файлы вида gamedata.db*, где * - цифра или буква латинского алфавита. В оригинальной версии S.T.A.L.K.E.R. (с патчем 1.0004) все игровые ресурсы (текстуры, скрипты, конфигурационные файлы и т.д.) содержатся в файлах:

gamedata.db0
gamedata.db1
gamedata.db2
gamedata.db3
gamedata.db4
gamedata.db5
gamedata.db6
gamedata.db7
gamedata.db8
gamedata.db9
gamedata.dba
gamedata.dbb

Игра считывает содержимое этих файлов в определенном порядке, т.е. сначала файл gamedata.db0, потом gamedata.db1 и так далее, а в случае с буквенными названиями - сначала файл gamedata.dba, потом gamedata.dbb и так далее по порядку (алфавитному) до максимально возможного gamedata.dbz.

Т.е. ресурсы, содержащиеся, например, в файле gamedata.dbz, будут иметь приоритет над ресурсами, содержащимися, к примеру, в файле gamedata.dbg. Высший приоритет имеют файлы, которые находятся в папке gamedata.

Ресурсы «Народной солянки» (от 13.12, в виде инсталлятора) тоже были запакованы. Это было сделано по нескольким причинам:

- увеличение быстродействия игры (подтверждено тестами пользователей)
- снизилась вероятность «потерять» какие-нибудь файлы при установке
- с несколькими файлами gamedata.db* проще управляться, чем с одной 4-х гигабайтной папкой gamedata.

Конкретно инсталлятор устанавливает следующие файлы:

gamedata.dbc
gamedata.dbd
gamedata.dbe
gamedata.dbf
gamedata.dbg

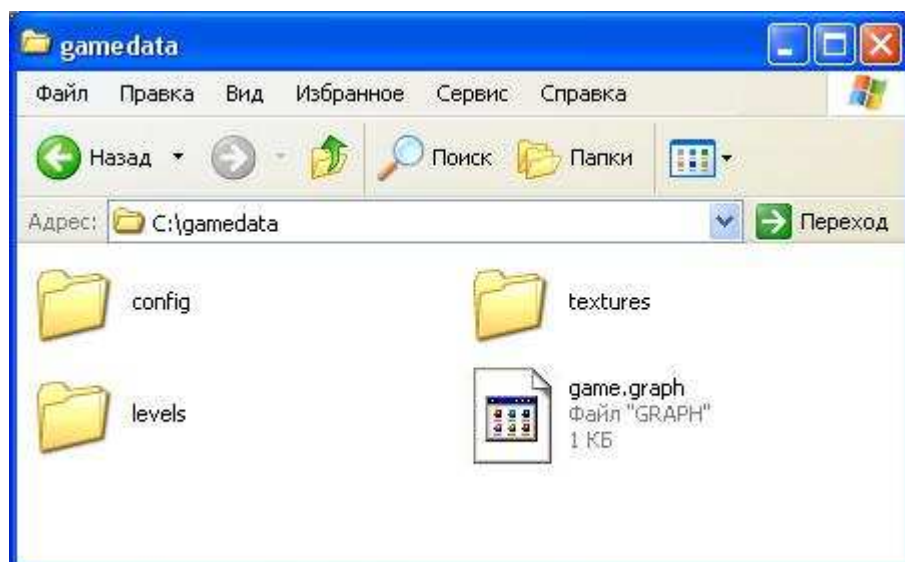
Файлы, выбираемые опционально, помещаются в папку gamedata.

Инструкция

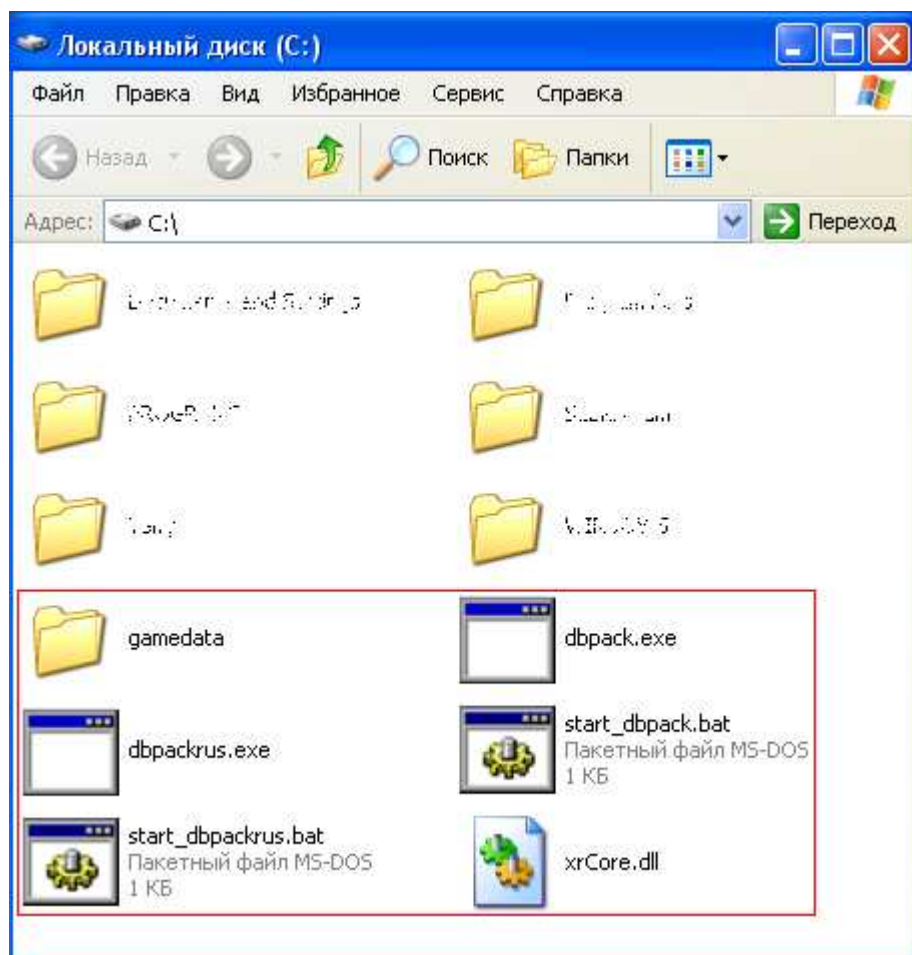
Итак, для упаковки нам понадобятся:

- непосредственно сами игровые ресурсы
- файлы упаковщика (лежат в папке «Упаковщик»)

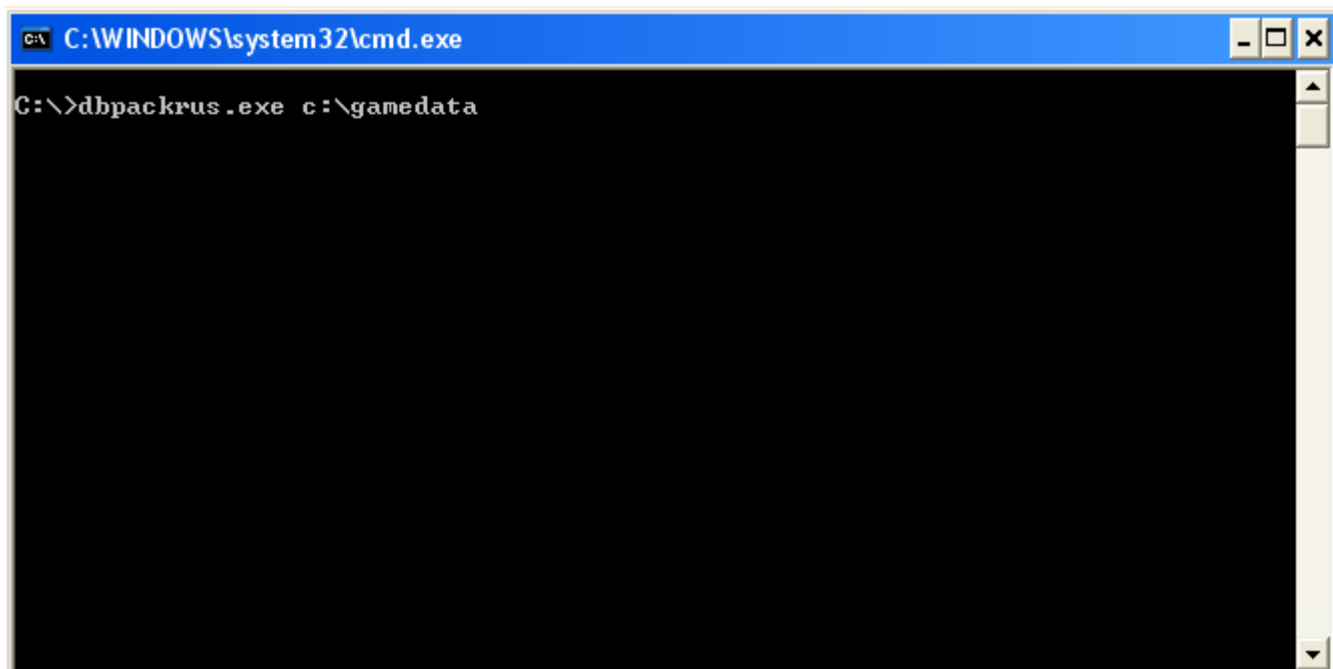
1) Создаем на диске С (**этот упаковщик будет работать только на диске С!**) папку gamedata. В неё помещаем ресурсы, которые хотим запаковать. Например, так -



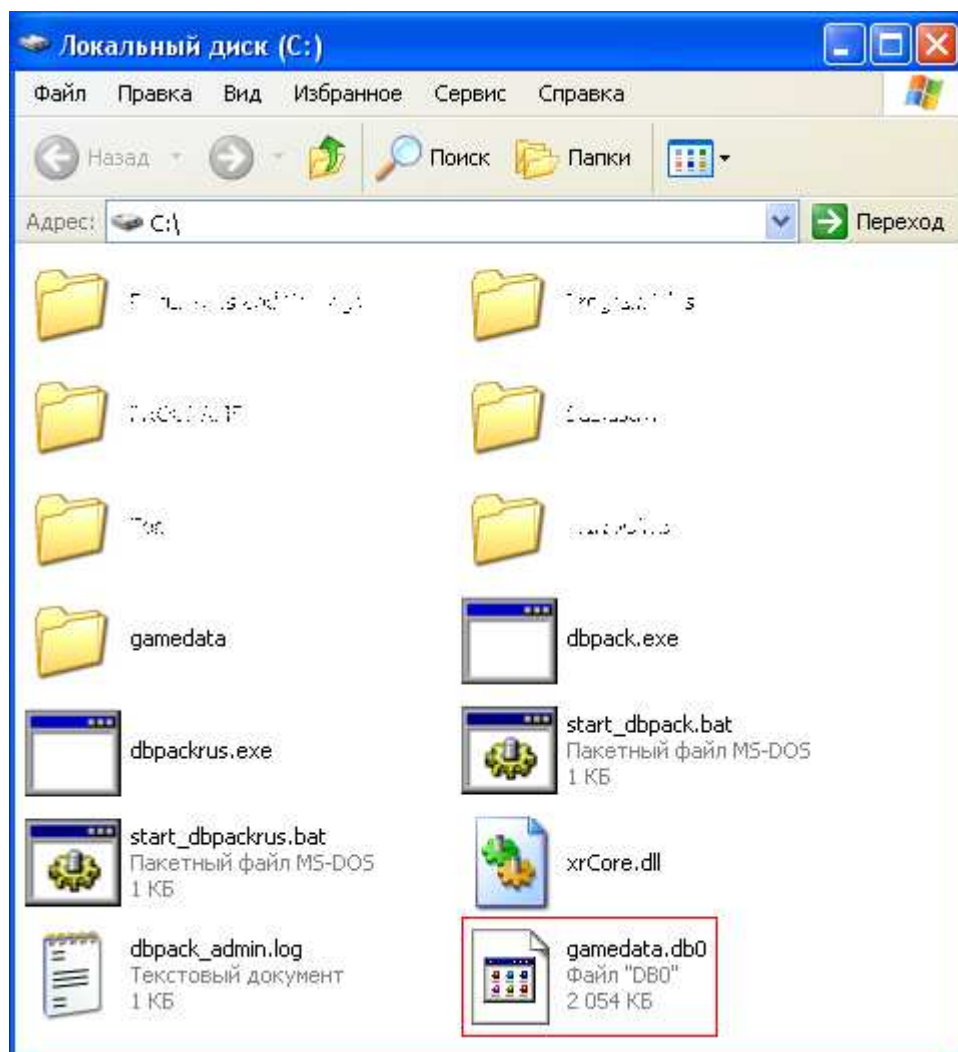
2) Помещаем файлы упаковщика рядом с папкой gamedata.



3) Запускаем файл start_dbpackrus.bat. Ждем окончания упаковки.



4) Файл gamedata.db0, который получаем на выходе, переименовываем так, как Вам нужно. Т.е. заменяем 0 на нужную букву латинского алфавита. Далее помещаем его в папку S.T.A.L.K.E.R.



5) Очищаем папку gamedata, и помещаем в неё следующую порцию игровых ресурсов.

6) Все эти шаги проделываем столько раз, сколько у вас будет gamedata-файлов.

7) По окончании удаляем всё лишнее с диска C. Всё. :-)

! Важные замечания !

Размер запаковываемой папки gamedata **НЕ** должен превышать 2 Гб (разработчики, кстати, паковали ресурсы в файлы по ~ 700 Мб). В папке упаковщика также находится файл dbpack.exe, он предназначен для запаковки ресурсов в англоязычной версии игры (все делается точно так же, как описано выше, только запускать нужно файл start_dbpack.bat).

(C) **HIGHLANDER**