



*Инструкция по использованию*

*PARKAN\_IS\_EXTRACTOR*

*Издание 2.0 от 25.06.2020*



## Содержание

Введение.....	2
1. Описание типов файлов доступных для распаковки.....	3
2. Список доступных в программе команд.....	5
3. Начало работы.....	6
3.1. Распаковка файлов.....	6
3.2. Запаковка файлов.....	9
4. Заключение.....	11



## **Введение**

Программа ParkanISExtractor она же parkan\_hack.exe, создана для распаковки и запаковки некоторых типов файлов игры Parkan: Iron Strategy. Архив с ней включает в себя саму программу, необходимые для работы родные dll – файлы, а также данную инструкцию. Инструкция направлена на то, чтобы помочь начинающим мододелам освоиться в использовании ParkanISExtractor. В ней приведена информация о распаковываемых типах файлов, а также об алгоритме действий при распаковке и запаковке.



## 1. Описание типов файлов доступных для распаковки.

Программа знает, как минимум 4 основных типа файлов: TRF, RLB, LIB, LIB0. Помимо этого по последним данным также можно распаковать формат msh, если сменить расширение этого типа игровых файлов на lib.

Объединяет эти форматы то, что все они имеют внутренний тип – NRES. Именно по нему ориентируется ParkanISExtractor. При попытке распаковать файл другого внутреннего типа, вы получите примерно следующее сообщение: Файл не NRES типа.

Итак, рассмотрим каждый из расширения:

- LIB0 – базовые архивы первого издания.
- LIB – архивы переиздания в двух частях.
- TRF – предположительно файлы списка исследований. Распакованные файлы зашифрованы.
- RLB – конфигурационные файлы, по больше части хранят информацию и запчастях варботов, зданий и т.д. Распакованные файлы зашифрованы.
- MSH – применяется алгоритм запаковки сходный с типом LIB, поэтому можно распаковать как LIB файл, при условии сказанном выше.

В некоторых случаях файлы могут неправильно распаковаться под родным расширением, это связано с тем, что при их запаковке использовался алгоритм, от другого из трех оставшихся для работы расширений. В таком случае стоит проверить все расширения и подобрать такое, при котором распаковка будет более-менее правильной, без различного рода ошибок, типа файлов с “кракозябрами” или непонятными символами в названии. Увы сама программа не умеет на данный момент самостоятельно подбирать алгоритм, поэтому все делается вручную.



Пока для изменения доступны только звуки, при распаковке получим набор wav файлов 22 КГц, для их редактирования можно использовать программы типа Audacity. При распаковке архивов с различными текстурами, получается зашифрованный набор текстур, каждая из которых имеет расширение “0” либо TEX. Внутренний тип этих файлов обозначен как TEXM. Нечто подобное можно наблюдать и при распаковке ui.lib, font.lib. В случае с font.lib добавятся зашифрованные файлы шрифтов типа TFT. Ниже представлена иллюстрация части распакованного архива textures.lib для наглядного представления.



Рис. 1. Фрагмент Распакованного Textures.lib

Можно заметить помимо текстур с расширением “0”, некий Textures.dat. Этот файл представляет собой лист-список текстур архива в зашифрованном виде, его можно открыть блокнотом, и вы увидите даже часть текста. Он создается при распаковке архивов, чтобы в дальнейшем также их запаковать, а также скорее всего считывается игрой.



## 2. Список доступных в программе команд

Итак, расширения файлов мы рассмотрели, теперь перейдем к самой программе, а точнее к самому маленькому пункту инструкции. Перечислим доступных знаки, понимаемые ParkanISExtractor, как команды.

- - распаковка
- + заправка

при этом, можно записать команды с именем архива/dat файла при заправке в одной строке для опытных пользователей, либо после введенного знака, нажать enter, после чего в новой строке ввести имя архива/dat. файла и снова нажать enter.



### 3. Начало работы.

С теорией мы более-менее разобрались, перейдем к практической части. Для начала программу из архива и её dll-файлы стоит распаковать в какую-нибудь папку, в которой будете работать. Далее в эту же папку скопируем файл, которые хотим распаковать. В папке с игрой работать не советую, например, с теми же архивами потом будет куча файлов, и попробуй разберись в этом бардаке. И да всегда делайте сохранение файлов и архивов, которые будете изменять, это вас не раз спасет. Итак, программа и компоненты на месте, файл на месте, можем приступать.

#### 3.1 Распаковка

Для начала запустим ParkanISExtractor, на некоторых системах для этого может понадобится запуск от имени администратора. После запуска появится следующее окно:

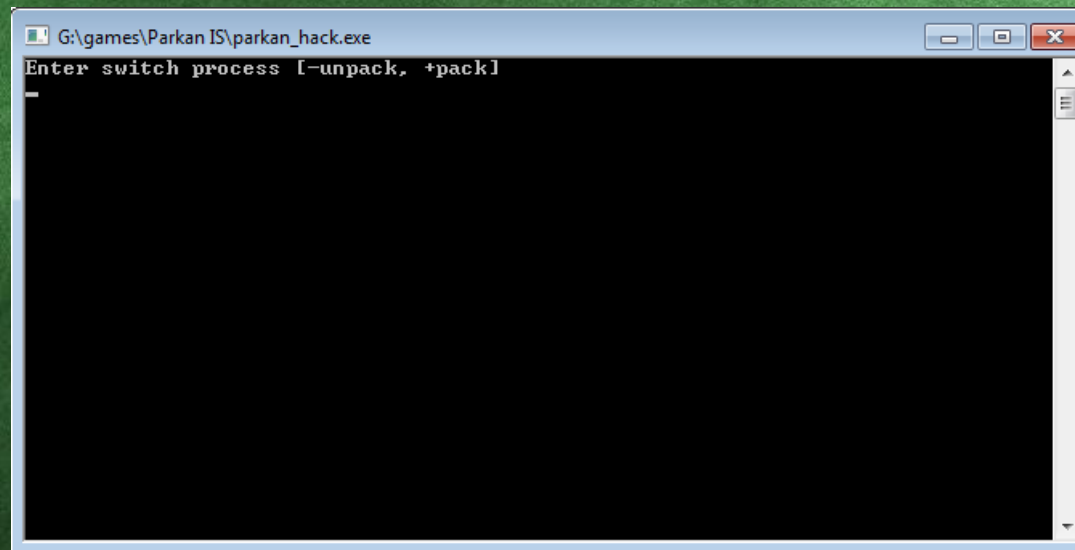


Рис. 2. Рабочее окно ParkanISExtractor



Вводим знак ”-“ и прописываем имя файла с расширением. На картинке ниже, применяемой для старой версии инструкции, все делалось в две строки, т.е. прописывалась сначала команда, нажимался enter, затем в следующей строке, прописывалось имя файла с расширением и снова нажимался enter. Для примера был взят sounds.lib. В однострочной форме это выглядит следующим образом: -sounds.lib

После введенной строки, жмем enter и программа распаковывает указанный файл. При условии, что алгоритм запаковки файла соответствует расширению, о чем говорилось ранее.

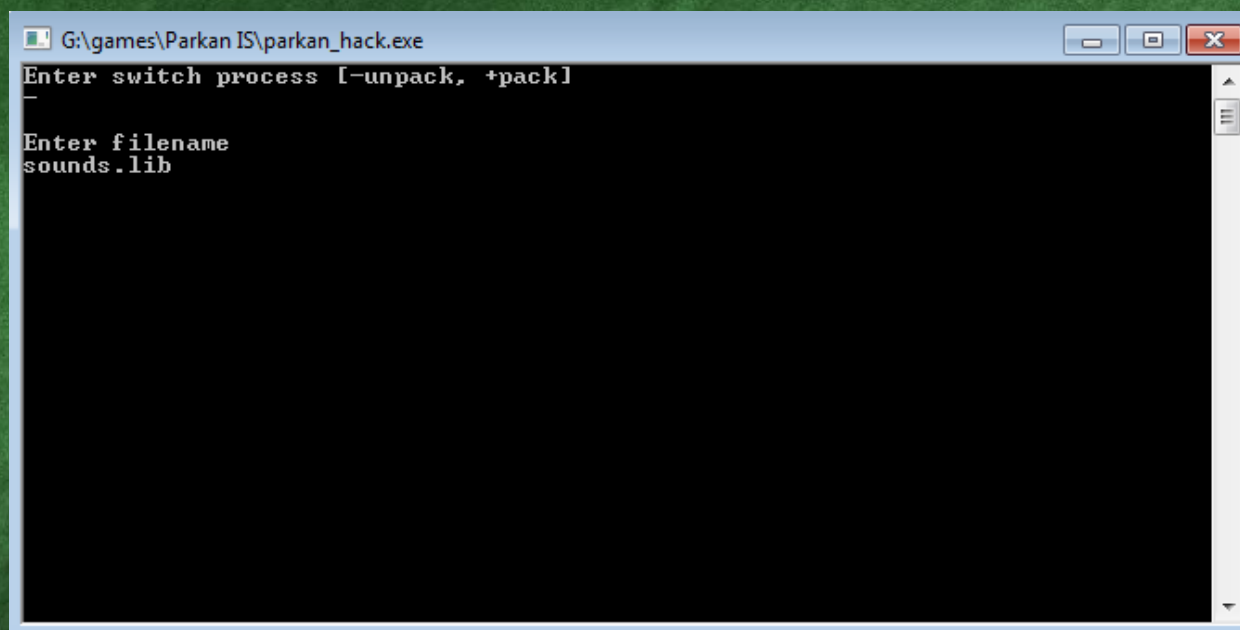


Рис.3. рабочее окно ParkanISExtractor

На выходе при распаковке sounds.lib получится примерно такой набор файлов. На картинке LVB файл просто удален, т.к при обратной запаковке, программа либо его перепишет при наличии, либо создаст по dat-списку новый.



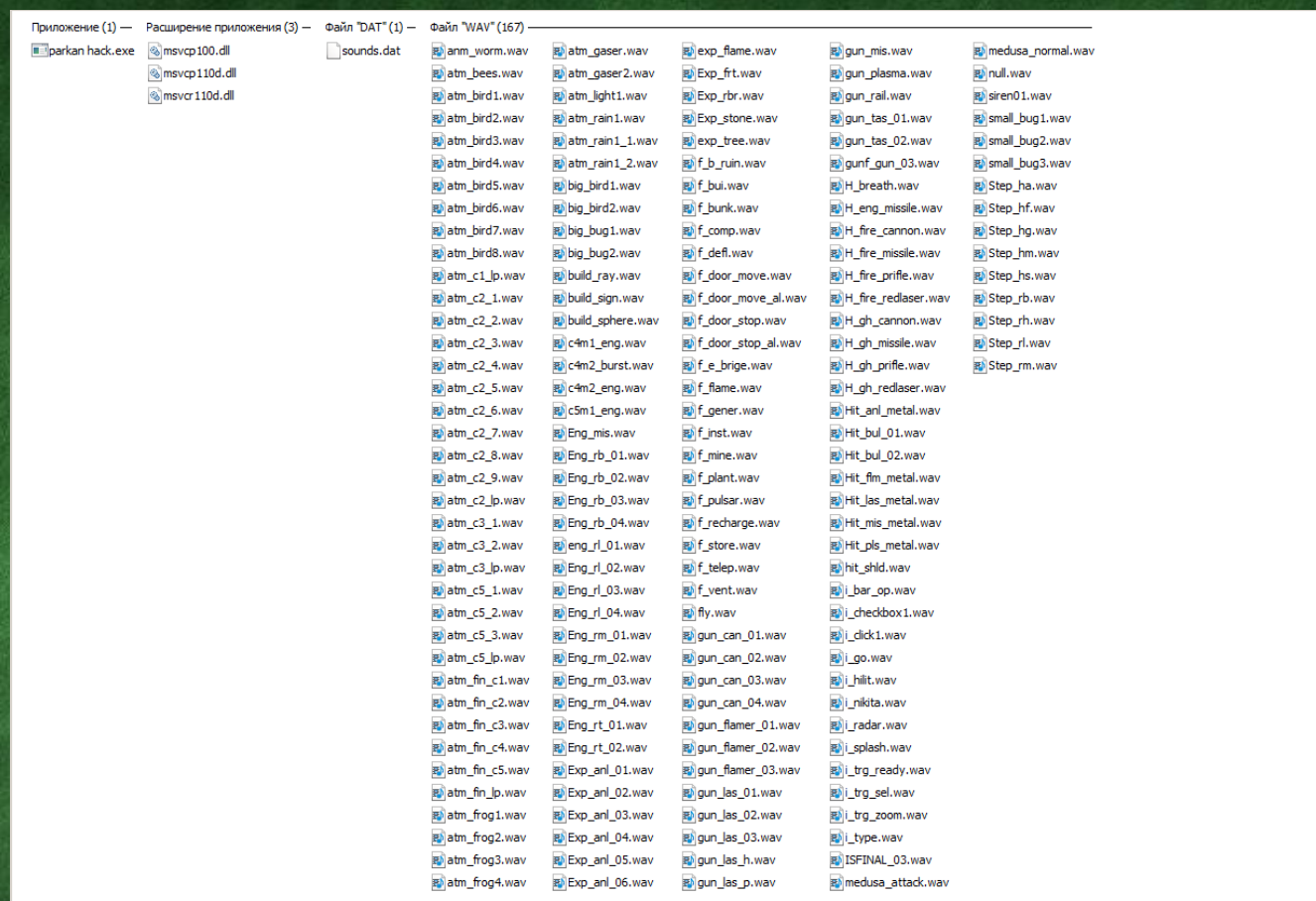


Рис.4. распакованный sounds.lib

При распаковке других поддерживаемых программой файлов, распакованный набор файлов будет выглядеть схожим образом, при соблюдении всех условий.



### 3.2 Запаковка

Итого, что мы имеем: файл-пример sounds.lib распаковали, звуки поменяли, теперь соответственно его нужно запаковать. Снова запускаем нашу программу, и прописываем в одну строку знак “+” и имя dat файла без расширения и слитно со знаком, либо можно через enter в две строки прописать, как изображено на картинке ниже.

В одну строку это будет выглядеть так: +sounds

После этого жмем enter, и получаем либо обновленный архив/файл, либо заново созданный если старый был удален.

Если перед распаковкой расширения исходного файла/архива менялось, то не забываем после запаковки вернуть его.



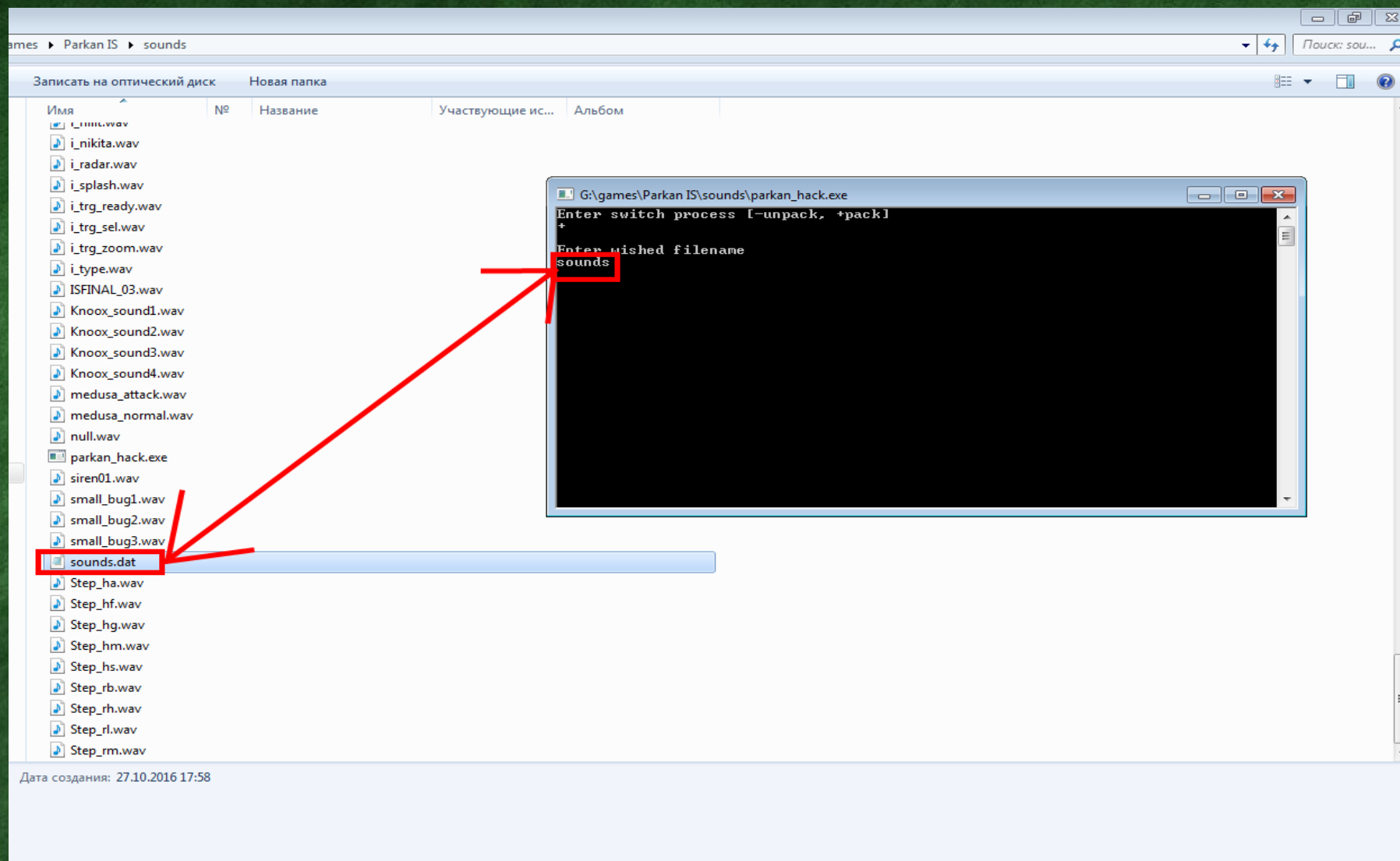


Рис.5. Запаковка sounds.lib



#### 4. Заключение.

Ну вот и все, вы подошли к концу данной инструкции. В данной редакции, я постарался понятно изложить всю информацию об ParkanISExtractor и о том, как ей пользоваться, надеюсь, что представленная здесь информация, полностью ответила на все ваши вопросы. Но если все-таки, у вас возникли вопросы, на которые здесь нет ответа, вы можете задать их в:

- группе <https://vk.com/parkanis12>
- Дискорде <http://discord.gg/7cPis5y>

*Желаю успехов в ваших начинаниях!!!*

Автор инструкции: Леха Шаман (С) 2017-2020