

Инструкция по использованию

PARKAN_IS_EXTRACTOR

Издание 2.0 от 25.06.2020

Содержание

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

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 различного рода текстурами, получается зашифрованный набор текстур, каждая из которых имеет расширение "0" либо ТЕХ. Внутренний тип этих файлов обозначен как <u>ТЕХМ</u>. Нечто подобное можно наблюдать и при распаковке ui.lib, font.lib. В случае с font.lib добавятся зашифрованные файлы шрифтов типа ТЕТ. Ниже представлена иллюстрация части распакованного архива textures.lib для наглядного преставления.

P1_P06.0	RL_21.0	SHOCK01.0	WATER6.0
P1_PLT01.0	RL_24.0	SKIN02.0	WATER7.0
P1_PLT02.0	RL_25N1.0	SKY1.0	WATER8.0
PI_PLT03.0	RL_25N2.0	SLD_GL.0	WATER9.0
PI_SHIP1.0	RL_25N3.0	SLD_POD.0	WAVE.0
PI_SHIP2.0	RL_25N4.0	SS_WHITE.0	
PI_SMAIN.0	RL_27N1.0	STARO.0	
PI_TOP01.0	RL_27N2.0	STONE00.0	
PI_WALL01.0	RL_27N3.0	STONE01.0	
P102_BK.0	RL_27N4.0	STOP.0	
P102_BT.0	RLW_4.0	SUN.0	
P102_FT.0	RU01.0	SUN1.0	
P102_LT.0	RU02.0	SUN3.0	
P102_RT.0	RU03.0	SUN4.0	
P102_TP.0	S_03.0	SUN5.0	
P103_BK.0	S_04.0	SUN6.0	
P103_BT.0	S_05.0	Textures.dat	
P103_FR.0	S_06.0	TF1.0	
P103_LT.0	S0A1.0	TF2.0	
P103_RT.0	S0A2.0	TOK_76.0	
P103_TP.0	S1.0	TOK11.0	
	THE RESERVE OF THE PERSON.	BATTON LINE WHEN THE REAL PROPERTY AND ADDRESS OF THE PERTY ADDRESS OF THE PERTY AND ADDRESS OF THE PERTY ADDRESS OF THE PERTY ADDRESS OF THE PERTY ADDRESS OF THE PERTY AN	

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
- + запаковка

при этом, можно записать команды с именем архива/dat файла при запаковке в одной строке для опытных пользователей, либо после введённого 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:

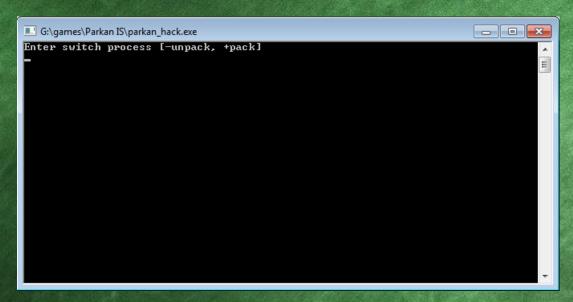


Рис. 2. Рабочее окно ParkanISExtractor

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 введённой 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 LIB файл просто удален, т.к при обратной запаковке, программа либо его перепишет при наличии, либо создаст по dat-списку новый.

Приложение (1) —	Расширение приложения (3) —	Файл "DAT" (1) —	Файл "WAV" (167) —				- Av
parkan hack.exe	msvcp100.dll	sounds.dat	anm_worm.wav	atm_gaser.wav	exp_flame.wav	gun_mis.wav	medusa_normal.wav
	⊚ msvcp110d.dll		atm bees.wav	atm_gaser2.wav	Exp_frt.wav	gun plasma.wav	null.wav
	msvcr110d.dll		atm_bird1.wav	atm_light1.wav	Exp_rbr.wav	gun_rail.wav	siren01.wav
			atm_bird2.wav	atm_rain1.wav	Exp_stone.wav	gun_tas_01.wav	small_bug1.wav
			atm bird3.wav	atm_rain1_1.wav	exp_tree.wav	gun_tas_02.wav	small bug2.wav
			atm_bird4.wav	atm_rain1_2.wav	f_b_ruin.wav	gunf_gun_03.wav	small_bug3.wav
			atm_bird5.wav	big_bird1.wav	f_bui.wav	H_breath.wav	Step_ha.wav
			atm_bird6.wav	₿ big_bird2.wav	f_bunk.wav	H_eng_missile.wav	Step_hf.wav
			atm_bird7.wav	₿ big_bug1.wav	f_comp.wav	H_fire_cannon.wav	Step_hg.wav
			atm_bird8.wav	₿ big_bug2.wav	f_defl.wav	H_fire_missile.wav	Step_hm.wav
			atm_c1_lp.wav	build_ray.wav	f_door_move.wav	H_fire_prifle.wav	Step_hs.wav
			atm_c2_1.wav	build_sign.wav	f_door_move_al.wav	H_fire_redlaser.wav	Step_rb.wav
			atm_c2_2.wav	build_sphere.wav	f_door_stop.wav	H_gh_cannon.wav	Step_rh.wav
			atm_c2_3.wav	c4m1_eng.wav	f_door_stop_al.wav	H_gh_missile.wav	Step_rl.wav
			atm_c2_4.wav	© c4m2_burst.wav	f_e_brige.wav	H_gh_prifle.wav	Step_rm.wav
			atm_c2_5.wav	c4m2_eng.wav	f_flame.wav	H_gh_redlaser.wav	Dicp_iiiivid*
			atm_c2_6.wav	© c5m1_eng.wav	f_gener.wav	Hit_anl_metal.wav	
			atm_c2_7.wav	Eng_mis.wav	f_inst.wav	Hit_bul_01.wav	
			atm_c2_8.wav	Eng_rb_01.wav	f_mine.wav	Hit bul 02.wav	
			atm_c2_9.wav	Eng_rb_02.wav	f_plant.wav	Hit_flm_metal.wav	
			atm_c2_p.wav	Eng_rb_03.wav	f_pulsar.wav	Hit_las_metal.wav	
			atm_c3_1.wav	Eng_rb_04.wav	f_recharge.wav	Hit_mis_metal.wav	
			atm_c3_2.wav	eng_rl_01.wav	f_store.wav	Hit_pls_metal.wav	
			atm_c3_lp.wav	Eng_rl_02.wav	f_telep.wav	hit_shld.wav	
			atm_c5_1.wav		f_vent.wav	i_bar_op.wav	
			atm_c5_1.wav	Eng_rl_03.wav Eng_rl_04.wav	fly.wav	i_checkbox1.wav	
			atm_c5_2.wav	_	gun_can_01.wav	i_checkbox1.wav	
			atm_c5_lp.wav	Eng_rm_01.wav Eng_rm_02.wav	=	i_cick1.wav	
					gun_can_02.wav		
			atm_fin_c1.wav atm_fin_c2.wav	Eng_rm_03.wav Eng_rm_04.wav	gun_can_03.wav	i_hilit.wav i_nikita.wav	
			atm_fin_c2.wav		gun_can_04.wav	i_nikita.wav	
			_	Eng_rt_01.wav		i_radar.wav	
			atm_fin_c4.wav	Eng_rt_02.wav	gun_flamer_02.wav	_	
			atm_fin_c5.wav	Exp_anl_01.wav	gun_flamer_03.wav	i_trg_ready.wav	
			atm_fin_lp.wav	Exp_anl_02.wav	gun_las_01.wav	i_trg_sel.wav	
			atm_frog1.wav	Exp_anl_03.wav	gun_las_02.wav	i_trg_zoom.wav	
			atm_frog2.wav	Exp_anl_04.wav	gun_las_03.wav	i_type.wav	
			atm_frog3.wav	Exp_anl_05.wav	gun_las_h.wav	ISFINAL_03.wav	
			iii atm_frog4.wav iii atm_frog4.wav	Exp_anl_06.wav	a gun_las_p.wav	■ medusa_attack.wav	
	XXXX III DOOD TONGS	1000		No. of the state of			ne ce campas

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.

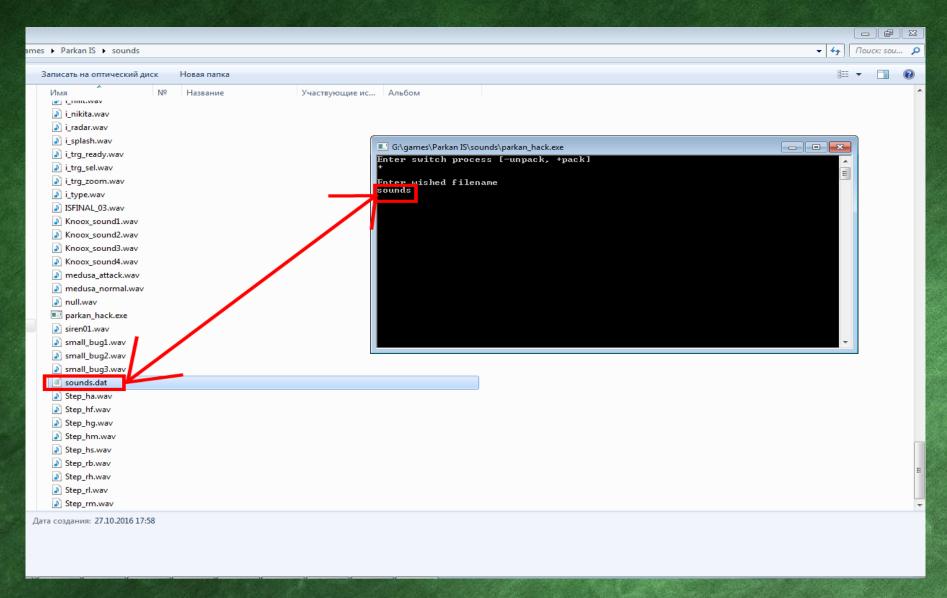


Рис.5. Запаковка sounds.lib

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/7ePrs5y

Желаю успехов в ваших начинаниях!!!

Автор инструкции: Леха Шаман (С) 2017-2020