

Оглавление

Редактор сохранений Planetbase — Руководство пользователя (RU)	2
1. Введение	2
2. Начало работы и основной интерфейс.....	2
3. Вкладка "Основное"	2
4. Вкладка "Ресурсы и Хранилища"	3
5. Вкладка "События"	4
6. Вкладки "Сооружения" и "Супер-сооружения"	4
7. Управление персонажами и ботами (специализированные окна)	5
8. Как добавить новый язык (локализацию)	6
Planetbase Save Editor — User Manual (EN).....	7
1. Introduction	7
2. Getting Started and Main Interface	7
3. "Main" Tab	7
4. "Resources & Storages" Tab	8
5. "Events" Tab.....	9
6. "Buildings" and "Super Buildings" Tabs	9
7. Character and Bot Management (Specialized Windows)	10
8. How to Add a New Language (Localization).....	11

Редактор сохранений Planetbase — Руководство пользователя (RU)

1. Введение

Это приложение представляет собой мощный инструмент, позволяющий изменять ваши файлы сохранений (`.sav`) для игры Planetbase. С его помощью вы можете управлять ресурсами, изменять параметры колонистов и ботов, мгновенно улучшать здания, контролировать игровые события и многое другое. Редактор создан для того, чтобы дать вам полный контроль над вашей колонией и позволить настроить игровой опыт по своему вкусу.

«ВАЖНОЕ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:» Редактирование файлов сохранений может привести к их повреждению или к непредвиденному поведению в игре. «Всегда создавайте резервную копию вашего файла `.sav`», прежде чем вносить в него какие-либо изменения! В программу встроено автоматическое сохранение оригинального файла сохранения до изменений, но лучше подстраховаться.

2. Начало работы и основной интерфейс

«Меню "Файл"»:

«Открыть»: позволяет выбрать файл сохранения (`.sav`) для редактирования.

«Сохранить»: применяет все запланированные изменения и сохраняет их в открытый файл.

«Выход»: закрывает приложение.

«Меню "Язык"»: позволяет переключить язык интерфейса приложения.

«Выбор файла»:

«Выбрать файл»: Основная кнопка для открытия файла сохранения. После выбора путь к файлу отобразится в поле выше.

«Основные действия»:

«Применить изменения»: Главная кнопка для сохранения всех внесенных вами изменений.

«Снять все выделения»: сбрасывает состояние всех галочек (чек боксов) во всем приложении.

3. Вкладка "Основное"

Эта вкладка содержит самые популярные и глобальные функции.

«Параметры колонистов»

«Восстановить все показатели»: устанавливает все основные нужды (здоровье, сытость, жажда, кислород, бодрость, мораль) всех ваших колонистов на 100%.

«Вылечить (болезни/травмы)»: удаляет все негативные состояния, такие как болезни и травмы, у всех колонистов.

«Параметры ботов»

«Восстановить текущее состояние»: полностью заряжает всех ваших ботов.

«Восстановить износ»: полностью ремонтирует всех ботов, восстанавливая прочность.

«Боты не ломаются»: делает всех ботов неуязвимыми к повреждениям и износу.

«Посетители»

«Восстановить все показатели»: аналогично колонистам, восстанавливает все нужды посетителей.

«Вылечить (болезни/травмы)»: лечит всех посетителей.

«Бюджет посетителей»: позволяет установить сумму денег, которую каждый посетитель принесет на вашу базу. Лучше сильно не увеличивать. Обычно колонист приносит 15-20 кредитов прибыли, если поставите 1000 то 10 колонистов забудут ваш счёт. А тратить деньги практически некуда) Лучше увеличивать до 50-100.

«Злоумышленники»

«Уничтожить (ослабить)»: устанавливает здоровье и все остальные показатели злоумышленников на минимальное значение, делая их крайне уязвимыми. Собственно, через 2-3 секунды они умирают от всех сниженных параметров.

«Глобальные улучшения»

«Ремонт всего оборудования 100%»: мгновенно ремонтирует все постройки и компоненты на базе.

«Ускорить всё производство»: устанавливает прогресс производства на всех станках и генераторах на 98.9%, что приводит к почти мгновенному завершению цикла.

«Получить все технологии»: разблокирует все ключевые технологии в игре.

4. Вкладка "Ресурсы и Хранилища"

Эта вкладка предназначена для управления всеми материальными ценностями на вашей базе.

«Ресурсы на базе»

Это основной инструмент для управления ресурсами. Таблица отображает «общее количество» каждого ресурса на вашей базе, включая те, что лежат на складах, в буферах заводов и в трюме корабля.

«Ресурс»: Название ресурса.

«На базе»: Текущее общее количество этого ресурса.

«Добавить»: Редактируемое поле. Введите сюда количество ресурса, которое вы хотите «добавить» к существующему. (Лимит: 50 единиц за раз для одного типа ресурса в целях избежать нагрузки на движок игры).

После ввода нужных значений нажмите кнопку "Добавить ресурсы на базу". Ресурсы появятся на вашей посадочной площадке или, если её ещё не построили, возле экстрактора воды.

«Хранилища»

«Заполнить аккумуляторы энергии (100%)»: мгновенно заряжает все накопители энергии.

«Заполнить резервуары с водой (100%)»: мгновенно заполняет все резервуары с водой.

«Управление финансами»

«Изменить количество монет»: активирует поле ввода ниже.

«Новое количество»: позволяет установить точное количество денег (монет) на вашем счету.

5. Вкладка "События"

Позволяет контролировать случайные события и природные катаклизмы.

«Песчаная буря / Метель / Солнечная вспышка»:

«Отложить»: откладывает следующее событие этого типа на очень долгий срок.

«Завершить»: если событие уже идет, эта опция мгновенно его прекратит.

«Нарушители»:

«Отложить нападение»: откладывает следующее нападение пиратов.

«Метеориты и Грозы»:

«Отвести...»: Эти опции изменяют координаты падения метеоритов или ударов молний на безопасные, вдали от вашей базы. К сожалению, из-за особенности генерации этих событий движком игры, эффект длится примерно один игровой день, после чего чит нужно применять заново.

6. Вкладки "Сооружения" и "Супер-сооружения"

«Сооружения»

На этой вкладке вы можете мгновенно улучшить все существующие постройки определенного типа до их максимального «стандартного» уровня.

«Улучшить всё»: Удобная кнопка, которая проставляет галочки на всех пунктах ниже.

«Супер-сооружения»

Эта вкладка позволяет улучшить определенные типы зданий до их «уникального, самого высокого уровня».

«Условие»: Эти улучшения доступны только в том случае, если в вашем файле сохранения уже разблокирована соответствующая технология. Если технология не изучена, соответствующий чекбокс будет скрыт.

7. Управление персонажами и ботами (специализированные окна)

«Редактор колонистов»

«Как открыть»: Кнопка "Редактор колонистов" внизу главного окна.

«Функционал»: открывает окно со списком всех ваших колонистов, где вы можете изменить их «имя», «специализацию» и «пол». При смене пола внешность генерируется заново.

«Генератор колонистов»

«Как открыть»: Кнопка "Генератор колонистов" внизу главного окна.

«Функционал»: открывает окно для создания и добавления на базу «новых» колонистов. Вы можете указать их количество, специализацию и пол по умолчанию, а затем сгенерировать список для предпросмотра и добавить его на базу.

«Условие»: для добавления новых колонистов у вас на базе должен быть построен хотя бы один «Шлюз».

«Генератор ботов»

«Как открыть»: Кнопка "Генератор ботов" на вкладке "Основное".

«Функционал»: открывает окно для создания «новых» ботов.

«Сформировать список»: генерирует предварительный список ботов в таблице на основе указанного количества и специализации по умолчанию.

«Таблица предпросмотра»: позволяет вручную изменить специализацию для каждого конкретного бота в списке. Колонки можно сортировать по нажатию на заголовок.

«Создать неуязвимых ботов»: если эта опция выбрана, все созданные боты будут "вечными" (их состояние и износ не будут уменьшаться).

«Условие»: для добавления ботов у вас на базе должен быть построен «Экстрактор воды» или «Посадочная площадка».

«Менеджер ботов»

«Как открыть»: Кнопка "Менеджер ботов" внизу главного окна.

«Функционал»: открывает окно для управления «существующими» ботами.

«Список ботов»: Таблица отображает всех ботов на базе, их специализацию, статус ("Свободен" или "Занят"), а также состояние и прочность в процентах. Прочность подсвечивается цветом для наглядности (зеленый - хорошо, красный - плохо).

«Разобрать выбранных»: "Мягкое" удаление. Выбранные боты помечаются как неисправные. После загрузки сохранения игра сама их утилизирует в течении 5-10 секунд. Эту операцию можно применять к любым ботам.

«Продать выбранных»: Безопасное "жесткое" удаление ботов с начислением кредитов. Цена зависит от прочности бота. Эта операция корректно обрабатывает текущие задачи и переносимые ресурсы бота.

8. Как добавить новый язык (локализацию)

Приложение спроектировано так, чтобы вы могли легко добавить перевод на любой язык, создав внешний файл.

1. Найдите папку «Languages». Она находится в той же директории, где лежит исполняемый файл приложения (`PlanetSaveEdit.exe`).

2. Скопируйте существующий файл. Лучше всего скопировать `en-US.json` (английский) и использовать его как шаблон.

3. Переименуйте копию. Назовите новый файл в соответствии с кодом языка и страны в формате `language-COUNTRY.json`. Например:

- * `fr-FR.json` для французского (Франция)
- * `it-IT.json` для итальянского (Италия)
- * `ja-JP.json` для японского (Япония)
- * Список кодов можно найти в интернете (поисковый запрос: "list of culture codes").

4. Переведите содержимое (можно предложить этот файл ИИ, если вас не пугает машинный перевод). Откройте новый .json файл в любом текстовом редакторе. Вы увидите структуру `"ключ": "значение"`.

«НИКОГДА не изменяйте ключи в левой части» (например, `AppTitle`).
Переводите только текст в правой части (в кавычках).

* Найдите ключ "LanguageName" (вторая строка в файле перевода) и укажите в его значении название вашего языка так, как оно должно отображаться в меню (например, `Français`).

5. Сохраните файл и запустите приложение. Ваш новый язык автоматически появится в меню "Язык". Вы сможете выбрать его и сразу же проверить качество перевода без необходимости перекомпиляции программы.

Planetbase Save Editor — User Manual (EN)

1. Introduction

This application is a powerful tool that allows you to modify your save files (`.sav`) for the game Planetbase. With it, you can manage resources, change the parameters of colonists and bots, instantly upgrade buildings, control game events, and much more. The editor is designed to give you complete control over your colony and allow you to customize your gaming experience to your liking.

*****IMPORTANT WARNING:** Editing save files can lead to their corruption or cause unexpected behavior in the game. **Always create a backup of your `.sav` file** before making any changes! The program has a built-in feature to automatically save the original save file before changes, but it is better to be safe.***

2. Getting Started and Main Interface

"File" Menu:

Open: Allows you to select a save file (`.sav`) for editing.

Save: Applies all planned changes and saves them to the open file.

Exit: Closes the application.

"Language" Menu: Allows you to switch the application's interface language.

File Selection:

Select File: The main button to open a save file. After selection, the file path will be displayed in the field above.

Main Actions:

Apply Changes: The primary button to save all the changes you have made.

Uncheck All: Resets the state of all checkboxes throughout the entire application.

3. "Main" Tab

This tab contains the most popular and global functions.

Colonist Parameters

Restore All Stats: Sets all basic needs (health, nutrition, hydration, oxygen, sleep, morale) for all your colonists to 100%.

Heal (sickness/injuries): Removes all negative conditions, such as diseases and injuries, from all colonists.

Bot Parameters

Condition: Fully charges all of your bots.

Integrity: Fully repairs all bots, restoring their durability.

Bots are Unbreakable: Makes all bots immune to damage and wear.

Visitors

Restore All Stats: Similar to colonists, restores all visitor needs.

Heal (sickness/injuries): Heals all visitors.

Visitor's Budget: Allows you to set the amount of money each visitor will bring to your base. It's best not to increase this too much. Typically, a colonist generates 15-20 credits of profit; if you set it to 1000, 10 visitors will max out your account, and there is almost nowhere to spend the money. It is better to increase it to 50-100.

Intruders

Eliminate (weaken): Sets the health and all other stats of intruders to a minimum value, making them extremely vulnerable. They will typically die within 2-3 seconds from all the reduced parameters.

Global Cheats

Repair All Equipment 100%: Instantly repairs all structures and components on the base.

Accelerate All Production: Sets the production progress on all workbenches and generators to 98.9%, resulting in an almost instant cycle completion.

Unlock All Technologies: Unlocks all key technologies in the game.

4. "Resources & Storages" Tab

This tab is for managing all material assets on your base.

Base Resources

This is the main tool for managing resources. The table displays the **total quantity** of each resource on your base, including those in storages, factory buffers, and the colonist ship's cargo hold.

Resource: The name of the resource.

On Base: The current total quantity of this resource.

Add: An editable field. Enter the amount of the resource you want to **add** to the existing stock. (Limit: 50 units at a time per resource type to avoid overloading the game engine).

After entering the desired values, press the **"Add Resources to Base"** button. The resources will appear on your landing pad or, if not yet built, near a water extractor.

Storages

Fill Power Storages (100%): Instantly charges all power collectors.

Fill Water Tanks (100%): Instantly fills all water tanks.

Financial Management

Change Coins Amount: Activates the input field below.

New amount: Allows you to set the exact amount of money (coins) in your account.

5. "Events" Tab

Allows you to control random events and natural disasters.

Sandstorm / Blizzard / Solar Flare:

Postpone: Postpones the next event of this type for a very long time.

End: If the event is already in progress, this option will end it instantly.

Intruders:

Postpone Intruder Attack: Postpones the next pirate attack.

Meteors and Thunderstorms:

Redirect...: These options change the coordinates of meteor impacts or lightning strikes to safe locations, away from your base. Unfortunately, due to how the game engine generates these events, the effect lasts for about one game day, after which the cheat must be applied again.

6. "Buildings" and "Super Buildings" Tabs

Buildings

On this tab, you can instantly upgrade all existing structures of a certain type to their maximum ****standard**** level.

Upgrade All: A convenient button that checks all the boxes below.

Super Buildings

This tab allows you to upgrade certain types of buildings to their ****unique, highest level****.

Condition: These upgrades are only available if the corresponding technology is already unlocked in your save file. If the technology has not been researched, the checkbox will be hidden.

7. Character and Bot Management (Specialized Windows)

Colonist Editor

How to open: "Colonist Editor" button at the bottom of the main window.

Functionality: Opens a new window with a list of all your colonists, where you can change their **name**, **specialization**, and **gender**. When changing gender, the appearance is regenerated.

Colonist Generator

How to open: "Colonist Generator" button at the bottom of the main window.

Functionality: Opens a window to create and add **new** colonists to the base. You can specify their number, default specialization, and gender, then generate a preview list and add them to your base.

Condition: To add new colonists, you must have at least one **Airlock** built on your base.

Bot Generator

How to open: "Bot Generator" button on the "Main" tab.

Functionality: Opens a window to create **new** bots.

Generate List: Creates a preliminary list of bots in the table based on the specified quantity and default specialization.

Preview Table: Allows you to manually change the specialization for each specific bot in the generated list. Columns can be sorted by clicking on the header.

Create immortal bots: If this option is selected, all created bots will be "durable" (their condition and integrity will not decrease).

Condition: To add bots, you must have a **Water Extractor** or a **Landing Pad** built on your base.

Bot Manager

How to open: "Bot Manager" button at the bottom of the main window.

Functionality: Opens a window to manage **existing** bots.

Bot List: The table displays all bots on the base, their specialization, status ("Free" or "Busy"), as well as their condition and durability in percentages. Durability is color-coded for clarity (green - good, red - bad).

Disassemble Selected: "Soft" deletion. Selected bots are marked as broken. After loading the save, the game will salvage them within 5-10 seconds. This operation can be applied to any bot.

Sell Selected: "Hard" but safe deletion of bots with credits awarded. The price depends on the bot's durability. This operation correctly handles the bot's current tasks and any resources it is carrying.

8. How to Add a New Language (Localization)

The application is designed so that you can easily add a translation for any language by creating an external file.

1. **Find the `Languages` folder**. It is located in the same directory as the application's executable file (`PlanetSaveEdit.exe`).
2. **Copy an existing file**. It's best to copy `en-US.json` (English) and use it as a template.
3. **Rename the copy**. Name the new file according to the language and country code in the `language-COUNTRY.json` format. For example:
 - * `fr-FR.json` for French (France)
 - * `it-IT.json` for Italian (Italy)
 - * `ja-JP.json` for Japanese (Japan)
 - * A list of codes can be found online (search query: "list of culture codes").
4. **Translate the content**. Open the new `.json` file in any text editor. You will see a `"key": "value"` structure.

*NEVER change the keys on the left side** (e.g., `AppTitle`).*
Only translate the text on the right side (the value in quotes)

 - * Find the key **```"LanguageName"```** (the second line in the translation file) and set its value to the name of your language as it should appear in the menu (e.g., `Français`).
5. **Save the file and run the application**. Your new language will automatically appear in the "Language" menu. You can select it and immediately check the translation quality without needing to recompile the program.