

Sistema
SaveGame Engine
FlulpyCrea®

Notas:

Este documento está pensado para orientar en el reconocimiento y búsqueda de una partida guardada de un juego dado.

Recomiendo que antes de iniciar la búsqueda, verifique si el juego en cuestión ya está en la lista de predefinidos de la comunidad de FlulpyCrea®.

También cabe aclarar, que a veces hay configuraciones predefinidas en el listado de la comunidad que no funcionan en sus computadoras simplemente porque estás usando una versión diferente del mismo juego (Ejemplo: Juegos bajados del STEAM vs NO-STEAM, juegos originales vs juegos rippeados, español vs inglés, etc, etc, etc).

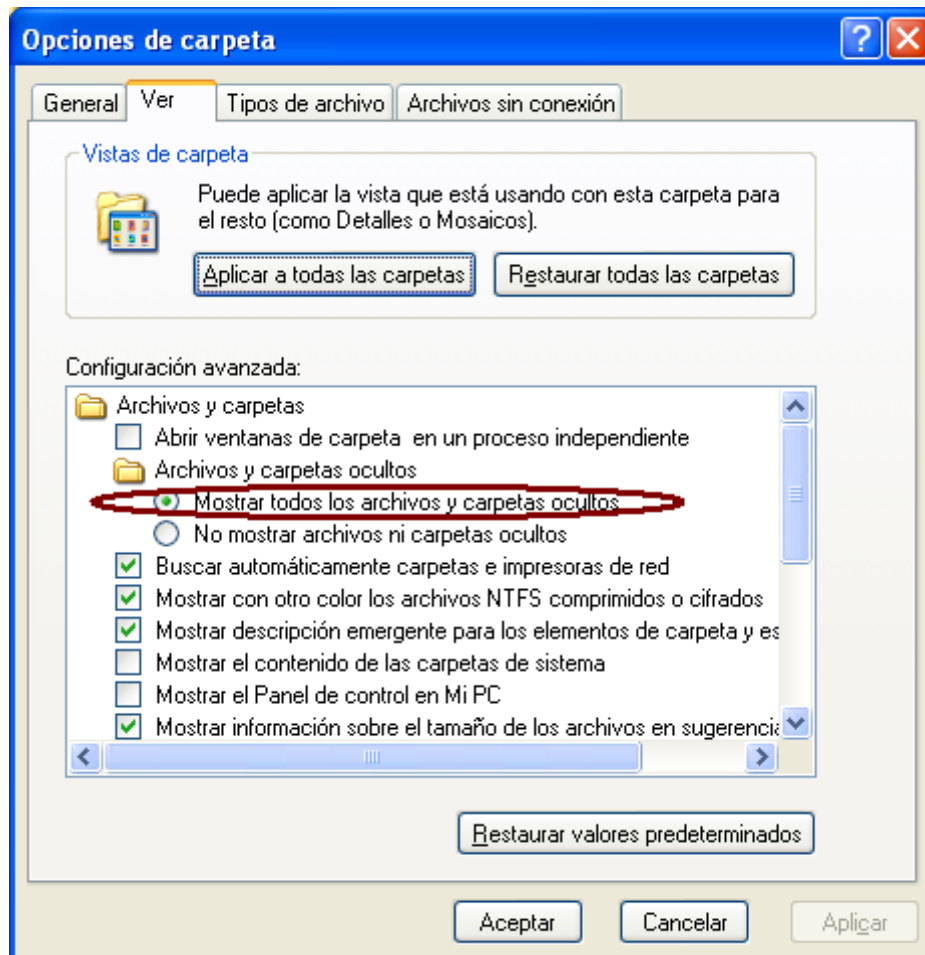
En el listado de predefinidos tratamos de incluir solo las rutas de instalaciones originales, por lo tanto si usas un instalador RIP o no original, y te permite modificar la ruta de instalación, te recomiendo que investigues en la lista de predefinidos o googleando cual es la ruta original de instalación del juego.

// Definiciones //

SaveGame = Partida o partidas salvadas.

SavePath = Ubicación donde se guarda la partida o partidas salvadas de un juego.

Primero, antes de iniciar una búsqueda, asegurese de poder ver los archivo y carpetas ocultas. Para ello, en cualquier **ventana de exploración de carpetas**, accese al menú **<herramientas>**, luego **<Opciones de carpeta...>**, solapa **<Ver>**, finalmente seleccione en el listado **"Mostrar todos los archivos y carpetas ocultas"**.



En orden de popularidad, indicaremos las ubicaciones mas comunes donde los fabricantes de juegos almacenan el SaveGame.

- Dentro de la carpeta **<Mis Documentos>** del usuario actual de Windows. *Generalmente es en %USERMYDOCUMENTS%, pero aunque sea poco frecuente, puede estar en %ALLUSERSDOCUMENTS%, por lo tanto debe asegurarse en cual de ambas ubicaciones está, explorando desde "C:\Documents and Settings\<Win ID>\Mis Documentos" o "C:\Documents and Settings\All Users\Documentos" en vez de usar el acceso directo "Mis Documentos" del escritorio, porque en este ultimo caso estará viendo el contenido superpuesto de ambas ubicaciones.*
- Dentro de la carpeta **<MyGames>** del usuario actual de Windows. Que algunos juegos no respetan el lenguaje de Windows instalado y crean una

carpeta "**My Games**" en vez de "**Mis Juegos**" dentro de "**Mis Documentos**" del usuario actual de Windows. Dentro de esta carpeta hay otra con el nombre del juego y ese es el savepath.

- Dentro de la ubicación donde está el juego instalado, en una carpeta generalmente llamada "**Save**", "**Savegame**" o "**Profile**" y luego dentro de la misma hay otra carpeta llamada "**Save**".
- En la ubicación standard **%APPDATA%** del usuario actual de Windows. Ejemplo: **C:\Documents and Settings\<<Win ID>\Datos de programa**.
- En la ubicación standard **%USERLOCALCONFIGAPPDATA%** del usuario actual de Windows. **C:\Documents and Settings\<<Win ID>\Configuración local\Datos de programa.**
- En la ubicación standard **%ALLUSERSAPPDATA%** de Windows **C:\Documents and Settings\All Users\Datos de programa.**

*// Salvo cuando se busca dentro del juego instalado, en todas las demás ubicaciones a buscar, se debe buscar una carpeta llamada con el **nombre del juego** o **la marca del fabricante del juego**, generalmente si se encuentra una carpeta con la marca del juego dentro de esta habrá otra con el nombre del juego y dentro de esta última, puede haber o no otra llamada save o profile o ambas, y junto a la carpeta haber archivos sueltos que contiene la configuración de video, sonido y dispositivos del juego, en este último caso aconsejamos solo guardar la carpeta Save o Profile y no los archivos sueltos, porque dependerán del hardware instalado en cada PC. //*

NOTA IMPORTANTISIMA: La mayoría de los juegos crean el SaveGame solo cuando ya fue jugado y guardada una partida.

Si todo lo anterior falla, habrá que realizar una búsqueda bruta del savepath.

- 1) Se cerrarán todas las aplicaciones en ejecución, todas las posibles, inclusive el nvidia/ati desktop manager, y todo lo que haya en el systry.
- 2) Se procederá a cambiar la fecha del reloj a un año futurista, digamos año 2099.
- 3) Se ejecutará el juego, se jugará una partida, se guardará si es que no tiene autoguardado.
- 4) Se cerrará el juego.
- 5) Sobre el escritorio apretar <F3> se abrirá el buscador de Windows y se realizará una búsqueda de la siguiente forma:

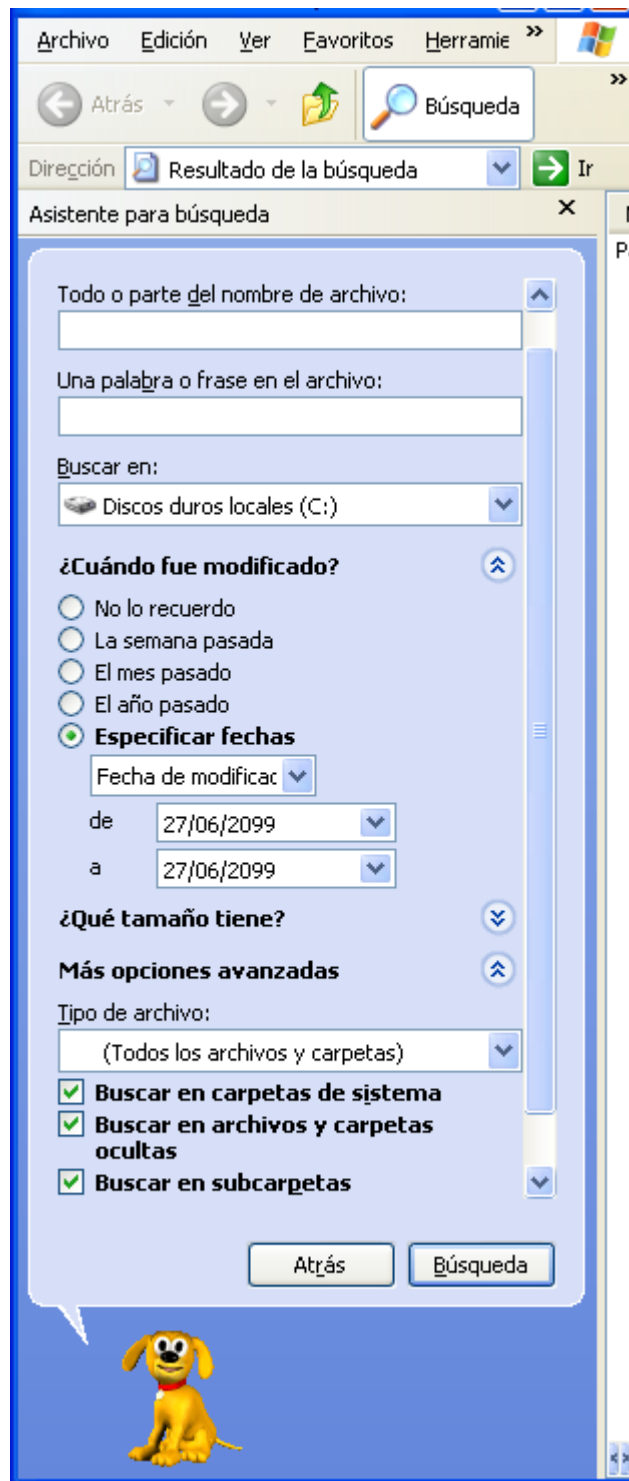
- * En todo el disco rígido.

- * Todos los archivos y carpetas.

- * Incluir archivos ocultos y/o sistema.

- * Solo modificado el día de hoy. (esto hará que se busque archivos modificados solo del año 2099).

Tal como en el ejemplo de la siguiente página:



Esto dará como resultado solo los archivos modificados en el periodo desde que se cambió la fecha al sistema, y hasta realizar la búsqueda, encontrará como resultado, el SaveGame, y varios archivos de registro de Windows, prefetchs, etc.

Pero de esta pequeña lista que da como resultado, el SaveGame que debe ser fácilmente identificado por su nombre, o por su ubicación con solo hechar un vistazo a la lista.

Finalmente si es evidente que el SaveGame no ha aparecido, significa que el juego se guarda en forma de claves, variables y valores en el registro de Windows. Este es el caso del juego "Re-Volt", que por su sencillez, solo le basta con guardar un par de valores en una clave del registro de Windows, y es tan raro este tipo de guarda, que parece ser hasta mi conocimiento, el único juego que se digne de estar en un cyber que lo hace.