

Dokumentation der deutschen Lokalisierung für Star Citizen

v0.0.1, 13.11.2023

Inhaltsverzeichnis

1. Dokumentation für Nutzer	2
1.1. Installationsanleitung	2
1.2. Ansätze zur Problemlösung	2
2. Dokumentation für Mitwirkende	3
2.1. Vorgang zur Korrektur der englischen <code>global.ini</code>	3

Dieses Dokument stellt die gesammelte Dokumentation zur Community-getriebenen Übersetzung des Spiels [Star Citizen](#) ins deutsche dar.

Kapitel 1. Dokumentation für Nutzer

1.1. Installationsanleitung

Platzhalter

1.2. Ansätze zur Problemlösung

Platzhalter

Kapitel 2. Dokumentation für Mitwirkende

2.1. Vorgang zur Korrektur der englischen **global.ini**

Hier wird der Vorgang zum Export und der Korrektur der englischen **global.ini** aus Star Citizen dargestellt.

2.1.1. Vorbedingungen

- **unp4k**
- **Notepad++** oder ein vergleichbarer Texteditor
- Star Citizen muss installiert sein

2.1.2. Entpacken der **global.ini**

1. unp4k am gewünschten Ablageort der **global.ini** entpacken.
2. Dort muss nun die Datei unp4k.exe vorhanden sein.
3. Die Kommandozeile in diesem Ordner öffnen.
4. Den Befehl **unp4k.exe "C:\path\to\Data.p4k" global.ini** eingeben. Hierbei muss **c:\path\to** durch den Dateipfad zur Data.p4k im Starcitizen Verzeichnis ersetzt werden (Standardmäßig **C:\Program Files\Roberts Space Industries\StarCitizen\LIVE**). Die "" müssen erhalten bleiben.
5. unp4k erstellt jetzt den Ordner **\Data\Localization\english** im Verzeichnis. Hier ist die **global.ini** zu finden.

2.1.3. Korrektur der **global.ini**

1. Die **global.ini** in Notepad++ oder einem vergleichbaren Texteditor öffnen
2. Die Codierung auf **ANSI** einstellen. *Menüleiste → Codierung → ANSI*
3. Die Suche öffnen und den Suchmodus auf *Reguläre Ausdrücke* einstellen
4. Nach der Zeichenkette **[^\\xC2]\\xA0** suchen.

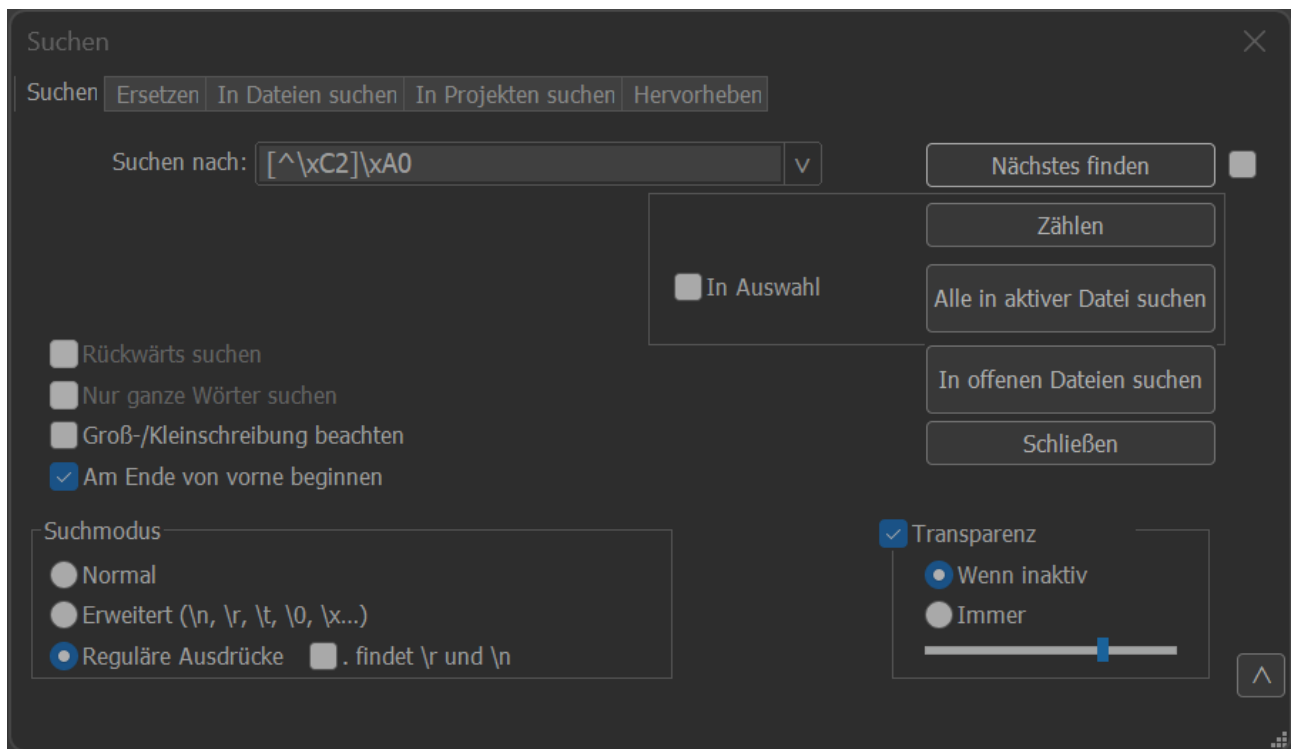


Abbildung 1. Korrekt eingestellte Suche

- Es werden immer zwei Zeichen markiert. Ein beliebiges Zeichen und darauffolgend ein Leerzeichen.

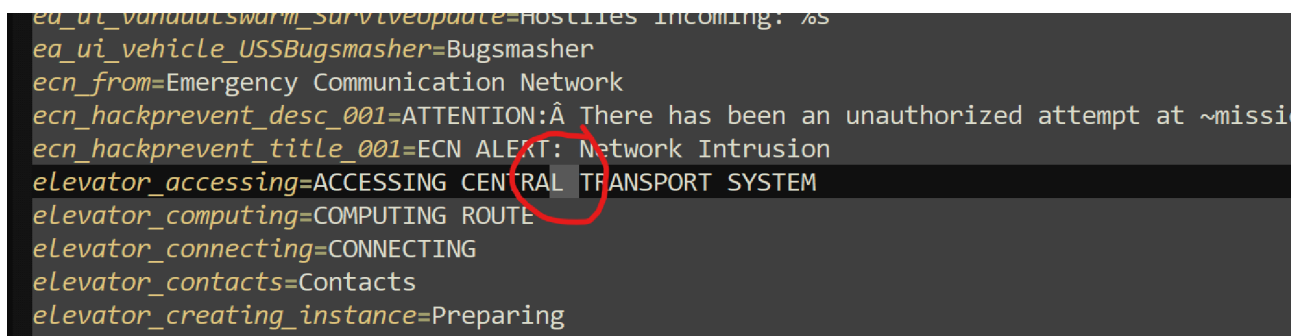


Abbildung 2. Durch Suche markierte Zeichen

- Zwischen das erste (beliebige) Zeichen und das nachfolgende Leerzeichen das Zeichen `Â` einfügen.
- Die Codierung wieder auf `UTF-8-BOM` stellen. *Menüleiste* → *Codierung* → `UTF-8-BOM`
- Die `global.ini` speichern.
- Die `global.ini` ist zu weiteren Verwendung bereit und kann z.B. auf GitHub bereitgestellt werden