

Dokumentation der deutschen Lokalisierung für Star Citizen

v0.0.1, 13.11.2023

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|---|
| 1. Vorgang zur Korrektur der englischen <code>global.ini</code> | 1 |
| 1.1. Vorbedingungen | 1 |
| 1.2. Entpacken der <code>global.ini</code> | 1 |
| 1.3. Korrektur der <code>global.ini</code> | 1 |

Kapitel 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.

1.1. Vorbedingungen

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

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.

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.

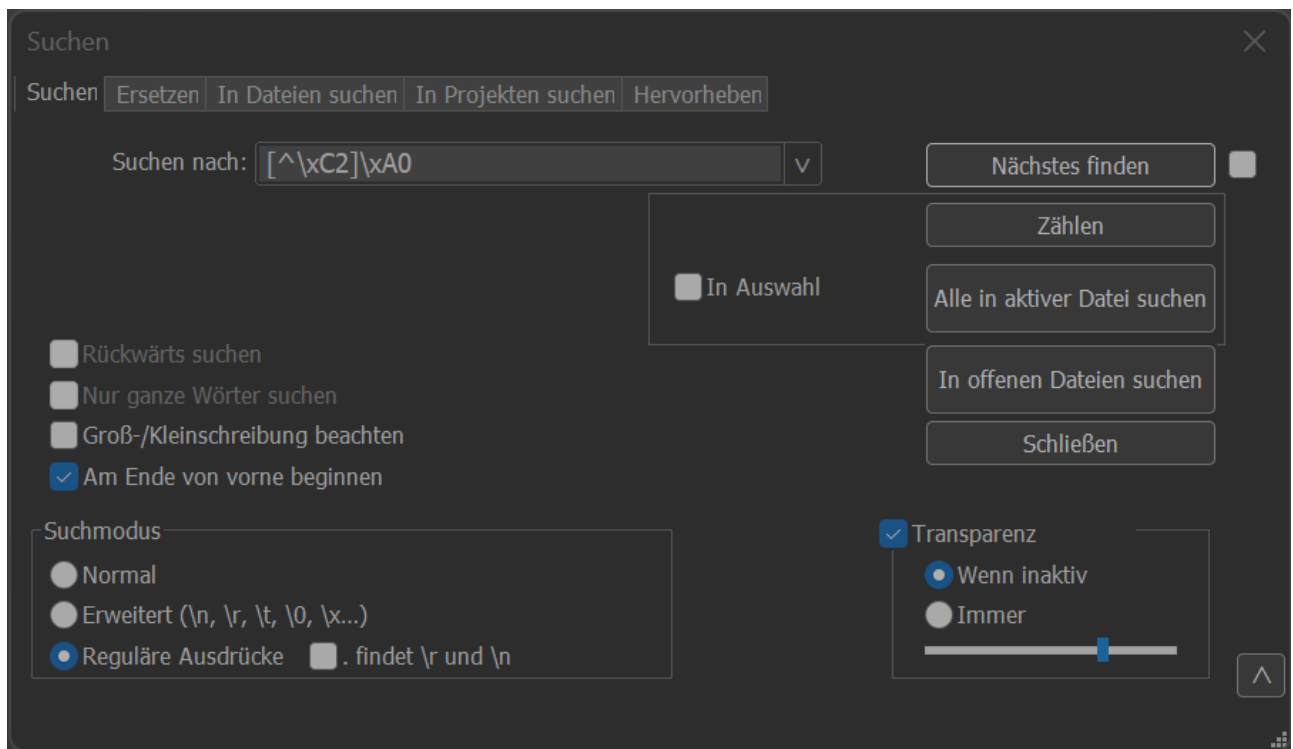


Abbildung 1. Korrekt eingestellte Suche

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

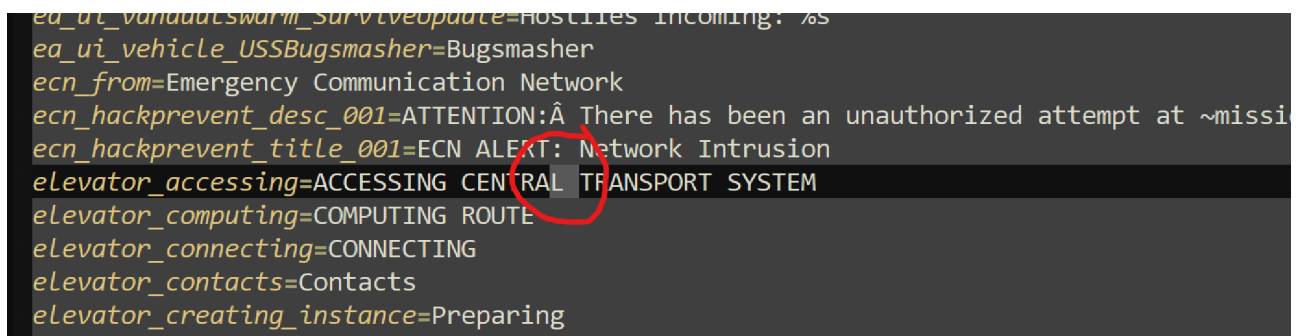


Abbildung 2. Durch Suche markierte Stelle

- Zwischen das erste (beliebige) Zeichen und das 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