

# Dokumentation der deutschen Lokalisierung für Star Citizen

v0.0.1, 13.11.2023

# Inhaltsverzeichnis

1. Dokumentation für Nutzende .....	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 Nutzende

## 1.1. Installationsanleitung

Platzhalter mit Einrückung

## 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

Folgende Software muss lokal auf deinem Rechner vorhanden/installiert sein.

- [unp4k](#)
- [Notepad++](#) oder ein vergleichbarer Texteditor
- Star Citizen

### 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 Star Citizen Verzeichnis ersetzt werden (Standardmäßig `C:\Program Files\Roberts Space Industries\StarCitizen\LIVE\`). Die `""` müssen erhalten bleiben.
5. unp4k erstellt jetzt die Ordnerstruktur `\Data\Localization\english\` im aktuellen 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.

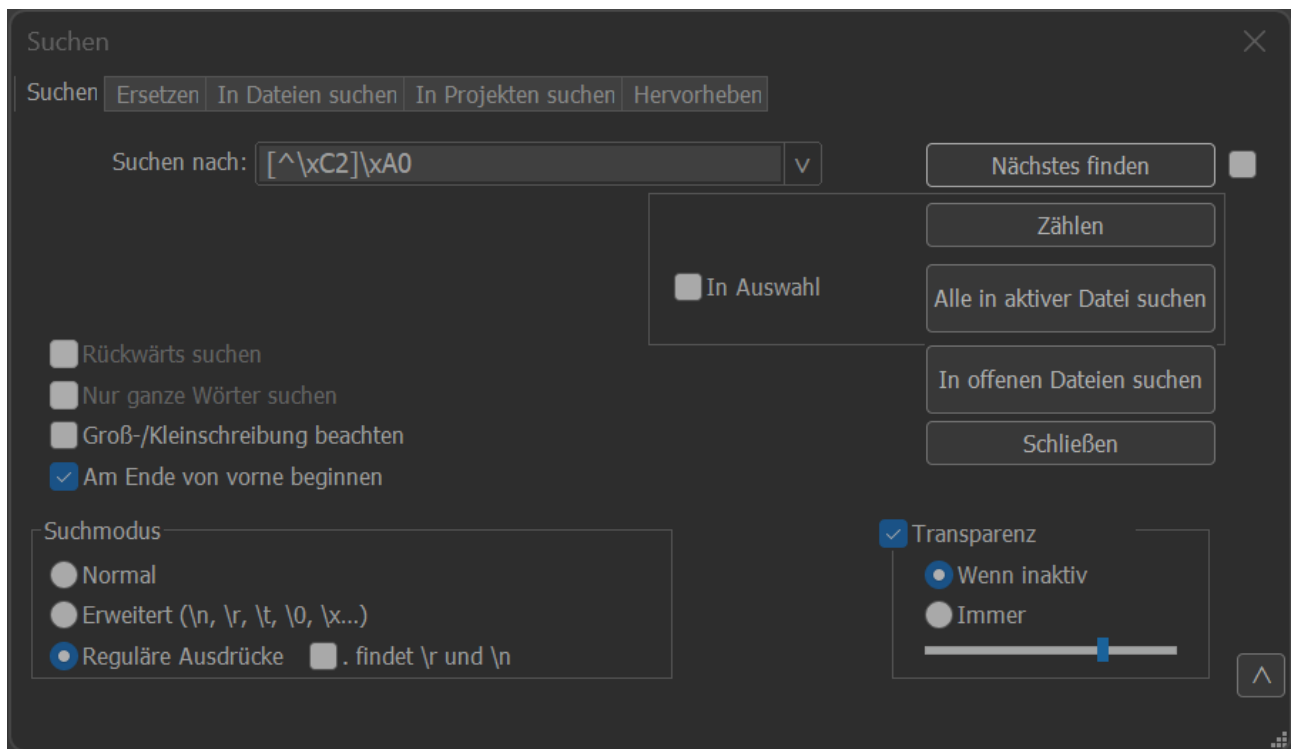


Abbildung 1. Korrekt eingestellte Suche

- Die Suche markiert nun mehrmals zwei Zeichen. Ein beliebiges Zeichen und darauffolgend ein Leerzeichen.

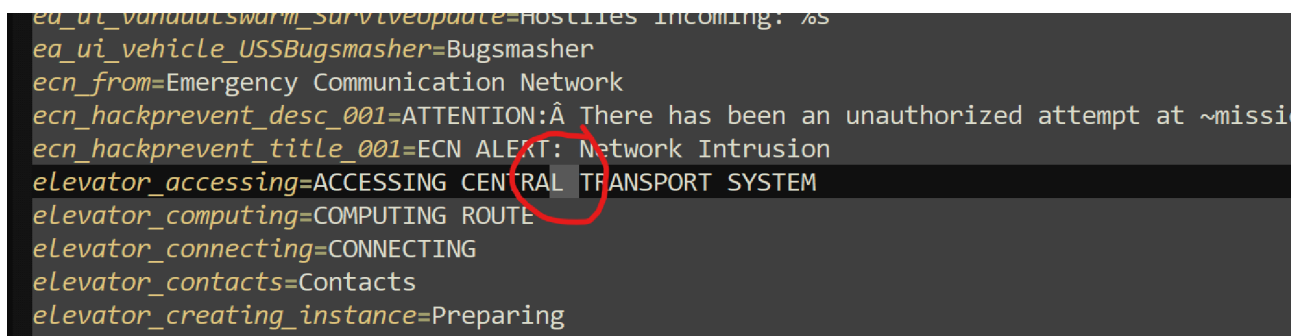


Abbildung 2. Durch Suche markierte Zeichen

- 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