Vorgang zur Korrektur der englischen global.ini

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

Vorbedingungen

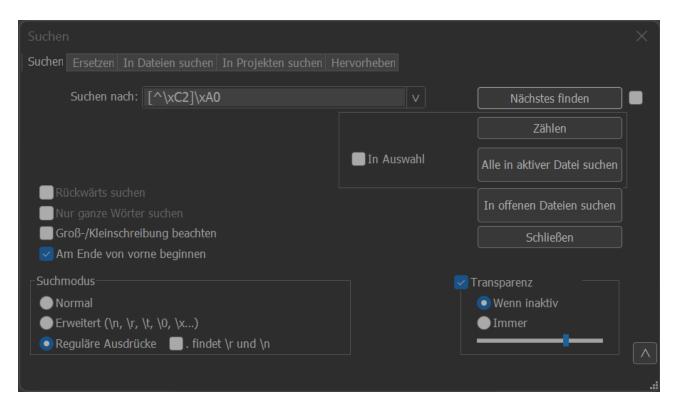
- unp4k
- Notepad++ oder ein vergleichbarer Texteditor
- Star Citizen muss installiert sein

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 (dort wo unp4k.exe entpackt wurde).
- 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 "" müsen erhalten bleiben.
- 5. unp4k erstellt jetzt den Ordner \Data\Localization\english\ im Verzeichnis. Hier ist die global.ini zu finden.

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



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

```
ed_ui_vehicle_USSBugsmasher=Bugsmasher

ecn_from=Emergency Communication Network

ecn_hackprevent_desc_001=ATTENTION:Â There has been an unauthorized attempt at ~missi

ecn_hackprevent_title_001=ECN ALERT: Network Intrusion

elevator_accessing=ACCESSING CEN_RAL TFANSPORT SYSTEM

elevator_computing=COMPUTING ROUTE

elevator_connecting=CONNECTING

elevator_contacts=Contacts

elevator_creating_instance=Preparing
```

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