

I

WAV-Dateien

In JA2 sind die bekannten WAV-dateien die Sprachdateien. NPC-Sprachdateien werden in der NPC_SPEECH.SLF (oder im Verzeichnis NPC_SPEECH) gespeichert. Jeder NPC hat mindestens 10 Sprachdateien. Ein Beispiel ist die Datei AAA_BBB.wav, wobei AAA die NPC-Nr. ist (z.B. 064 für Tex) und BBB die Zahl der Wav-Datei. Jede *.WAV-Datei hat eine entsprechende *.GAP-Datei, welche für die Lippen-Synchronisation verantwortlich ist.

GAP-Dateien

Die GAP-Dateien regeln die Lippensynchronisation beim Sprechen. Zu jeder WAV-Datei gibt es eine GAP-Datei. GAP-Dateien bestehen aus einer Folge von 4-Bit Werten, welche die Zeiten angeben. Dabei sind diese Werte sortiert (die größten am Schluss). Wenn eine *.Wav-Datei abgespielt wird, beginnt der Charakter zu "sprechen" (Lippen). Wird dann die erste Zeit in der *.gap-Datei erreicht, wird die Lippenbewegung ausgeschaltet, beim nächsten Wert geht sie wieder an usw. Die Werte sind in Sekundenbruchteilen angegeben. Da es allerdings eine Menge Arbeit ist, für jede geänderte Sprachdatei die GAP-Datei mit einem Hexer zu bearbeiten, kann man die GAP-Datei auch einfach ignorieren. Wenn man nicht zu genau schaut, sieht man keine Probleme.

STI-Dateien

Die STI-Dateien sind ganz normale Bildchen (für Fahrzeuge, Personen, Möbel, Landschaft, etc.). Du findest sie in fast allen SLF-Dateien.

SLF-Dateien

Die SLF-Dateien sind die Archive von Jagged Alliance2. Möglicherweise stammt ihr Name vom englischen 'self' ab, was auf Deutsch (Adjektiv) soviel wie 'in einem Stück' heisst.

JSD-Dateien

Die JSD-Dateien enthalten (möglicherweise) Informationen über die Robustität eines Möbels oder einer Mauer (oder sonst was), könnten aber auch zum korrekten Animations-Ablauf gebraucht werden.

NPC-Dateien

Die NPC-Dateien beschreiben die NPC-Wechselwirkung mit dem Spieler (describe NPC interaction with player). NPC-Scripts (Wechselwirkung) werden in der NPCDATA.SLF gespeichert. Dateien werden AAA.NPC benannt, wobei AAA die NPC-Nr. ist. Eine ausführliche Beschreibung von NPC-Dateien findest du bei den Tutorials.

EDT-Dateien

Die EDT-Dateien sind die Untertitel zu den Sprachdateien. NPC-Untertitel werden in der NPCDATA.SLF gespeichert. Dateien werden AAA.EDT benannt, wobei AAA die Nummer des NPC ist. Jede Aufzeichnung (in diesem Fall Untertitel) ist 480 Bytes lang.