

Gemischte TileSets

Informationen über jedes TileSet werden in der Datei JA2SET.DAT gespeichert, welche in die Binarydata.SLF gepackt ist.

TileSets werden in der Datei TILESETS.SLF im Data-Verzeichnis gespeichert. Innerhalb der TILESETS.SLF werden die Dateien in den Verzeichnissen '0' bis '59' gespeichert. Die Zahlen entsprechen den 60 TileSets, die im Editor aufgelistet werden (siehe unten).

Innerhalb jedes Verzeichnisses gibt es *.STI-Dateien, welche 'Bilder-Sammlungen' (z.B. 14\GRASS1.STI) enthalten. Für einige 3D-Objekte gibt es *.JSD-Dateien, die vermutlich Informationen über ihre Dimensionen und ihre Robustität speichern (z.B. 14\G-FURN1.JSD).

Für einige Objekte gibt es, zusätzlich zur Hauptbild-Sammlung, auch eine Sammlung für die Schatten, die durch diese Objekte geworfen werden (z.B. 14\R_STUFF.STI und 14\R_STUFFS.STI). In jedem dieser 60 Verzeichnisse gibt es auch ein Unterverzeichnis namens 'T', welches die *.STI-Dateien mit kleinen Abbildungen der Oberfläche des Sektors enthält (z.B. 14\T\CELLDORS.STI).

Um Daten eines TileSets mit den Daten eines anderen zu ersetzen, musst du das Folgende tun:

1. Extrahiere die notwendigen Ansammlungen aus der TILESETS.SLF. Um herauszufinden, welche Tiles in welchen TileSets gespeichert werden, musst du den Editor starten und das passende TileSet laden. Geh dann zu einem der Tile-Auswahlbildschirme.

Zum Beispiel im TileSet 'Fall Town': Dort gehst du zum Geländemenü und 'öffnest' dort die Baumtiles. Wenn du über die Bilder fährst und sie markierst, wird dir links oben der Name des Tiles angezeigt, z.B. F_TREE2.STI. Wenn ein Name bei zwei Tiles angezeigt wird, ist das ganz normal, den meistens werden mehrere Tiles in einer STI-Datei gespeichert.

Beachte, daß es mehr als eine Datei geben kann, die du ersetzen musst. Im Beispiel oben nahm ich die folgenden Dateien aus dem TileSet 'Fall Town':

```
53\F_TREE2.JSD
53\F_TREE2.STI
53\F_TREE2S.STI
53\T\F_TREE2.STI
53\T\F_TREE2S.STI
```

und verwendete sie zum Ersetzen der Dateien des TileSets 'Heavy Snow':

```
50\2TREE1.JSD
50\2TREE1.STI
50\2TREE1_S.STI
50\T\2TREE1.STI
50\T\2TREE1_S.STI
```

2. Erstelle ein Unterverzeichnis namens 'TileSets' im Data-Verzeichnis (oder sonst wo). In ihm erstellst du weitere Ordner für das TileSet, welches du bearbeitest (z.B. \Data\TileSets\50 und \Data\TileSets\50\T für das TileSet 'Heavy Snow'. Die 50 ist die TileSet-Nummer).

Verschiebe die Dateien, die du ändern/bearbeiten möchtest und extrahiert hast in diese Unterverzeichnisse und benenne sie um.

Wenn du jetzt den Editor startest, siehst du unterschiedliche Tiles und wenn du sie in eine Map setzt, werden die Tiles richtig im Spiel angezeigt. Wie du sehen kannst, ist es nun nicht schwierig, neue oder geänderte TileSets mit deiner Kampagne/deinem Mod zu verteilen, du musst nur einige wenige kleine Dateien mitliefern.

Um Dateien aus der TILESETS.SLF extrahieren zu können, kannst du JA2GDE von Gold verwenden. Es gibt allerdings ein Problem: Das Programm extrahiert Dateien nicht in Unterverzeichnisse. Statt dessen benennt es die Dateien in folgender Weise um:

aus 53\F_TREE2.STI wird 53_F_TREE2.STI
aus 53\TF_TREE2.STI wird 53_T_F_TREE2.STI

Also musst du sie richtig zurück-umbenennen. Beachte, daß du in einigen Fällen nicht den korrekten Namen einer Datei ableiten kannst: Zum Beispiel könnte aus 4_T_PALM2.STI 4\T_PALM2.STI oder 4\TPALM2.STI werden. Du kannst den korrekten Namen der Datei mit dem SLF-Explorer von Bimbo suchen. Ansonsten musst du den Namen der Datei mit der Liste der möglichen Dateinamen vergleichen. Diese Listen der Dateien jeder *.SLF-Datei bekommst du auf dem RebellenStuetzpunkt. Aber du kannst auch selbst eine machen, mit SLF Utils geht das ganz flott.

(aus dem Englischen von Patriot, Originalautor Snap, Originaltext by [LotB](#))