

Kommentare der UB–Zivilisten

Die Kommentare, welche die UB–Zivilisten sagen, werden in der NPCDATA.SLF gespeichert. Die Hauptgruppe der Dateien ist civ00.EDT bis civ43.edt. Nur die civ41.edt bis civ43.edt haben eine Verbindung zu UB, die restlichen sind Überbleibsel aus JA2 (wie so oft in den SLF–Dateien...). civ43.edt beinhaltet normale Antworten, während civ41.edt und civ42.edt Antworten enthalten, wenn die Zivilisten feindlich sind (es gibt unterschiedliche Kommentare, wenn Personen bewaffnet oder unbewaffnet sind). Die Dateien civ**.edt enthalten nur Kommentare (eben also in 'schriftlicher' Form) und sind einfach zu ändern:

Bytes: 320

Ende des Textes: 5 Nullbytes (ohne Inhalt)

Zahl der Bytes: Die Zahl der Bytes schwankt von Datei zu Datei, aber sie ist für jede Datei örtlich festgelegt (oder es muss mindestens eine bestimmte Minimumanzahl an Bytes geben). Snap weiss nicht, wo die Informationen über die Zahl der Bytes in der Datei gespeichert werden.

Jedes zweite Byte ist null, leer

Decodierung/Entschlüsselung (alle Werte ausser den leeren Bytes): Wert–1 (Decoding (all chars other than space): char–1)

Lücken sind null

Die Dateien civ41.EDT–civ43.EDT treffen auf alle Zivilisten in der Map zu, sie zu verändern ist vermutlich aber nur dann nützlich, wenn man einen von der Hauptkampagne (Tracona oder Arulco) sehr abweichenden Mod erstellt.

In JA2 gibt es auch sektor–spezifische Dateien, die in zusammenpassenden Dateien (wie B13.edt und B13.npc, also Name des Sektors) gespeichert werden. Es scheint, als enthalten die *.edt–Dateien, abgesehen von den Kommentaren (im demselben Format wie die civ??.edt–Dateien) etwas andere Daten. Snap weiss nicht, was die *.npc–Dateien tun, er denkt aber, dass sie vermutlich mit der Kontrolle über die Quests, mit dem Fortschritt (Anzahl der Sektoren → wenn man nicht weiter kommt, sinkt die Loyalität, etc.), und noch mit weiteren anderen Daten in Verbindung stehen. Zum Beispiel in Drassen, dort weisen die *.edt–Dateien auf alle möglichen Standorte von Skyraider hin. Möglicherweise wird mit Hilfe der NPC–Dateien bestimmt, welche von diesen Ortschaften (wo Skyraider sich aufhält) verwendet werden soll. Alle diese JA2–Dateien stehen auch in der NPCDATA.SLF von JA:UB, aber UB hat keine eigenen.

Snap versuchte, irgendeine (JA2) sektor–spezifische Datei umzubenennen, damit sie in den selbsterstellten Karten von UB verwendet werden können, aber die umbenannten Dateien funktionieren nicht. Entweder ich macht Snap es falsch (sehr gut möglich, meint er) oder UB benutzt diese Eigenschaft nicht und benutzt nur die Dateien civ41–civ43 (auch sehr gut möglich, meint er).

Snap experimentierte ein bisschen mit den Kommentaren der Zivilisten in UB und fand heraus, daß jeder Zivilist zwei aufeinander folgende Sätze sagt, die an einem beliebigen Platz in der Datei beginnen. Snap stellte ausserdem fest, dass die Dateien nicht 'vorgeladen' werden: Du kannst eine civ??.edt–Datei ändern, während das Spiel läuft und die Änderung ist trotzdem sofort wirksam!

Jedoch ist es möglicherweise nicht eine gute Idee, Hinweise für den Mod (dass der Spieler Infos bekommt; etwa 'Sie ist ein Tier') in die Kommentare der Zivilisten zu setzen. (Warum, dass hab ich nicht mitbekommen...Anm. des Übersetzers)

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