

Wandstärke

(unzerstörbares Gebäude und so)

Sirtech hat einen Fehler in dem neuen TileSet 'Wachposten' (oder ähnlich) übersehen (der Wachposten-Sektor ist unzerstörbar). Du kannst nicht einmal mit einer LAW die Mauer um den Posten zerstören.

Es gibt eine ganz einfache Weise, dies zu ändern. Die Datei TILESETS.SLF enthält Bilder aller TileSets. Für 3D-Objekte (wie Felsen, Möbel oder eben Mauern) werden *.JSD-Dateien mit den physikalischen Eigenschaften des Objektes gespeichert. Die 'Wachposten-Wände' sind ein Teil des 'Heavy Snow'-TileSet (und werden auch von den zwei anderen Schnee-TileSets benutzt). Die 'Beschreibungen' (Eigenschaften) der Wände sind in der Datei 2CABIN2.JSD. Um diesen Bug auszumerzen, musst du diese Datei (2CABIN2.JSD) mit einer normalen Wand-Datei ersetzen. Ich taDu könntest das mit der Datei BUILD_06.JSD regeln.

Was du machen musst:

1. Extrahiere die Ersatz-Datei BUILD_06.JSD aus der TILESETS.SLF (z.B. mit JA2GDE). Befehl dazu:
ja2gde.exe tilesets.slf - n 0\build_06.jsd
2. Benenne die Datei in 2CABIN2.JSD um.
3. Verschiebe die Datei in den Ordner \Data\Tilesets\50 (erstelle den Ordner, wenn er noch nicht existiert).

OK. Das nächste Mal ist die Wand zerstörbar. Wenn du das TileSet nach JA2 'portieren' möchtest, musst du die obere Aktion natürlich auch machen.

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