

# Städtename ändern

## Vorwort

Ich hafte für keine entschtandenen Schäden durch diese Methoden. (Generell für keine Schäden !)

Zuerst muss erwähnt werden, dass ein neuer Städtenamen nicht länger sein kann als der ursprüngliche.  
Und man braucht das Programm Artmoney um diese ànderung vorzunehmen.

## Schritt 1

Man öffnet das Spiel, ladet seinen Spielstand und wählt eine Stadt aus deren Namen man verändern möchte.

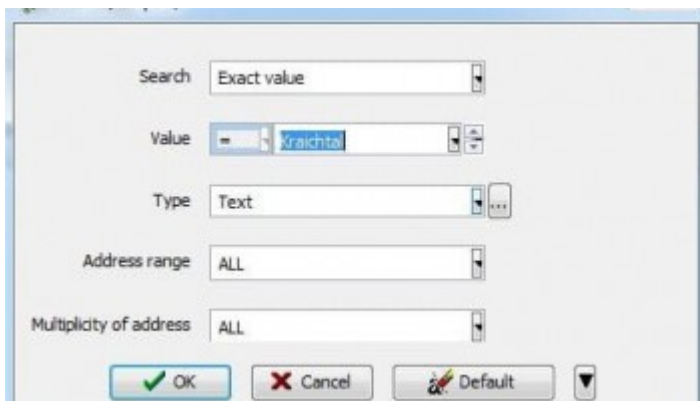
Dann minimiert man das Spielfenster. Wichtig hierbei ist, dass das Blickfeld im Spiel auf einer anderen Stadt herangezoomt ist beim minimieren. Sehr Wichtig.

Und dann startet man Artmoney.

## Schritt 2

Man wählt in Artmoney den Prozess Train Fever aus, klickt auf das Feld "suchen" und gibt bei Value den Städtenamen ein und wählt bei Type Text aus. Und bestätigt mit Ok.

In der Regel werden zwischen 10 und 100 Resultate gefunden, je nachedem wieviele Bahnhöfe, Linien, Industrien usw. man hat, die den gesuchten Städtenamen enthalten.

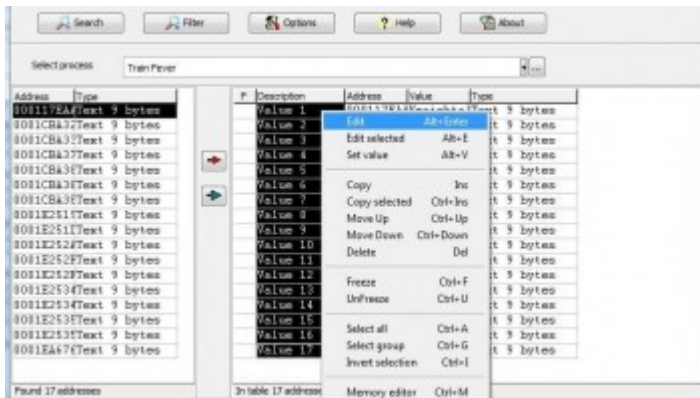


## Schritt 3

Mit dem Grünen Pfeil alle Resultate auf die rechte Seite nehmen.

Nun kann man zwei verschiedenen Wege nehmen. Die erste ist schneller dafür unsauber :-).

### Schritt 3.1



Auf der rechten Seite alle auswählen, und mit Rechtsklick edit selected drücken. (alt + E)

In der Spalte Value dann den neuen Städtenamen eingeben.

Aufgepasst, die maximale Länge des neuen Städtenamen darf nicht länger sein als der alte. Ist der neue kürzer, muss mit Leerschlägen aufgefüllt werden, um Mischungen zu vermeiden, hier ein kurzes Beispiel: Kraichtal in ABC umbenennen. Ohne Leerschläge gibt es dann das.



Das Negative an dieser Art ist, die Namen sind länger als man auf dem Bildschirm sieht, sprich, klickt man dann später eventuell mit der Maus auf die Stadt, wundert man sich eventuell wieso sich das Städtefenster immer öffnet obwohl hinter den Namen klickt und nicht darauf.

Ein weiterer, fast grösserer Negativer Aspekt ist: In diesen zu beginn ausgewählten Variablen des Spiels (in Artmoney) ist auch die Namensliste .tga drin. Die ursprünglichen Namen werden verändert und wenn in x Jahren nach x Namensänderungen (z.b. immer in ABC) werden nurnoch Städte mit ABC generiert.

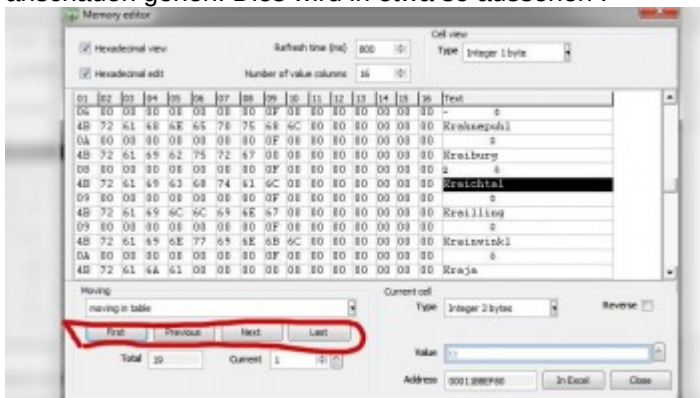
## Schritt 3.2

\*Diese Methode werde ich solbald ich Zeit habe erläutern.\* // Done ! !Page not found or type unknown

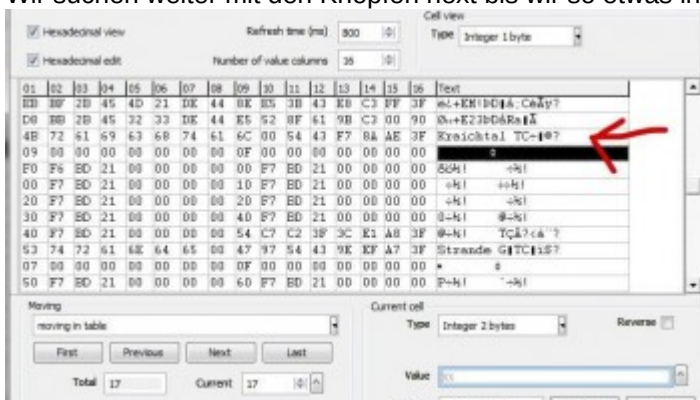
Hier wird anstatt alle Werte auswählen und Namen mit Leerzeichen auffüllen folgendes gemacht:

Wir müssen den Speicherort anschauen um zu wissen welche Variabel genau der Städtenamen ist, um die Namen der Industrien oder Signalen oder Bahnhöfen in der Stadt auszusortieren.

Also die erste Variabel auswählen , mit Rechtsklick und anschliessend auf Memory editor oder CTRL + M, anschauen gehen. Dies wird in etwa so aussehen :



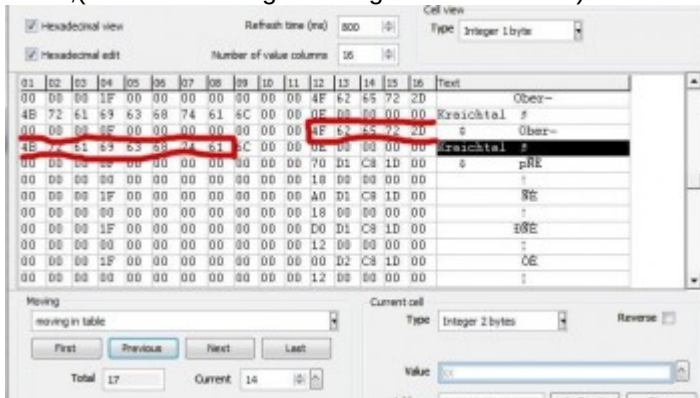
Hier konnte man gut erkennen, das diese Variabel die aus der namen .tga ist. Wir suchen weiter mit den Knöpfen next bis wir so etwas in dieser Art finden.



WICHTIG HIER !! : Die Kamera im Spiel musste zu Beginn, bei Schritt 1, auf ein anderes Dorf herangezoomt sein. Der Standort der Kamera ist gespeichert und entspricht dem Namen des Dorfes in welchem Gebiet er sich aufhält und ist im Speicher fast nicht vom effektiven Dorfnamen zu unterscheiden.

Ohne Bergwerk /Oelquelle oder Signal oder sonstigen Text in der vorherigen oder nachfolgenden Speicherzelle.

Das hier ist beispielsweise Falsch, da dies der Name Ober - Kraichtal der Name eines Bahnhofs ist und Kraichtal nicht alleine steht. Gut zu erkennen dass zwischen Kraichtal und Ober in der Buchstabenfolge keine 00 ist, (Buchstabenfolge / String ist rot umrandet). :

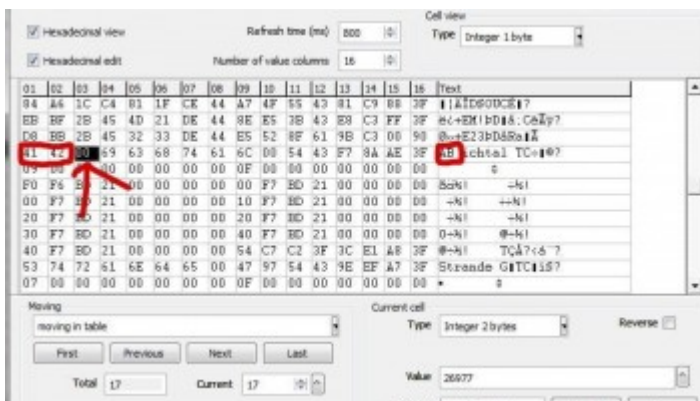


Einmal den Speicherort vom Städtenamen gefunden, den Text anklicken und einfach ändern. Anschliessend ans Ende des "Buchstabenkette" ein 0 oder 00 (NULL) reinschreiben.

00 hat den Hexadecimalwert 0x00 und bedeutet für das Programm: Ende der Buchstabenfolge.

Kommentar | Im Gegensatz zu einem Leerschlag (Methode1) der den Hexadecimalwert 0x20 besitzt. Methode 1 füllten wir die verbleibenden Buchstaben mit Leerschlägen aus, um bis zum 0x00 zu kommen das das Programm damals bei der Stadterstellung ans Ende des Städtenamens hingeschrieben hat. | Kommentar ende.

Hier ein Bild nach dem bearbeiten (hier neuer Name = AB)



Beim Pfeil ist zu sehen wie ich 00 hinschrieb. Resultat im Spiel :



Hinweis: Mit Methode 2: nimmt man einen längeren Namen als ursprünglich und schreibt zuhinterst 00 hin stürzte bei mir das Spiel ab, da man benötigte Werte überschreibt.  
Lösung, die "namen.tga" mit langen Namen auffüllen, um dann, zu Beginn einer neuen Karte, den gewünschten Namen schreiben zu können.

Für Verbesserungsvorschläge bin ich fast immer offen :) und wenn bessere Beispielnamen wird es nicht geben !thumbsup!

Falls jemand die installationsdatei von Artmoney will, kann ich versuchen sie zu schicken, hier raupladen ging nicht da sie zu gross war.  
Garantiere natürlich für nichts, aber bei mir läuft sie seit Langem ohne jeglichen Virus/ oder zusatzinstallationen von 3. Programmen.