

Tutorial

Karrierenerstellung



von
Geckz



www.jobsims.de.vu

Inhalt

1. Vorwort	3
2. Bevor die PC-Arbeit beginnt	3
3. Der Career Creator	3
4. Allgemeine Karriereeinstellungen	6
5. Einzelne Jobs erstellen	9
6. Die letzten Schritte	15
7. Faustregeln zum Erstellen von Karrieren	15

1. Vorwort

Nachdem ich mehrere Emails erhalten habe und auch im Simforum der Simszone eine Nachfrage für ein Tutorial zum Erstellen von Karrieren bestand, habe ich mich dran gesetzt und dieses Tutorial verfasst. Dies ist die erste Version des Tutorials, die vermutlich von Grammatikfehlern überflutet ist, aber ich denke der Zweck heiligt die Mittel. Solltest du als Rezipient, wie meine Deutschlehrerin immer zu sagen pflegt, noch Fragen haben oder Verbesserungsvorschläge, so schicke sie mir doch bitte an Geckz@gmx.de.

Doch genug der Vorrede – lasst uns beginnen!

2. Bevor die PC-Arbeit beginnt

Bevor du den Career Creator auch nur startest um eine Karriere zu erstellen, solltest du einige Vorarbeit geleistet haben.

Es ist sehr hilfreich die Karriere schon vorher komplett designed zu haben. Ich selbst tu dies immer mit einer Tabelle, in der ich Verdienst, Arbeitszeit und Voraussetzungen der einzelnen Karriereetappen festlege.

Um überhaupt Ideen für eine neue Karriere zu finden, gehe ich auf Seiten, in denen Stellenangebote zu finden sind, oder auch eine Tageszeitung kann inspirierend sein.

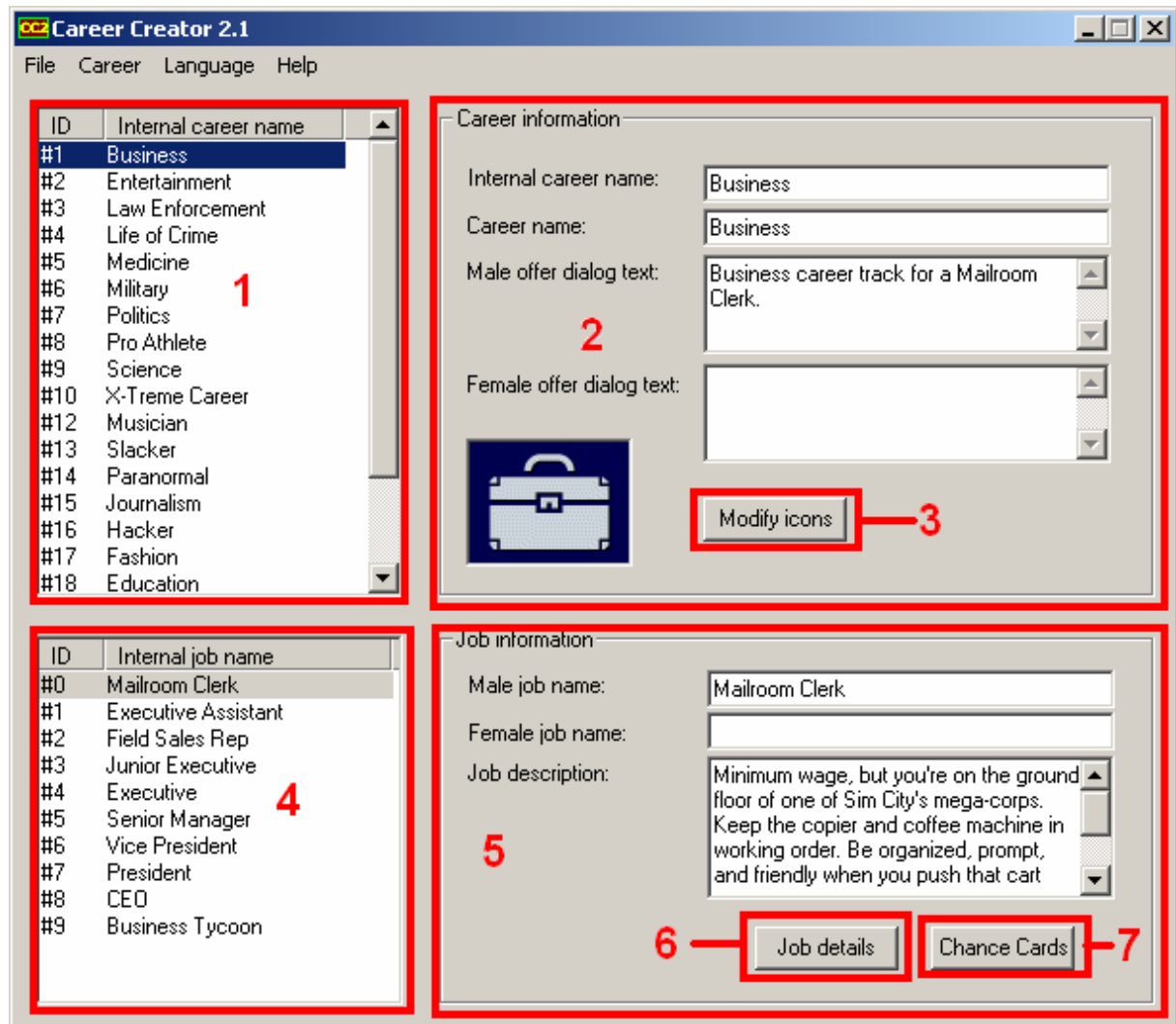
Wenn die Karriere geplant ist, kann es losgehen!

3. Der Career Creator

Um neue Karrieren zu erstellen, benötigst du das Programm „Career Creator“. Dies kannst du auf www.simstools.com herunterladen. In diesem Tutorial verwende ich den Career Creator 2, da die dritte Version im Internet nicht mehr aufzutreiben ist, aber alle wichtigen Funktionen besitzt diese Version auch.

Der Career Creator ist ebenfalls dazu da, herunter geladene Karrieren ins Spiel zu bringen. Also ein sehr mächtiges Tool :-)

Schauen wir uns als erstes einmal das Startfenster an:



Ich habe das Programm in 7 Bereiche eingeteilt, die verschiedene Funktionen besitzen:

(1) Hier befinden sich alle im Spiel vorhandenen Karrieren. Diese können einzeln ausgewählt werden um ersetzt oder bearbeitet zu werden.

(2) In diesem Bereich befinden sich die Informationen zu der in Bereich 1 ausgewählten Karriere. Der „Internal career name“ dient nur als Benennung der Karriere, wird wie auch der „Career name“ nicht im Spiel angezeigt.

Bedeutender ist der „Male offer dialog text“. In diesem steht der Text, der bei der Jobsuche eines männlichen Sims angezeigt wird. In dem Feld „Female offer dialog text“ befindet sich der Text für die Jobsuche eines weiblichen Sims. Diese

beiden Texte werden immer angezeigt, wenn ein Sim in der Zeitung oder am Computer nach einem Beruf sucht.

(3) Mit diesem Button gelangst du zu der Funktion, mit der du das Logo der Karriere ändern kannst.

(4) In diesem Bereich werden die einzelnen Karriereetappen angezeigt. Genauere Informationen über einen ausgewählten Beruf erhältst du im Bereich 5.

(5) In diesem Feld befinden sich die Informationen, für den in Bereich 4 ausgewählten Beruf. Bei „Male job name“ befindet sich die Berufsbezeichnung für einen männlichen Sim und bei „Female job name“, die für einen weiblichen Sim. Im dritten Feld „Job description“ steht die Beschreibung des Berufes.

(6) Nach einem Klick auf diesen Button, gelangst du zu einem weiteren Fenster, in dem du den Verdienst, die benötigten Fähigkeiten und und und einstellen kannst.

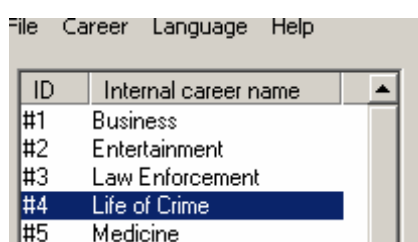
(7) Wenn Sie auf diesen Button klicken, können Sie ein Zufallsereignis erstellen. Dies kann ein Geldbonus oder beispielsweise ein zusätzlicher Logikpunkt sein. Auch das Wechseln in eine andere Karriere ist eine sogenannte „Chance Card“.

In der Menüleiste unter „File“ kannst du mit „Reload“ die aktuelle careers.iff-Datei laden, in der sich alle Informationen der im Spiel enthaltenen Karrieren befinden. Diese Datei befindet sich im Gamedata-Verzeichnis. Mit „Save“ speicherst du alle Änderungen und mit „Exit“ beendest du das Programm. Unter „Career“ kannst du eine Karriere exportieren, um sie jemand anderem zu geben. Weiterhin kannst du eine Karriere, die du bekommen hast ins Spiel importieren – jeweils mit den Funktionen „Import“ und „Export“. Der letzte Punkt unter „Career“ ist die Backup-Möglichkeit, mit der du die Careers.iff sichern kannst, um sie später vielleicht wieder in den Ausgangszustand zu versetzen. Dies sollte man bei der ersten Benutzung des Career Creators vornehmen.

Unter „Language“ stellst du die Sprache der Texte ein und mit der Funktion „Set All“ setzt du alle Texte der ausgewählten Karriere in die aktuelle Sprache.

4. Allgemeine Karriereeinstellungen

Beginnen wir nun eine neue Karriere zu erstellen. Als Beispiel nehme ich eine Verkäuferkarriere, die mit einem Verkäufer am Bahnhofskiosk beginnt.



Zuerst wählen wir im 1. Bereich (Siehe Kapitel 3) eine Karriere aus, die wir ersetzen wollen. Es ist nämlich nicht möglich zusätzliche Karrieren zu erstellen. Es muss immer eine

vorhandene ersetzt werden. Ich nehme die Verbrecherkarriere, die auf Englisch „Life of Crime“ heisst. Also klicken wir auf diese.

Als nächstes klicken wir ganz oben in der Menüleiste auf „Language“ und dann auf „German“ um die deutschen Texte ändern zu können.



Nun geben wir im Bereich 2 (Career information) alle Angaben ein:

Career information

Internal career name:

Career name:

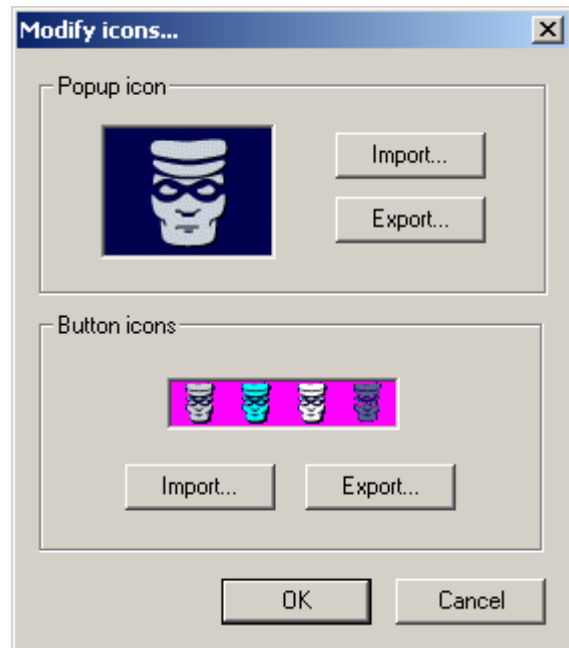
Male offer dialog text:

Female offer dialog text:

Da natürlich der Verbrecherkopf nicht zu unserer neuen Karriere passt, wollen wir das Symbol ersetzen. Mit einem Klick auf „Modify icons“ gelangen wir zu einem weiteren Fenster.

Durch einen Klick auf beide „Export...“-Buttons können wir die Icons exportieren, bearbeiten und wieder mit den „Import...“-Buttons in die Karriere einfügen.

Dies wollen wir nun tun. Wir klicken im Bereich „Popup icon“ auf den „Export...“-Button und speichern das Bild irgendwo. Dasselbe tun wir bei den „Button icons“. Auch hier können wir mit einem Klick auf „Export...“ das Bild speichern.



Nun erstellen wir ein neues Logo, das natürlich aus den selben Farben bestehen muss, da es sonst im Spiel nicht gut aussieht. Also zum einem der dunkelblau Hintergrund und das grauweiße Symbol.

Hier das Originalbild und mein Selbsterstelltes:



Original



Eigenes

Die Farben habe ich in Paint mit dem Button  ausgewählt.

Auch die kleinen Symbole müssen geändert werden. Und natürlich muss auch wieder die Farbe und Größe gleich sein:



Original

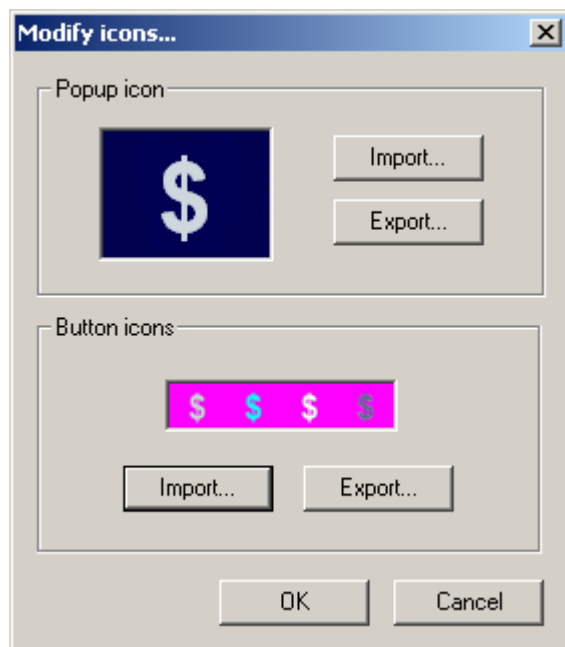


Eigenes

Die kleinen Symbole sind sehr einfach zu erstellen: Ich habe das große Bild genommen und die Farbe geändert. Dann auf 28x22 Pixel geschrumpft und das mit den anderen drei auch. Danach habe ich sie aneinander gesetzt. Die Größe muss dann 112x22 sein.

GANZ WICHTIG: Alle Bilddateien dürfen ausschließlich 24 Bit sein.

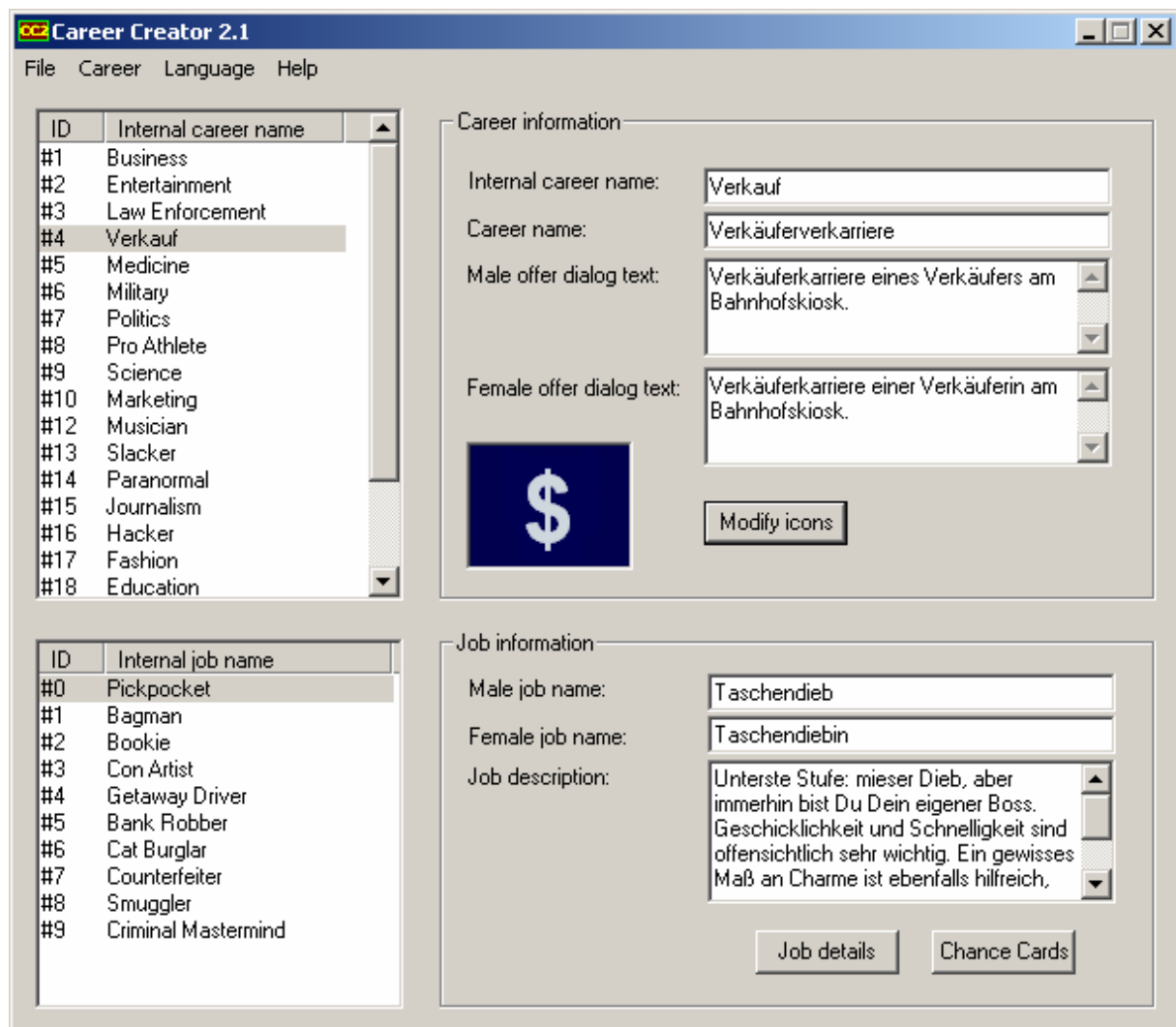
Nun zurück zum Career Creator. Hier klicken wir auf die beiden „Import...“-Buttons und suchen unsere beiden Bilddateien. Nachdem wir sie geöffnet haben, müsste es folgendermaßen aussehen:



Wir sind nun mit den allgemeinen Karriereeinstellungen fertig.

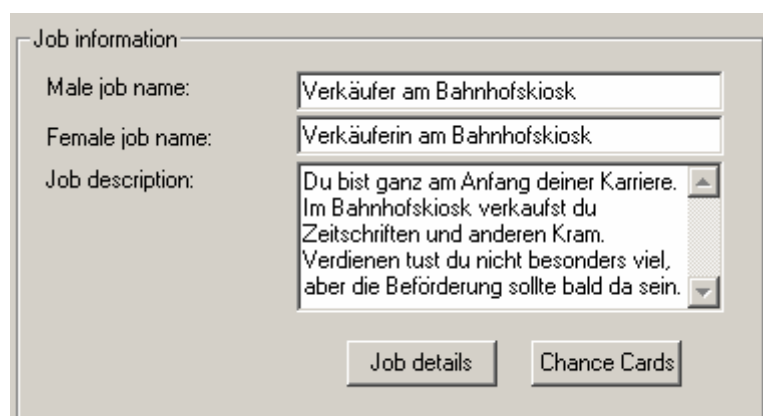
5. Einzelne Jobs erstellen

Da nun die allgemeinen Einstellungen fertig sind, müsste unser Stand folgendermaßen sein:



Nun beginnen wir, den ersten Job der Karriere zu erstellen.

In dem Bereich ID | Internal job name wählen wir den ersten Eintrag aus, da wir die erste Karrierestufe erstellen möchten. Rechts daneben bei „Job information“, geben wir nun alle nötigen Angaben ein:



Da wir nun noch einstellen wollen, wie viel der Sim verdienen soll, der diesen Job bekommt, und welche Voraussetzungen er erfüllen muss, um diesen Job überhaupt zu bekommen, klicken wir auf „Job details“. Dort können wir auch die Arbeitszeit festlegen und von welchem Auto er abgeholt werden soll und wie anstrengend der Job ist. Folgendes Fenster erscheint nach dem Klick:

Job details...

Internal name:

Male skin:

Female skin:

Texture:

Accessory:

Study points and friends needed

Friends

Cooking

Mechanical

Charisma

Body

Logic

Creativity

Mood changes per hour

Hunger

Comfort

Hygiene

Bladder

Energy

Fun

Social

General information

Salary

Beginntime

Endtime

Load previous

OK

Cancel

In das Eingabefeld „Internal name“ schreibst du eine Bezeichnung für den Beruf, er dient nur zur Orientierung im Programm. Ich nenne ihn „Verkäufer“.

Da der Sim, der im Bahnhofskiosk arbeitet, auch eine spezielle Berufsbekleidung tragen soll, werden wir die Verkäuferkleidung aus der Faulenzerkarriere nehmen. Dazu wählen wir im ersten Bereich (Siehe Kapitel 3) die Karriere „Slacker“ aus. Bei den „Internal job names“ (Bereich 4) wählen wir den zweiten Eintrag „Convenience Store Clerk“ aus. Nun klicken wir auf „Job details“ und sehen folgendes:

Job details...

Internal name: Convenience Store Clerk

Male skin: ClerkM\$b_01

Female skin: ClerkF\$b_01

Texture: Clerk\$g\$c_01

Accessory:

Study points and friends needed

Friends: 0

Cooking: 0

Mechanical: 0

Charisma: 0

Body: 0

Logic: 0

Creativity: 0

Mood changes per hour

Hunger: 0

Comfort: 0

Hygiene: 0

Bladder: 0

Energy: -6

Fun: 0

Social: 0

General information

Salary: 110

Begintime: 22

Endtime: 3

Junky

Load previous

OK

Cancel

Wir notieren die Angaben in den Feldern

- Male Skin (ClerkM\$b_01)
- Female Skin (ClerkF\$b_01)
- Texture (Clerk\$g\$c_01)

Diese schreiben wir nun in die jobdetails unserer neuen Karriere im Job des Bahnhofkiosksverkäufer:

Internal name: Verkäufer

Male skin: ClerkM\$b_01

Female skin: ClerkF\$b_01

Texture: Clerk\$g\$c_01

Accessory:

Nun stellen wir die restlichen Angaben ein. In das Feld „Friends“ muss die Anzahl der Freunde hinein, die benötigt wird um den Job zu bekommen. Ich bestimme 2 Freunde. Also geben wir die Zahl 2 in das Feld ein.

In die Felder Cooking (Kochen), Mechanical (Mechanik), Charisma, Body (Körper), Logic (Logik) und Creativity (Kreativität) bestimmt man, wie viele Punkte man in den einzelnen Bereichen haben muss, um den Job zu bekommen. Bei diesen Angaben muss man die Zahl mit 100 malnehmen. Also z.B. wenn 3 Logikpunkte benötigt werden, muss man bei „Logic“ 300 eingeben.

Category	Value
Friends	2
Cooking	200
Mechanical	0
Charisma	100
Body	0
Logic	300
Creativity	0

Im Bereich „Mood changes per hour“ gibt man an, wie „anstrengend“ der Job ist. In unserem Beispiel soll der Komfort um 6 Punkte pro Stunde sinken und Energie um 4 Punkte.

Category	Value
Hunger	0
Comfort	-6
Hygiene	0
Bladder	0
Energy	-4
Fun	0
Social	0

Jetzt wollen wir Angaben über den Verdienst und die Arbeitszeit einfügen. Natürlich bestimmen wir auch, mit welchem Auto unser Sim abgeholt werden.

Er soll 90 verdienen (Salary), muss von 12:00 – 23:00 Uhr arbeiten (Beginntime/Endtime) und wird von der rostigen Karre abgeholt. Die rostige Karre heißt „Junky“. All diese Informationen werden im Bereich „General information“ eingefügt.

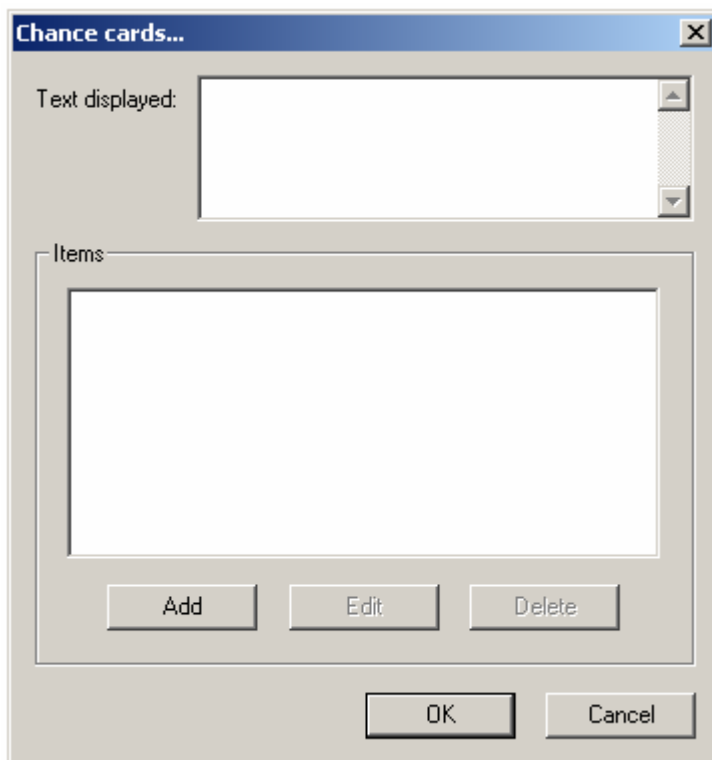
Category	Value
Salary	90
Begintime	12
Endtime	23
Car	Junky

Mit einem klick auf „Ok“ sind wir nun fertig. Diese ganzen Angaben machen wir nun bei jedem Job.

Mit dem Button „Load previous“ laden wir die Informationen von der vorherigen Karrierestufe um genau zu wissen, wie viele Logikpunkte man für den vorherigen Job z.B. brauchte.

Widmen wir uns nun den Zufallsereignissen. Ich zeige nun wie man diese erstellt.

Klicken Sie bei dem Job, in dem das Ereignis passieren soll auf



„Chance Cards“.

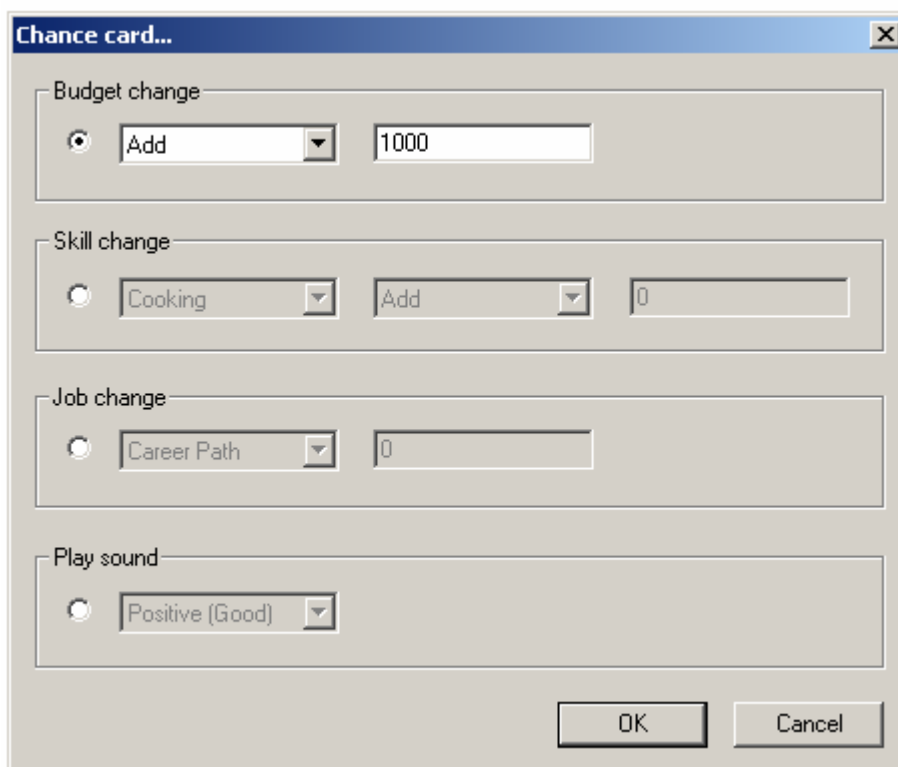
In dem Feld „Text displayed“ geben Sie die Nachricht ein, die erscheint, wenn das Ereignis passiert. Das \$ Zeichen wird in die Sims zu dem SimsWährungssymbol.

In dem Feld „Items“ legen wir nun fest, was genau passieren soll. Mit einem klick auf „Add“ fügen wir ein Ereignis hinzu.

Eine „Chance Card“ besteht mindestens aus

einem Sound und einer Veränderung der Fähigkeiten oder des Kontostandes oder einem Wechsel zu einem anderen Job.

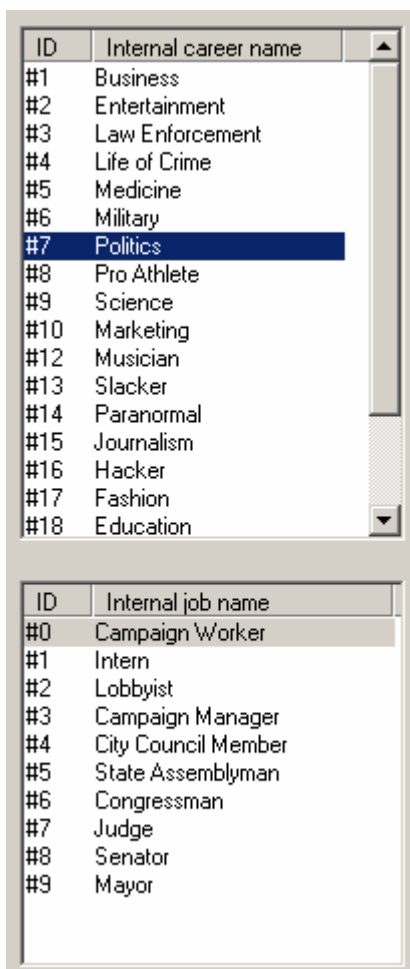
Nach einem Klick auf „Add“ sieht man folgendes Fenster:



Bei „Budget change“ geben wir an, ob der Sim Geld bekommen (Add) oder Geld verlieren (Substract) soll. Und daneben wie viel. Bei „Skill change“ wird angegeben für welche Fähigkeit er Punkte bekommt (Add) oder verliert (Substract) und wie viele Punkte. Dabei sollte man unbedingt daran denken, dass die Punkte wieder mit 100 malgenommen werden müssen.

Ganz unten bei „Play Sound“ wird angegeben, ob ein positiver Sound oder ein negativer Sound, bei Erscheinen des Ereignisses gespielt werden soll.

Der Bereich „Job change“ ist schon etwas schwieriger einzustellen.



Beispiel: Sie wollen, dass der Sim in die Politikerkarriere wechselt und Lobbyist wird.

Wie sie sehen, hat die Politikerkarriere die ID #7 und der Lobbyistenjob unten die ID #2

So müssen Sie zwei Items adden. Zum einem dass er in die Politikerkarriere wechselt, zum anderen, dass er Lobbyist wird. Also adden wir die folgenden 2 Items:

Career Path 7 und
Promotion Level 2.

Sie können pro Job nur ein Zufallsereignis hinzufügen!

6. Die letzten Schritte

Damit niemand mehr merkt, welche Karriere wir verändert haben, sollten Sie alle Texte auf deutsch setzen. Dies tun Sie mit einem klick in der Menüleiste auf „Language“ und dann auf „Set all“.



Nun ist die Karriere fertig und kann, wenn sie ausgewählt ist mit Career -> Export gespeichert werden, um sie dann weiterzugeben.

7. Faustregeln zum erstellen von Karrieren

Diese nun folgenden Regeln wurden von Tom van Dijk aufgestellt. Dieser programmierte den Career Creator. Ich halte diese nun folgenden Regeln für sinnvoll. Ich habe sie für euch relativ frei übersetzt:

Du musst diese Faustregeln oder Richtlinien nicht befolgen, aber wenn du nah an ihnen bleibst, wirst du gute Karrieren erstellen. Sie sind dann so designed, wie auch die im Spiel enthaltenen: lustig, süchtig machend, realistisch, aber ein bisschen übertrieben, damit alles locker bleibt.

Allgemein:

- Gib ihnen realistische Elemente
- Halte eine gewisse Balance zwischen Verdienst und Voraussetzungen/Launeänderungen/Arbeitszeit

Jobdetails:

- Die Laune ändert sich pro Stunde: starte mit nur wenigen Veränderungen beim ersten Job, aber lass alles realistisch wirken. Wenn die Laune deines Sims während der Arbeitszeit enorm sinkt, gib ihm auch einen entsprechenden Verdienst.
- Voraussetzungen: In den ersten beiden Jobs solltest du alle Voraussetzungen auf Null setzen. Danach setze sie ein bisschen herauf, danach noch ein bisschen mehr und in der fünften, sechsten, siebten Stufe, solltest du die Anforderungen sehr hoch setzen. Danach setze die Voraussetzungen wieder etwas niedriger, da der Sim nun

länger braucht um einen Fähigkeitspunkt zu bekommen. Die Anforderungen sollten wieder in einem guten Verhältnis zum Verdienst stehen.

- Arbeitszeit: Die Arbeitszeit sollte sich variieren und natürlich in einem gerechten Verhältnis zum Lohn stehen. Um mehr Abwechslung zu schaffen, sollten Sie einige Nachtschichten einbauen.
- Verdienst: Lass einen Sim nie mehr als 2000 pro Tag verdienen. Bereits 1500 an Tagesverdienst sind viel für einen Sim. Lass den Verdienst zu Beginn einer Karriere langsam steigen und am Ende schnell.

Nach alledem, gib dem Sim die Möglichkeit zu Beginn einfacher befördert zu werden und verlange am Ende eine hohe Willensstärke um den Anforderungen nachzukommen.

Zufallsereignisse:

- In einer Karriere sollte es nur 3-4 dieser Ereignisse geben. Eines dieser sollte der Karrierenwechsel in der letzten Stufe sein. Wenn du möchtest kannst du diesen weglassen, da der Benutzer dieser neuen Karriere vielleicht den entsprechenden Job, zu dem gewechselt wird, nicht hat. Eine Alternative dazu wäre vielleicht, dass der Sim einige Stufen in der Karriere zurückfällt. Dies ist mit NUR der Funktion „Promotion Level“ möglich.
- Du solltest in einem Ereignis nur ein Sounditem und nur ein bis zwei weitere Items haben.
- Erwähne in der Nachricht, die Änderungen durch das Ereignis (Items).

Icons:

- Benutze nur die Farben, die auch Maxis in den Symbolen verwendet hat.

Texte:

- Baue etwas Humor ein (wie Maxis es getan hat)
- Erwähne Vor- und Nachteile wie z.B.:
 - Verlängerung/verkürzung der Arbeitszeit
 - Höherer Verdienst
 - Änderung der Arbeitszeit (wie Nachtschicht)
 - Benötigte Voraussetzungen für den nächsten Job