

```
1 SciFi Generator
2
3 Das Programm generiert SciFi Geschichten auf deutsch und liest sie dann vor.
4 (das Programm friert aktuell ein bis die geschichte ganz vorgelesen wurde.)
5
6 Sofern man hintergrund musik oder einen "bridge sound" während des vorlesens haben
7 möchte kann man
8 eine datei die man "background.wav" nennt nach data/sounds/.. kopieren und dann im
9 programm den haken
10 bei sounds setzen. aktuell ist keine datei aus lizenztechnischen gründen dabei.
11
12 Man kann das Programm auch ohne die data/vars/.. verwenden.
13 Dazu kann man das Programm SciFi-Generator.exe kopieren und umbenennen in irgend
14 einem Ordner zb.
15 Ordner:
16 test
17
18 Name:
19 guten_morgen.exe
20
21 Dann erstellt man eine Text datei und nennt sie:
22 guten_morgen.exe.ini
23
24 diese kopiert man in den test ordner.
25 wenn man nun die guten_morgen.exe ausführt erscheint kein Programmfenster,
26 es wird NUR eine x-belliebige Zeile aus der guten_morgen.exe.ini Datei vorgelesen.
27 (ich nutz das im Autostart von windows um mir jedes mal eine Begrüssung anzuhören
28 beim starten).
29
30 sofern man die datei nicht auf .ini sondern auf .ine enden läßt wird die englische
31 sprachausgabe verwendet.
32
33 endet die datei auf .snd wird ein zufälliger WAV Sound aus der Datei abgespielt.
34
35 endet die datei auf .slo wird ein zufälliger WAV Sound aus der Datei abgespielt als
36 sich
37 wiederholender loop, dann wird allerdings ein kleines Programmfenster unten zum
38 schliessen
39 angezeigt.
40
41 wer mitmachen möchte um neue texte hinzuzufügen ist dazu gerne eingeladen, unten ist
42 die
43 chronologie der daten in welcher reihenfolge das ganze erzeugt wird.
44 wenn ihr verbesserungsvorschläge oder angepasste scripte habt schickt sie bitte an:
45 scifi-gen@zeittresor.de
46
47 Chronologie der Daten
48 (Diese werden linear nacheinander ausgelesen und immer unterschiedliche Zeilen
49 daraus verwendet)
50
51 sternzeit_name.ini
52 sternzeit_digits.ini
53 sternzeit_digits.ini
54 sternzeit_digits.ini
55 sternzeit_digits.ini
56 sternzeit_digits.ini
57 sternzeit_digits_adder.ini
58 sternzeit_digits.ini
59 system_desc.ini
60 system_parts.ini
61 system_infos.ini
62 planet_target_desc.ini
63 planet_name_part.ini
64 planet_target_info.ini
65 planet_surface_structure_desc.ini
66 planet_surface_structure.ini
67 planet_surface_structure_adder.ini
```

```
67 planet_surface_structure2.ini
68 planet_surface_scan_liquid.ini
69 planet_surface_liquid.ini
70 planet_surface_scan_liquid2.ini
71 planet_surface_scan_material.ini
72 planet_surface_material.ini
73 planet_surface_temperature_desc.ini
74 digits.ini
75 planet_surface_temperature_adder.ini
76 digits.ini
77 planet_surface_temperature_adder_end.ini
78 cloud_desc.ini
79 cloud_color.ini
80 cloud_adder.ini
81 cloud_color2.ini
82 cloud_adder_end.ini
83 planet_surface_touchdown_scan.ini
84 planet_surface_landing_desc.ini
85 planet_surface_landing_desc2.ini
86 planet_surface_landing_desc3.ini
87 planet_surface_scan_env.ini
88 planet_surface_scan_anti.ini
89 planet_surface_scan_anti_found.ini
90 life_alien_found.ini
91 life_alien_color_desc.ini
92 life_alien_color.ini
93 life_alien_desc.ini
94 life_alien_breast.ini
95 life_alien_parts.ini
96 life_alien_legs_desc.ini
97 life_alien_legs_count.ini
98 life_alien_legs.ini
99 life_alien_arms_desc.ini
100 life_alien_arms.ini
101 life_alien_face_desc.ini
102 life_alien_face.ini
103 life_alien_face_desc2.ini
104 life_alien_mouth.ini
105 life_alien_face_desc3.ini
106 life_alien_eyes.ini
107 alien_behavior_desc.ini
108 alien_behavior.ini
109 alien_sidekick.ini
110 alien_behavior_desc_add.ini
111 alien_behavior2.ini
112 we_alien_handling.ini
113 we_alien_handling2.ini
114 we_alien_handling3.ini
115 we_alien_handling4.ini
116 we_alien_handling5.ini
117 we_alien_handling6.ini
118 we_leaf_desc.ini
119 ship_liftoff_desc.ini
120 ship_liftoff_orbiting.ini
121 ship_liftoff_doku.ini
122 ship_liftoff_jumpready.ini
123 start_jumpdrive.ini
124
125 Beispiel der Generierung
126 (in den INI Daten ist ein Ü als UE geschrieben, damit das Programm auch mit anders
sprachigen Texten klar kommt.
127 die Daten werden anschliessend im Umlaute transformiert. Sofern man ein Wort mit ue
(ohne ü) schreiben
128 möchte müssen diese mit einem leerzeichen beispiel: u e geschrieben werden in den
INI Daten).
129
130
131 Sternzeit zwei fünf neun vier sechs acht punkt neun. sprung erfolgreich ankunft im
system LI SUT annas mira wark
132 Achtung. Grosser Gasriese mit hoher Anziehungskraft in Scannerreichweite gefunden.
Abstand halten.
133 der gewählte planet trägt die bezeichnung LI SUT tana. Das System verfügt über eine
Handelsraumstation.. Die Oberfläche des Planeten ist löchrig, er hat vielen Höhlen
```

zusätzlich ist er geröllhaltig.. In liquider Form wurde Kohlenmonoxid erkannt.. In starrer Form findet man in erster Linie Mandelstein. Die durchschnittliche Temperatur auf dem Planeten schwankt zwischen minus neunzehn als auch plus zwölf Grad Fahrenheit. Starke Wolkenbildung ist vorhanden in hell grün als auch hell leuchtend blau angehaucht.. Optimaler Landeort wurde automatisch selektiert.. Landung wird vorbereitet.. Bremstriebwerke zünden.. Schattel gelandet.. Erkunde nähere Umgebung.. Mühen Scanner wurde zugeschaltet.. Untypische Auffälligkeit gefunden.. Fremdes Leben gefunden

134 Das Wesen ist matschig verschmiert violett gefärbt, und hat eine riesige Blase im Brustbereich mit Hörnern

135 Im unteren Bereich finden sich acht quirlige Tentakel

136 Als Arme erkennt man wackelige Tentakel. Am Kopfbereich ist ein pulsierendes Gesicht, als auch einen Mund mit prallen knallroten Lippen, zusätzlich finden sich dort Augen unterhalb eines kleineren einzelnen Auges

137 Das Vieh hat uns bemerkt,

138 und wirft sich ruckartig gegen den Schiffsrumpf.

139 mir fällt wirklich nicht viel positives ein das Vieh zu beschreiben. offensichtlich sieht es wirklich ulkig aus.. Wir werden ohne tieferen Sinn das Etwas mit Gamma Strahlen beschießen. Mal sehen ob es das aushält.. Das Wesen scheint unsere Handlung offenbar als liebevolles umgarnen zu verstehen.. Ich bin langsam der Meinung wir sollten aufbrechen.. Wir werden von unbekannter Herkunft beschossen. Leite Gegenmassnahmen ein.. Triebwerke zünden.. Stabiler Orbit erreicht.. Warnboje wird ausgesetzt.. Warp Sprung wird vorbereitet.. Sie können nun den nächsten Sektor Sprung berechnen..

140