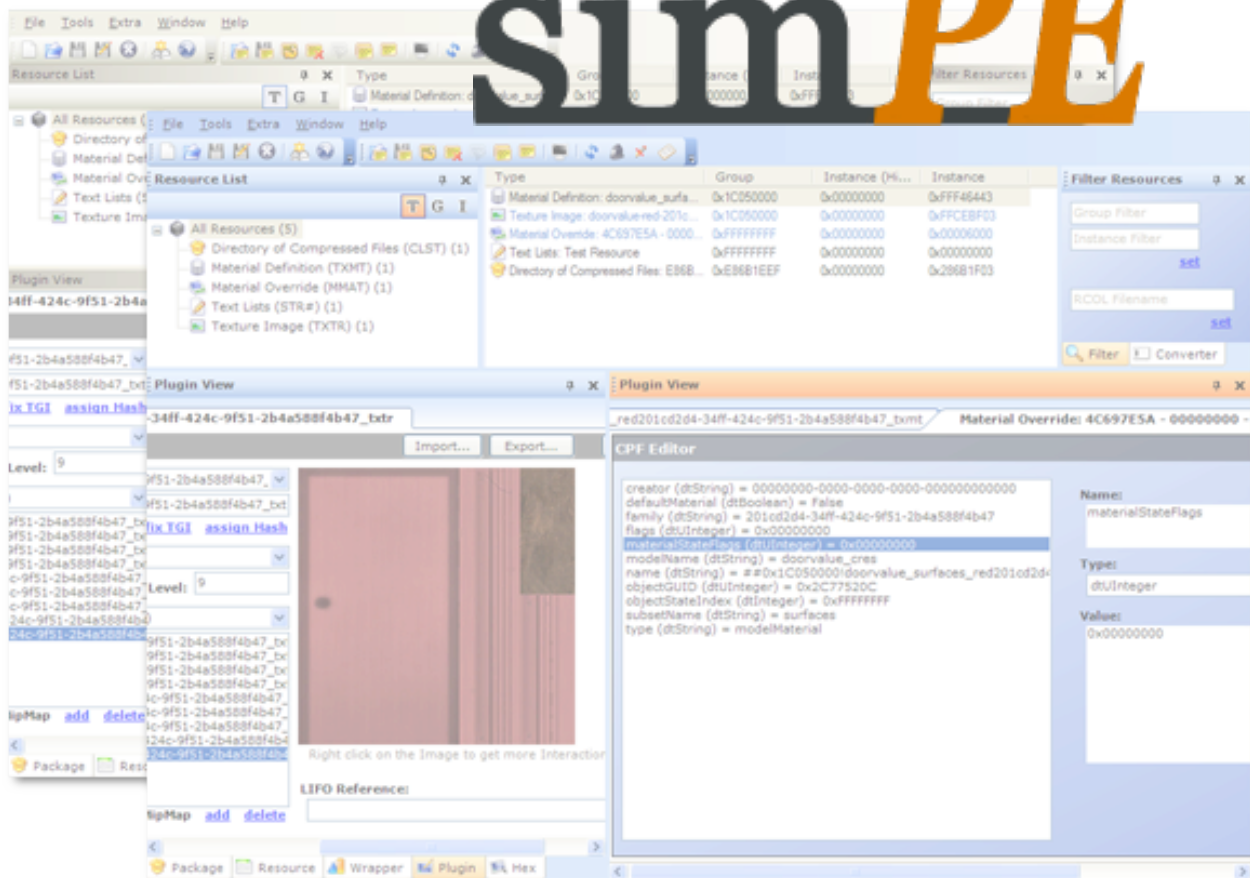


simPE



...ERSTELLE DEINE WELT

Dies ist eine kurze Einführung in die brandneue SimPE GUI.

Das originale SimPE war nicht dafür gedacht von so einer breiten Masse genutzt zu werden. Ich möchte die Gelegenheit ergreifen und allen SimPE-Usern für ihr Vertrauen in es danken.

Selbst wenn es immer noch (Du weißt schon, was :)) eine Alpha ist.

Wegen der erweiterten Möglichkeiten, die SimPE

der Modding Community bietet, haben wir beschlossen, daß wir eine neue GUI bräuchten. Das beinhaltet nicht nur ein neues Aussehen, sondern auch die Funktionalität. Die neue GUI hat an-dockbare Fenster, so dass Du entscheiden kannst, wie Dein Desktop aussehen soll.

Die alte Einschränkung, nur eine Resource pro Package geöffnet haben zu können, wurde entfernt, d.h., das Du mehrere Ressourcen mit dem

neuen SimPE geöffnet haben kannst (wenn der Tyle-Wraper dies unterstützt).

Nun lass uns mit dieser einfachen Einführung in das neue SimPE beginnen.

Quaxi

Deinerster Start
Updating SimPE

Das Hauptmenü

Die Standard-Docks

Das Erweiterungen-Fenster

Mehr Informationen

Erreichbar über
die Lesezeichen

Package: Die Datei, die Du in SimPE über Datei->Öffnen... (z.B. "EA Games/Die Sims 2/Downloads/meinskin.package") öffnest. (früher auch "gepackte Dateien" [Packed File] genannt)

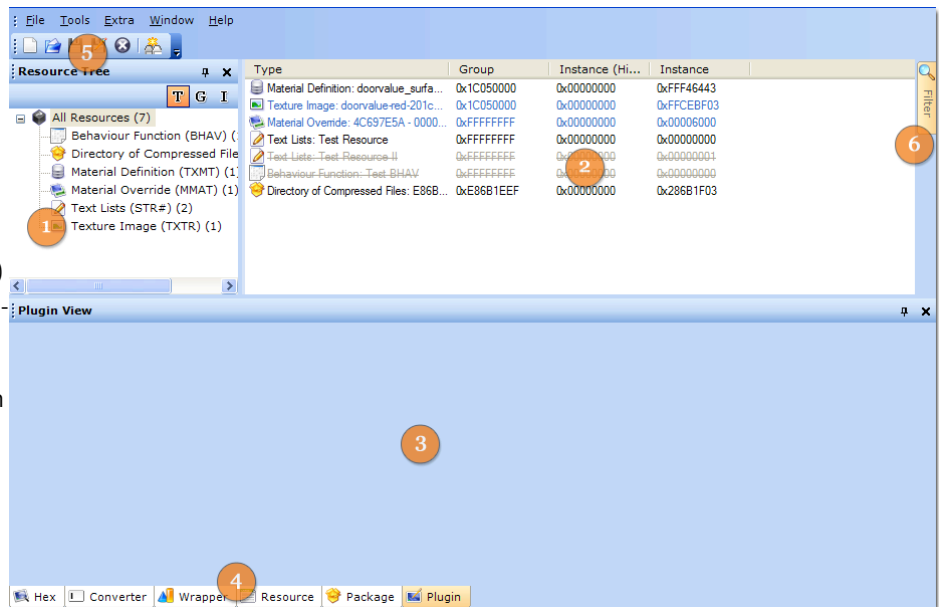
Resource: Die Daten, die in einer Package gespeichert sind.

DEIN ERSTER START

HAUPTELEMENTE DER GUI

Die SimPE Haupt-GUI ist in drei Hauptteile aufgeteilt:

1. Der Ressourcenbaum, der (standardmäßig) einen Überblick der vorhandenen Ressourcentypen anzeigt
2. Die Ressourcenliste, welche alle Ressourcen anzeigt, die mit der Auswahl im Ressourcenbaum übereinstimmen
3. Die Dokumenten Ansicht, in deren freiem Bereich der Inhalt angezeigt wird.



BENUTZUNG DER DOCKS

Wie schon gesagt, lässt sich die SimPE GUI Deinen Bedürfnissen anpassen. Du kannst alle andockfähigen GUI Elemente (wie den Ressourcenbaum, die Dokumentenansicht...) an eine andere Position im Fenster oder auch außerhalb des Fensters (fließendes Dock) ziehen.

Um ein Dock in eine neue Position zu ziehen, klicke (mit der linken Maustaste) auf das Dock-Tab (4), halte die Taste gedrückt. Nun bewege die Mause, und Du wirst sehen, dass der Schatten des Docks ihr folgt. Wenn Du die Taste loslässt, wird das Dock an dieser Position festgesetzt.

Wenn ein Dock kein Tab hat (wie das Ressourcenbaum-Dock (1)), kannst Du es ziehen, wenn Du auf dessen Überschriftenleiste (5) klickst.



Das X in der Überschriftenleiste schließt das Dock, und das Symbol, das wie eine Pinnadel aussieht, wird benutzt, um ein Dock einklappbar zu machen (das Filter Dock (6) ist standardmäßig eingeklappt).

BENUTZUNG DER TOOLBARS

Toolbars können in SimPE versteckt werden. Normalerweise siehst Du nur die Datei-Toolbar. Wenn Du einen Rechtsklick in der Nähe der Toolbar machst, erscheint eine Liste von hinzufügbaren. Du machst sie sichtbar, indem Du auf den Namen klickst.

Die Buttons der Toolbars sind ebenfalls konfigurierbar. Wenn Du mit der linken Maustaste auf den Pfeil am rechten Rand einer Toolbar klickst, bekommst Du eine Liste der verfügbaren Buttons. Du kannst sie verstecken/ anzeigen, indem Du sie in der Liste anklickst.

Die Toolbars auch bewegt werden, so wie es bei den Docks beschrieben wurde.

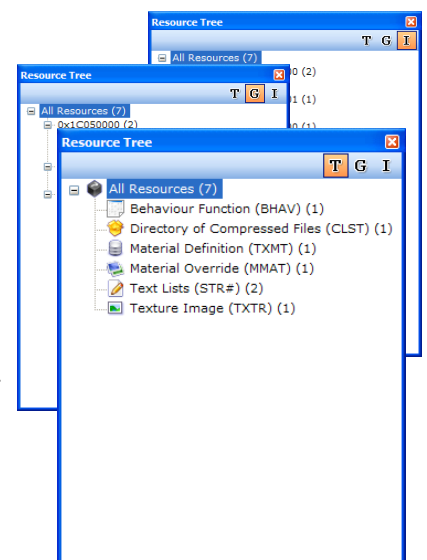
BENUTZUNG DES RESSOURCENBAUMS

Nachdem Du eine Package geöffnet hast (Datei->Öffnen...), werden im Ressourcenbaum die in der Package verfügbaren Ressourcentypen angezeigt.

Du kannst auch die Art der Anzeige des Package-Inhaltes im Ressourcenbaum ändern, indem Du auf das TGI Symbols oben am Dock klickst. Die Möglichkeiten sind:

T = sortiert nach Typ, G = sortiert nach Gruppe, I = sortiert nach Instanz






Wenn Du auf einen Eintrag im Baum klickst, wird die Ressourcenliste aktualisiert und zeigt die Ressourcen, die zu Deiner Auswahl passen (z.B. nur Ressourcen des Typs Material Override).



BENUTZUNG DER RESOURCENLISTE

Die Ressourcenliste zeigt alle Ressourcen an, die in einer Package sind. Wenn Du Extras->Ressourcenbezeichnung anzeigen auswählst, werden nicht nur die TGI-Werte (=Typ, Gruppe, Instanz) angezeigt, sondern auch ein Symbol, das den Typ und (wenn verfügbar) der Name der Resource beinhaltet.

Instanz (höherwertig)
In der alten GUI wurde dies
"Unter Typ" genannt.

Type	Group	Instance (Hi...	Instance
 Material Definition: doorvalue_surfa...	0x1C050000	0x00000000	0xFFFF4643
 Texture Image: doorvalue-red-201c...	0x1C050000	0x00000000	0xFFCEBF03
 Material Override: 4C697E5A - 0000...	0xFFFFFFFF	0x00000000	0x00006000
 Text Lists: Test Resource	0xFFFFFFFF	0x00000000	0x00000000
 Directory of Compressed Files: E86B...	0xE86B1EEF	0x00000000	0x286B1F03

Wie auch immer, wenn eine große Package geöffnet wird, kann dies eine Geschwindigkeitsminderung hervorrufen. Daher vorher besser abschalten.

Die Schrift jedes Eintrags in der Liste zeigt den Status

der Resource (siehe Resource States-Box) an.

Wenn das TabBrowsing-Verhalten von SimPE (Du kannst dies ändern unter Extras->Einstellungen...) Standard ist ("kein Doppelklick zum...", "Mehrere geöffnete..." und "Firefox Stil..."), kannst Du die Dokumentenansicht für eine Resource mit einem Klick öffnen.

Klicken auf die nächste Resource schließt das vorherige und öffnet die neue Dokumentenansicht für angeforderte Resource.

Wenn Du einen zweiten Tab für eine zweite Resource öffnen willst, mache einen Mittelklick (oder [alt]+links) auf die zweite Resource. Dies lässt die erste geöffnet, während ein anderer Tab sich öffnet (wenn der Typ diesen Vorgang unterstützt).

Wenn Du den Firefox Stil unter Extras->Einstellungen... deaktivierst, öffnet jeder Einzelklick einen neuen Tab.

Wenn Du "kein Doppelklick..." unter Extras->Einstellungen... abwählst, mußt Du zum Öffnen einer Resource doppelklicken.

Wenn Du eine Resource öffnest, die von einem Wrapper behandelt wird, der nicht mehrere Instanzen erlaubt (siehe unter DAS ERWEITERUNGEN-FENSTER), reagiert SimPe wie in alten Tagen, was heißt, das die aktive Dokumentenansicht für den Wrapper mit dem Inhalt der neu gewählten Resource überschrieben wird.

UPDATING SIMPE

WERDE ÜBER UPDATES INFORMIERT

Das neue SimPE sucht (standardmäßig) bei jedem Start nach neuen Updates. Wenn Du das nicht willst, kannst Du dies unter Extras->Einstellungen... . Wenn Du manuell nach neuen Updates suchen willst, dann benutze Hilfe->Updates suchen... .

Wenn Du im Internet bist, verbindet sich SimPE automatisch mit der Homepage und checkt nach einer neuen Version.

Wenn eine neue Version gefunden wurde, zeigt SimPE Dir einen Text, der die wichtigsten Änderungen der Version anzeigt.

NACH DER UPDATE-INSTALLATION

SimPE benutzt nicht länger die Windows Registry um die Einstellungen zu speichern, wenn Du also eine neue Version von SimPE in einen leeren Ordner installierst, wird es mit Standardeinstellungen gestartet. Wenn Du ein neues SimPE aus einem neuem Ordner öffnest, wirst Du gefragt werden, ob Du die alten Einstellungen importieren willst, so daß Du nicht alles neu einstellen musst.

Normalerweise, wenn Du das Setup zum Installieren von SimPE benutzt, passiert dies nicht, weil die Deinstallation die Einstellungs-Dateien unberührt lässt.

Resource States

normal, schwarz: Unkomprimierte, ungeänderte Resource.

blau: die Resource ist komprimiert in der Package gespeichert

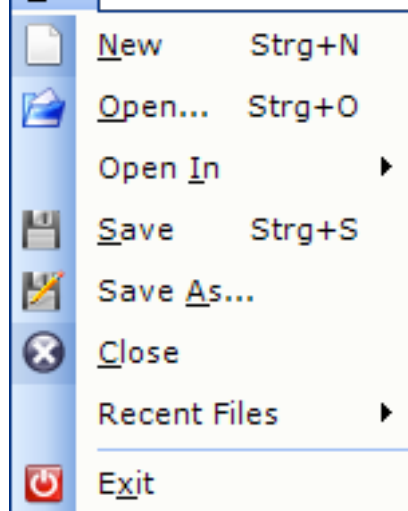
blau, fett: die Resource wird re-komprimiert, wenn die Package gespeichert wird

kursiv: die Resource wurde geändert

~~grau m. Strich~~: die Resource wird beim Speichern der Package gelöscht

DAS HAUPTMENÜ

DAS **File** /DATEI-MENÜ



Datei->Neu: Erstellt eine neue, leere Package (normal versteckt)

Datei->Öffnen...: Öffnet eine existierende Package

Datei->Öffnen In: Öffnet eine Package aus einem Standardordner, wie z.B. das Ressourcenverzeichnis Deiner Spiel-Installation oder der Downloads-Ordner

Datei->Speichern: Speichert die aktuelle Packag

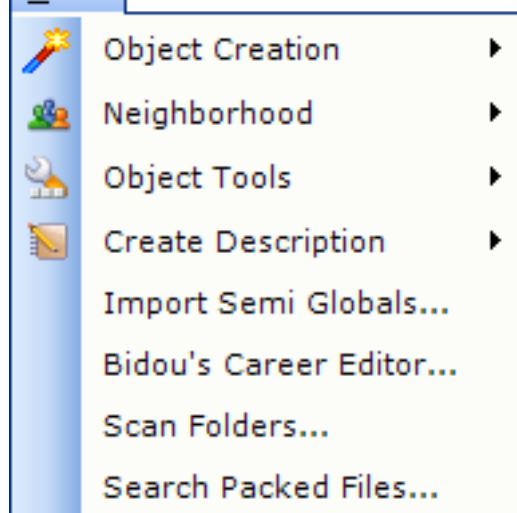
Datei->Speichern Unter...: Speichert die aktuelle Package unter einem neuen Namen

Datei->Schließen: Schließt die aktuelle Package (normal versteckt)

Datei->Zuletzt geöffnete Dateien: Zeigt eine Liste der zuletzt geöffneteten Dateien an

Datei->Beenden: Schließt SimPE

DAS **Tools** /WERKZEUGE-MENÜ



Das Werkzeuge-Menü wird bei jedem SimPE-Start erstellt. Alle verfügbaren Werkzeug-Plugins werden dort gelistet. Es ist das Gleiche wie das Plugins-Menü im alten SimPE, aber nun kann es Icons und Untermenüs anzeigen.

Werkzeuge->Objekte erstellen: Enthält Tools zum Erstellen von Packages. Es enthält z.B. den Object/ Skin Workshop und das Photo Studio

Werkzeuge->Nachbarschaft: Enthält Tools, die das Editieren der Nachbarschaften und Sims vereinfachen, z.B. einen Nachbarschaftsbrowser

Werkzeuge->Objekt Werkzeuge: Einige zusätzliche Tools zum Bearbeiten einer Package wie z.B. das Fix Integrity Tool.

Werkzeuge->Erstelle Beschreibung: Dieses Tool erstellt einen CSV-Text aus dem Inhalt der Ressourcen.

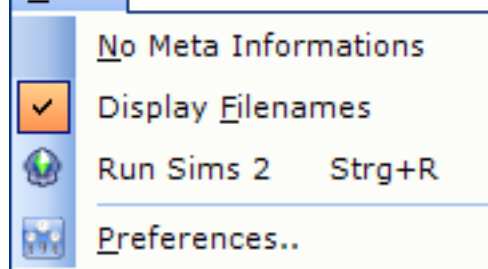
Werkzeuge->Import Semi Globals: Dieses Tool macht es möglich, Semi Global SimAntic-Daten in die Package zu importieren.

Werkzeuge->Bidou's career Editor: Dieses zusätzliche Werkzeug gibt es unter <http://sims.ambertation.de>

Werkzeuge->Scan Folders: Dies ist unser Scanner-Tool. Es kann zur Entdeckung von defekten oder nicht EP-kompatiblen Packages benutzt werden, aber auch, um die Inhalte einer bestimmten Datei aufzulisten.

Werkzeuge->Search Packed Files: Dieses Tool macht die Suche nach speziellen Inhalten in der geöffneten Package möglich.

DAS Extra S-MENÜ



Extras->Keine Meta Informationen: Hindert SimPE am Lesen zusätzlicher Informationen während des Öffnens einer Package. Wenn alle Sims als Unbekannt Unbekannt gelistet werden und kein Thumbnail erscheint, hast Du wohl diesen Punkt gewählt. Deaktivieren und neu Öffnen der Nachbarschaft dürfte das Problem lösen. (normal versteckt)

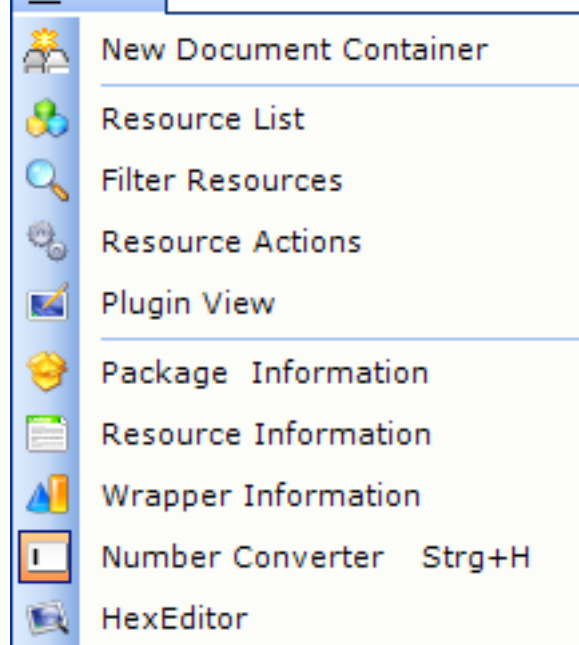
Extras->Ressourcenbezeichnung anzeigen: Ist es aktiviert, zeigt SimPE die Dateinamen (und ein kleines Icon) für jede Resource in der Ressourcen-

liste an. Dies kann das Laden großer Packages verlangsamen, also deaktiviere dieses Feature am besten, wenn Du große Packages wie die objects.package öffnen möchtest.

Extras->Sims 2 Starten: Dies startet Sims 2 oder (wenn installiert) Sims 2 WCJ

Extras->Einstellungen: Öffnet das Einstellungen-Fenster

DAS Window /FENSTER-MENÜ

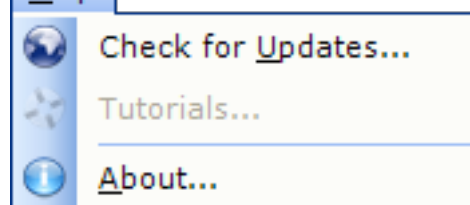


Dieses Menü beinhaltet die Grundkonfigurationen der Docks. Die obere Gruppe (die den Ressourcenbaum und die Dokumentenansicht enthält) ist eine Liste der Standard-Docks, die fester Bestandteil von SimPE sind.

Die untere Liste beinhaltet Docks, die aus den Plugins gelesen wurden. Wir werden all diese Docks noch später besprechen. Hier ist es nur wichtig zu wissen, das, wenn ein Punkt aktiviert ist (wie links Umrechnung [Number Converter]), dann ist das entsprechende Dock sichtbar.

Fenster->Neue Dokumenten Ansicht: Klicke diesen Punkt an, um ein neues Dock zu erstellen, in dem Du den Inhalt von Resources anzeigst.

DAS Help /HILFE-MENÜ



Hilfe->Updates suchen...: Wenn Du mit dem Internet verbunden bist, versucht SimPE die Homepage zu erreichen und prüft auf neue Versionen.

Hilfe->Anleitungen...: Zeigt Dir eine Liste von verfügbaren SimPE-Tutorials

Hilfe->Info...: Die SimPE Credits

DIE STANDARD DOCKS

SimPE kommt mit unterschiedlichen Docks, welche es ermöglichen, die Grundaufgaben auszuführen. Dieses Kapitel soll diese üblichen Docks erklären und helfen zu verstehen, wie SimPE arbeitet.

Wir werden das Dokumentenansichts-Dock nicht hier erklären, da es nur den Inhalt der Resource anzeigt, die Du dafür angewählt hast.

ptLongFileIndex: Alle Ressourcen einer Package, die durch Typ, Gruppe, Instanz (höherwertig) und Instanz (volle TGI) beschrieben sind

ptShortFileIndex: Alle Ressourcen die ohne die Instanz (höherwertig) Descriptor (einfache TGI) beschrieben sind

DAS FILTER-DOCK

Dieses Dock ist zum Filtern des Inhaltes der Ressourcenliste. Wann immer Du einen Filter eingibst, werden nur zur Eingabe passende Ressourcen gelistet.

Um einen Filter zu entfernen, lösche den ganzen Text aus dem Feld und klicke set.

DAS UMRECHNUNGDOCK

Das Umrechnung-Dock kann zum Umrechnen von Nummern in verschiedene Systeme (hex, decimal, binary) genutzt werden.

Es kann jede (gültige) Nummer in die drei Felder eingegeben werden und SimPE konvertiert sie in anderen zwei Systeme, noch während Du tippst.

DAS PACKAGE-DOCK

Das Package-Dock zeigt einige zusätzliche Information über die gerade geöffnete Package an.

Die wichtigste Sache hierbei ist das IndexType Feld. Normalerweise haben alle Sims 2 package einen Long Index, Wenn Du weißt, was Du tust, kannst Du diesen Typ ändern. SimPE den geänderten Typ übernehmen, wenn die Package gespeichert wird.

DAS RESOURCE-INFORMATIONEN-DOCK

Wenn Du ein oder mehr Ressourcen in der Ressourcenliste markierst, kannst Du in diesem Dock die TGI Descriptoren für die gewählten Ressourcen ändern.

Normalerweise werden die Werte, die Du in ein Feld schreibst, automatisch übernommen, d.h. immer, wenn ein Feld nicht mehr aktiv ist oder Du in einem Feld Enter drückst, wird der Wert (und nur der geänderte Wert) für alle ausgewählten Ressourcen übernommen.

Sollte die Auto-Übernahme aus irgendeinem Grund nicht funktionieren, kannst Du immer noch den "übernehmen erzwingen"-Button zum Übernehmen der Werte für die gewählten Ressourcen benutzen.

Du kannst den Compressed-Status ändern, um (De)Kompression für eine Resource zu erzwingen, wenn sie gespeichert wird.

DAS WRAPPER-INFORMATIONEN-DOCK

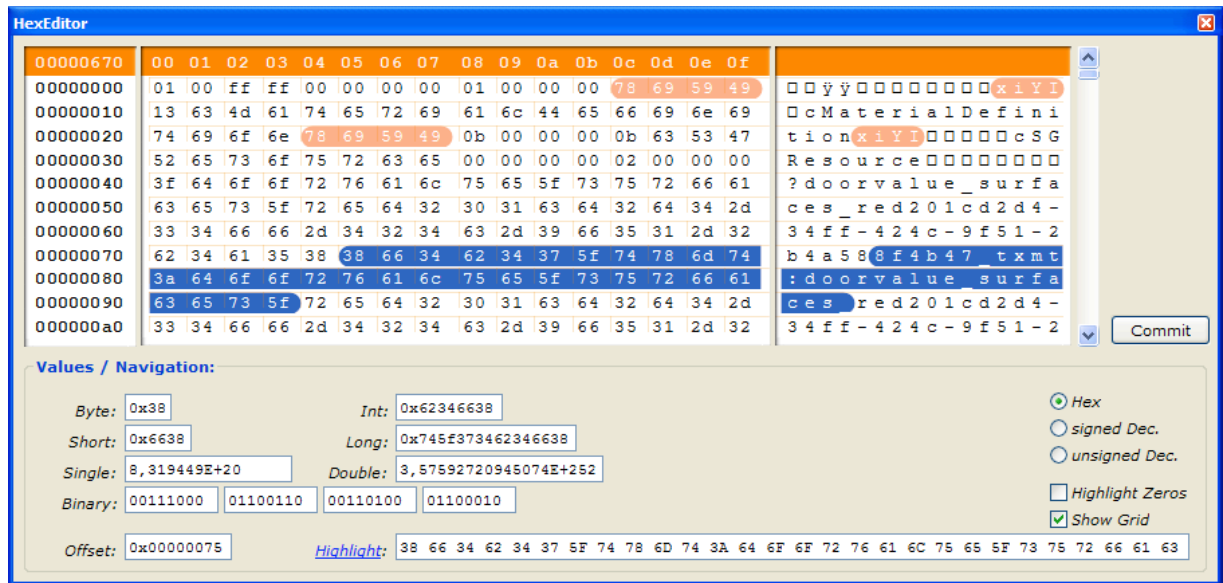
Wenn Du eine Resource in der Ressourcenliste wählst, zeigt dieses Dock Dir Informationen über den Wrapper, den SimPE benutzt, um den Inhalt der gewählten Resource anzuzeigen.

DAS HEXEDITOR-DOCK

Die neue GUI beinhaltet eine komplett neue HexEditor Konsole, welche schneller als die alte ist und mehr Möglichkeiten bietet. Es ist nicht nur eine HexEditor Konsole, sondern auch ein Ersatz für ByteView, das die alte SimPE GUI noch hatte.

Die Konsole zeigt immer den Inhalt der in der Ressourcenliste gewählten Resource an.

Du kannst das Nummern Display in Hex (als Standard gesetzt), in signed Decimal (negative Nummern sind nicht erlaubt) oder unsigned Decimal anzeigen lassen.



Die letzten beiden sind für den HexEditor das Gleiche, aber es ändert die Interpretation der Werte, die Du im Werte- / Navigationsbereich markiert hast.

Wenn Du einen Wert (oder mehrere) im HexEditor markierst (blauer Hintergrund). werden die Werte des Werte- / Navigationsbereiches aktualisiert und zeigen den ersten gewählten Wert an.

Byte Order

Byte, Short, Int, Long, Single und Double Textfelder zeigen die Werte in der übliche Nummernpräsentation an (was bedeutet, das das Byte mit dem höchsten Wert als erstes angezeigt wird)

Wie auch immer, die Binary- und Highlight-Felder zeigen die Bytes in der intel byte-Reihenfolge (*little Endian*) an, d.h., das das Byte mit dem niedrigsten Wert erstes wird! (Deswegen zeigt der HexEditor die Bytes selber an!)

Byte, Short, Int, Long, Single und Double Textfelder sollten selbsterklärend sein. Binary zeigt 4 Bytes an, wobei das erste markierte und die folgenden 3 Bytes (beim obigen Bild wären das 38 66 34 62), für die Binary-Felder genommen werden.

Das Highlight-Feld, zeigt alle markierten Bytes, getrennt durch Leerzeichen, an.

Wenn Du "Highlight" selbst anklickst, färbt

die Editor Konsole jedes Vorkommen der Bytes, die in dem Textfeld gelistet sind, mit einem orangen Hintergrund ein. Du kannst also Deine eigene Byte Sequenz in das Textfeld eingeben und sie von der Konsole markieren lassen.

Die Highlight Zeros Checkbox ist enthalten, um das Gefühl des alten ByteView von der alten GUI zu erhalten. Wenn sie angekreuzt ist, haben alle Nullen im HexEditor einen grünen Kreis als Hintergrund.

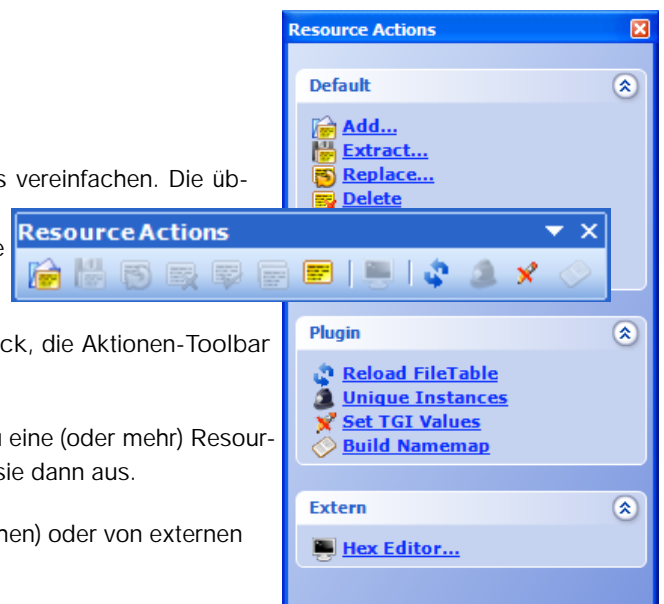
AKTIONEN-DOCK & -TOOLBAR

Aktionen sind Erweiterungen, die das Ändern von Ressourcen/Packages vereinfachen. Die üblichen Aktionen beinhalten die Möglichkeiten, die durch das Ressourcen-Kontextmenü schon in der alten GUI (Rechtsklick auf eine Resource in der Ressourcenliste) aufrufbar waren.

Du hast Zugang zu den Aktionen über 3 Wege. Durch das Aktionen-Dock, die Aktionen-Toolbar oder (wie beim alten SimPE) mit dem Aktionen-Kontextmenü.

Die meisten verfügbaren Aktionen können nur gewählt werden, wenn Du eine (oder mehr) Ressourcen in der Ressourcenliste markiert hast. Ein Klick auf die Aktion führt sie dann aus.

Aktionen können ebenso aus Plugins (wie im Erweiterungsbereich gesehen) oder von externen



Tools (wie dem HexEditor auf dem Screenshot) geladen werden. Um externe Tools für das Aktionen-Dock/-Toolbar einzustellen, gehe zum Programme-Tab unter Extras->Einstellungen...

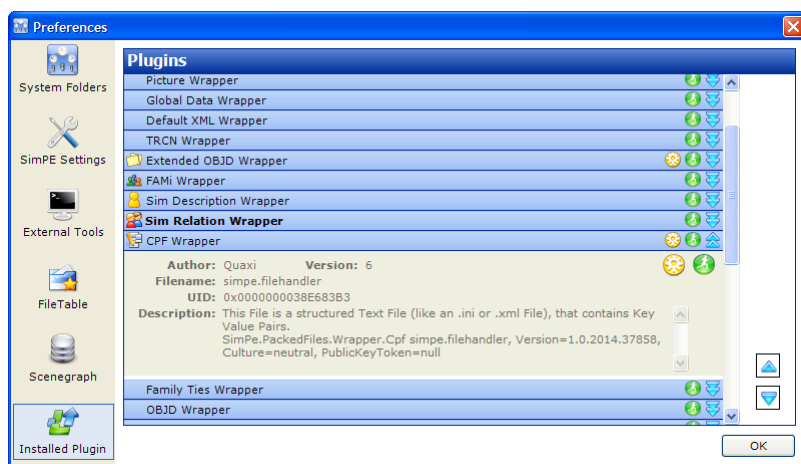
Die Löschen-Aktion löscht nicht sofort eine Resource! Es markiert sie nur für die Löschung. Bis zum Speichern der Package kannst Du die gelöschten Ressourcen jederzeit wieder herstellen, wenn Du willst!

Die Entpacken-Aktion hat zwei verschiedene Verhalten. Wenn Du nur eine Resource auswählst, erzeugt sie eine .simpe- und eine .simpe.xml-Datei, deren Namen Du auswählst. Wenn Du mehrere auswählst (*[Strg]+A* wählt alle gelisteten Ressourcen), erzeugt SimPE einen Unterordner für jeden Typ, den Du extrahierst, und sammelt die Informationen über die Resource in einer package.xml-Datei (wie es Datei->Alle entpacken... in der alten GUI getan hat).

Die Aufnehmen-Aktion erlaubt Dir, früher entpackte .simpe-, .simpe.xml-, package.xml- oder .package-Dateien in die aktuell geöffnete Package aufzunehmen.

DER ERWEITERUNGEN-DIALOG

Dieser Dialog (Extras->Einstellungen...) zeigt eine Liste aller verfügbaren Wrapper-Plugins. Diese Plugins werden benutzt, um den Inhalt einer Resource in der Dokumentenansicht anzuzeigen.



Du kannst diesen Dialog zum Ändern der Priorität eines Plugins benutzen (Plugins oben am Anfang werden zuerst geprüft. Wenn mehr als ein Wrapper, der den selben Typ behandelt, nimmt SimPE den ersten, den es findet), oder deaktiviere sie gänzlich (klicke auf den grünen Kreis und das Plugin wird deaktiviert).

Wenn Du auf das Pfeil-Symbol klickst, kannst Du die Anzeige erweitern, indem detailliertere Informationen ausklappen (der CPF Wrapper ist auf dem Screenshot ausgeklappt).

Das Plugin, das fett dargestellt wird (Sim Relation Wrapper auf dem Screenshot) ist das aktuell ausgewählte. Du kannst es mit den Pfeil-Buttons rechts von der Pluginliste entsprechend der gewünschten Priorität nach oben/ unten bewegen.

Wenn beim Plugin eine gelbe "Scheibe" (wie z.B. beim Extended OBJD Wrapper) angezeigt wird, heißt das, das Du mehrere Ressourcen dieses Typs damit in der Dokumentenansicht öffnen kannst.

MEHR INFORMATIONEN

Wenn Du mehr Informationen über SimPE oder spezielle Hilfe brauchst, schau doch im deutsch-englischen SimPE-Forum vorbei: <http://ambertation.de/simpeforum/>. Dort gibt es eine Rubrik mit Tutorials, die evtl. schon beim Klären des Problems helfen können.

Diese Einleitung wurde von Rado aus dem Englischen übersetzt. Das Original ist die SimPE-beigefügte introduction.pdf.